

# Atelier Créer son jeu de rôle

Groupe d'entraide pour la conception, le test, l'écriture et la publication de jeux de rôle  
Fabien Hildwein – [alcyon-jdr.com](http://alcyon-jdr.com) – 2024 – avec l'association Les ForgeMondes

## Intentions

Les jeux de rôle sont des carrefours où se rencontrent des règles, des univers, des personnes, des textes, des images, des habitudes de jeu, des pratiques informelles... Si y jouer est complexe, concevoir un jeu de rôle peut être encore plus ardu. Et pourtant, quelle aventure formidable ! Quel plaisir d'explorer toutes les règles qui s'offrent à nous, quel plaisir de développer un univers, quel plaisir de préparer des situations à l'attention de son groupe de jeu !

Cet atelier vous propose de participer à un groupe d'entraide pour vous accompagner à chaque étape de la création de votre jeu de rôle : de l'idée initiale, l'écriture, les tests, jusqu'à la publication.

Tout le monde peut participer, que vous ayez un projet de jeu de rôle ou non. Suivre et aider d'autres personnes à développer leurs projets est passionnant !

Tous vos projets sont les bienvenus. Ce projet peut être à différentes étapes d'avancement : une simple idée, quelques règles et un univers, un univers mais pas encore de règles, un jeu terminé sur le point d'être publié, etc. Ce projet peut avoir des ambitions très différentes : un simple scénario, une campagne fleuve, un jeu de rôle complet, un petit jeu de rôle expérimental, etc. Votre projet peut donc être très jeune ou très abouti, très modeste ou très ambitieux, l'essentiel est que vous ayez envie de le tester et de le partager avec d'autres personnes.

Le groupe se réunit si au moins une personne, en plus de l'organisateur, est intéressée. La première réunion se fera selon une date qui conviendra à tout le monde et nous établirons ensuite ensemble une date régulière. Le groupe sera ouvert à toute personne intéressée. Le lieu est à déterminer ensemble (chez quelqu'un·e ou dans un bar à jeux).

Rendez-vous sur [le discord de l'association Les ForgeMondes](#) pour en discuter et en particulier dans le salon [#atelier-creer-un-jdr](#).

## **Séances**

Le programme de chaque soirée dépend du type de séance qui a été décidé collectivement précédemment, selon les besoins et les envies.

### **Première séance**

Cette séance sert à faire connaissance. Chaque personne se présente et présente son projet (thèmes, envies, état d'avancement, ambitions, attentes vis-à-vis du groupe, etc.). On décide des dates ensemble, prenez vos agendas !

### **Séance de test**

Ces séances servent à évaluer où en est un projet. Un·e des participant·es organise une partie de son jeu. Iel indique quel est le stade d'avancement de son jeu (embryonnaire, tient debout, solide, quasi-terminé) et quelles sont ses attentes envers le test et les autres participant·es. On ne cherche pas à pousser un jeu dans ses limites, mais on joue pour en découvrir le potentiel. Pas de remarques sur le jeu pendant la partie, on garde du temps pour faire un retour à la fin de la séance.

### **Séance de crash-test**

Ces séances servent à essayer des idées en l'air. Un·e ou plusieurs participant·es arrivent avec des idées de jeu (univers, règles, envie...) mais rien de très abouti. On teste en sachant que ça ne va pas fonctionner. On teste en faisant toustes un effort pour que ça marche malgré tout. On joue pour essayer, pour voir ce que ça va donner. On teste des idées de règles. On essaie de mettre en place des dynamiques sociales. C'est la joie de la pure expérimentation !

### **Séance de brain-storming**

Un·e participant·e demande de l'aide pour son jeu : une partie de l'univers inachevée, une règle qui marche mal, une décision difficile à prendre... Chacun·e propose des solutions, émet des avis, suggère des idées. Tout est bon à prendre, ce n'est pas le moment de choisir ou de faire le tri. Tout ceci sert à alimenter et à fertiliser la réflexion de la personne qui demande de l'aide. On peut crash-tester immédiatement une de ces suggestions.

### **Séance de découverte**

Ces séances servent à élargir nos horizons. Pour créer, il faut chercher de l'inspiration ailleurs. On essaie un jeu de rôle qui possède une mécanique intéressante ou pertinente pour un de nos projets. On réfléchit à la façon dont on peut se l'approprier et ce qu'on peut apprendre.

### **Séance d'écriture**

Ces séances servent à faire avancer nos projets concrètement. On s'installe ensemble avec nos ordinateurs et on travaille. 45 minutes de rédaction en silence puis 15 minutes de pause, puis on recommence. On se force collectivement à travailler. Studieux *et* convivial.

## Séance d'échange d'expérience

Ces séances servent surtout à avancer vers la publication en partageant nos expériences. On se renseigne en amont et on cherche des personnes capables de nous aider. Faire de la mise en page, communiquer, trouver des solutions d'impression, monter un site web, se positionner sur des plateformes (itch.io, DriveThruRPG, Lulu, etc.), déterminer un prix, travailler avec un·e illustrateurice, faire des conventions... toutes ces tâches peuvent être discutées ensemble.

## Règles de fonctionnement

Le groupe se dote de plusieurs principes de fonctionnement.

1. Principe de réciprocité. Pour recevoir, il faut donner. Si vous attendez des autres qu'ils vous accompagnent et vous aident, il vous faut aussi vous intéresser à ce qu'ils font. Ce n'est pas nécessairement un échange immédiat entre personnes, ça peut se faire au niveau du groupe et sur le long terme. Cette réciprocité au niveau du groupe fait la qualité des échanges. C'est un groupe pour trouver de l'entraide mais pas pour faire faire à votre place. Vous pouvez attendre des avis, des tests, des réflexions des autres, mais c'est à vous de porter votre projet, pas aux autres de travailler ou de prendre les décisions à votre place.
2. Principe de bienveillance dans les critiques. Lorsque vous donnez un avis, veillez à le formuler avec bienveillance et en prenant en compte l'intention de l'auteurice à qui vous vous adressez. Peut-être auriez-vous fait différemment, peut-être aimeriez-vous que son jeu soit différent, mais c'est le sien, pas le vôtre. Dans votre critique, tentez de faire la part entre ce qui relève de vos goûts et ce qui touche aux problèmes réels du jeu, c'est-à-dire les contradictions entre les intentions de l'auteurice et ce que le jeu fait en réalité. N'oubliez pas de mentionner aussi votre plaisir de jeu !
3. Principe d'ouverture à la critique. Lorsque vous recevez un avis, ne vous mettez pas sur la défensive, ne cherchez pas à répondre immédiatement à la critique. Prenez le temps d'y réfléchir et de décider – après la séance – si elle est pertinente ou pas. Les critiques peuvent être dures à recevoir, mais vous devez pouvoir les encaisser sans en faire un enjeu d'ego. Apprenez à faire la différence entre ce qui relève des goûts (légitimes) de la personne qui s'exprime et ce que vous devez réellement prendre en charge.

Les règles de fonctionnement et la structure de ce groupe s'inspirent du forum de développement indépendant The Forge (2001-2012) et de [l'expérience de Frédéric Sintès](#), auteur de jeux de rôle.