

INTRODUCTION

Genèse et note d'intention

Le jeu que vous tenez entre les mains (ou que vous lisez sur votre écran) vient d'un constat assez simple. La plupart des rôlistes aiment écrire : de nombreux joueurs écrivent des comptes-rendus de leurs parties, ou bien détaillent l'historique de leur personnage, parfois en écrivant des textes très longs ; les meneurs de jeu, eux, noircissent des pages et des pages de scénarios, d'éléments de background, etc.

Paradoxalement, cet élément est en général peu intégré dans les jeux de rôles eux-mêmes. Les joueurs sont vaguement récompensés au détour de certains jeux (qui proposent de donner des points d'expérience si les joueurs écrivent des comptes-rendus lors d'une campagne, par exemple), les meneurs de jeu l'étant rarement. Les jeux de rôles posent d'ailleurs souvent l'acte d'écrire comme une corvée (car sinon, pourquoi récompenser un joueur par des points d'expérience pour une activité qu'il aimerait ?), alors que l'activité d'écrire elle-même peut être un plaisir ! L'acte physique d'écrire est en réalité essentiel à une partie (les joueurs prennent souvent des notes en jouant), mais il est souvent relégué à un simple élément accessoire et non pas central du jeu.

Animant parfois en journée des ateliers d'écriture avec des adolescents, j'ai constaté un soir, lors d'une partie de jeu de rôle entre adultes, que la partie que nous jouions, reposant sur une forte participation et implication des joueurs, était moins inventive que ce que des adolescents avaient réussi à produire à l'écrit avec des contraintes. Je me suis alors demandé si je pouvais reproduire cette inventivité au sein de mes parties de jeu de rôle.

J'ai écrit *Les Forges d'encre* suite à ce constat, mais l'ouvrage que vous lisez est également le résultat d'une réflexion sur les jeux de rôles en général. 🗨️

L'un des problèmes des jeux de rôles traditionnels est la masse d'informations qu'ils contiennent concernant l'univers de jeu. Certes, ces univers sont souvent passionnants, mais s'étalent sur des centaines de pages. C'est alors en général le meneur de jeu qui lit ces informations, charge à lui de les digérer et de les distiller progressivement aux joueurs au fur et à mesure des parties, les joueurs ne lisant quasiment jamais le background d'un jeu, soit parce qu'ils ne disposent pas du livre, soit parce qu'ils ne souhaitent tout simplement pas lire et ne veulent que jouer sans faire trop d'efforts. Le travail du meneur de jeu est alors colossal, car il doit retenir tous les éléments de l'univers de jeu à lui seul. Le jeu que vous êtes en train de lire a été écrit en partie en réaction à ce problème. Rôliste depuis des dizaines d'années, je n'ai plus le temps d'ingurgiter des centaines de pages et de les résumer pour jouer, même si j'aime beaucoup en lire — comme beaucoup de rôlistes, je lis beaucoup, mais je n'ai le temps de jouer qu'à une fraction de ce que je lis. Vous verrez qu'écrire le background du jeu en même temps que l'on y joue permet à chacun de se l'approprier en douceur.


Sans renier les jeux de rôles plus traditionnels, je me suis tourné depuis des années vers les jeux « à narration partagée » et/ou dits « narratifs » (terme souvent employé à tort et à travers, faute de meilleur) dans lesquels les joueurs sont très actifs et peuvent parfois prendre le contrôle de l'histoire pour en créer des éléments.

Dans les jeux à narration partagée, il existe toutefois un écueil : on doit le plus souvent inventer des éléments sur l'instant, en réponse à une sollicitation du meneur de jeu en général, mais ces éléments ne sont pas toujours bien choisis car on a peu de temps pour y réfléchir. Dans *Les Forges d'encre*, on dispose du temps long d'écriture, qui alterne avec le temps de jeu, et ce temps long permet de réfléchir aux éléments que l'on va incorporer.

De plus, le MJ doit d'ordinaire rebondir sans cesse sur les idées des joueurs à la va-vite ; là, il peut réfléchir pendant que les joueurs écrivent (s'il choisit de ne pas écrire lui-même), et profiter des temps d'écriture des joueurs pour travailler son scénario, ses personnages, etc. **Le temps de préparation des parties par le meneur est désormais inclus dans le temps de jeu lui-même.**

Le jeu en quelques lignes

Ce jeu appartient en partie au sous-genre des jeux de « worldbuilding », dans lequel on crée collectivement un univers de jeu, généralement en début de partie. Il ne s'arrête cependant pas là, puisqu'il ne se contente pas d'en jeter les bases et permet de jouer dans l'univers de jeu *en même temps* qu'il s'écrit.

Au niveau du système de jeu, il se devait d'être le plus simple possible. En effet, le meneur de jeu devant souvent improviser, il fallait que ce dernier puisse évacuer l'aspect technique pour pouvoir se concentrer sur les éléments de la fiction. J'ai choisi d'aller dans la continuité de mes deux précédents jeux (dont vous trouverez une présentation en fin d'ouvrage) et de réemployer un système générant le plus possible de récit en proposant des résultats nuancés sous la forme désormais bien répandue des « oui, et... », « oui, mais... », « non, et... », « non, mais... ». 

Vous trouverez dans la première section de ce livre tout ce qui concerne la préparation d'une partie, et plus particulièrement la création des grands axes de l'univers de jeu. Le deuxième chapitre explique comment gérer les phases d'écriture. Le troisième parle des phases de jeu de rôle et détaille les mécanismes de jeu. Le quatrième fournit de nombreuses propositions d'écriture à intégrer dans vos parties. Le cinquième donne tout un ensemble de conseils destinés à vous aider à gérer l'improvisation, élément important d'une partie des *Forges d'encre*. La sixième partie traite des possibilités qui s'offrent à vous à la fin d'une séance et donne des variantes de jeu possibles. La fin de l'ouvrage, enfin, contient des annexes, ainsi que des commentaires variés, concernant entre autres les différents choix de *gamedesign* du jeu.