



Les premiers pas

Le manuel (incomplet) des créateurs de mondes

vendredi 26 février 2010, par [archiviste](#), [Désarchiviste](#)

Bien souvent, en regardant un jeu qui nous plaît, on a envie de faire changer les règles pour les adapter à notre monde personnel ; ou alors en regardant un film ou un dessin animé, on se prend à penser que ce serait bien de pouvoir jouer dans un tel univers.

C'est d'ailleurs ce qu'on dû penser les créateurs de BESM (pour Big Eyes, Small Mouth, un jeu dont je ne peux que vous conseiller l'achat, rien que pour le fun). Mais pour pouvoir créer son propre monde, son propre jeu, il faut réunir certains ingrédients :

- Du temps. Et encore, c'est un euphémisme... Le temps nécessaire à penser, écrire, corriger et tester un jeu de rôle est énorme. Les jeux créés à la va-vite sont souvent de mauvaise qualité et comportent toujours des lacunes. Même Gary Gigax a dû prendre de son temps pour écrire D&D... *Oui, remarque, comme c'était le premier c'était pas pressé non plus.*

- Beaucoup de patience. En effet, comme vous l'avez lu précédemment, il va vous falloir du temps, il faudra donc être patient et ne pas se décourager si au bout de 2 jours, votre jeu n'est pas fini. Il arrive souvent qu'au bout d'un certain temps, on soit découragé ou plus du tout motivé alors on abandonne. Il faut dans ce cas toujours conserver le travail réalisé. J'ai mis 1 an et demi à écrire "Joe Bar Team RPG", le tout en 5 fois voire plus... Sans ces 2 éléments, votre projet prendra dès le départ un mauvais chemin. *Pour prendre mon cas personnel, j'ai mis environ 3 ans pour écrire et finaliser Brain Salad. Il faut dire que je profitais des vacances scolaires pour le rédiger sur un Amiga 500 et que nombreuses furent les phases de désintérêt... Passagères fort heureusement, mais efficaces pour*

rebondir sur de nouvelles idées !

- Une équipe, l'équipe n'est pas essentielle pour les premières phases de création. Pour ce qui est de l'idée, vous pouvez la travailler seul. Mais si vous voulez avoir un JdR aux règles cohérentes et complexes et au background complet, il faut une équipe de 2 à 8 amis capables de vous aider en prenant à leur charge une tâche précise (comme le background, le point de règle associé au combat, les règles de magie...) *Là-dessus, je ne suis (encore) pas d'accord avec toi... Sans doute parce que je n'ai jamais réussi à avoir une "équipe". Bref, j'écris toujours seul et mon "équipe" est composée par les joueurs qui testent mes horreurs...*

- Une bonne dose de motivation. Est-il besoin de le préciser ? *Non. Mais t'es gâteux faut dire...*

- Une idée. Ca peut paraître idiot, mais créer un JdR nécessite une idée au préalable, un concept de monde. Savoir si vous voudrez un jeu Med-Fan, un jeu SF, un jeu post-apocalyptique, ou simplement un jeu déjanté. Si votre idée n'est pas très précise, vous avez de fortes chances de partir dans tous les sens. *Se contenter de vouloir un "jeu de SF" ne suffit pas non plus mon bon Archi'... Il faut un concept, une ligne directrice ne demandant qu'à être étayée.*

- Un objectif : souhaitez-vous présenter votre jeu à des professionnels ? Le publier à compte d'auteur ? En fanzine ? Le mettre gratuitement à disposition sur internet ? Réfléchir à tout ça a également son importance. *Evitez de bâcler vos oeuvres... Ce n'est pas parce que vous le mettez en ligne sur internet que votre jeu de rôles doit être maquetté à la va*



vite avec deux têtes de mérours pour seules illustrations... Ce n'est pas parce que c'est gratuit que ça doit être moche !