

Paris, Ombres et lumières

TEXTES : YANN LEFEBVRE

RELECTURE : FRANCK BRISON

MISE EN PAGE : CHRISTOPHE CHAUDIER

[LE MAKING OF]

Ce *making of* a été écrit pour vous permettre d'appréhender la conception d'un supplément de jeux de rôles. Nous avons pris pour exemple la conception de PARIS, OMBRES ET LUMIÈRES.



Sommaire

Sommaire	2
La genèse du projet.....	3
L'idée de départ	3
Estimation du besoin.....	3
Comment appréhender un guide sur Paris ?	3
Sources d'inspiration et partis pris.....	5
Déterminer les thèmes.....	5
Recherche documentaire et univers de fiction	5
La recherche des sources d'inspiration (historique des archives).....	5
La coexistence entre Histoire et fiction.....	6
La genèse des coupures de presse	7
La réalisation	7
Les moyens mis en place et la méthode employée	7
Négociation avec l'éditeur, budget, délais et nombre de pages).....	7
Composition et fonctions de l'équipe de travail	9
La réunion de l'équipe.....	10
Écriture et relecture	10
L'écriture collégiale de certains textes.....	10

La relecture	12
Les illustrations	13
Les illustrations libres de droits.....	13
Les illustrateurs	14
La maquette	16
La gestion au quotidien	17
La coordination de toutes ces tâches.....	17
La paperasse.....	18
Le rôle de l'atelier.....	18
Le rôle de la communauté.....	19

Ce document est sous contrat Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation
Commerciale-Pas de Modification 2.0 France License.



Vous êtes libres de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public selon les conditions suivantes:

- **Paternité.** Vous devez citer le nom de l'auteur original de la manière indiquée par l'auteur de l'œuvre ou le titulaire des droits qui vous confère cette autorisation (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'œuvre).
- **Pas d'Utilisation Commerciale.** Vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales.
- **Pas de Modification.** Vous n'avez pas le droit de modifier, de transformer ou d'adapter cette création.

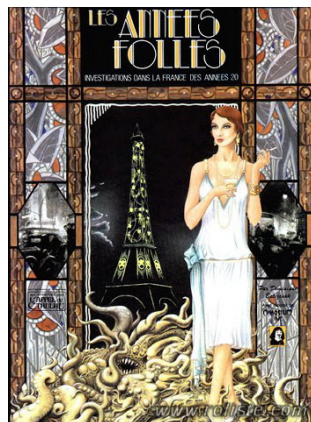
A chaque réutilisation ou distribution de cette création, vous devez faire apparaître clairement au public les conditions contractuelles de sa mise à disposition. La meilleure manière de les indiquer est un lien vers cette page web.
Chacune de ces conditions peut être levée si vous obtenez l'autorisation du titulaire des droits sur cette œuvre.
Rien dans ce contrat ne diminue ou ne restreint le droit moral de l'auteur ou des auteurs.

La genèse du projet

L'idée de départ

Le livre de base de **CRIMES** ne faisait qu'effleurer la capitale. Une grande partie du « roman » et des scénarios s'y déroulaient, sans que la géographie de la ville ne soit révélée. Il était donc difficile pour un meneur de créer ses propres aventures dans un cadre à peine ébauché.

De plus, il n'y avait pas de supplément de contexte dédié à notre capitale, à part le mythique *LES ANNÉES FOLLES* pour *L'APPEL DE CHTULHU*, qui ne se passait pas durant la période qui nous intéresse. Avec la résurgence des jeux de rôles se déroulant à la Belle Époque, il fallait combler ce vide.



Estimation du besoin

Nous avons reçu des scénarios de la part de nos lecteurs qui avaient Paris pour cadre. Nous avons vu la difficulté pour eux – et pour nous – de trouver un quartier de la ville qui répondait à leurs critères (quartier ouvrier ou au contraire appartements cossus, où puis-je trouver une ambassade ou une église orthodoxe ?). Il était également difficile de répondre à des questions élémentaires (quel temps de trajet, quel moyen de transport entre le point A et le point B ?).

Autre point qu'il fallait traiter : nous avons plusieurs scénarios qui se déroulent à Paris : *La Fée Verte*, *Amour à Mort*, *LES APÔTRES DU MAL*, *L'OSEILLE DES HÉRITIERS* et une partie de *MON MEILLEUR ENNEMI*. De façon volontaire, nous les avons resserrés sur une période de quelques années pour qu'on puisse les jouer en campagne.

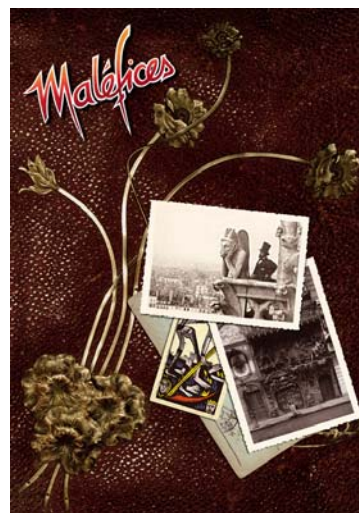
Mais quel intérêt, si on ne donne pas aux joueurs les outils pour que leurs PJ puissent s'installer à Paris, qu'ils établissent des contacts durables, ou qu'ils trouvent des repères ?

Régulièrement, les joueurs nous réclamaient le supplément sur Paris. Il est vite devenu évident que celui-ci était le plus attendu de la gamme.

Le constat était alarmant : sans ce guide, les meneurs et créateurs de scénarios de **CRIMES** demeuraient « captifs » de nos productions, à moins qu'ils ne se livrent à un travail de rat de bibliothèque. Ce travail, nous l'avons fait pour eux.

Comment appréhender un guide sur Paris ?

La question semble accessoire, elle est pourtant essentielle. Un supplément de contexte, c'est à mon sens l'exercice casse-cou par excellence. On y condense un univers de jeu, on doit y retranscrire sa saveur, ses couleurs, sans oublier d'y placer de façon dynamique des personnages, des intrigues. Le but est d'éviter de réaliser un simple guide Michelin. Il faut se démarquer des glorieux anciens tout en ne perdant pas le rôliste, aux habitudes parfois profondément ancrées.



Il faut alors donc décider des sujets abordés et se poser la question du lecteur ciblé.

Faut-il restreindre ce guide au seul univers de **CRIMES**, à la manière d'un « Paris by night » pour le Monde des Ténèbres, ou élargir le public possible ? Vu le nombre de jeux de la Belle Époque désormais disponibles, il eût été dommage de choisir la première solution, surtout qu'un guide de Paris à cette époque n'existait pas. Surtout que la plupart des meneurs aiment piocher, digérer et restituer à leur manière les infos d'un supplément, et pas forcément pour la gamme à laquelle il appartient. **CRIMES** a été acheté comme complément de **MALÉFICES**, et peut-être l'inverse est vrai.

Après s'être mis d'accord sur les jeux pour lesquels le supplément est utilisable, il faut se poser la question suivante : le guide est-il destiné aux meneurs, aux joueurs, aux deux à la fois ? C'est sans doute ce qui a motivé la conception des très bons suppléments sur Ryoko Owari (*CITY OF LIES*) pour *LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX* : un livre pour les lieux, un pour les infos, les deux dédiés aux joueurs et un dernier pour soulager le travail du meneur. Pour Paris, nous avons joué sur les deux tableaux. Joueurs et meneurs y disposent de deux faces complémentaires : côté « enquête » pour les joueurs, auquel s'ajoute un côté « crimes » pour les meneurs, dévoilant l'envers du décor, les intrigues et les mystères qui régissent la cité. Cette démarche est résumée dans le sous-titre « Ombres et Lumières », les joueurs découvrant au fur et à mesure la partie souterraine du décor parisien... Nous avons gardé cette méthode en tête tout au long de l'ouvrage où nous avons décliné cette opposition dans les lieux, les personnages et même la campagne finale. Cela nous donne un fil directeur rendant le tout cohérent.

Enfin, quel type d'informations fournir ? Privilégie-t-on les données pratiques (comment se déplacer, à qui s'adresser, où se trouve tel monument...) ou l'installation du décor (les odeurs, le bruit, l'ambiance, l'allure des bâtiments, la vie quotidienne...) ? C'est toute la différence entre un paragraphe qui vous donne le prix et le temps de parcours Montmartre-Orsay en fiacre, et celui qui vous révèle de quelle façon les cochers peuvent gruger leurs clients et à quel point le crottin sent mauvais sur les pavés en été.

Le problème d'une ville comme Paris est qu'elle est immense. On accouche d'une encyclopédie qui perdrait aussi sûrement les lecteurs que les auteurs eux-mêmes. Pour relier les informations de ces 208 pages, il fallait trouver des lignes directrices et trouver un angle d'approche. Le mot d'ordre était : il faut fuir l'exhaustivité ! D'où le choix de sélectionner des « Lieux emblématiques » qui correspondent chacun à un thème majeur (du style : Sacré Cœur => religion, Père Lachaise => mort et mémoire, Préfecture de Police => pouvoir et justice...). La ville est donc quadrillée comme suit : après avoir planté la description de chaque arrondissement, on met en lumière quelques lieux regroupés par thèmes (la préfecture avec les prisons par ex.). Le meneur peut palper l'ambiance générale d'un quartier et prendre appui sur ces lieux décrits de façon précise, ou les prendre comme modèles ces endroits pour en adapter d'autres.

Témoignage de Julien Clément

J'ai fait ma première rencontre avec l'équipe de *CRIMES* à l'occasion d'une relecture critique sur l'un des premiers jets du scénario *MON MEILLEUR ENNEMI*. Comme, donc, j'avais eu la faiblesse d'accepter une fois cette tâche ingrate, Yann, ce voutour du jeu de rôles, m'a, comme il se doit, refilé les deux premiers chapitres du futur supplément sur Paris. Impressionné par la qualité d'écriture du second chapitre (celui qui présente des lieux emblématiques du *PARIS* de *CRIMES* avec les personnages et les ambiances qui les animent), à la fois original et très utilisable en jeu, je décidais de manier le chaud et le froid dans mon compte-rendu de lecture. Alors que ma main gauche (forcément...) caressait affectueusement l'échine de l'auteur, ma main droite saisissait le poignard avec lequel je m'apprêtais à assassiner l'ébauche du premier chapitre. Nierk, nierk !

Ce premier chapitre (encore en cours d'écriture, donc) n'était pas mauvais, loin de là. Présentant les renseignements pratiques sur le Paris de 1900, minutieusement récoltés par l'équipe du jeu (et notamment le super-archiviste Phil), il s'imposait à coup sûr comme chapitre introductif d'un tel ouvrage. Ceci dit, il était à mon goût un peu trop près de ses sources et ressemblait plus, tantôt à un « Que sais-je ? », tantôt aux pages générales d'un « Guide du Routard », qu'à un véritable supplément de jeu de rôles fait tout à la fois pour transporter l'imaginaire du lecteur et permettre au Meneur d'y trouver facilement les renseignements dont il a besoin.

« Ouaaaah, l'aut'. D'abord, c'est çui qui dit qui y est », fut en substance la réaction de Yann qui me somma donc de lui proposer pour avant-hier, dernier délai, des pistes de réécriture pour ce premier chapitre. Parmi les propositions retenues, on trouvera dans ce supplément la réorganisation des renseignements pratiques sous forme de questions/réponses que, pense-t-on, les Meneurs (ou les joueurs) ne manqueraient pas de se poser sur le Paris de 1900. Ce premier chapitre pourra donc être utilisé même en cours de jeu pour faire face à un imprévu ou, mieux, à une improvisation. Surtout, j'ai rédigé une série de petits instantanés qui, j'espère, aideront le Meneur à distiller par petites touches une ambiance propre au Paris de la Belle Époque.

Pour être tout à fait franc, ces idées, je les avais en stock depuis un bon moment dans ma boîte à fantasmes rôlistiques. Vieux fan de *MALÉFICES*, l'autre jeu sur la Belle Époque, j'espérais pouvoir un jour les mettre en

œuvre dans un projet de ce type pour le jeu qui sent le souffre. Ceci n'étant visiblement pas du tout d'actualité, je me trouve bien heureux d'avoir la chance de donner un modeste coup de main aux p'tits gars de chez **CRIMES** d'en face. En effet, qu'on se le dise, même si ce supplément porte la patte de Yann, et est donc conçu spécifiquement pour l'ambiance de **CRIMES**, je suis, je pense, la bonne personne pour assurer que tout amateur de **MALÉFICES** y trouvera largement son compte pour mettre en scène les scénarios de son jeu préféré.

Au final, j'aurai donc été ravi de participer un petit peu à un supplément de grande qualité dont je rêvais depuis bien longtemps... même si le chemin pour y parvenir aura été finalement, pour moi, bien surprenant !

Sources d'inspiration et partis pris

Déterminer les thèmes

L'année 1900 était toute indiquée : elle correspond à la majeure partie des scénarios de **CRIMES** parus à ce jour. Cependant, il fallait dynamiser le cadre et ne pas se contenter de prendre une « photo » de Paris à un instant T.

Nous avons donc opté pour des thèmes qui reliait 1900 à un passé pas encore digéré (la Commune, la terreur anarchiste) ou à un futur en construction (les relations diplomatiques tendues, l'atmosphère de fin du monde présente dans certains cercles ésotériques, la future séparation Église/État).

Le fonds documentaire est parti dans deux directions :

- Des sources d'archives compilant des coupures de presse d'époque, des vieux atlas, des traités techniques sur l'Exposition Universelle. Elles permettaient d'épouser la réalité historique de ce passage entre les deux siècles.
- Des sources littéraires, des témoignages et des journaux privés qui restituaient un « esprit » fin de siècle sans lequel la partie « Ombres » du supplément n'aurait pas existé.

Recherche documentaire et univers de fiction

La recherche des sources d'inspiration (historique des archives)

Il faut pouvoir remplir les 208 pages d'un texte qui approche les 800 000 signes typographiques. Autrement dit, il faut avoir beaucoup de matières car le supplément que vous aurez peut être en main n'est que la partie émergée de l'iceberg. Nombre de documents, de faits et de personnages ont été laissés de côté, victimes d'une sélection féroce, et verront peut être le jour dans un PDF, dans un « salon des réprouvés » à télécharger sur notre site.

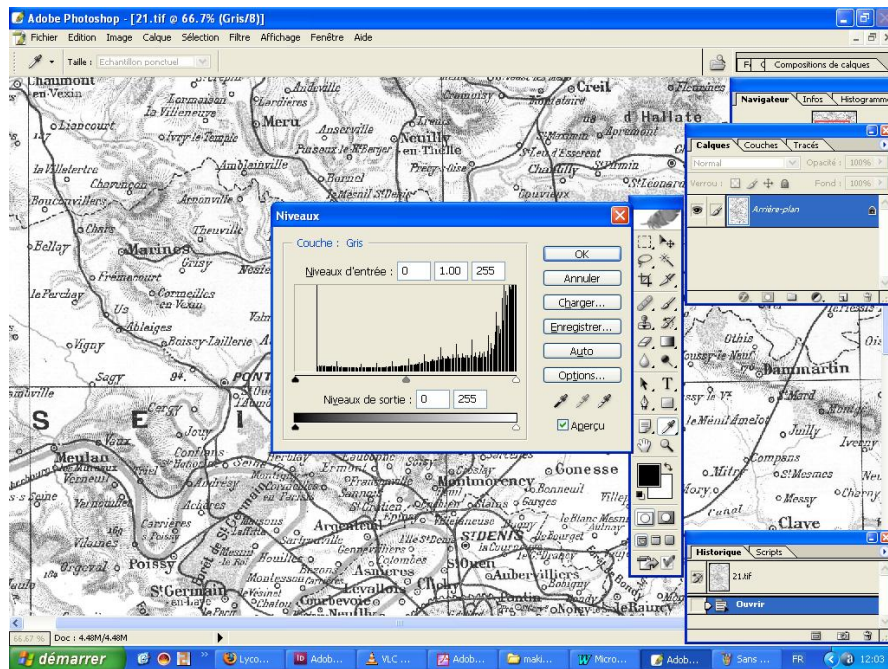
Il est coutume de dire qu'un auteur a deux façons d'exploiter son imagination :

- soit il réfléchit à des sujets qu'il commence à traiter et qui sont les bases de ses recherches ultérieures, c'est de l'inspiration forcée,
- soit il butine à droite et à gauche, lit en diagonale à la recherche d'une phrase, d'un sujet qui va déclencher la petite lumière dans sa tête (inspiration opportune).

Pour **PARIS** et **CRIMES** en général, c'est la seconde solution qui prévaut. On recherche tous azimuts, comme quand on tape un mot clé sur **Google** et qu'on fait défiler les pages. Étant donné que la base historique est précise, on se doit de respecter cette vraisemblance aussi longtemps qu'elle sert l'objectif premier : trouver de quoi bâtir un cadre de jeu, et non une thèse d'histoire.

Généralement, quand j'écris, je dispose de deux sources :

- une pile de pages gribouillées comportant une foule de numérotations (le plus souvent 3 ou 4, car je ne me satisfais jamais de mes systèmes de classement...), des codes de couleur qui donne l'impression d'un joyeux bordel (organisé dans ma tête, enfin, presque), ce sont toutes mes notes de lecture depuis au moins 5 ans d'une vie de rat de bibliothèque,
- des séries de documents résultant de passages scannés, de pdf sortis tout droit de **Gallica** ou de reproductions d'archives.



Les notes de lecture me servent à hiérarchiser les sujets (de quoi va-t-on parler ? dans quelle direction va-t-on ?), les archives me permettent de reconstituer des cadres entiers. Pour illustrer ce dernier point, pour la partie Exposition Universelle, je me suis servi de l'ouvrage numérisé appelé « *Exposition universelle internationale de 1900 à Paris. Rapport général administratif et technique* » pour tous les détails concernant la sécurité mise en place. Le souci : ce document technique fait 434 pages et demande de sérieux recours à la table des matières et une habitude de la lecture en diagonale... La difficulté : savoir séparer l'indispensable du superflu, et encore, certaines données accessoires peuvent être de savoureuses sources d'inspiration. Proposer une carte des différentes toilettes publiques de l'Exposition est sans doute accessoire, et pourtant, combien de scénettes pittoresques pourraient avoir lieu dans ces infâmes pissotières ? Rassurez-vous, vous ne trouverez pas cette carte dans les 208 pages, mais sachez simplement que chaque document pose la même question : est ce applicable pour le JDR, apporte-t-il une plus-value pour le meneur et ses joueurs ?

La coexistence entre Histoire et fiction

C'est un débat souvent mené au sein des *Écuries* et de la ML de travail de *CRIMES*. Quelle limite nous imposons-nous en terme de véracité historique, dans quelle mesure pouvons-nous invoquer le prétexte du « fantastique » pour prendre quelques libertés avec elle ?

C'est aussi une question d'honnêteté vis à vis du lecteur, qu'il puisse savoir que la plupart des informations qu'il trouvera dans cet ouvrage sont réelles (osons avancer le chiffre de 90% de fiabilité...). Le respect de l'histoire nous est aussi dicté par notre appréciation du fantastique. Pour nous, l'horreur jaillit toujours du quotidien le plus plat. Ce « réalisme » reconstitué est pour nous une base nécessaire pour mieux partir dans l'irréel, dans le surnaturel.

D'une manière générale, il n'y a que certains PNJ qui sont totalement fictifs (ou inspirés de personnages ayant existé), que certaines intrigues dont les bases ont été volontairement exagérées, et tous les renseignements « Côté Crime » qui ne sont là que pour la « mythologie » de l'univers de jeu.

Une fois ces partis pris discutés, il reste deux écueils à résoudre :

- quand nous n'avons pas trouvé l'information nécessaire. A ce moment-là, nous avons préféré nous taire plutôt que de créer les pièces manquantes du puzzle,
- quand nous touchons à des personnages ayant réellement vécu : nous avons brodé pour les « acclimater » à notre propos. Le fond du personnage épouse cependant sa réalité historique. Par exemple, des individus politiquement peu recommandables comme Paul Déroulède ont été nuancés : nous avons voulu lui apporter plus d'humanité avec sa fascination pour la fluette Rosalie Soubière.

Pour que le lecteur ne soit pas dérouté, on peut grosso modo affirmer que le Paris « Lumière » est historiquement fiable, alors que le Paris « Ombres » est à la fois fictif et subjectif. Notre pari sera réussi si ce même lecteur ne parvient pas à démêler facilement les éléments historiques des éléments importés. Peut-être un jeu concours sur ce thème (qu'est ce qui est vrai, qu'est ce qui est faux ?) serait une bonne idée...

La genèse des coupures de presse

Un des éléments qui montre le mieux l'hybridation de l'historique et du fictif reste les coupures de presse, insérées dans diverses parties du supplément.

Elles ont pour objectif d'offrir une pause au lecteur qui y trouvera les mêmes sujets que le texte normal, mais abordés d'une autre façon. En les lisant, on voit qu'elles sont un assemblage d'archives historiques (celle du Figaro de 1900) et de coupures recréées de toutes pièces, parlant d'un PNJ ou faisant un clin d'œil à d'autres histoires de la gamme de **CRIMES**. L'objectif était de donner une légitimité à ces discours en les couplant avec les coupures réelles. Nous savons que le lecteur n'est pas dupe, mais cela l'aide à intégrer ces apports comme des données fiables. On facilite l'immersion dans notre univers de jeu.

Ces coupures ont été faites par les personnes de la ML et du forum qui ont dépouillé chacune un mois de Figaro – un travail de fourmi – à la recherche des faits-divers les plus divertissants et les plus adaptés à l'ambiance sombre de **CRIMES**. Je n'ai fait que piocher ceux qui m'intéressaient directement pour les classer selon leurs thèmes dans les lieux qui convenaient. Les autres font partie d'un projet amateur en cours d'édition sur le site des **Écuries**.

**LE FAIT-DIVERS, C'EST L'ESSENCE MÊME DES AFFAIRES
TRAITÉES DANS LE JEU. C'EST AUSSI UN MOYEN D'ANCER
LE LECTEUR DANS CETTE ÉPOQUE PUISQU'IL EST AUX
PRISES DIRECTES AVEC L'ACTUALITÉ.**



La réalisation

Les moyens mis en place et la méthode employée

Négociation avec l'éditeur, budget, délais et nombre de pages)

La principale gageure pour *les Écuries d'Augias* comme pour *Caravelle*, c'est d'assurer des sorties régulières. Le minimum pour nous est de deux sorties boutiques par an, afin de construire sereinement la gamme. Selon le bilan de l'année 2007 par le **GROG**, c'est une chose de plus en plus rare et difficile. La mode actuelle est aux jeux courts avec peu de suivi. Pour nous c'est primordial pour répondre aux attentes des acheteurs des précédents ouvrages et de convaincre les indécis de la pérennité de la gamme dans le temps.

Dans un premier temps nous proposons à notre éditeur un planning prévisionnel large de la gamme (les deadlines sont indiquées en saison et non en mois, afin de nous laisser une marge de manœuvre). Nous vous rappelons que *les Écuries d'Augias* sont un studio travaillant pour l'éditeur *Caravelle*, les deux entités étant distinctes. Nous lui décrivons succinctement le supplément en question et lui proposons un gabarit en terme de nombre de pages. Puis nous attendons son aval. Après cela, nous négocions le nombre de pages (par multiple de 16). Une fois ce nombre de pages fixé, nous calculons notre budget interne selon notre seuil de rentabilité en fonction du prix public du produit proposé par l'éditeur. Nous l'établissons selon ces critères :

- Illustrations : une commande toute les 4 pages
- Textes : 4000 signes par pages
- Maquette : au nombre de page

A ce moment là, si le prix proposé par l'éditeur ne nous permet pas de financer correctement le produit ou si le seuil de rentabilité est vraiment trop haut, nous renégocions le prix public avec l'éditeur. Une fois le meilleur compromis trouvé, nous lançons les commandes fermes.

**EN TANT QUE STUDIO, LES ÉCURIES D'AUGIAS
FOURNISSENT À L'ÉDITEUR CARAVELLE UN PRODUIT FINI
PRÊT À L'IMPRESSION.**

Aussi, *PARIS* représentait un « monstre » car si le livre de base a été conçu en deux ans pour 320 pages, *PARIS* devait être construite en 7-8 mois (depuis le début du vrai travail d'équipe jusqu'à sa publication).

Si l'on parle de coûts de production, *PARIS* est aussi un « monstre » dans le sens où plus un ouvrage de jeu de rôle comporte de pages, plus il occasionne des frais fixes qui ne sont pas toujours amortis par le surcoût. Je m'explique : plus de pages, c'est plus de frais d'écriture et de relecture, c'est plus d'illustrations commandées, et c'est aussi plus d'argent dans la poche de l'imprimeur. Étant donné que les *Écuries* sont rémunérées par *Caravelle* au nombre d'exemplaires vendus (via un pourcentage indexé sur le prix public hors-tax), et que nous payons nous-mêmes les personnes travaillant sur nos projets selon un barème fixe, notre trésorerie dépend grandement des ventes. En gros, un livre tel que *PARIS* devient rentable pour nous à 423 exemplaires, contre 280 pour un produit comme *MON MEILLEUR ENNEMI* beaucoup plus modeste (64 pages).

A titre d'exemple le budget de Paris pour les *Écuries* est de 2492€ réparti comme suit :

Illustrations	480€
Textes	1600€
Corrections	100€
Maquette	312€

Type	Forfait%	Qui	Tarif
Illustrateur	Forfait		450,00 €
Auteur	Forfait		1 600,00 €
Correction	Forfait		100,00 €
Maquettiste	Forfait		312,00 €
Gestionnaire	%		958,03 €

Les délais sont très difficiles à préciser. On pourrait croire qu'il faut trois fois plus de temps de développement pour *PARIS*, *OMBRES ET LUMIÈRES* (208 pages) que pour *MON MEILLEUR ENNEMI*. Rien n'est moins vrai. L'équipe mobilisée pour *PARIS* est bien plus nombreuse, ce qui signifie une débauche de temps pour la coordination entre les différentes personnes, idem pour le côté administratif (fixation des contrats, traitement des factures et gestion des déclarations pour la sécurité sociale). Ce ne serait pas trop s'avancer que de dire : le temps passé à développer un jeu n'est pas proportionnel par rapport au nombre de pages, il est carrément exponentiel...

L'avantage d'être un studio de développement distinct de l'éditeur, c'est de pouvoir choisir nos collaborateurs et de pouvoir finaliser le livre tel que nous l'imaginons. Nous pouvons aussi gérer plus facilement notre planning à tous les niveaux et de notre point de vue le résultat n'en est que meilleur (de façon très subjective).

Composition et fonctions de l'équipe de travail

Le nombre de personnes travaillant sur *PARIS* s'est considérablement resserré par rapport au livre de base. Par exemple, il n'y a plus que 4 illustrateurs au lieu de 14. Quel que soit l'ouvrage de la gamme, on retrouve :

- **Un auteur principal**, qui assume la fonction de « gardien du temple ». Aux *Écuries*, il assume souvent la fonction de chef du projet car il garantit la cohérence de l'ensemble, non seulement au niveau des textes, mais aussi au niveau de la « patte » graphique.
- **D'autres auteurs ou concepteurs en renfort**, ici Raphaël Andere, Christophe Chaudier et Julien Clément. Julien a conçu la partie « éléments de la vie quotidienne », totalement indépendante du reste des textes. Christophe a aidé à la conception de la campagne et assuré quelques petites touches critiques. Le travail avec Raphaël fut bien plus collaboratif puisqu'il a écrit les profils des PNJ, et que pour cela, il fallait qu'il accorde ses violons avec l'auteur principal afin de garder la cohérence avec les lieux et les thèmes abordés. Ce genre de travail imbriqué prend beaucoup de temps (l'auteur et le « gardien du temple » se renvoient la balle à de nombreuses reprises avant de tomber d'accord) mais est très enrichissant : il permet d'éviter un regard trop univoque qui serait l'émanation d'un seul auteur, et par là même peut-être réducteur.
- **Les illustrateurs** (Lili, Judi, Lowfé, Sylvain et Pierre pour deux dessins) ont la lourde tâche de suppléer aux désavantages des illustrations libres de droit. Celles-ci sont trop souvent figées (les figurants prenant la « pose » et rarement en pleine action), elles ne peuvent traiter du côté surnaturel de l'univers. Il leur faut s'accorder un minimum pour éviter de trop fortes disparités graphiques. De même, les sujets des dessins doivent se rapporter au texte. Pour répartir les sujets, des commandes sont proposées « aux enchères » et prises en charge par chacun d'entre eux. Une telle commande

consiste en un bref descriptif de l'image accompagné de l'extrait du texte qu'il va illustrer et des photos comme inspirations graphiques. De plus, chaque illustrateur doit se conformer à la charte graphique de la gamme. Après accord sur le cadrage et la technique employées, c'est souvent carte blanche, l'objectif étant pour eux de se faire plaisir, et de nous surprendre. Cette liberté nous permet d'avoir des résultats explorant de nouvelles pistes graphiques pour *CRIMES*.

- **Les archivistes** (notamment Philippe Rat) qui nous pourvoient en documents rares et originaux : plans en tout genre, coupures de presse, pdf interminables sur Gallica, Bottin mondain, tarifs de prostitution et j'en passe... Une somme phénoménale de choses à trier qui semblent accessoires, mais sont souvent essentielles pour asseoir le côté réaliste du jeu. La grande difficulté est d'avoir la souplesse suffisante pour accepter, en cours de maquette, un nouveau document inédit jusqu'alors, et de lui trouver un emplacement alors qu'on a déjà tellement de choses à bourrer...
- **Les relecteurs**. Une tâche qui va souvent de soit pour les lecteurs et pourtant... Elle a des buts bien différents aux divers stades de développement. En premier lieu, la relecture critique permet de tester des bribes de suppléments auprès de lecteurs et de meneurs de la communauté. C'est un test important : le texte franchit alors la frontière de notre Mailing List (cf. « Le rôle de l'atelier » plus loin). Avec ces premiers retours, on sait si on a touché notre « lecteur cible » ou si l'on a déçu ses attentes. Un deuxième tour intervient après réécriture (totale ou partielle) : on commence à repérer les erreurs d'orthographe ou de style. La dernière relecture est l'apanage de Guillaume d'Oléac d'Ourche qui nous a rejoints depuis peu. Relecteur et auteur professionnel, il a relevé nos exigences en terme de finition : plus question de faire l'impasse sur les « espaces cadratins », sur les italiques des noms d'œuvres, sur les règles de ce noble art qu'on appelle la typographie. Enfin, en dernier lieu, le texte est intégralement relu après conception de la maquette pour dénicher les dernières

coquilles. On estime qu'entre le premier jet et le résultat final, un texte a été lu et est passé à la moulinette environ 8 fois par 5 personnes différentes.

Les maquettistes. Le secteur stratégique gardé jalousement par les deux pensionnaires permanents des *Écuries* (Christophe et Yann). C'est un travail très long et minutieux. Il s'agit de respecter la charte graphique des précédents ouvrages de la gamme, en apportant quelques innovations pour faire évoluer l'aspect général. Outre l'aspect technique de la publication sous In Design, c'est le défi permanent de couler un texte trop long dans un nombre de pages toujours trop court...



La réunion de l'équipe

Une partie de l'équipe s'exprime dans les encadrés de ce *making of* et aborde le recrutement sauvage dont elle a été l'objet. La plupart des collaborateurs étaient des membres aguerris de la ML de développement de *CRIMES*. C'est un gain appréciable que de travailler avec des personnes dont on connaît la valeur, tant pour le travail que pour le contact humain.

Néanmoins, les membres de cette ML ne suffisent pas pour un projet de cette ampleur. Comme nous l'avions initié pour l'*ÉCRAN*, nous avons proposé à des personnes extérieures de nous rejoindre pour des tâches bien précises. Il en va de la première relecture critique/orthographique qui a mobilisé de nombreux lecteurs du Livre de base et qui étaient présents dans la ML des souscripteurs, ou sur les forums des *Écuries d'Augias*.

Le recrutement répond à plusieurs logiques :

- trouver des personnes qui connaissent suffisamment ou l'univers de *CRIMES* ou la Belle Époque pour éviter les incohérences et les anachronismes,
- engager des personnes volontaires souvent issues des précédents projets (ainsi Sylvain qui a réalisé la couverture de *L'OSEILLE DES HÉRITIERS* ou Lowfé pour deux dessins du Livre de base) et que nous avons déjà rencontrées physiquement,
- rassembler suffisamment de collaborateurs pour mutualiser nos idées, nos points de vue mais suffisamment peu pour que l'ensemble reste gérable.

Pour cela, nous communiquons beaucoup par l'intermédiaire de mails privés. Les discussions de fond et les relectures critiques ont lieu sur la ML réduite de *CRIMES*. Cela évite de créer trop de sujets sur trop de tâches différentes en un même lieu.

Écriture et relecture

L'écriture collégiale de certains textes

Quand on parle d'écriture collégiale, on ne parle pas d'ouvrage où chacun écrit un chapitre en aparté après une concertation de l'équipe. Le travail des personnages s'est fait en collaboration avec Raphaël Andere. J'avais une liste bien établie de personnages historiques emblématiques et de PNJ du Livre de base qui continuaient à évoluer dans Paris.

Mon problème, c'est le travers du prof d'histoire : j'ai beaucoup de mal à transgresser la réalité historique de ces célébrités. Raphaël les a donc repris avec un œil plus neutre et a continué sur une démarche toute autre : créer des PNJ de toute pièce qui puissent correspondre à des rôles déterminés, qui puissent lier toute cette smala entre elle dans un tout cohérent.

Cette écriture collégiale est peu pratique : multiples renvois du même texte avec des tonnes de commentaires (on aurait dit un projet de loi en plein désaccord entre sénateurs et députés), coups de téléphone interminables s'achevant par une crampe de l'avant-bras quand il faut déterminer quels PNJ sont élus en dernière semaine et quel apport fictif peut être – ou pas – tolérable.

Témoignage de Raphaël Andere

Co-auteur sur les intrigues et les personnages non joueurs

Description du suspect

Raphaël Andere, ou Seagull sur les quelques forums que je fréquente. Je connaissais Yann et Christophe avant CRIMES grâce au webzine « Jeux d'Ombres » auquel j'ai participé, et par la suite j'ai aidé à la correction du livre de base et du livret de l'écran. En dehors de CRIMES, j'ai écrit deux jeux : SYLVAE paru dans le LAB.01 et le jeu de rôle amateur REVOLUCION. En ce moment j'écris aussi quelques articles pour « Body Bag », le webzine de l'éditeur John Doe et surtout je participe à l'écriture de leur prochain JDR hardboiled, HELLYWOOD, à paraître courant avril.

Embrigadement

C'était lors d'un week-end stéphanois, en compagnie de quelques-uns des principaux maîtres du CRIMES, j'ai nommé Yann, Christophe et leur éditrice Camille, alors que nous étions réunis pour essayer d'avancer sur la conception d'un autre jeu. De fil en aiguille, la conversation revient sur CRIMES et le futur supplément PARIS : à force d'exprimer mes desideratas et de dire à quel point ce supplément me paraissait capital pour le futur de la gamme, Yann a fini par me proposer d'y apporter ma contribution.

Quelques mois plus tard, lorsque les choses sérieuses ont véritablement commencé, on s'est partagé le travail et je me suis retrouvé responsable de la partie « intrigues » du contexte, c'est-à-dire, entre autres, les PNJ et les sociétés secrètes.

Le choix de la ligne directrice

L'une des premières questions qui s'est posée en travaillant sur la liste des PNJ de Paris est de savoir quel type d'intrigues elle contiendrait. Par exemple, il est clair que le réseau de PNJ des jeux White Wolf ou de LSA est dédié à la politique, avec un système d'alliance, de luttes d'influence, etc. Et même si c'est quelque chose que j'apprécie beaucoup en tant que MJ (j'ai eu ma période LSA), cela ne correspondait pas à la nature de CRIMES et il fallait donc trouver autre chose.

L'idée a donc été de transposer le thème du supplément (Ombres et Lumières) à ces personnages, en donnant à chacun d'entre eux une face visible, souvent respectable, et une face cachée, plus sinistre, plus criminelle et parfois même monstrueuse. Chaque PNJ devient donc un objet d'enquête à lui tout seul. Même chose pour les sociétés secrètes, dont le rôle essentiel est d'être une autre dimension cachée et insoupçonnable pour certains habitants de Paris.

Travailler avec des personnages historiques

Sur la soixantaine de PNJ fichés dans le supplément, près de la moitié sont des personnages historiques. Même si elle a été remaniée pour lui apporter une dimension romanesque et « crimesque », la base historique constitue un matériau très particulier pour l'écriture d'un supplément de jeu de rôle. Côté négatif, on citera les mauvaises surprises de dernière minute (un personnage qui est mort deux ans avant la date du supplément, un autre qui à cette période de sa vie ne correspond pas à l'image qu'on avait de lui...) et plus généralement une certaine « rigidité » qui génère quelques arrachages de cheveux lorsqu'on veut donner au MJ les PNJ les plus utiles possibles pour sa campagne.

Côté positif, l'Histoire est une formidable source d'inspiration, surtout quand on rentre dans les détails. Paris en 1900 regorge de figures fascinantes comme Toulouse-Lautrec, Oscar Wilde, Louis Lépine, Oscar Méténier, etc. Et parfois la rigidité dont je parlais plus haut apporte en fait de nouvelles pistes d'intrigue.

Un outil essentiel : le téléphone

Étant en quelque sorte un intervenant extérieur dans l'univers de *CRIMES*, il fallait que je m'assure que mon travail restait dans la « ligne du parti », autrement dit qu'il cadrerait avec la vision de son auteur, Yann. Et pour cela, outre les centaines de mails et les milliers de ko de pièces jointes échangées, le rôle du téléphone reste central. D'où les coups de fil interminables d'un bout à l'autre de la France pour passer en revue tous les points sujets à discussion, au grand désespoir de la vie sociale jurassienne du pauvre auteur. Le record doit avoisiner les deux heures, et je ne suis pas sûr qu'on soit jamais descendu en dessous des soixante minutes...

Le personnage que vous ne verrez pas dans ce supplément

Il y a eu de nombreux essais avant d'établir la liste finale de la soixantaine de personnages qui auraient droit à leur fiche dans le supplément. Quelques débats passionnés ont permis de savoir lesquels garder et lesquels renvoyer à leur oubli. Mais malgré tous les efforts de Yann pour me convaincre de son intérêt, Anatole Deibler ne figure pas dans la liste des PNJ élus.

Cette écriture collégiale est une réussite quand elle réunit des auteurs aux attentes différentes mais conciliables, ici le côté « je joue avec mes persos historiques » (ça, c'est moi) et l'autre versant « je crée un perso pour qu'il soit conforme à l'idée que je me fais d'un perso de jeu de rôle » (ça, c'est Raph, j'attends les représailles).

La relecture

Nous avons abordé la relecture d'un texte sous les regards de nombreux curieux et perfectionnistes qui le maltraitent, le critiquent et le dissèquent jusqu'à ce qu'un consensus se fasse, ou semble se faire. Pourquoi tant de haine à l'égard de simples mots ?

La relecture critique est la garantie qu'un texte ne reste pas la propriété et le « trip » d'un seul auteur. Le danger d'un texte non relu, c'est qu'il ne soit compréhensible que par son géniteur qui en maîtrise tous les sous-entendus. Il faut donc le mettre à l'épreuve :

- Remplit-il son objectif, à savoir donner des pistes ou un cadre précis pour jouer au JDR ou pour distiller une ambiance ?
- Correspond t-il au lecteur ciblé, à savoir le meneur, le joueur, est ce que ces derniers vont y trouver ce qu'ils recherchent, vont-ils comprendre tout ce qui y est signifié ?

La relecture syntaxique, stylistique et typographique est une autre affaire. Vouloir faire un roman-jeu comme le livre de base est difficile, dans le sens où l'objectif d'une littérature n'est pas d'être forcément explicite mais d'imprimer des émotions, des sensations. Une intention éloignée d'une écriture pour JDR et nous assumons ce travers pour le livre de base. Au-delà de ça, nous sommes d'autant plus exigeants avec la maîtrise de la langue que nous ne nous contentons pas de textes purement descriptifs. *CRIMES* touche un public de trentenaires qui accepteraient mal des approximations avec la langue de Proust et de Maupassant, c'est aussi l'image que les auteurs donnent de leur travail mais aussi de leur loisir. Les coquilles de l'*ÉCRAN* ont donné de longues séances de flagellation dans l'atelier et nous souhaitons ne pas réitérer les mêmes erreurs. Quant à la typographie, on reproche souvent l'absence de rigueur des auteurs et maquettistes du milieu à ce sujet. C'est pourtant un gage de cohérence de l'ouvrage que de retrouver toujours les mêmes niveaux de titre, les mêmes codes, d'éviter pour le confort de l'œil les lignes isolées en début et en fin de page, de ne pas trouver une ponctuation en début de ligne, et j'en passe... Quitte à choquer, je suis persuadé qu'on n'a plus droit à l'amateurisme dans ce domaine, qu'il faut abandonner l'habitude de sacrifier la forme sur l'autel du contenu des textes.

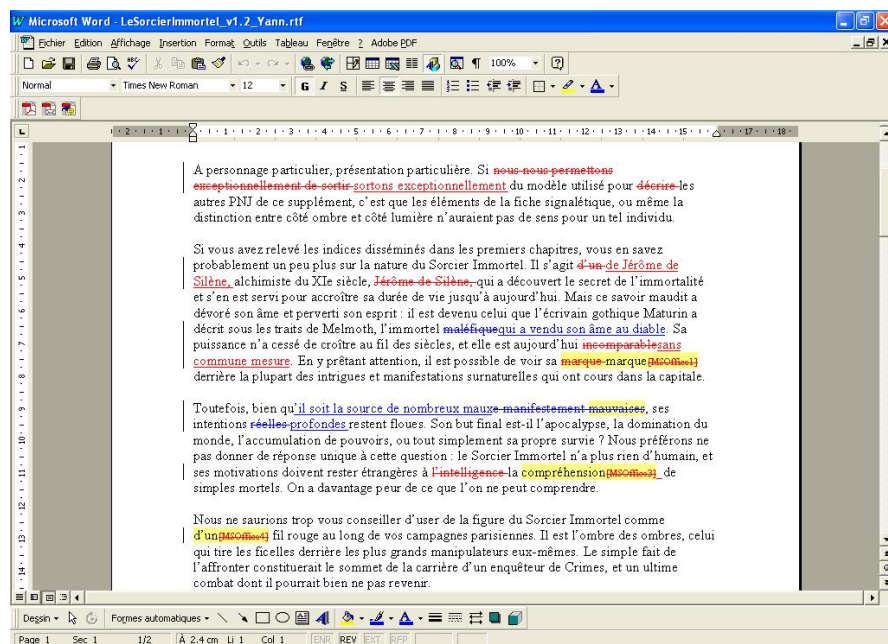
Contribution de Franck Brison

Dans mon souvenir, il me semble avoir rejoint le studio des *Écuries d'Augias* il y a environ deux ans : mon acharnement de geek à vouloir poster des tonnes de ressources documentaires sur le forum de *CRIMES* fit qu'une confiance de plus en plus marquée me fut accordée. Mes fonctions principales : modérer/animer le forum et veiller à la bonne tenue du [Wiki](#) dédié au jeu et totalement ouvert à la participation de l'ensemble de la communauté des Crimeux.

Mon implication sur *PARIS, OMBRES ET LUMIÈRES* fut principalement orientée autour de la relecture finale et du conseil en communication.

Très formateur du point de vue de la rigueur que cela nécessite, le travail mené de concert avec Guillaume d'Oléac d'Ourche (véritable Terminator de l'analyse typographique) au niveau du texte m'aura appris que la traque impitoyable de fautes est un sport qu'il ne faut jamais considérer comme achevé. Bien sûr, cette responsabilité s'accorda avec celle d'un retour à effectuer à propos des petites erreurs que pouvait encore comporter la superbe maquette réalisée par Yann et Christophe.

Accessoirement je travaille depuis presque un an sur un projet d'inspiration gothique (la mouvance artistique, littéraire et cinématographique ; pas le style architectural) ayant pour toile de fond la période liée aux faits inhérents à la Commune de Paris (1870). Déjà fort bien avancé, l'ouvrage devrait théoriquement faire l'objet de la prochaine publication officielle annoncée....



Les illustrations

Les illustrations libres de droits

Cela fait cinq ans que *CRIMES* est en chantier. Le fonds documentaire rassemblé par l'équipe devient hallucinant (près de 5 Go pour moi, comptez 1,5Mo de taille moyenne par image et vous pourrez estimer le nombre de documents). L'essentiel vient de sources d'archives. Ces endroits poussiéreux où survivent (ou meurent) quantité d'étudiants de troisième cycle sont bien plus accueillants que ce que l'on imagine : avec une bonne lettre de recommandation ou une demande appuyée, voir avec le livre de base sous la main, bon nombre de portes s'ouvrent. La course à la numérisation des archives, entamées par la Bibliothèque Nationale pour contrer les avancées américaines en ce domaine, sont également confortables : il suffit d'avoir les bonnes adresses pour trouver des images libres de droit ayant une définition compatible avec l'impression.

Libre de droit est le mot clé ici. Il faut respecter les droits d'auteur en vigueur, et un document de plus de 80 ans n'est pas forcément libre : il peut appartenir à une collection privée, ou au musée qui les expose (pour les œuvres picturales telles que les tableaux, on est quasiment toujours dans l'illégalité la plus complète). D'où la nécessité absolue de vérifier ses sources et de montrer sa bonne foi en cas de mauvaise interprétation et si on n'est pas sûr, on s'abstient ! Pas question non plus d'utiliser des documents de seconde main (parutions, compilations, livres scolaires).

Après, avec un peu de maîtrise de Photoshop, on peut facilement adapter les clichés que l'on a soi-même pris (ruines, cadre naturel, usines musées) : avec un peu de grain photo, une correction colorimétrique, on leur offre une patine qui fait très XIX^e siècle.

Les illustrateurs

Le choix des illustrateurs répond à plusieurs logiques :

- priorité à ceux qui ont déjà été « testés » (mais pas en laboratoire) sur CRIMES,
- priorité à ceux qui sont disponibles et qui veulent encore bosser avec nous
- après, il y a des questions basiquement matérielles qui concernent les tarifs que nous pratiquons. On a essayé de débaucher Fred Rambaud, illustrateur de l'Écran et de son livret qui travaille actuellement dans le jeu vidéo entre Oslo et Singapour. On a vite abandonné, il ne rentre plus dans nos grilles tarifaires...
- priorité à ceux qui veulent nous offrir du neuf, qui veulent essayer des techniques différentes. Cela semble étrange, mais il est important pour nous de voir évoluer les dessinateurs avec lesquels nous travaillons. Car CRIMES a déjà une identité graphique, mais elle doit évoluer à mesure que l'univers du jeu s'étoffe. Vous trouverez dans Paris des montages photos audacieux, et des scènes en couleur bien plus gores que ce qu'on avait avant coutume de suggérer...



Témoignage de Sylvain Soumille

A propos du juif errant (entête du chapitre 1)

Mon grand-père est un juif rescapé de la seconde guerre mondiale, il a été traqué par la police secrète et vécu près de 2 ans dans le maquis. Avant cela, il a échappé au régime franquiste et encore avant, il a émigré de la Turquie où il est né... Il est resté apatride après la guerre durant 5 ans avant d'être régularisé. Il est donc vieux, juif et il a beaucoup erré. Merci à lui pour m'avoir servi de modèle. J'ai voulu un cadrage et une dynamique particulière, d'où l'idée du double plan qui donne un peu le vertige : il regarde vers le ciel en l'attente de quelque chose.

A propos de Dreyfus (scène du chap.1)

Dreyfus a été réalisé en fonction des docs que j'ai pu trouver sur lui... Acculé contre un arbre (censé représenter toute l'institution militaire contre lui), il reste impassible face à la menace car il est digne et fier. Le mur à l'arrière représente la prison, le bagne auxquels il ne peut échapper.

A propos de la poursuite dans les égouts (scène du chap.3)

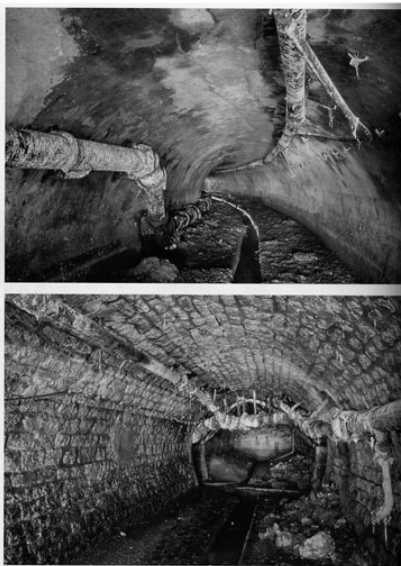
Cette image est réalisée à partir de photos des égouts de Paris. Toute la difficulté a été de travailler le moine de façon dynamique et inquiétante. L'idée de départ était de coller les personnages à ses trousses, mais cela rendait le cadrage compliqué et l'image aurait présenté des difficultés de lecture. J'ai donc opté pour le regard en arrière du monstre qui suggère la poursuite.

La voiture et les enquêteurs devant le plan

Sûrement les deux moins travaillées, avec un peu plus de temps ces images auraient été mieux pensées, mais arrivé à ce résultat, je me rends compte que ce que j'avais fait avant était vraiment pourri...

A propos de la crypte (scène du chap.3)

Cette crypte existe à quelques détails près, elle se situe sous la cathédrale de Dijon. J'avais une idée bien précise de l'effet que je voulais obtenir et je suis passé par au moins 6 ou 7 essais de plans différents. J'ai finalement opté pour un plan plus classique mais avec une image plus riche en détails et en interprétations possibles...



Témoignage de Greg Lowfé Illustrateur et concepteur de la couverture

J'aurais aimé écrire tout un article sur le rapport ambigu qu'entretiennent les illustrateurs avec leur deadline (le moment où il faut rendre les dessins finis pour la maquette) mais puisque la deadline pour rendre ce texte est ce soir, je vais faire court.

En gros je suis fier de tous les dessins qui seront dans ce supplément. J'y ai dépensé du temps et de l'énergie, hypothéqué mes poumons pour fumer plus, acheté un estomac en plastique pour supporter les litres de café et fait chauffer au rouge quelques neurones sur Photoshop.

Alors, des anecdotes...

Pour commencer j'ai fait une pause en plein milieu du *BESTIAIRE DK* pour illustrer *CRIMES*, et le changement d'univers a été douloureux quelque jours (mais pourquoi je fais des pattes d'insecte à la dame blanche moi ?). J'ai donc commencé par les portraits de PNJ, c'est le plus simple.

La première difficulté s'est située au niveau du duel Déroulède/Clémenceau, pourtant j'avais une coupure de journal comme référence. Impossible de retrouver la position de Clémenceau ! Au moins ça fait une animation marrante.

Pour continuer dans les prises de tête il y a une difficulté majeure à travailler avec des références photo. Souvent (en tout cas pour moi) surtout dans l'urgence, j'ai du mal à sortir de la photo et le dessin manque de spontanéité (quand ce n'est pas du recopiage pur et dur) et là stress à mort ! Avec le cadavre des égouts par exemple, c'est flagrant pour qui connaît les photos originales.

A titre de comparaison, le dessin du bal de la tour Eiffel est bien meilleur parce que je n'avais pas d'idée préconçue de l'image finale. En parlant de cette illustration d'ailleurs c'était un bon casse-tête aussi ! J'ai mis deux jours à la faire, en comptant 10 à 15h de travail par jour. Une journée à m'énerver tout seul sur mes croquis pourris et à ne rien faire de bon, et le lendemain, tout a coulé de source (mais que s'est-il passé durant la nuit?). Ça arrive parfois, la frustration atteint des sommets, et puis pouf ! Ça se débloque tout seul, je ne sais comment. LA c'est vraiment le pied. C'est pour ces moments là que ça vaut le coup de se torturer un minimum.

Parfois on a des références photo, et le dessin marche très bien quand même, comme la couverture du supplément, blindée de supports photographiques (ma main gauche, une ruelle et une carte postale du moulin rouge). Est-ce que je raconte n'importe quoi depuis tout à l'heure ? Peut-être, ou alors c'est affaire d'humeurs et de bonnes dispositions.



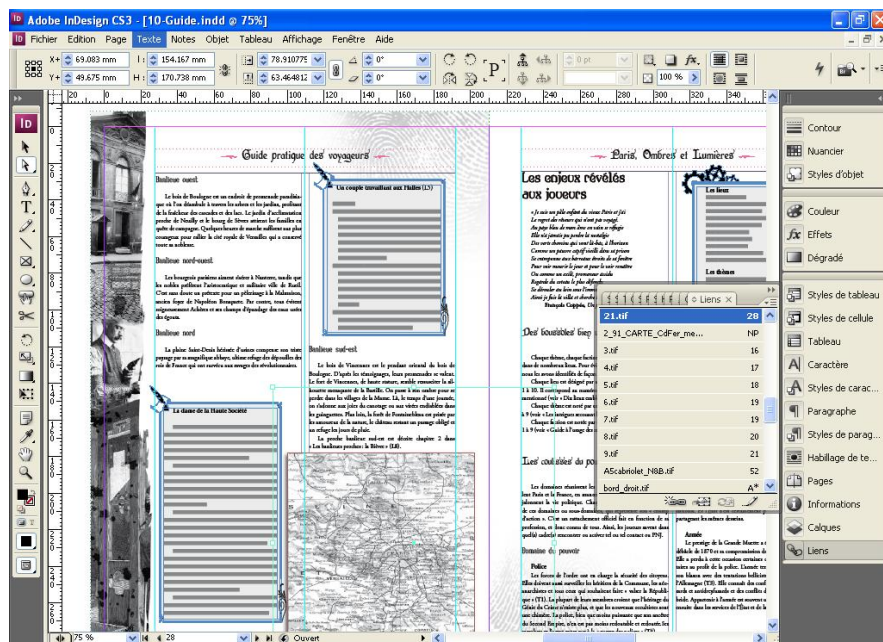
La maquette

C'est la mise en page de l'ouvrage. C'est de mon point de vue ce qui prend le plus de temps après l'écriture.

On commence d'abord par les gabarits des pages, c'est à dire la taille des cadres de textes, les mensurations des marges (je ne parle des mensurations des femmes nues présentes dans les marges, suivez un peu SVP !), la forme des pastilles d'énumération, les polices de caractère et de titres... La plupart de ces éléments n'ont guère changé depuis le Livre de base. On laissera aux acharnés de la PAO de trouver lesquels !

La maquette commence en amont dans le document Word final, où le texte a été coulé dans une page ayant les mêmes styles que la maquette elle-même (mêmes niveaux de titres, justification des paragraphes et tout le reste).

16



Le plus dur, c'est d'allouer aux différents chapitres un nombre de pages maximum, car il n'y a pas de rallonge possible. « On se dit : mais ils pourraient rajouter deux ou trois pages, ça va pas ruiner l'éditeur » mais c'est oublier que niveau reliure, on fonctionne par cahier, c'est à dire par assemblage de 16 pages. Livre de base en 320 pages, scénario en 64, *PARIS* en 208, y'aurait pas un diviseur commun là-dedans ? On se fie au nombre de caractères, mais aussi au nombre et à la taille des illustrations projetées mais on a toujours des surprises et on doit parfois tricher.

Une fois les panneaux « **Attention ! limite à ne pas dépasser !** » positionnés, on peut tranquillement passer au plus pénible. On coule les textes depuis Word : on importe le document et ses feuilles de styles et on gère tous les espaces insécables (en gros, une ponctuation ne doit pas se retrouver en début de ligne). La réjouissance suivante est de placer toutes les images, avant de s'apercevoir qu'il faut les rétrécir pour que tout rentre. On met les textes des encadrés en forme et ce n'est pas une mince affaire. Un encadré de type Crimes peut comporter jusqu'à 10 éléments graphiques distincts. On vérifie méticuleusement chaque passage : est-ce la bonne police, le bon niveau de titre, la bonne typo ? On triche sur les espacements entre les caractères, on rogne les marges des images, on les détoure pour gagner un peu de place. Maquetter *PARIS*, c'est au bas mot une centaine d'heures de travail, une demi-heure par page en moyenne... On passe parfois plusieurs heures sur une seule image.

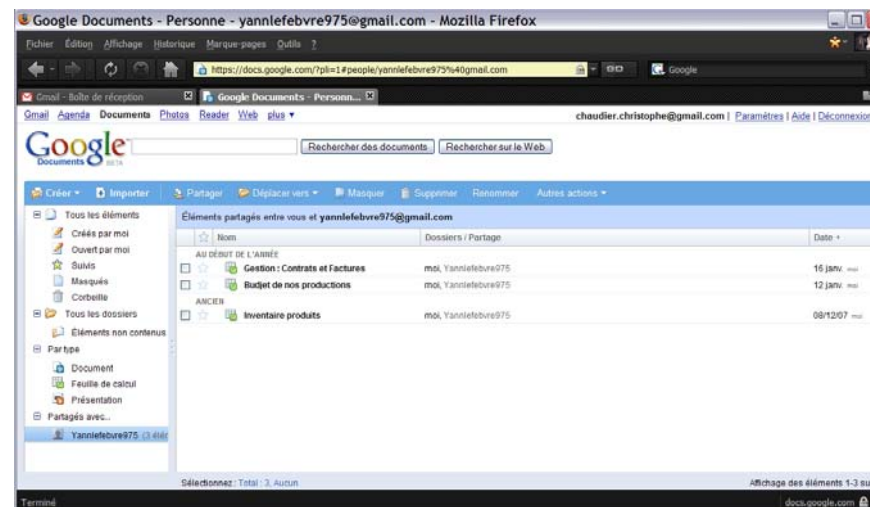
Enfin on fait des assemblages en pdf qu'on envoie à la relecture. Comme le travail d'écriture, maquetter rend aveugle. On est tellement immergé que les erreurs les plus grossières passent inaperçues. On s'en retourne avec une pleine page de notes à corriger, et c'est reparti... Comment cela, on sent mon amour de la maquette dans cette description ?

La gestion au quotidien

La coordination de toutes ces tâches

Une partie difficile à traiter sans tomber dans le misérabilisme larmoyant du chef de projet. Disons que cette tâche ressemble à celle d'un chef d'orchestre : accorder les violons de tout le monde et faire respecter le tempo, s'assurer que chacun ait droit de cité, coordonner les différentes tâches pour éviter la cacophonie.

Un des enjeux est d'imposer des délais suffisamment réalistes pour que chacun ait le temps nécessaire pour donner la mesure de son talent, sans pour autant croire qu'il pourra rendre sa copie pour l'avant-veille. Et de faire en sorte que les différentes parties s'enchaînent sans accroc. Accroc. C'est là que le bas blesse. Car c'est sans compter les aléas, les imprévus, les contretemps, les révisions du projet en cours de route. Croire que le planning va se dérouler tout seul (encore faut-il qu'il soit bien fait...), c'est comme un meneur qui caresse l'espoir que ses joueurs, disciplinés, vont suivre la trame de son scénario. Petit exemple à l'appui : le remplacement à pied levé de Pierre, illustrateur (car son école a cru bon le blinder de taf pour saboter *PARIS*), a décalé certaines échéances pour la remise des dessins. Verdict sans appel : trouver un remplaçant au plus vite qui veuille reprendre les illustrations qui lui étaient attribuées. Ce genre de décalage se répercute partout ailleurs : on fait le travail de maquette en aveugle, en posant un cadre là où l'on attend l'illustration en retard, en tentant de s'imaginer si oui ou non elle va s'intégrer au cadre. A l'inverse, les retards d'écriture n'ont pas permis de donner des descriptions physiques de PNJ aux dessinateurs et parfois, les concordances textes/illustrations ne plaisaient pas à l'auteur. Il a donc fallu les refaire !



L'erreur la plus commune est de penser la conception du projet en des termes séquentiels : c'est le meilleur moyen de rendre fou le maquettiste en fin de chaîne (eh ! t'as de la place pour les tarifs de Yolande, prostituée au Moulin Rouge ?), de presser les illustrateurs en retard (et Dieu sait que l'inspiration ne se commande pas, comme pour l'écriture, et que le stress est la meilleure façon de se confronter à l'angoisse de la page blanche).

LES MAÎTRE-MOTS SONT DONC IMPROVISATION ET DISPONIBILITÉ.

Traiter les messages au plus tôt, réagir à la moindre anicroche et ne pas hésiter à faire les relais quand quelqu'un tergiverse pour être finalement indisponible.

Quant au temps passé... La coordination (qui implique aussi le travail administratif des contrats et des factures) prend autant de temps que l'écriture et la maquette, c'est peu dire. Soit un total d'environ une à deux heures par jour, tous les jours (le week-end n'est pas une notion de rôlistes, c'est acquis).

L'objectif est toujours le même : éviter les coups de bourre qui énervent tout le monde et qui peuvent faire avorter le projet.

**POUR MOI, DIRE QU'UN PROJET DE PUBLICATION DE JEU
EST UNE QUESTION DE TALENTS OU DE BUDGET EST UN
NON SENS : MÊME LES ÉQUIPES LES PLUS EXPÉRIMENTÉES
NE PEUVENT AVANCER SI LE FACTEUR ESSENTIEL CAPOTE,
JE VEUX PARLER DU FACTEUR HUMAIN.**

En parlant de coup de bourre, il est vraiment difficile de dire que l'on a terminé un projet. L'angoisse d'avoir laissé passer quelques erreurs, d'avoir oublié des coquilles, de se dire que le résultat est nécessairement perfectible est toujours présente. Et les soucis de dernière minute sont légion : à la réception du bon à tirer (l'épreuve envoyée par l'imprimeur qui permet de lancer ou non l'impression de tous les exemplaires), on s'aperçoit qu'il faut toujours procéder à des réglages de dernière minute (coquilles, colorimétrie à revoir en fonction des encres utilisées, définitions d'images insuffisantes, etc.). A l'heure où j'écris ces lignes, je viens d'apprendre que l'imprimeur s'est trompé, et nous livre une couverture brillante plutôt que mate...

La paperasse

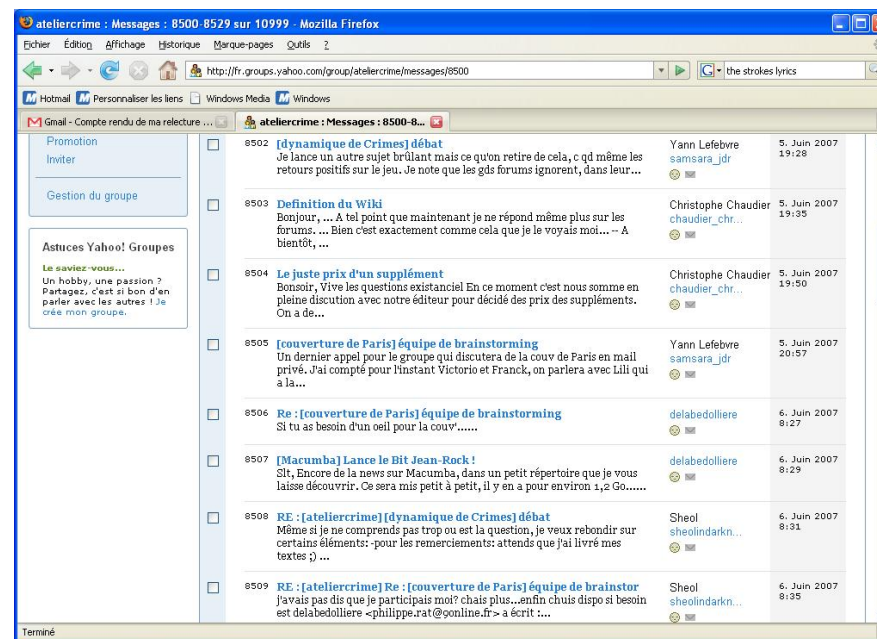
L'un des aspects les plus rébarbatifs du travail de gestion est l'administratif. Cela va de la gestion des sites à l'établissement des contrats en passant par la tenue des comptes et le suivi des budgets. Nous aidons aussi nos collaborateurs les plus novices dans leur déclaration, dans la mesure de nos moyens. Beaucoup de ces tâches peuvent paraître inutiles mais elles le sont pourtant, en France on ne peut pas faire une activité sans crouler sous les déclarations. On pourrait dire inutile par rapport à un projet de micro-édition, mais il suffit de rappeler le budget d'un ouvrage comme Paris pour comprendre que les sommes en jeu sont suffisamment élevées pour attirer le zèle de l'administration fiscale.

Au final c'est une tâche consommatrice en temps et peu créative, mais quand même une école de rigueur et de transparence.

Le rôle de l'atelier

Tenir la cadence, c'est comme faire un marathon. C'est s'astreindre à un travail régulier sur des périodes longues, jusqu'à un an pour *PARIS*. A moins d'être siphonné, on ne tient pas si l'on n'a pas une communauté derrière soi pour demander des comptes et des nouvelles, pour entretenir la flamme et nous empêcher de nous poser la question fatale : mais pourquoi fait-on tout cela ?

La ML est le premier critique de toutes les épreuves du supplément (plan détaillé, textes, thèmes, documents d'archives et brouillon de maquette). Les membres sont de fin connaisseurs de la gamme et sont les artisans de tout ce qui touche le monde de *CRIMES* (forum, publicité, tests) et non un forum de spécialistes dans une activité précise.



Au final, même si travailler dans un groupe étendu (mais qui ne compte que 4-5 personnes très actives) peut paraître lourd à gérer, c'est primordial, car la majorité permet de garder le cap. Je m'explique : avec une équipe restreinte, les

tentations de changer radicalement de sens sont plus faciles alors que dans un groupe élargi, on redirige le navire sans craindre de faire une embardée. Et avec les 11 000 messages de la ML depuis sa création, bien que tous ne soient pas arrivés au même moment, on commence à bien se connaître, et forcément à très bien s'entendre.

Le rôle de la communauté

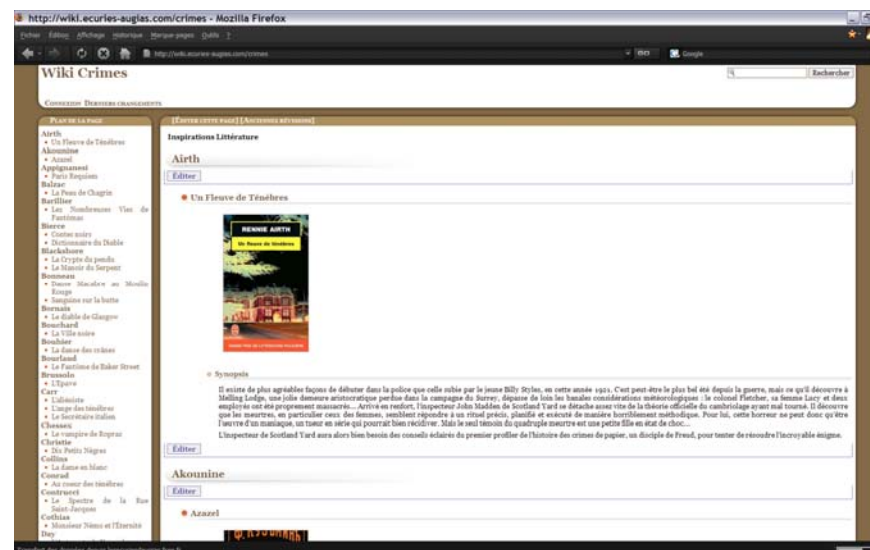
L'avantage d'être présent sur le Net, c'est d'avoir une communauté participative, dans l'idée de ce qui avait été fait par la ML des souscripteurs. Cette dernière donnait des nouvelles du livre de base et posait des questions fondamentales sur la suite de la gamme.

Bien qu'on ne touche pas tous les lecteurs (tous ne sont pas rivaux sur les forums), on peut mutualiser les idées, faire des sondages, proposer des thématiques via le forum. Cela nous sert beaucoup pour valider certains choix difficiles. La communauté des « crimeux » présente sur les forums est souvent silencieuse, et nous n'avons pas encore réussi à vaincre sa réserve ou sa timidité (qui a dit sa méfiance ?). Mais certains MJ franchissent la frontière et quelques uns sont passés dans le côté obscur de la ML voir même sont devenus auteurs (ainsi va l'auteur de *MON MEILLEUR ENNEMI*). Et ils sont encore vivants, je vous jure !

En tant qu'auteurs égo-centriques, on a grandement besoin de retours sur ce que l'on fait et d'une façon générale, on n'en a jamais assez. L'édition d'un jeu de rôle ne permet pas un retour sur investissement dans des termes purement monétaires : on le fait pour la passion, l'art, la gloire, euh, je m'égare... On le fait parce qu'on a l'impression de rencontrer un public donné mais en aucun cas pour d'illusoire bénéfices pécuniaires, rapidement réinvestis dans les projets suivants.

Sans public, ou avec un public trop silencieux, le goût de faire les choses risque de vite partir, mais la débauche d'énergie des bénévoles de l'atelier ou d'ailleurs nous interdisent pour l'instant de songer à la retraite.

L'ambition est simple : tirer parti de la communication qu'offre le Net pour rendre l'élaboration de l'univers de *CRIMES* plus participative. Ce n'est pas tous les jours que les créateurs et leurs « clients » peuvent échanger, se rencontrer et s'influencer les uns les autres. D'où le recours au *FORUM*, et désormais au *WIKI* où les *Écuries d'Augias* n'ont pas leur terrible droit de regard... A bons entendeurs...



Ce *making of* terminé, nous espérons qu'il vous aura été utile, à la fois pour comprendre la longueur, la difficulté et l'attrait de la tâche, ou pour apprendre à gérer vos propres projets de JDR que nous aurons peut-être, un jour, le plaisir de lire.

Ce travail est dédié à tous ceux qui nous ont aidé au cours de l'aventure Crimes et qui ont dépensé leur énergie sans compter, à ceux qui s'évertuent de nourrir le terreau du JDR et à ceux qui ont des piles de projets qui dorment dans les cartons, il est peut-être temps de les exhumers...