

Dossier

Le Jdr Indie

Preview

Anges mécaniques



En Couverture : Mathieu Gasperin

Ton nom de scène

Sur le net c'est le pseudo Boboyog, sinon je signe mes illustrations « GASP ». GASP, donc !

Ton parcours en 2 lignes

En fait, j'ai toujours dessiné de manière plus ou moins assidue. Côté formation professionnelle, j'ai fait trois ans de Beaux-Arts en communication – graphisme et tout le toutim – donc pas forcément beaucoup de rapport avec l'illustration à proprement parler. On peut dire que je suis autodidacte. Depuis un an maintenant je réalise des illustrations pour le Jeu de rôle, et j'ai un projet de Bande Dessinée sur le feu (encore en l'état embryonnaire pour l'instant... à suivre!).

Les univers qui te font vibrer

J'adore illustrer les univers médiévaux, « tendance barbare ». Le genre « pays froid, de la neige et de la roche, les grands espaces et des bâtisses imposantes ». À l'inverse, les univers post-apocalyptiques, ce qui peut, je vous l'accorde, être relativement similaire au médiéval, mais avec là des ruines tarabiscotées, et des vestiges de zones industrielles. Un détail amusant : j'adore dessiner des tuyaux ! oui, je sais, c'est idiot. Mais des machines avec des tuyaux partout, ça me fait vibrer ! Au bout du compte, quel que soit l'univers, j'apprécie tout particulièrement d'arriver à rendre une atmosphère, quelle qu'elle soit.

Côté dés et petits soldats de plomb

Je ne joue pas beaucoup aux jeux de rôle, même si j'apprécie beaucoup. Par contre, j'adore les lire. Dernièrement j'ai énormément apprécié *Vermine* et beaucoup aimé *Mage*. Je suis bien plus un amateur de jeux vidéos. Je quitte rarement ma Nintendo DS sur laquelle je m'éclate avec *Viewtiful Joe* en ce moment.

Tes Grand Maîtres

Mes références sont plus issues de la bande dessinée plus que de l'illustration. C'est véritablement mon domaine de prédilection. Mes références vont de Hugo Pratt à Franquin, en passant par Gotlib et Tardi. Je me sens proche de cette école.



Ta boîte à couleur à toi

Ma technique de prédilection ? Le noir et blanc, au trait, hachures et lavis ! Maintenant, j'ai découvert la couleur avec l'ordinateur, et je m'efforce le plus possible de coloriser mes illustrations, même si le monochrome reste prédominant dans mon style. Je n'ai pas de préférence pour les personnages ou les décors : faire un personnage est pour moi toujours plus rapide, et j'ai l'habitude de travailler vite, en essayant de ne pas trop retoucher ce que je fais. Cela me permet d'avoir un résultat le plus dynamique possible. Je suis donc plus à l'aise au trait, en noir et blanc, ce qui ne m'empêche pas de me diversifier le plus possible. Faire des illustrations pour le jeu de rôle m'y aide bien.

Et avant la retraite, tu veux faire quoi ?

Devenir riche et célèbre bien sûr ! Blague à part, mon but c'est la Bande dessinée, et arriver à en vivre. Ce serait mon rêve. Donc, pas vraiment de retraite en vue, a priori. Tant mieux, d'ailleurs. D'un autre côté, l'illustration m'apporte beaucoup, et le JDR est plein d'imaginaires avec des univers évocateurs qui me donnent envie de continuer dans ce domaine également.

T'habites encore chez ta mère ?

<http://boboyog.free.fr>
bobo_yog@yahoo.fr

En couverture
Mathieu Gasperin

2

Edito
par Cege

3

Preview : Angès Mécaniques
par Helkus

4

DOSSIER : Le Jdr indie

JDR-PRO, JDRA et JDRI...
par Willy « Brain.Salad » Favre

5

Les vertus de l'indépendance
par Ben Felten

6

Le PDF en questions
par Guilhem Arbaret

10

Créer son Label en toute simplicité
par Cege

14

Les mains dans le cambouis
par Brand

15

Usez vos claviers !

18

Au sommaire du prochain numéro

18

Preview : Charognards
par Le Grümph

19

Indie-rpg Mag n° 0 • édité par Indie-rpg.org • Parution :
juillet 2005 • Rédacteur en chef et maquette : Cege •
Contact : contact@indie-rpg.org – <http://www.indie-rpg.org>
n° ISSN : en cours • Ont participé à ce numéro : Ben Felten,
Brand, Cege, Guilhem Arbaret, Helkus, Le Grümph,
Mathieu Gasperin, RiP, Willy « Brain.Salad » Favre •
Crédits : les photos et illustrations présentes dans ce numéro
sont la propriété de leurs auteurs - Tous droits réservés. •
Achévé d'imprimer sur Adobe® Acrobat par Cege.

Indie-rpg Mag : 3,2,1... GO !

Et voilà, le n°zéro vient d'être bouclé. Vous êtes même entrain de le lire. Avant toute chose, je tiens à remercier chaleureusement Brand, sans qui ce n°0 n'aurait pas vu le jour, ainsi que l'ensemble des rédacteurs qui ont écrit des articles plus vite que leur ombre. C'est en effet en cinq jours que ce numéro a pris forme, et a été publié.

Pourquoi un n°0, me direz-vous ? Parce que même si ce numéro est bouclé, ce n'est qu'un numéro test, un numéro d'essai. Vos retours, envies, et remarques viendront enrichir le n°1 qui est à paraître.

Mais avant d'en arriver là, laissez-moi vous présenter indie-rpg Mag. L'objectif de ce magazine est de vous offrir un tour d'horizon de la scène rôlistique « indie » (*ndlr: indépendante*). Au travers d'interviews et d'articles de fond sur le sujet, vous pourrez vous faire une idée de ce qu'est le jeu de rôle indépendant. Des articles plus techniques sur le gamedesign et les fioritures juridiques vous donneront les pistes pour vous-même devenir acteur de la scène indie. Mais ce magazine se veut aussi la vitrine de ce qui se fait et ce qui est en préparation ; ainsi, des previews de jeux à venir, des aides de jeu et des scénarii viendront compléter le magazine dans les prochaines parutions. Et à chaque parution, nous vous présenterons un illustrateur différent, bourré de talent, et que nous souhaitons vous présenter.

Au sommaire de ce n° 0, un dossier sur le jeu de rôle indie et le format pdf vous « affranchissent » des termes barbares et ésotériques habituellement utilisés, et vous faire un tour d'horizon de la scène indie outre-atlantique. Vos réactions et questions seront les bienvenues sur notre [forum](#).

Trêve de palabres, passons aux choses sérieuses : il vous reste 18 pages à lire ! Bonne lecture.

Cege



Encadré : Indie-rpg.org

Indie-rpg.org, le site dont ce magazine est issu, est un portail de diffusion de jeux au format électronique, c'est-à-dire que vous pouvez y acheter des jeux au format pdf, mais peut-être aussi à venir des programmes, des compilations de musiques d'ambiance... à télécharger directement sur le site. Indie-rpg s'inspire des sites américains comme [rpgnow.com](#) ou [drivethrurpg.com](#), mais aussi d'expériences françaises comme Les Ateliers d'Ailleurs et EW-Studio.

L'idée de créer un site dédié au jeu de rôle indépendant est née suite au Royal Rumble, organisé par Brand et moi-même en mai dernier, et de discussions sur le forum [Tartofrez](#). Ces différents éléments m'ont confirmé dans l'idée qu'un tel espace était absolument nécessaire, pour donner la possibilité aux créateurs de diffuser simplement leurs créations et de pouvoir se concentrer sur la création, sans avoir à prendre en considération des aspects techniques comme une boutique en ligne, le paiement sécurisé, et toutes ces choses qui ont tendance à empiéter sur le temps de création. J'espère qu'indie-rpg.org répondra à leurs attentes, mais aussi à celles des acheteurs. Le site évoluera, proposera de nouvelles fonctionnalités au fil du temps, et s'enrichira d'un contenu que je souhaite être d'excellente facture.

Merci à tous ceux qui ont rendu ce projet possible.

Cege

Preview : Anges Mécaniques

Anges Mécaniques a été créé en 24 heures, entre le samedi 30 avril 14 heures et le dimanche 1^{er} mai 14 heures, afin de participer à la dernière idée-à-la-con™ de Cege et Brand : le Royal Rumble. Le but était, comme vous l'aurez compris, de créer de toutes pièces un jeu de rôle en moins de 24 heures. Le thème imposé : Liquide(s) étrange(s).

Dans un univers moribond d'inspiration steampunk les joueurs incarnent d'étranges êtres mi-hommes mi-machines, les Anges Mécaniques. Ils sont les derniers avatars de la puissante technologie des anciens. Serviteurs et gardiens de la dernière cité, réfugiée dans les cieux, leur rôle est d'en assurer à tout prix la survie.

Car au sort de la Cité est lié celui de l'humanité tout entière. Elle apporte en effet la Lumière, dernier rempart contre la Nuit Éternelle qui a envahi le monde, et est de plus seule dispensatrice des Larmes, le précieux liquide laiteux qui a remplacé l'eau disparue.

En retour les hommes demeurant sur la Surface se sont organisés pour la servir, la nourrir et la chérir. Leur vie entière est tournée vers la production des matières premières nécessaires à sa survie.

Mais lorsque cette symbiose déraile ou est menacée, les Anges Mécaniques ont pour tâche de rétablir l'équilibre et permettre à tous de continuer à exister. Ainsi en permettant chaque jour que la loi dictée par le Livre Premier soit respectée ils assurent un lendemain pour chacun.

Mais peut-être que l'expérience leur apprendra que tout n'est pas aussi blanc et clair que les Larmes et que l'avenir pourrait devenir aussi sombre que les quelques flaques de liquide noirâtre et poisseux qui apparaissent depuis peu en divers endroits de la Surface.

Le système de jeu est basé sur l'atout majeur des Anges Mécaniques, celui qui les place au-dessus du commun des mortels, leur capacité à contrôler la distribution d'énergie dans les différents circuits de leur corps hybride. Ainsi les joueurs peuvent à tout

moment sous-alimenter certains modules pour en suralimenter d'autres. En terme de jeu cela se traduit par le fait de déplacer des D6 d'une ou plusieurs caractéristiques vers d'autres, et ainsi améliorer les performances de l'Ange dans le domaine favorisé. Toutefois gare à la surchauffe car les Unités Autonomes dispensatrices de puissance et les circuits ne sont plus de première jeunesse...

Helkus

illustrations : GASP



JDR-PRO, JDRA et JDRI sont sur un bateau...

Ami lecteur, fidèle complice, toi qui n'arpente pas couramment les couloirs du monde rôliste internaute, tu n'es certainement pas au courant de cette étrange rumeur. De ce mythe, ce flou de la définition qui embrase parfois un forum comme une traînée de poudre, emportant avec lui son lot de participants, terrassés par des questions sans réponses, des arguments sans fondement, voire de profonds arguments dans ce même fondement. Ici, de jeunes auteurs s'arrachent les cheveux sur le sujet tandis que là-bas, des vieux de la vieille ont réponse à tout, démontrant à quel point ils n'ont pas compris la question.

Mais quelle question que diable ?

LA question. Celle que tout pilier de forum s'est posée une fois dans sa carrière d'avatar : quelle est la différence entre un jeu de rôles professionnel, un jeu de rôles amateur et un jeu de rôles indépendant ?

Ha ! Ca y est ! La bête est lâchée et n'aura pas fini de te hanter jusqu'à ce que tu crées ta propre réponse à cette satanée interrogation. Car le monde du jdr a bigrement muté depuis les années 90, où seuls apparaissaient en pleine page des magazines les produits issus de presses d'éditeurs professionnels.

Et si rien n'était vraiment nouveau mais que tout prenait une nouvelle forme ? Faisons simple, et attaquons la créature de face en disséquant ses trois aspects :

JDR-PRO : tout le monde est unanime sur cette notion de « jeu de rôles professionnel ». Bin oui Lucette, c'est évidemment : un jeu de rôles professionnel est celui qu'on trouve en boutique voyons ! Sauf que... Depuis quelques années sont apparues ces fameux éditeurs associatifs (Boite à Polpette, Lupus Ideis, Phénix, Œil du Sphinx...), des bénévoles passionnés qui, tout en ayant un statut « d'amateurs » produisent des ouvrages de qualité, payants, distribués en boutique. Et je n'oublie pas tous ces jeux de rôles amateurs qu'on trouvait fréquemment en dépôt-vente dans les années 80. Ouh la, ça se gâte. Et si on faisait simple ? Un jeu de rôles professionnel ne serait-il pas tout simplement un jdr réalisé par une entreprise (SA, SARL ou EURL) et employant des salariés, à la pige ou au contrat plus « classique » ? Dans cette hypo-

thèse, nous aurions déjà un début de piste : un jdr pro ne se distinguerait pas tant des autres par sa qualité mais par son statut et ses moyens.

JDRA : voici le vil imitateur, le produit réalisé par « l'amateur » dans sa chambre, au crayon de papier sur des feuilles à petits carreaux, pour créer son univers personnel et le faire lire à ses copains. Loin d'être un phénomène nouveau, les jeux de rôles amateurs ont connu une explosion dans ces cinq dernières années, grâce à l'affranchissement du moyen de distribution le plus onéreux : le papier. Aujourd'hui chacun peut mettre librement sa création sur internet, sans passer des jours à chercher une photocopieuse qui ne salope pas les dessins. Ce terme de « jeu de rôles amateur » est d'ailleurs souvent accolé à celui « d'amateurisme » qui, dans la bouche de ceux qui voient uniquement par le professionnel, signifie toujours « moche », « nul », « bâclé ». C'est une généralité quelque peu troublante car, autant que je sache, j'ai souvent acheté des jdrs pros « moches », « nuls » et « bâclés ». Évidemment c'est un fait : le jdra souffre de sa comparaison avec son grand frère, lui qui dispose de plus de temps, de moyens et d'envie de se vendre que le petit poucet. Mais étrangement, le jeu de rôles amateur ne se distingue pas de l'univers des fanzines (celui qu'on nommait encore « fandom » il y a dix ans) : parmi la nuée des jeux d'un jour, naissent parfois de jolies merveilles. Des ouvrages travaillés longuement, appliqués, ciselés dans le papier par des perfectionnistes multi-tâches, faisant office d'auteurs-illustrateurs-maquettistes. On entend alors la foule s'écrier « ce jdra vaut largement un jdr-pro ! » et le candide de demander « mais c'est quoi la différence entre jdra et jdr-pro ? ».

Alors, afin de couper court à tout débat, il suffit de poursuivre notre distinction : à la différence d'un jdr-pro, un jdra est réalisé par des bénévoles, sur leur temps libre, avec les moyens du bord, sous statut associatif ou non. Personne ne gagne rien (à part le plaisir de créer et d'être lu) et n'importe quel jdra peut être diffusé gratuitement sur internet ou contre rétribution au format papier (car, par principe, le papier a toujours un coût et les auteurs amateurs rarement des milliardaires).

JDRI : okay, jusque-là c'était à peu près clair. Mais qu'est ce que c'est que cette histoire de « jeu de rôles indépendant » qui vient m'embrouiller les boyaux de la tête ? Suite logique du « jdra qui vaut un jdr-pro », le « JDRI » est une sorte de compromis entre nos deux définitions précédentes. Un hybride ayant absorbé ce qu'il y avait de mieux parmi ses aînés : la qualité, la liberté créative, la diffusion et la rétribution. À force de vouloir être comparé au jdr-pro, le jdra a su profiter pleinement des nouvelles technologies (internet, logiciels PAO, graphisme, pdf...) afin de s'améliorer, tant sur la forme que sur le fond. Du coup, de nombreux créateurs ont réalisé qu'ils avaient la capacité de réaliser des produits d'une très grande qualité, susceptibles d'être « vendus clefs en main » à des éditeurs traditionnels ou téléchargés sur la toile contre quelques euros.

D'où la naissance de différents labels (Studio Deadcrows, Ballon-Taxi, BP4P, Studio Mammoth, Sadako & Co...), des studios indépendants, rassemblant les fameux auteurs-illustrateurs-maquettistes ciselant leurs œuvres dans le papier ou l'édition numérique. Des groupes d'amateurs, devenus « indépendants », bourrés d'idées jusque derrière les dents et désirant pouvoir enfin bénéficier un tant soit peu pécuniairement des nuits passées devant un moniteur en mangeant de l'andouillette avec du coca. Plus qu'un simple jeu de rôles amateur payant, le jeu de rôles indépendant se doit de posséder la qualité d'un jeu de rôles professionnel, tout en explorant des univers moins étriqués, propres aux jdras.

Une nouvelle ère s'ouvre désormais : celle des jeux de rôles indépendants. Et si ces derniers n'étaient rien de plus que les jeux de rôles professionnels de demain ?

Willy « Brain. Salad » Favre

Les vertus de l'indépendance

Depuis qu'il existe des jeux de rôles, il existe des auteurs dont la passion et l'implication se traduisent par la publication à leur compte de leurs œuvres. On pourrait sans doute s'étendre longuement sur ce qu'on entend par un jeu de rôle « indépendant », mais qu'il nous suffise de considérer ici que la définition a minima est celle d'un jeu auto édité dont le ou les auteurs sont seuls et entiers possesseurs des droits de leurs œuvres.

L'existence de jeux de rôle indépendants n'est donc pas nouvelle, mais leur publication et leur diffusion ont pris une nette ampleur depuis l'avènement d'Internet. Le présent article a pour vocation d'illustrer la manière dont cet essor a pu ouvrir les horizons et influencer la partie plus mainstream de la fameuse « industrie » du JdR.

La propension des jeux indépendants à ne pas respecter les formats traditionnellement admis est une résultante directe de l'absence de pression économique. La plupart des auteurs indépendants ne considèrent pas la publication de Jeux de Rôles comme un gagne-pain, et même s'ils optent pour la publication papier de leurs jeux, ils préfèrent produire un jeu qui leur plaise même s'il n'adresse pas un public très large. Cet affranchissement des contraintes financières leur a permis dans un premier temps de proposer des jeux un peu différents, dans la forme ou dans le fond puis, plus tard, de briser sans vergogne certains tabous que personne ou presque n'avait osé remettre en cause.

Le premier tabou que les auteurs de jeux indépendants ont remis en cause est celui selon lequel un jeu doit être thématiquement ouvert. Le fait que les joueurs aient de nombreuses options dans la création de personnages, que le système et/ou l'univers proposés soient vastes et présentent moult possibilités étaient jusqu'alors considérés comme des facteurs de qualité de tout jeu de rôle sérieux.

Certains auteurs indépendants ont réfuté ce principe, partant du constat que vouloir raconter tout et n'importe quoi avec un même système c'était comme vouloir écrire de la philo et de l'horreur en utilisant les mêmes mots. Paladin, par exemple, est entièrement

conçu pour confronter les joueurs (à travers leurs personnages) au choix cornélien de respecter un code de l'honneur très strict ou de basculer du côté obscur. Idéal pour jouer des Templiers, des Jedi ou des Paladins, le jeu ne permet pas de jouer des magiciens, des barbares ou des contrebandiers stellaires.

Le corollaire de cette concision thématique est la concision tout court. L'idée qu'un jeu doit faire au moins 250 pages pour être sérieux n'était, jusqu'à ces dernières années, presque jamais remise en cause. Aujourd'hui, les auteurs indépendants n'hésitent pas à publier des jeux faisant entre trente et quatre-vingts pages. D'ailleurs, ces jeux n'ont pas nécessairement vocation à être joués en longues campagnes. Après tout, les histoires courtes ont parfois tout autant de mérite et d'intérêt que les longues sagas...

D'une manière générale, l'origine de cette concision est, pour la plupart des auteurs indépendants et particulièrement ceux qui participent au forum dédié The Forge le résultat d'une interrogation sur les objectifs du jeu avant de commencer l'écriture de celui-ci. Pratiquement tous les jeux issus de ce « think tank » qu'est devenu The Forge, et pas mal d'autres jeux indépendants également, sont conçus en répondant à une question fondamentale : quel type d'histoire est-ce que le jeu doit permettre de raconter. Le système et l'univers quand il existe sont alors conçus autour de ce principe fondateur.

Ainsi, *Enemy Gods* s'attache à narrer les quêtes épiques des héros mythologiques au cours desquelles les dieux influent sans cesse dans les entreprises des héros. La résultante est un système qui permet aux joueurs d'incarner à la fois un héros (qui agit) et un dieu (qui influence les actions des héros), les objec-

tifs des deux pouvant être contradictoires. Le système, qui plus est, permet une escalade de puissance lorsque plusieurs dieux se mêlent d'une situation, pour obtenir au final des actions dignes d'Hercule ou d'Ulysse.

On retrouve également ce centrage thématique fort dans les jeux de Ron Edwards comme *Sorcerer*, dont le « slogan » explicite est : « Quel prix êtes-vous prêts à payer pour parvenir à vos fins ? ». Les joueurs y incarnent des sorciers qui négocient avec leurs démons le pouvoir de faire ce qu'ils souhaitent faire. *Dogs in the Vineyard*, quant à lui, place les personnages dans le rôle d'arbitres religieux, d'inquisiteurs, chargés de décider quand les péchés de leurs ouailles méritent le pardon, et quand ils méritent le châtement... Ces jeux, comme *Paladin*, sont conçus pour confronter les joueurs à des choix moraux difficiles, et les systèmes dont ils sont dotés contribuent à concrétiser l'importance de ces choix.

Un autre tabou qu'on allègrement brisé les jeux indépendants est celui de la prééminence du combat dans le système. À quelques rares exceptions près, tous les jeux de rôle jusqu'au milieu des années 90, même si le contexte suggérait le contraire, accordaient une place prépondérante au système de combat. De nombreux jeux indépendants ont pris le contre-pied de cette tendance en proposant des systèmes de résolution uniformes pour tous types d'action, la narration par le maître ou par le joueur se chargeant de fournir la partie descriptive de l'action.

Le plus connu de ces systèmes est sans doute *Heroquest*, dans lequel toutes les actions sont résolues par une opposition basée sur l'ensemble des compétences et descriptifs du personnage pertinents pour l'action. Par conséquent une joute verbale, une négociation commerciale, la séduction d'une sourette et un duel à l'épée se résolvent mécaniquement de manière identique.

Ce principe a été repris par de nombreux autres jeux, comme *The Shadow of Yesterday* ou, plus radicalement, dans *Prime Time Adventures*, un jeu conçu pour émuler les séries télé. Dans chaque scène, les protagonistes décrivent la résolution qu'ils souhaitent

pour la scène et un jet de dé décide de celui qui maîtrise la narration. Ce jet est influencé par l'investissement que chacun souhaite mettre dans la scène, mais également la popularité du personnage qu'il incarne auprès des téléspectateurs de la série !

Sur cet exemple et beaucoup d'autres, on voit d'ailleurs que les jeux indépendants n'hésitent pas à remettre en cause la structure narrative même d'une partie de jeu de rôle. Classiquement, l'essentiel des clés narratives (les protagonistes, l'intrigue, les indices, etc.) et de la résolution de l'histoire sont entre les mains du maître de jeu. Implicitement, le rôle théoriquement neutre du MJ est remis en cause par sa responsabilité narrative : dans quelle mesure peut-il rester impassible lorsque le déroulement même de l'histoire est menacé ? Bref, le rôle traditionnel du MJ est actif face à un rôle des joueurs plutôt réactifs.

Plusieurs jeux indépendants tentent de casser cette logique, de plusieurs manières divergentes d'ailleurs. La réponse la plus explicitement polarisée est certainement celle de *Donjon* qui donne un pouvoir narratif aux joueurs et rend explicite les intérêts divergents des joueurs et du maître de jeu. Toute action y est une opposition entre le MJ et le joueur. Le vainqueur de cette opposition décrit le résultat de l'action. Les joueurs sont encouragés à rendre la vie du maître compliquée, et le maître est encouragé à interpréter de la façon la plus stricte et la plus vicieuse les narrations des joueurs. Maintenant, mettez tout ce beau monde dans un donjon à la sauce D & D boîte rouge, et imaginez le résultat d'un jet de perception réussi... Oui, c'est bien le joueur qui décrit ce qu'il voit ou entend et pas le maître...

Sans être aussi radicaux, plusieurs autres jeux indépendants proposent des mécaniques permettant aux joueurs d'avoir leur mot à dire dans le déroulement d'un scénario ou d'une campagne. Ainsi, dans *The Riddle of Steel*, les personnages sont définis, au-delà des caractéristiques classiques, par des attributs spirituels (*Spiritual Attributes*) qui sont des descriptifs ouverts définis par le joueur. Ainsi, un personnage pourra être défini par sa « loyauté au royaume de Burle », sa « haine de la religion Pigte », son « amour de la princesse Marbella », etc. Toute action rentrant dans le cadre d'un de ces attributs se verra augmen-

tée de bonus substantiels. Les joueurs sont donc encouragés à prendre le destin de leurs personnages en main et décider de ce qu'ils veulent faire en fonction de leurs attributs respectifs, puisque c'est seulement dans ces cas-là qu'ils auront les moyens d'être réellement des héros.

À l'extrême de cette volonté de remise en cause de l'équilibre narratif autour de la table, on trouve des jeux qui brisent totalement les concepts établis, comme *Universalis*, un jeu de rôle sans MJ, ou *Discernment*, un jeu avec un seul joueur et plusieurs MJ. Certains argueront que la remise en cause est, dans le cadre de ces jeux, tellement fondamentale que l'on ne parle plus de jeu de rôle. Je pense qu'on peut défendre des arguments dans un sens comme dans l'autre, il n'en reste pas moins que ces jeux sont des expérimentations intéressantes et potentiellement influentes sur notre hobby.

La lecture des paragraphes qui précède donne une impression sans doute erronée des jeux indépendants puisqu'elle se focalise sur les aspects qui les mettent en rupture par rapport aux jeux traditionnels. Il existe bien évidemment de nombreux jeux indépendants qui, sans avoir une approche aussi radicale que certains des jeux pré-cités, innovent néanmoins dans la continuité des jeux plus classiques.

Ainsi, *Burning Wheel* est un système générique médiéval-fantastique que ne renieraient pas les amateurs de mécaniques complexes et détaillées. Il a le mérite de bien faire tout ce qu'il se propose de faire, et de structurer différemment à la fois le combat, beaucoup plus « chaotique » que celui des jeux traditionnels, et la création de personnage, forgé par des expériences de vie qui déterminent ces caractéristiques de façon plus organique que bien d'autres systèmes.

De même, *Conspiracy of Shadows* propose un jeu centré sur la lutte contre des conspirations occultes dans un monde médiéval à la saveur très gothique. Le système de combat qu'il présente est simple et intuitif et en même temps très différent des systèmes « à tour » puisque les protagonistes gèrent une réserve d'endurance qui leur permet de maintenir l'offensive en continu tant qu'il leur reste de l'endurance et

que leurs actions sont couronnées de succès. Au premier échec ou lorsque la ressource s'épuise, la situation se renverse.

Il ne faudrait pas non plus penser que les jeux les plus innovants sont les moins ludiques. La volonté des auteurs de jeux indépendants est d'ailleurs plutôt de centrer leurs jeux sur l'expérience ludique que d'écrire une œuvre d'art totalement inadaptée à ce qui se passe autour de la table. Par contre, certains de ces jeux demandent clairement que ceux qui souhaitent les essayer mettent de côté *a priori* et habitudes tant leur approche est différente de celles des dinosaures du JdR.

Ceci n'est bien évidemment qu'un survol de ce que la richesse du jeu indépendant est susceptible de proposer. Vous aurez remarqué l'absence de références à des jeux Français, non pas par ségrégation ni pour des raisons qualitatives mais simplement parce qu'il est plus facile pour le lecteur Français de se documenter par lui-même sur ces ouvrages.

Il est indéniable que, comme ce fut le cas dans le monde de la musique dans les années 80, l'émergence d'une vague indépendante a un effet d'ensemble sur les productions, y compris celles plus grand public (pour autant que l'on puisse parler de « grand public » dans le jeu de rôle), et cette influence va se faire sentir plus encore dans les années à venir. Déjà on voit des sociétés établies sortir des jeux plus courts, sur des thèmes plus resserrés. On voit de plus en plus de ces jeux prendre des risques sur les thèmes qu'ils abordent et les mécaniques qu'ils proposent. Même des jeux qui se veulent « classiques » dans leur contenu essaient de proposer des systèmes ou des univers décalés et différents.

J'espère que ce petit aperçu vous aura donné envie de tester tel ou tel jeu, d'autant que ceux-ci sont fréquemment distribués sous format PDF à un prix très abordable (entre \$5 et \$10). Vous trouverez ci-joint une liste de références et d'adresses web pour vous documenter plus avant.

Ben Felten

Sites génériques

The Forge (<http://www.indie-rpgs.com/forum/>) est un forum qui propose des discussions pour tous les auteurs et aspirants auteurs indépendants. Vous y trouverez des réflexions très poussées sur le jeu de rôle et même des analyses théoriques de celui-ci, mais aussi des jeux en gestation, des récits de parties de divers jeux indépendants et des forums spécifiques dédiés à de nombreux jeux indépendants.

Indie Press Revolution (<http://www.indiepressrevolution.com/>) et **Key 20** (<http://www.key20.com/>) sont des boutiques en ligne dédiées aux jeux indépendants qui vous permettront, si vous préférez les versions papier, d'acheter au même endroit (et donc avec des frais de port communs) de nombreuses références de JdR indépendant.

Jeux à explorer

Donjon (Clinton R Nixon; 80p; PDF; <http://www.anvilwerks.com/donjon/>)

est un jeu se proposant de recréer l'ambiance des bonnes vieilles explorations de donjons d'antan sans le bagage de règles et de gestion qui est aujourd'hui associée aux jeux permettant de la faire. La mécanique de résolution est narrative et laisse les joueurs très libres d'influencer le récit; la fortune et l'équipement sont rendus abstraits de manière ingénieuse, et il est recommandé de prévoir de nombreux d20!

Paladin (Clinton R Nixon; 30p; PDF; <http://www.anvilwerks.com/paladin/>)

propose aux joueurs d'incarner des chevaliers de lumière. Grâce à l'animus lumineux et à son pendant obscur ils disposent de pouvoirs considérables mais doivent respecter un code de conduite très strict pour ne pas basculer du côté obscur. Plus rapide, plus facile, plus séduisant. Paladin présente un univers médiéval fantastique succinct et des brefs descriptifs d'univers Space Opéra, Shaolin et Policier contemporain. Il est disponible gratuitement sous licence Creative Commons.

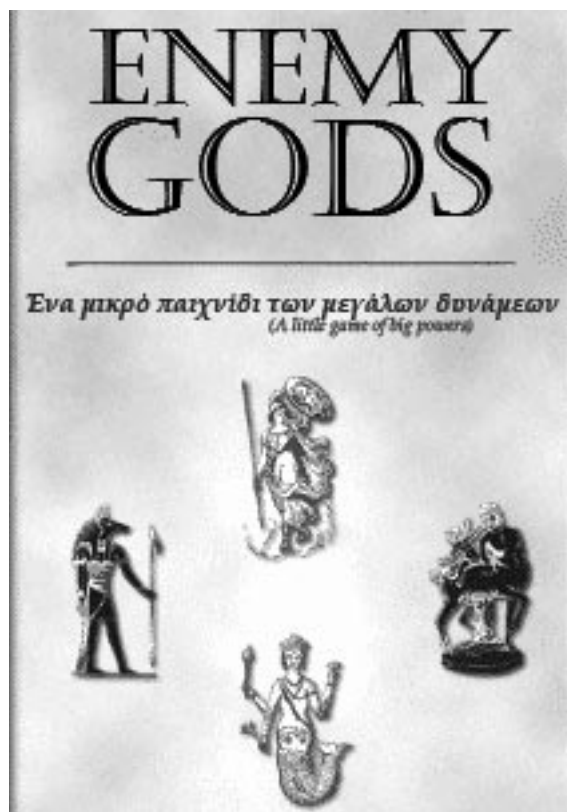
The Shadow of Yesterday (Clinton R Nixon; 164p; Papier; <http://www.anvilwerks.com/tsoy/>) est un jeu plus classique dans sa forme avec un uni-

vers médiéval d'inspiration manga centré autour d'un ensemble de royaumes se remettant lentement d'une apocalypse mystique. L'originalité du jeu réside en son traitement des races non-humaines (elfes, gobelins et hommes-rats) et dans son système narratif étoffé d'un mécanisme d'expérience customisé par les joueurs: ce sont eux qui décident le type de réalisations susceptibles de faire progresser leur personnage. Également disponible gratuitement sous licence Creative Commons.

Dogs in the Vineyard (D. Vincent Baker; 105p; Papier ou PDF; <http://www.lumpley.com/dogsources.html>)

est un jeu d'ambiance western (bien que situé dans un far west alternatif) où les personnages incarnent les piliers d'une foi puritaine chargés de traquer les pêcheurs et les démons et de décider de leurs châtiements.

Prime Time Adventures (Matt Wilson; 76p; Papier; <http://www.dog-eared-designs.com/games.html>) est un jeu permettant de recréer à travers une succes-



sion de parties les épisodes d'une série télé quelle qu'elle soit, pour ceux qui ont toujours rêvé de jouer Dallas, Magnum ou Urgences. La trouvaille de génie est dans l'importance de la popularité des personnages et du lobbying de leurs fans dans la résolution des événements de la série. Le jeu est pour le moment en rupture de stock mais une édition révisée doit sortir cet été.

Enemy Gods (John Wick; 52p; Papier ou PDF; <http://wicked-dead.com/enemygods/>)

est un jeu permettant d'incarner des héros mythologiques. Ils sont définis par leur dévotion aux différents Dieux et par leur hubris, qui leur permet d'agir sans recourir à l'aide des Dieux. Ceux-ci sont également incarnés par les joueurs, et peuvent influencer la réussite des héros mais également les bénir, les maudire et d'une manière générale se mêler de tous les aspects de leur vie. Le jeu est écrit par John Wick qui est également l'auteur de Cat, Thirty et de plusieurs autres jeux indépendants.



Burning Wheel (Luke Crane; 2x304p; Papier; <http://www.burningwheel.org>)

est un système de jeu médiéval-fantastique « réaliste » (les Américains disent « gritty »). Le jeu est conçu autour d'une résolution de jets universelle mais déclinée sur tous les aspects du personnage. Le jeu propose les races traditionnelles (humains, nains, elfes et orcs) dans le livre de base et la création de personnages par « tranches de vie » donne une saveur toute particulière (et très tolkienienne) aux différentes races proposées.

Conspiracy of Shadows (Keith Senkowski; 154p; Papier; <http://www.bobgoat.com/conspiracy/>) est un jeu médiéval avec un soupçon de fantastique. Les personnages sont liés par leur volonté de lutter contre une conspiration occulte dont ils sont les seuls à connaître l'existence et qui menace leur région, et peut-être même le monde entier. Dans une ambiance très gothique, la trousse du jeu est de proposer une boîte à outil pour construire la ou les conspirations mais sans imposer celle-ci.

The Riddle of Steel (Jake Norwood et Brian Leyland; ?; Papier; <http://www.riddleofsteel.net>) est un jeu médiéval-fantastique dont le système de combat est censé refléter l'expérience réelle (et donc particulièrement mortelle) des duels à l'épée. L'auteur pratique d'ailleurs les combats en armes et armure médiévales. Le jeu propose également un univers qui fait quelque peu penser à Conan, mais il est plus réputé pour son système que pour son univers.

Universalis (Ralph Mazza; 86p; Papier; <http://ramshead.indie-rpgs.com/>) est un jeu totalement ouvert. Les joueurs disposent d'un certain nombre de points qu'ils peuvent dépenser pour contribuer, au début de la partie, l'univers de jeu et le « contrat » de la partie. Ensuite, chaque scène est créée en dépensant d'autres points, les protagonistes, les lieux, etc. et en narrant l'histoire.

Discernment est un jeu court publié dans la No Press Anthology (Divers; 146p; Papier; <http://www.nopress.net/>).

Le joueur y incarne un cobaye d'Aliens venus sur terre pour étudier les hommes. Les maîtres de jeu y sont chacun un Alien dont l'objectif est de cerner



l'âme du cobaye. Pour ce faire, ils le confrontent à des situations diverses et des choix moraux difficiles pour essayer de deviner sa nature profonde. La NPA est une collection de huit jeux courts indépendants publiés pour la première fois en format papier.

Sorcerer (Ron Edwards; 144p; Papier; <http://www.sorcerer-rpg.com/>)

est un jeu centré sur l'idée que la magie n'est pas un talent inné mais une négociation avec un démon. Les personnages sont donc des « sorciers », mais leur seule capacité à faire des choses extraordinaires se fait à travers la relation qu'ils ont avec un être ou un objet externe. Le jeu reste très ouvert sur ce que cela peut-être, un démon classique, un garde du corps, une épée, tout est imaginable. Le cœur du jeu est d'explorer comment le personnage conserve son humanité alors que le démon lui permet (et l'encourage) à abuser de ses pouvoirs.

Heroquest (Greg Stafford et Robon D. Laws; 288p; Papier; <http://www.glorantha.com/>)

est la dernière incarnation du système proposé pour jouer dans le célèbre univers de jeu de Glorantha. Pour cette raison, certains ne le considèrent pas comme indépendant, mais la possession des droits par Stafford et sa proximité avec The Forge font que son importance sur la scène Indie est indéniable.

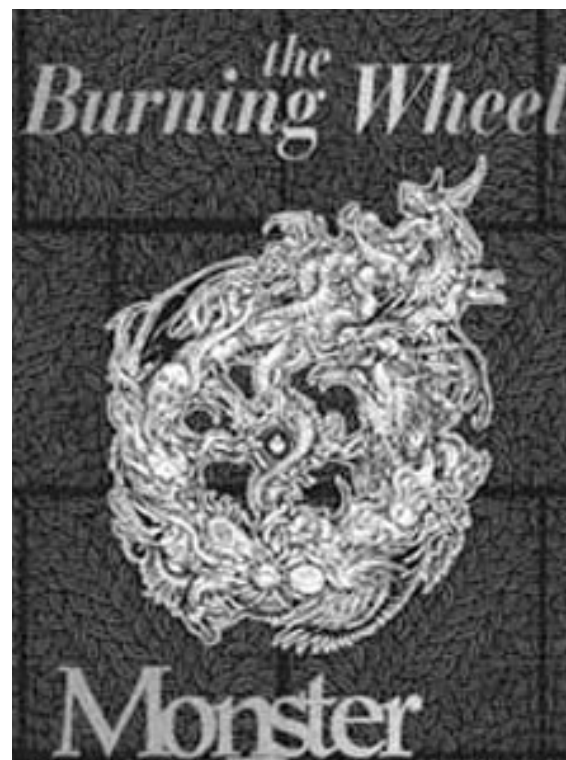
Cet article est trop succinct pour pouvoir parler des dizaines de jeux intéressants à explorer. Si vous êtes suffisamment intrigués pour explorer par vous-mêmes, on peut également recommander :

Dust Devils et Nine Worlds, de Matt Snyder (<http://www.chimera.info/>)

Dead Inside et Truth & Justice, de Chad Underkoffler (<http://www.atomicsockmonkey.com/>)

Octane, Inspectres et Lacuna Part 1, de Jared Sorensen (<http://wicked-dead.com/>)

My Life with Master de Paul Czege (<http://www.halfmeme.com/master.html>)



Le PDF en questions

Le PDF, au-delà du simple format de fichier, est perçu par certains comme une solution d'édition « au rabais ». D'autres voient en lui la panacée et l'avenir de l'édition. Qu'en est-il ? Un livre, un jeu, diffusé sous forme de fichier, est-il comparable à son homonyme en format papier ? Qu'a-t-il de plus ou de moins ? Nous avons posé ces questions, et d'autres, aux acteurs des Labels indie francophones : RiP pour [BP4P](#), Brand pour [Sadako & co](#), et le Grümph pour [Ballon-Taxi](#).

Lecture sur écran ou sur papier ?

Si les ouvrages publiés au format PDF peuvent être extrêmement variés dans leur forme, on peut toutefois distinguer deux grandes familles : les livres électroniques et les documents web.

Héritiers directs de l'impression, les livres électroniques bénéficient de la même mise en page qu'un livre classique, et ils sont d'ailleurs pour la plupart destinés à être imprimés. C'est un format très prisé des grands éditeurs professionnels, puisqu'ils peuvent les réaliser très simplement à partir de la même maquette servant aux versions imprimées.

Le document web est quant à lui destiné à être lu à l'écran. Il adopte généralement une maquette au format paysage, et profite souvent de toutes les

fonctionnalités offertes par le format PDF, et notamment des liens hypertextes.

RiP : *Pour ma part, je pense qu'il est important de privilégier la lecture à l'écran. Mon objectif avec BP4P est de proposer des petits jeux pdf, idéalement des 24/32 pages et n'excédant jamais les 48 pages. Avec de tels formats, je pense qu'il est encore possible de lire entièrement un jeu à l'écran. Je privilégie donc le format paysage qui permet d'afficher une page complète sur un écran et offre ainsi un plus grand confort pour l'utilisateur.*

Brand : *De mon côté, je reste persuadé qu'il faut offrir au lecteur le choix de faire comme bon lui semble, et que cela peut passer par la généralisation des versions « printer-*

friendly ». Tout le monde feuillette sur l'écran, et rare sont ceux qui n'impriment pas au moins partiellement les documents pour jouer autour d'une table. Le PDF apporte de nouvelles possibilités, autant ne pas les réduire en n'offrant que des jeux laids car imprimables ou des jeux beaux mais qui obligent à jouer avec un pc portable pendant la partie.

Le Grümph : *Le format électronique allie les avantages de la lecture 2D (type papier) et de la lecture dynamique (hypertextes et ergonomie fonctionnelle.) Bien dommage de ne pas tenter d'en profiter. J'ai encore beaucoup à apprendre – tant en maquettage classique qu'en mise en forme électronique – mais ce que j'ai pu voir jusqu'à présent me laisse imaginer un potentiel extraordinaire. Je pense proposer systématiquement un printer-friendly accompagnant le document électronique au format paysage. La plupart de mes joueurs et Mj possèdent des portables qui leur servent de juke-box et de sources de règles ; mais beaucoup préfèrent encore faire une première lecture des informations sur papier. De même, les aides de jeu à distribuer aux joueurs deviennent soudainement très faciles à réaliser. Cela ne coûte pas beaucoup plus cher de créer des petits livrets de matériel, de magie, des supports de règles, des feuilles de personnage, des petits programmes éventuellement, et de les joindre au document principal. Quel bonheur ensuite sur la table que de sortir les goodies et de surprendre les joueurs en leur offrant du matériel...*

L'impression

Hormis dans le cas de PDF particulièrement courts, l'impression du document est quasiment indispensable à sa lecture et à son utilisation, ce qui augmente considérablement le prix réel du produit pour le consommateur, surtout dans le cas de PDF « luxueux » utilisant illustrations et maquettes sophistiquées en quadrichromie. Si l'on ajoute à cela le prix d'une reliure, le prix final peut s'avérer encore plus élevé que l'achat du même ouvrage au format traditionnel. Les fonctionnalités du programme Acrobat Reader permettent toutefois de réduire ce coût en n'imprimant que le texte (et pas les images), ou en sélectionnant les pages qu'on souhaite utiliser.

RiP : *Comme je l'ai dit plus haut mes produits n'ont pas pour vocation à être imprimés. Au pire le client ne devra*

Une brève histoire du PDF

Si le format PDF existe depuis les années 1990, son utilisation dans la communauté des joueurs a longtemps été limitée aux manuels de jeux vidéo et autres documents annexes téléchargeables gratuitement sur les sites officiels. La « démocratisation » du PDF peut être considérée comme un effet secondaire de la publication de l'Open Game License en 2000 : en autorisant quiconque à publier des suppléments pour le d20 System, elle a poussé les auteurs amateurs et les petits éditeurs sans gros moyens à se tourner vers l'édition électronique, nettement moins coûteuse que l'impression traditionnelle. D'autre part, la même période a vu outre-atlantique l'émergence de nombre de maisons d'édition indépendantes ou d'auteurs indépendants proposant via ce médium des jeux originaux. Dans les années qui suivirent, une véritable avalanche de produits électroniques déferla sur le web, et des sites comme RPGNow ou encore Drive Thru RPG participèrent à populariser ce médium, du moins dans la communauté rôliste anglophone. Le revers de la médaille étant que la qualité souvent médiocre de ces produits a contribué à donner au PDF la réputation de « sous-publication ». Face à cet engouement pour ce nouveau format, les réactions des éditeurs ont été très diverses : certains l'ont ignoré (et l'ignorent encore), d'autres se sont contentés de « numériser » certains de leurs produits imprimés, d'autres encore ont tenté l'expérience à travers des gammes hybrides proposant des suppléments imprimés ou électroniques, voire même des jeux entièrement publiés au format PDF. Dernièrement Wizards of the Coast a décidé d'imiter les autres éditeurs en publiant certains de ses suppléments pour D & D3 aux deux formats, signe que ce nouvel outil de publication est définitivement entré dans les mœurs des rôlistes.

imprimer que quelques pages nécessaires au jeu : Feuille de Personnage, plans ou annexes techniques. Rien ne les empêche de tout imprimer mais je ne pense pas que cela soit nécessaire pour des jeux comme Wushu par exemple. C'est aussi l'un des aspects les plus intéressants du pdf à mes yeux. Et c'est ici le militant écologique qui parle. Le pdf a aussi été inventé pour permettre de diminuer la consommation de papier dans les entreprises. Personnellement, je n'imprime quasiment jamais mes jeux pdf.

Brand : Pour moi un jeu au format électronique ne doit pas être vu comme une « page web compressée » ou une sorte de « livre au rabais » mais bel et bien comme un jeu à part entière, une espèce de grosse boîte virtuelle dans laquelle on peut mettre bien des choses. Comme le PDF permet de ne plus payer les redondances, il n'y a plus aucun problème à faire des documents destinés à être imprimés pour les joueurs, même si le document du meneur comprend exactement les mêmes informations. Inversement, rien n'empêche d'avoir d'un côté des règles largement expliquées et commentées et de l'autre un synopsis beaucoup plus fonctionnel fait pour être imprimé et amené autour de la table de jeu.

Le Grümph : Je me dirige de plus en plus vers des dossiers zippés comprenant de nombreux éléments : aides de jeu, livrets pour les joueurs, feuilles de personnage, programmes de création ou de gestion des PNJ (ou feuilles de calcul). Certains devront ou pourront être imprimés pour que les joueurs en profitent pleinement. Mais, comme on le répète à chaque fois au début des règles, vous pouvez en faire ce que vous voulez. Écrire les textes et les illustrer correctement (et aussi les corriger) sont le gros du travail. La mise en page est un élément assez rapide. Le matériel peut ainsi, sans de trop gros effort, être présenté de multiples façons : pour l'écran, pour l'impression, pour le MJ ou pour les joueurs...

PDF versus Livre ?

Le livre imprimé va-t-il, ou peut-il, être remplacé par le PDF ?

RiP : Le pdf remplacer le livre ? Ce n'est pas sérieux. La télé n'a jamais remplacé la radio. Pourquoi en serait-il autrement avec le pdf et le papier ? Personnellement, j'apprécie de posséder des jeux au format papier. L'objet livre me plaît et je suis très fier de ma bibliothèque. Papier et pdf sont complémentaires. Ils ne s'opposent pas.

Brand : Le PDF n'est pas appelé à remplacer le livre. En tant que nouveau média, il offre de nouvelles possibilités et facilite – s'il ne crée pas – de nouvelles façons de jouer. Il me semble que le PDF est particulièrement adapté pour le prêt-à-jouer, par exemple, mais il ne vaut pas le livre quand il s'agit de présenter en une fois de grands univers très détaillés ou de faire joli sur vos étagères. Le livre et le pdf sont donc deux supports qui ont l'un comme l'autre leurs avantages et leur inconvénients. A mon avis, lorsque plus d'éditeurs le comprendront et feront des produits pdf spécifiquement conçus pour ce support, l'intérêt de ce dernier deviendra rapidement plus évident.

Le Grümph : Avenir du jeu, peut-être. Avenir des auteurs, certainement. Les coûts de fabrication et la subordination aux puissances financières ne permettent pas aux auteurs de sortir toutes les idées qu'ils ont en tête et d'en être assez rétribués pour que cela vaille le coût. Le potentiel de la vente en ligne du pdf permet de revoir cela et d'ouvrir des espaces de création. Le livre reste l'objet mythique pour tous ceux qui écrivent, car il représente la pérennité. La production électronique n'est pas encore pérenne. Aussi, il y aura toujours l'envie, et donc la réalisation de ces envies, de fabriquer des « vrais » livres en vrai papier à poser sur des bibliothèques bien solides. Pour le moment, j'ai envie des deux – pas pour proposer les mêmes choses aux joueurs et aux lecteurs. Des jeux courts ou longs, dans des formats « complexes », proposant plusieurs fichiers à lire, à jouer, à utiliser ou à imprimer. D'autres jeux, conçus comme des vrais livres papiers, proposeront une autre approche artistique et rédactionnelle...

Le PDF s'adresse-t-il aux vieux routards ?

Acheter un jeu au format pdf nécessite d'avoir une carte bancaire ; cela exclu de fait la partie plus jeune du public, et/ou celle ne disposant pas ce moyen de paiement. Peut-t-on pour autant dire que les jeux pdf s'adressent à une portion congrue du public, en général les plus âgés ?

RiP : Il est une chose évidente. Effectivement le pdf s'adresse à des joueurs plus vieux que la moyenne. Ce ne sont pas des adolescents qui achètent Wushu mais plutôt des gars adultes, bien installés dans la vie. C'est aussi l'une des raisons qui me vont privilégier les jeux courts : je

sais que mes clients n'ont pas beaucoup de temps puisqu'ils sont socialement investis et responsables (père de famille, salarié, etc.)

Brand : C'est indéniable. Mais je ne sais pas si c'est très grave étant donné que les façons de jouer qui tirent le mieux parti des possibilités du PDF semblent être plus répandues chez les jeunes adultes, installés qui ont typiquement assez d'argent pour s'acheter des jeux mais plus tellement le temps d'y jouer. Tous ces gens qui finissent par arrêter le jeu de rôle car ne trouvant plus dans le format classique quelque chose d'adapté à leur rythme de vie, ou, dans le meilleur des cas, se contentant de jouer au même jeu depuis des années pour ne pas avoir à prendre le temps d'en apprendre un nouveau.

Le Grümph : Je ne sais pas... Dans mon club, les collégiennes ont des ordinateurs portables (offerts par la région.) Alors le pdf touche tout le monde, y compris de jeunes MJ qui osent se lancer sur des jeux courts, faciles à prendre en main... D'un autre côté, les vieux routiers continuent à préférer les pavés qui leur apportent la satisfaction d'univers complexes. Tout ça dépend surtout des jeux, de leur thème, de leur qualité, de la manière de les présenter, etc. Si les vieux auteurs, revenus de l'illusion de l'édition classique, se tournent vers le pdf, ils écriront pour les vieux joueurs et donc les toucheront. Que de jeunes loups écrivent les jeux que les gamins attendent et on explosera les échanges en P2P!!!

Faire des économies ?

D'un point de vue économique, le format PDF offre des avantages incontestables dans le milieu relativement confidentiel du jeu de rôle. En se passant d'imprimeur, l'éditeur réduit d'autant le coût de production d'un ouvrage, et ne risque pas de se retrouver avec un stock d'invendus.

L'édition électronique n'est toutefois pas une recette miracle : à qualité égale, le prix des illustrations et du travail de mise en page demeure le même quel que soit le support. Ce coût « incompressible » se ressent d'autant plus que les clients prêts à acheter des livres ou des suppléments au format électronique demeurent une minorité.

RiP : Pour ma part en tant que client, ce n'est pas l'aspect économique qui me plaît dans le pdf. Je ne les ai

jamais trouvés particulièrement économiques, bien au contraire. Mais, lorsque j'achète un jeu de 20 pages pour la somme de 5 euros, je sais que la majeure partie de cette somme va aller dans la poche de l'auteur. Et cela me plaît. (C'est l'auteur militant qui parle là) Je pense que pour continuer à avoir des jeux, les joueurs doivent accepter de faire un effort.

Brand : L'aspect économique est important, mais une fois encore non pas parce que le prix « au kilo » est moins élevé (cela dépend des cas), mais parce que les jeux ne sont pas les mêmes. Je ne sais pas pour vous, mais j'ai un certain nombre de jeux classiques sur mes étagères que je n'ai pas lus en entier. Pour ces jeux, j'aurais largement préféré avoir 15 pages de règles plutôt que 153 et trois pages de liste de matériel mais bien foutues qu'une trentaine. Je préfère largement payer 6 € pour un petit jeu de 32 pages, mais dont je sais que je rentabiliserai chaque centime, que 40 € pour un pavé de 300 pages dont il me semble qu'une bonne partie restera inutilisée. D'autant plus si je sais que cela aidera l'auteur du jeu et la création de façon générale. Cela ne veut pas dire que je n'aime pas les pavés (au contraire), mais que ces petits formats offrent une alternative économique intéressante.

Le Grümph : Je n'achète plus de jeux depuis longtemps. Je viens tout juste de m'y remettre en craquant pour quelques trucs qui m'ont tapé dans l'œil. Je ne suis pas un bon juge de la chose... Par contre, c'est clair que pour moi « size doesn't matter!!! » C'était même l'un des slogans écartés pour le Ballon-Taxi...

Des gammes hybrides ?

Le format électronique permet de faire un suivi d'une gamme à moindres frais : un livre de base, imprimé, suivi de suppléments et de scénarii sous forme électronique. Cette formule a pour avantage de distribuer et de faire connaître un jeu en boutique, tout en assurant un suivi aisé.

RiP : Les gammes hybrides papier/pdf ? Ce n'est pas une mauvaise idée. Amha, cela va se généraliser dans un futur proche.

Brand : Je manque de recul, mais tant que les deux sous gammes exploitent à fond les possibilités de leurs supports, cela me semble bon.

Le Grümph : Pourquoi pas... Si on a les moyens de payer les impressions. Mais, comme d'habitude, les auteurs seront mal payés et cela ne touchera pas forcément plus de monde...

Rapide à prendre en main ?

L'un des grands avantages du pdf, c'est la facilité avec laquelle on peut se le procurer : quelques clics, et on a le jeu directement chez soi. Disponible 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, ce mode de diffusion se libère des horaires d'ouverture des magasins et des contraintes géographiques, y compris les frontières et les océans.

RiP : L'accessibilité est l'une des grandes forces du pdf. Acheter un jeu papier un dimanche à midi pour pouvoir faire jouer 3 potes qui débarquent à l'improviste le soir même est impossible avec l'édition papier traditionnelle.

Brand : C'est en effet un des points forts de ce format. Un PDF bien pensé et bien organisé (avec des aides de jeux à imprimer par exemple) est un moyen très facile d'avoir des parties prêtes à jouer en un minimum de temps.

Le Grümph : Oui. C'est le but.

Le PDF, un laboratoire ?

L'un des principaux attraits du PDF demeure la possibilité d'éditer des jeux « de niche » aux thèmes trop particuliers pour toucher un large public. Un éditeur peut donc publier un jeu de ce genre tout en sachant qu'il ne vendra qu'un nombre d'exemplaires très limité. En réduisant l'investissement de départ au minimum (et notamment en n'utilisant qu'un petit nombre d'illustrations), l'éditeur peut rentrer dans ses frais assez rapidement, chose impossible avec une édition papier.

Cette méthode peut également permettre à l'éditeur de « tester » le marché : en fonction de l'accueil reçu par un jeu au format électronique, il pourra par la suite envisager une publication traditionnelle.

Brand : Le PDF peut en effet permettre de prendre des risques, de faire des expériences sur la popularité d'un jeu, mais pas, selon moi, d'en faire sur son contenu d'un



point de vue qualitatif. Tout simplement parce qu'individuellement, chacun des acheteurs de PDF doit en avoir autant pour son argent qu'un acheteur de jeu classique et qu'il est hors de question de lui vendre un produit de moindre qualité sous prétexte qu'il est électronique.

Le Grümph : *Le pdf est le meilleur moyen pour quelqu'un qui peut assurer la chaîne créative de s'en sortir financièrement. Après, la qualité doit évidemment être au rendez-vous. On ne peut tromper un homme mille fois ni tromper mille fois mille hommes ou... Enfin bref. Si je commence à proposer des jeux inutiles, injouables, illisibles, sans charte graphique, il faudra qu'on m'abatte d'urgence. L'objectif des jeux courts n'est pas d'arnaquer le chaland mais bien de l'amener sur des jeux superbes, pensés et travaillés quand le milieu économique ne permet pas de le faire selon les filières classiques...*

Quels types de jeux pour quels joueurs ?

Le Grümph : *J'écris d'abord en tant que MJ et que joueur. J'aime quand des MJ prennent mes jeux et me les maîtrisent – un grand plaisir. Je teste toujours mes idées auprès de mes joueurs habituels et j'écris pour eux en premier lieu. Peut-être est-ce que cela oriente mes méthodes ou mes univers, mais au moins je reste les deux pieds sur terre (j'ai encore testé un truc ce matin que j'ai jeté dans la foulée après avoir passé trois heures à le voir démonté par une argumentation soutenue!!!) C'est vraiment une approche pratique que j'essaie de prendre : est-ce qu'ils auront l'envie ou le temps de me lire ? Est-ce que mes idées leur plairont ? Est-ce que cela les motivera à créer un personnage et à se lancer ? Est-ce qu'ils voudront maîtriser à leur tour ? Ensuite, j'espère que cela plaira à un plus large public... mais l'important reste mes joueurs habituels, difficiles et critiques (normal au bout de dix ans de jeu en commun, ils sont très exigeant...)*

Mises à jour faciles ?

L'une des grande force du pdf est la possibilité de sortir une version mise à jour d'un jeu, en y incluant directement les corrections. Cela évite d'avoir à publier des erratas, ou pire, de faire une réimpression

du jeu. Les acheteurs d'un jeu peuvent ainsi se voir offrir cette nouvelle version gratuitement. Cette possibilité permet également aux joueurs et acheteurs de voir pris en compte leur remarques, leur retour sur le titre, et ainsi bénéficier d'un jeu répondant plus à leurs attentes.

RiP : *Si je devais mettre à jour l'un de mes jeux pdf, il serait diffusé gratuitement à mes clients. S'il s'agit d'une nouvelle édition, je pense qu'à l'instar des produits papier, la nouvelle édition serait payante pour tous.*

Brand : *Pour l'instant, la question ne se pose pas. J'imagine qu'une mise à jour serait gratuite là où une nouvelle édition serait payante.*

Le Grümph : *Ben pareil que les collègues, je pense... Normal qu'un truc défectueux soit changé, non ? Mais si c'est le nouveau modèle avec toutes les options, faudra raquer!!!*

L'interactivité

Le format pdf offre la possibilité de multiples fonctions interactives, comme les signets, la recherche et les liens hypertextes, pour ne citer que celles-ci. Ces fonctions changent le mode de lecture et d'utilisation, en augmentant l'ergonomie. De là à imaginer des jeux entièrement sonorisés, avec une bande-annonce, il n'y a qu'un pas.

RiP : *L'interactivité d'un document pdf est vraiment un plus. L'utilisation de signet, de liens directs et d'index permet d'augmenter considérablement l'ergonomie d'un produit.*

Pour ce qui est de fonction d'intégration multimédia (sons, vidéo, etc...) je reste plus dubitatif et ceci pour deux raisons majeures : primo, l'intégration d'objet multimédia augmente considérablement le coût du produit (il faut payer non seulement les auteurs mais aussi un vrai professionnel du graphisme capable de fondre un pdf de qualité), secundo, tous les effets multimédia sont perdus lors de l'impression. Dans les deux cas, c'est le consommateur qui paye et j'ai le sentiment que le pdf peut vraiment faire sa place au soleil s'il propose des produits à des prix rikiki.

Le Grümph : *J'explore les technologies, bien que je ne sois pas super au point. Par contre, les fonctions d'in-*

dexation et de recherche sont géniales pour le pdf. Je les utilise systématiquement...

L'avenir

L'arrivée des jeux pdf pose la question de son avenir. Le jeu est-il entrain de changer de média, mais aussi de modèle. Désormais, un auteur peut proposer ses jeux directement aux acheteurs, en s'affranchissant d'une maison d'édition et de la chaîne de distribution habituelle. Pour certains, cela signifie la disparition pure et simple du jeu, pour d'autre, cela représente son avenir.

RiP : *L'avenir du jeu de rôles ? Ben je ne me fait pas de soucis. Je pense qu'il y aura toujours des gens pour jouer. Par contre, je suis plus sceptique sur l'existence d'éditeurs...*

Brand : *En ce qui me concerne, et même si je ne crois pas être la personne capable de lui donner, le jeu de rôle a besoin d'un coup de pied au cul. Les maisons présentes font toutes du super boulot pour les joueurs déjà expérimentés mais sans créer de nouveaux joueurs. Il faut impérativement trouver quelque chose de nouveau, d'accrocheur, pour les y amener. Les choses ont énormément changé depuis les 90's, et s'il manque beaucoup de façons de se mettre au jeu de rôle, le grand public me semble paradoxalement plus sensible au univers fantastiques. Il faut « juste » trouver un moyen de recréer des moyens de partager notre passion.*

Le Grümph : *Je ne sais pas. Je joue aussi souvent que mon emploi du temps me le permet. Je suis dans un club qui a de nombreux jeunes joueurs. J'assure des parties d'initiation. Pour le reste, en tant qu'auteur, je vois passer des projets fabuleux mais qui n'aboutissent pas toujours. Je le regrette parce que quelques bonnes idées disparaissent parfois... et on ne peut même pas rebondir dessus ! Bouhouhouhou!!! Je pourrai parler de « participer à la revitalisation du milieu », mais c'est quand même très prétentieux à dire – comme si nos aînés n'avaient rien fait depuis plusieurs années, ce qui est loin d'être le cas. J'espère simplement suivre un bout de chemin de la création hexagonale et permettre aux suivants de continuer, parce qu'il y aura des suivants...*

Guilhem Arbaret

Créer son Label en toute simplicité

Chemin de croix ? Méandres administratives ? Oubliettes juridiques ? Voilà bien souvent ce qui vient à l'esprit lorsque l'on songe à monter sa propre structure, pour éditer un titre qui nous tient à cœur. La réalité peut se révéler bien plus simple. Petit tour d'horizon.

Resituons le contexte

Tout d'abord, il ne faut pas oublier que nous parlons ici d'éditer un (ou plusieurs) titres en format électronique. Cela simplifie grandement la tâche ! L'édition électronique, ou numérique, est grandement facilitée par l'absence de l'impression et de la diffusion « physique ». Ces deux postes représentent un investissement important, qui pour un label serait rédhibitoire. Si l'on enlève ces postes, que reste-t-il ? Le coût de développement d'un jeu, c'est-à-dire l'écriture, la maquette, et les illustrations. Voilà donc le grand atout de l'édition numérique pour une toute petite structure : on peut presque tout faire soi-même, avec les outils existants actuellement, et de la bonne volonté. Un label est donc une structure très légère, avec peu ou pas de coûts. Il suffit donc d'avoir l'envie, la volonté et les idées pour créer un label.

Étape 1 : Définir son projet

Cela peut paraître bête, mais c'est essentiel. Créer un label, ça ne veut pas dire éditer un seul et unique jeu. La plupart des joueurs, dont vous et moi, ont l'habitude de suivre des gammes, un éditeur... De fait, monter un label rime avec monter un projet, et pas seulement se faire plaisir.

Étape 2 : Trouver un nom

Choisissez un nom simple qui ressemble à ce que vous avez envie de faire. N'oubliez pas que le nom de votre label est important : c'est par lui que le public va vous connaître avant tout. Il est amené à devenir votre marque de fabrique.

Étape 3 : Statut

Chaque personne a le droit d'éditer un livre en nom propre... Alors pourquoi pas vous ? Seulement, entre un livre et le format numérique, la différence essentielle se situe dans les frais d'impression. En numérique, vous n'avez pas à investir des sommes astronomiques pour voir vos titres finalisés.

Ainsi, le statut est celui d'un particulier qui édite ses ouvrages, ni plus, ni moins. Tout du moins, cela est valable tant que vous êtes l'auteur. Si vous faites de la traduction, de l'édition d'autres auteurs, ce n'est plus le même son de cloches. Mais là, c'est un autre débat. Lorsque vous êtes rétribués, vous l'êtes pour le fruit de votre esprit, et vos créations dépendent du code de la propriété intellectuelle. Vous voilà donc auteur, et vous devez déclarer à ce titre vos revenus issus de cette activité comme « droits d'auteurs ».

Étape 4 : Au boulot !

Il ne vous reste plus qu'à travailler, peaufiner, retravailler, figurer votre boulot, relire et faire relire... Oui, un label, c'est du travail. Même si c'est un plaisir que de créer, il faut néanmoins le faire sérieusement, car votre objectif est de vendre votre création. Vous, si vous achetez un titre « qu'il est tout moche et pas bien écrit », vous râlerez, et vous avez raison. Un acheteur, à partir du moment où il vous fait confiance et dépense de l'argent pour vos titres, est en droit de s'attendre à un produit de qualité. Et, s'il en est satisfait, c'est pour cette raison qu'il reviendra voir vos dernières créations disponibles.

Mettre en valeur vos titres

Vous ne savez pas faire des illustrations et la mise en page vous file de l'urticaire, mais vous souhaitez néanmoins avoir des titres agréables à lire ? Solutions : Vous pouvez investir dans un bon livre sur les bases de la mise en page, et apprendre les bases pour proposer un titre lisible et agréable. De plus, il existe des solutions logicielles peu onéreuses pour faire des choses de qualité professionnelle. Pour l'inspiration, le « look and feel », regardez ce qui se fait ailleurs, et décortiquez-le.

Pour les illustrations, il existe des sites de clip art peu onéreux et de grande qualité. Sinon, vous connaissez certainement des illustrateurs, et il y en a des doués qui ne demandent qu'à travailler. Proposer leur de travailler avec vous, en véritable collabora-

tion, et trouvez un arrangement financier. Votre projet en sortira certainement grandi. Dans ce cas de figure, il est conseillé de signer un contrat (comme ci-après).

Collaborer à plusieurs

Si vous êtes plusieurs à créer un label, il existe deux solutions. Soit créer une association type loi 1901 (mais attention, une telle association ne peut pas faire de bénéfices et les membres du « bureau » ne peuvent percevoir aucune somme d'argent). Soit signer un contrat, établissant clairement les attributions de chacun, la répartition des rentrées, et toute modalité qui vous semble utile. N'oubliez pas, un contrat est fait pour cadrer les choses si celles-ci venaient à ne plus fonctionner, et pour les cas où tout se passe bien. Cela peut éviter à tous des malentendus inutiles.

Gagner de l'argent avec un label ?

« Un jour, je serais riche et célèbre ! ». Personne n'en doute, rassurez-vous ! Mais si vous comptez le devenir grâce à l'édition... passez votre chemin. Avant tout, c'est une question de passion. Ne vous attendez pas à vivre de votre label. La plupart des auteurs indie outre-atlantique sont les premiers à dire que les jeux au format électronique, ça leur permet certes d'arrondir les fins de mois, mais guère plus ; C'est avant tout la possibilité de faire vivre ses écrits, d'enfin voir votre jeu édité et diffusé, soumis à la critique, et joué ! Bref, un Vrai jeu !

En conclusion

Ne vous découragez pas ! Faites-vous plaisir, et lancez-vous, car ça n'a rien de compliqué.

Quelques solutions peu onéreuses pour débiter

Un très bon livre sur la mise en page pour les néophytes : « Mise en page et impression », d'Yves Perrousseau, environ 30 €

Côté logiciels :

Pages, sur mac (environ 80 \$ avec la suite « Works » comprise)
The Gimp, pour la retouche phot, gratuit
Corel Draw Graphic Suite avec tout ce qu'il faut (mise en page, photo, etc.). Env 340 \$
Pour le PDF : Adobe PDFMaker 1.0, gratuit, ou encore PDF955, PDFCute...
Pour le texte : Openoffice, le word en gratuit. (<http://www.openoffice.org>)
Sans compter beaucoup les freewares qui sont gratuits et efficaces.

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 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 je m'embêterais ?

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.

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 créa-

tion 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 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 ?
- 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 répartir 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 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 rédac-

tion 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

à découvrir



Usez vos claviers !

Indie-rpg Mag vous plaît et vous avez dû publier des articles ? Vos idées sont les bienvenues. Mode d'emploi :

Quel contenu puis-je proposer ?

Indie-rpg Mag est un magazine ayant pour thématique le jeu de rôle indépendant. Il n'a pas pour vocation d'être un magazine d'information sur le jeu en général. Le contenu doit donc être en adéquation avec la ligne éditoriale, ce qui implique qu'il n'y ait pas de rubrique « critique », par exemple.

Vous pouvez proposer des articles ayant pour projet :

- le game design,
- la scène « indie »,
- des aides de jeu génériques, ou dédiées à un jeu présent sur indie-rpg.org
- des synopsis pour les jeux présents sur indie-rpg.org
- un petit jeu à diffuser gratuitement
- un article de fond sur le jeu de rôle
- le panorama de jeux indépendants sur un thème donné

et plus généralement, tout article pouvant correspondre à une rubrique du magazine.

À noter que la rubrique « Preview » est réservée aux Labels, pour présenter en avant-première leurs titres.

Un fil de discussion sur notre forum (<http://www.indie-rpg.org/forum>) sera mis en place afin de suivre l'évolution du mag.

Quelles sont les normes à respecter ?

Pour que votre article soit publiable, celui-ci doit respecter certaines normes :

- écrit en français correct et lisible et avec le moins de fautes possible.
- il doit être structuré : Titre, chapô (introduction courte qui présente le contenu, pose le sujet) et doit être découpé en paragraphes avec chacun un sous-titre.

- La taille de l'article doit correspondre aux normes (cf. encadré ci-dessous)

Question de signes

Pour un article d'une page sans illustrations et/ou photos, titre et chapô compris : 5 500 signes espaces compris (+/- 10 %).

Pour un article d'une page avec illustrations et/ou photos, titre et chapô compris : 3 500 à 4 500 signes espaces compris (+/- 10 %).

Tailles moyennes :

- un synopsis (trame de scénario) : 3 pages, soit 16 500 signes max
- un article court : 2 pages, soit 11 000 signes max
- un article long : 4 pages, soit 22 000 signes max

Comment proposer mon article

Il vous suffit de l'envoyer par mail à contact@indie-rpg.org, en précisant clairement dans l'objet du mail « Proposition d'article pour indie-rpg Mag ». Sont acceptés les fichiers texte (.doc et .rtf) seulement.

Y-a-t-il des critères de sélection ?

Les critères de sélection sont la qualité d'écriture et l'intérêt du contenu. Un article doit apporter quelque chose au lecteur, être intéressant, et être bien écrit. De plus l'article doit être inédit, c'est-à-dire jamais publié, pas même sur le web. Exception faite pour une traduction, auquel cas le traducteur doit avoir l'accord de l'auteur, et communiquer cet accord en même temps que l'article

Quelles sont les conditions ?

Les textes sont cédés à indie-rpg Mag pour 3 mois, en exclusivité, l'auteur conservant ses droits. Après quoi, il est demandé à l'auteur, s'il diffuse cet article par d'autres médias, de préciser « paru originel-

lement dans indie-rpg Mag n° XX » avec l'url dudit numéro.

Indie-rpg Mag est diffusé gratuitement. À ce titre, aucune rémunération ne sera versée pour la publication d'articles. Les auteurs pourront cependant se voir créditer d'un chèque cadeau valable sur indie-rpg Mag.

Comment proposer une couverture ?

Indie-rpg Mag offre la possibilité à des illustrateurs de se faire connaître, en leur réservant sa couverture. Celle-ci est accompagnée d'un portrait de l'illustrateur en page 2 du magazine.

Pour proposer une illustration, celle-ci doit impérativement être libre de droit et non utilisée par ailleurs. Il suffit de l'envoyer par à contact@indie-rpg.org, en précisant clairement dans l'objet du mail « proposition de couverture pour indie-rpg Mag ». Seuls les fichiers .jpg en 72 dpi sont acceptés.

La sélection se fait uniquement sur la qualité de l'illustration.

Tout comme pour les articles, les auteurs cèdent gratuitement leurs droits de diffusion sur l'illustration pour une période de trois mois à indie-rpg mag, après quoi ils récupèrent ceux-ci.

Au sommaire du prochain numéro

En vrac : une aide de jeu *Wushu*, une nouvelle de *Faërie Wars*, des interviews d'auteurs indie américains, tout sur le statut « d'artiste auteur » et « écrivain », la suite sur le gamedesign, et des previews.

Preview: Charognards

“ on allait tranquillement vers une explosion sociale une bonne libération des pulsions un abandon quasi général des inhibitions sociales le grand soir et la gueule de bois du lendemain matin ”

Ça commençait à chauffer sévère dans les têtes quand ça nous est tombé sur le coin de la gueule. Une grosse météorite, de la taille d'une demi-lune à ce qu'on a dit... Boum. En plein sur les États-Unis! Depuis le temps que la moindre merde cosmique était pour leur pomme au cinoche... Ils ont pu vérifier l'intérêt réel de la chose – et il n'est pas resté assez de survivants pour pouvoir en tirer un line-up complet pour le téléfilm de l'année suivante.

Forcément, ça a calmé les esprits de ce côté de l'Atlantique. À cause de cette connerie de « choc des civilisations », on commençait à sortir les flingues et les machettes. Encore un peu et radio mille-collines pouvait ouvrir une antenne à Sarcelle. La télé n'arrangeait rien – la moindre échauffourée était montée en épingle. Comme si ces abrutis du front patriotique de libération du sol français en avaient besoin pour se chauffer le bourrichon! Quand le choc pétrolier permanent avait été officiellement annoncé (les grands groupes pétroliers nous bourraient le mou depuis des années), les choses avaient empiré à l'extérieur, à travers le monde... Et ça avait empiré ici aussi. Dix ans de crise, quelques millions de chômeurs et de travailleurs exploités comme des esclaves, ça avait créé un terreau bien fertile pour tous les liserons qui étouffent la pensée critique. On se bouffait la gueule à la moindre occase avec les voisins. On était fin prêt – chacun avait récupéré un flingue au marché noir ou le fusil du grand-père, huilé et ravitaillé en balles à sanglier. On allait tranquillement vers une explosion sociale, une bonne libération des pulsions, un abandon quasi général des inhibitions sociales... Le

grand soir et la gueule de bois du lendemain matin. Heureusement que le caillou céleste nous a évité ça. Au moins, l'hiver nucléaire qui a suivi a créé les conditions idéales pour mettre tout le monde sur un pied d'égalité. Froid, maladies et mort pour tous, noirs comme arabes, blancs comme jaunes, gris comme pâles... En un an, entre les émeutes, les épidémies, les cas de cannibalisme, les pillages, les tentatives de reprise sécuritaire par des groupes armés et le froid horrible qui prenait les gamins et les vieillards, il n'est pas resté beaucoup de monde. Et quand les nuages ont commencé à se disperser, ça a été pour nous brûler la peau avec ces vaches d'UV. Que du bonheur...

J'aurai tendance à dire qu'on aurait encore pu s'en sortir. Après tout, les nuages noirs et les pluies de cendre s'étaient concentrés sur l'hémisphère nord. Et il n'y avait pas de radiations, à l'époque. Plus au sud,

c'était pas la joie mais on pouvait toujours tenter d'y aller. Il y restait des aiguilles d'acacia à sucer si on avait un peu trop soif. Ou de la merde de dromadaire si on voulait fumer.

Forcément, l'invasion Zgrikk n'a pas arrangé les choses. Les grands vaisseaux qui s'amènèrent par ici ne présageaient rien de bon – n'en déplaisent à tous les cons qui se précipitèrent vers eux comme vers le Père-Sauveur... On n'était pas beaucoup plus pour eux que des cancelats. Même pas assez bons pour qu'ils achèvent le boulot et nous éliminent une bonne fois. Pire: ils nous ont ignoré! La honte absolue pour nos ego surdimensionnés de sommet de la chaîne publicitaire. Ils avaient d'autres chats à fouetter, les Zgrikks. Ils attendaient les Doglok.

Ces deux peuples de mes couilles avaient choisi notre petit monde pour venir se crêper le chignon. Terre champ de bataille. La météorite était un putain de navire amiral Doglok, dézingué dans l'outre-espace et qui n'avait pas pu choisir une autre cible pour s'écraser que le Middle-West. Ils ont commencé à s'envoyer des missiles dans la face, à sortir leurs gros robots et à écraser tout ce qui avait le malheur de traîner dans leurs pattes.

Et nous voilà, dix ans après la météorite, toujours là, survivant tant bien que mal. On évite les balles, les tak-nuke et les radiations. On supporte les mutations grâce aux nanotechs qu'ils ont lâché dans l'atmosphère. On fait du chemin pour trouver le matos dont on ne peut pas se passer. On se pille les uns les autres. On essaie de voler les ET aussi.

Plus rien de vivant ici. Que des morts sur lesquels bâtir notre survie. On est tout ce qui reste d'une putain d'humanité disparue: des charognards.

Le Grîmph

