

Voici quelques idées de projets de jeu pensés vite fait et le processus qui en découle(ra) pour aller au bout du concept.

## *Mascarade, intrigues de cour dans une Venise mystique.*

### **1 - travaillez le concept.**

Là j'ai envie d'un jeu qui parle d'intrigues de cour. J'imagine des gens avec des masques, des duels, des conspirations, du drame. Une sorte de Games of Thrones, couplée à du Borgia mais dans un cadre mystique et mystérieux. Le concept de base implique deux paramètres importants. D'abord il va se focaliser sur des intrigues entre personnages joueurs avec lutte de pouvoir, alliances et trahison. Je vais donc éliminer la composante MJ et développer un jeu avec une logique de cadrage de scènes tournantes. Ensuite le système de résolution doit être fluide et stylé. Je pars donc sur un système à base de cartes de tarot. Un choix qui peut apporter des choses intéressantes.

### **2- Imaginez une scène typique.**

Je pense tout de suite à des nobles dans de grandes robes, des chevaliers portant fraises et chaussures vernis mais prompts à dégainer des rapières, des bals où chacun porte un masque de porcelaine et des murmures dans les alcôves d'un palais. Pour la partie méta-game, j'imagine des joueurs dans une ambiance feutrée, se jetant des regards suspicieux et passant des mots cachés et révélant des cartes pour arbitrer leurs conflits. Tout est fluide et les résolutions rapides.

### **3- Lister ce qui est important pour le jeu.**

Ce dont j'aurais besoin avant tout c'est quelque chose de rapidement accessible pour les joueurs, à la fois en terme d'univers et de système. Il va donc falloir être à la fois inspirant, concis et orienté vers une esthétique spécifique. Les luttes de pouvoirs sont au cœur des problématiques du jeu donc il faudra gérer à la fois des conflits forts mais aussi de permettre des alliances entre personnages pour provoquer des rebondissements dans leurs interactions.

### **4- Lire et tester des jeux proches ou qui pourrait servir de base.\***

Le premier qui me vient en tête est Venezia, suivi de Shade pour les univers proches. Mais je pense aussi aux lames du Cardinal ou à Hillfolk qui irait bien pour inspirer le système. Le Polaris de Ben Lehman a des idées intéressantes aussi pour gérer l'arbitrage sans meneur ainsi que les interactions avec les personnages non joueurs.

### **5- Simple, complexe? Non élégant**

J'ai donc un système basé sur des cartes de tarots. Dans un premier temps j'imagine des oppositions entre joueurs à l'aide de cartes. Chaque trait ou action particulière des personnages permettra de poser des cartes supplémentaires. Ces traits et actions viendront surement des profils des personnages et (inspiration GoT oblige) des capacités inhérentes à leur famille. Pour évaluer la puissance relative des personnages, je choisis des jetons qui seront des points de pouvoirs. Ils serviront d'équivalent de points de vie, de jauge de puissance mais aussi de joker pour tirer des cartes supplémentaires. Tout en un. L'intérêt ludique sera alors d'épuiser les réserves des autres tout en épargnant les siennes dans des scènes dramatiques. Les cartes pourront servir également à amener des événements importants pour dynamiser les tables via des scènes de divination.

L'important ici ne sera pas d'avoir quelque chose de parfaitement équilibré mais qui soit parlant d'un point de vue esthétique.

## **6 -Playteste à mort.**

Là les playstest montreront vite si les joueurs s'empare des mécaniques et de l'univers et adhèrent à la proposition car ils devront y être proactifs. Sans doute des questions d'équilibres, de profils plus intéressants que d'autres et la question de la durabilité du jeu interviendront.

## **7- Penser l'ouvrage.**

Le jeu est prêt, il ne plaira pas à tout le monde mais il saura trouver ses adeptes. Clairement le format impose d'avoir un jeu court, avec des aides de jeux pratiques et des fiches de personnages qui collent à l'esthétique du jeu. Pourquoi pas des livrets, façon Les Lames du Cardinal ? Un jeu de cartes sera indispensable ! Si on veut une version en dur, il va falloir commencer à regarder les devis !

## **8- Faire un plan et rédiger.**

Mon plan sera relativement simple : une introduction au monde, des informations pour créer les personnages, les liens entre eux et les tensions potentiels et une procédure cadrée du système pour se lancer dedans rapidement. En fin d'ouvrage, je pense qu'il sera nécessaire d'indiquer des conseils pour mieux gérer les parties et éviter les trous d'air faute d'un meneur qui tiennent l'ensemble.



Mais j'ai déjà un autre projet !

*Phlogiston, aventures et exploration spatiale dans un univers merveilleux et romantique.*

### **1 - travaillez le concept.**

Je repensais à Fondation, l'autre œuvre majeure d'Asimov en dehors de la saga des robots. Et j'avais des envies d'exploration spatiale qui ne soit pas forcément de l'action pure. Ajouter à cela mon amour immodéré du steampunk et l'idée d'un jeu mêlant les deux. Phlogiston sera donc un jeu où de braves aventuriers iront parcourir l'Ether pour découvrir de nouvelles planètes, mettre en place des comptoirs commerciaux et faire prospérer la civilisation dans la Galaxie ! Entre Jules Verne et Star Trek quoi. Phlogiston sera le nom du mystérieux carburant, indispensable pour faire fonctionner les vaisseaux des héros.

### **2- Imaginez une scène typique.**

J'imagine des scènes où les aventuriers, casque colonial sur la tête et fusil tromblon à plasma en main, iront découvrir des civilisations oubliées tout en échappant à des peuples extraterrestres plus ou moins belliqueux dans des décors étranges.

Côté joueurs, je pense qu'un meneur classique est plus pertinent. Il faut que le jeu propose un système liant les personnages avec des capacités spéciales les rendant important pour le reste du groupe. Des outils pour les meneurs afin qu'il/elle puisse générer des idées en mode bac-à-sable serait le bienvenu aussi.

### **3- Lister ce qui est important pour le jeu.**

Je dirais des classes de personnages, pour pouvoir avoir des spécialistes dans chaque domaine, des règles simples pour gérer l'action, l'exploration ou les intrigues de façon simples. Des outils de gestion des voyages, de l'argent (rendant le commerce intéressant) seront importants aussi. Enfin, si les histoires seront assez facilement gérables, il est primordial de garder l'esprit « vernesque » qui m'y intéresse ici.

### **4- Lire et tester des jeux proches ou qui pourrait servir de base.**

Les vieux rolistes me diront que j'ai presque bon avec Space 1889, vieux jeu de Rétro Space Opéra au 19<sup>e</sup> siècle. Lecture obligatoire donc même si il y aurait de fortes variantes au niveau de mon projet. Je pense aussi à Star without number, jeu de space opéra old-school bourrés d'outils pour le meneur. Idem pour Mindjammer ou Star Trek. Côté système je peux aller m'inspirer de Chroniques oubliées SF qui est simple et sans fioritures. Mais j'ai quand même l'impression que Dungeon World aura ma faveur côté système.

### **5- Simple, complexe?**

Comme je l'ai dit, je n'ai pas trop d'effort à faire car je vais sans doute prendre un système existant ou m'en inspirer fortement. En revanche je dois trouver une façon de centrer les intrigues autour du carburant, le Phlogiston. Des mécaniques obligeant les personnages à porter dans leur vaisseau du carburant tout en limitant les capacités de stockage devraient donner des choses intéressantes.

Côté meneur je n'hésite pas : des tables génératrices d'intrigues et de rebondissements ou pour créer des planètes à la volée me semblent incontournables.

## **6 -Playtester à mort.**

Les playtests devront montrer que l'ambiance à la Jules Verne est bien présente et que les joueurs s'entendent bien pour s'appuyer sur les compétences des uns et des autres. Et surtout que la gestion des ressources ne vire pas à la microgestion pour rolistes experts comptables !

## **7-8 Penser l'ouvrage, faire le plan, rédiger.**

Là encore je ferais quelque chose de classiques avec des livrets de classes pour les joueurs, des tables pour générer des planètes, des pnjs et des intrigues à la volée tout en restant bien typées. La partie système comprendra la base, les options pour les combats, le voyage spatial et le commerce entre planètes. Peut-être un scénario introductif mais ce n'est même pas sûr. Mais vu la quantité de matériel nécessaire le jeu fera au moins 200-300 pages en A4.



Là j'ai encore une idée !

## *Bloodstorm, le jeu de super-héros épique et violent.*

### **1 - travaillez le concept.**

Je suis un grand fan de l'univers Wildstorm et de la série The Authority où les super héros sauvaient le monde face à des hordes dimensionnelles innombrables et où chaque combat passait par la destruction d'une ville. L'idée est de reproduire ces situations où les héros surpuissants vont faire face à des défis monstrueux tout en évitant de tuer des innocents en plein milieu. Le focus se fera donc sur des règles qui rendent le côté épique tout en amenant des problématiques morales.

### **2- Imaginez une scène typique.**

Je me base sur un média visuel donc c'est très facile. Les pjs luttent contre des monstres surpuissants ou des hordes de clones surhumains produits en masse en plein cœur de Londres. Que faire ? Envoyer valser le monstre quitte à détruire Big Ben dans la foulée ou tenter de contenir le conflit pour éviter des dégâts collatéraux ?

### **3- Lister ce qui est important pour le jeu.**

Il faut que les personnages jouent des personnages puissants mais pas forcément omnipotents. Dans un jeu à dimension ludique comme ça, les dés sont nos alliés et il faut pouvoir s'appuyer dessus. On sera forcément dans un jeu avec meneur pour qu'il/elle amène les problématiques telles que les conspirations ennemies et la réaction du public quand la poussière retombe.

### **4- Lire et tester des jeux proches ou qui pourrait servir de base.**

J'ai déjà plusieurs jeux à lire et tester. Marvel Heroic Game et sa gestion des combats épiques, Hexagon Universe et ses brouettes de dés, SuperSix ou encore Icons. Mais je peux aussi m'inspirer d'autres jeux où les dés ont une importance cruciale comme Dogs in the Vineyards. Teocali évoque aussi la question de la puissance importante des personnages...

### **5- Simple, complexe?**

Pour les pouvoirs je pense rester sur une logique free-forme avec des familles de pouvoirs cadrant un peu les choses. Ainsi chaque personnage pourra être unique avec des pouvoirs personnalisés. Idem pour les talents et compétences. Chaque trait sera chiffré par un score qui déterminera le nombre de D6 à lancer. Sur une action, le joueur pourra déterminer quels traits il utilise. La somme donnera un nombre de dés à lancer. Les résolutions se feront en opposition avec le résultat de chaque dé. On décomposera l'action en fonction du dé sachant qu'un 6 signifie une action formidable. En revanche les 1 impliqueront des dommages collatéraux. Aux joueurs donc d'évaluer s'ils jettent le maximum de dés disponibles ou s'ils font dans l'économie. Les dommages collatéraux impacteront la réputation du PJ avec le risque que la population réclame sa tête. A voir comment le score de réputation peut être utilisé pour inciter les joueurs à les conserver haut.

### **6 -Playtester à mort.**

La session playtest devra montrer que les conflits sont à la fois cools, tactiques et pas trop lourds à gérer. Les thématiques devront être présentes en sous-texte pour renvoyer les joueurs à leurs choix. Peut-être qu'il faudra mieux encadrer la logique des pouvoirs et proposer un processus de création de héros cools et pratique.

