

1

Fiches récapitulatives

Conception d'un jeu de rôle sur table

(1) CONCEPT (2) Système (3) Cadre (4) Situation (5) Sous-texte (6) Produit

- 1.1 De quoi parle votre jeu ?

- 1.2 Quelle émotion cherche-t-il à provoquer ?

- 1.3 Comment est-ce que la mécanique engage les joueuses ?

- 1.4 Quel est le conflit central du jeu ?

- 1.5 Quels sont les rapports que votre jeu entretient avec le monde réel ?

- 1.6 Quel est le public-cible à qui vous le destinez ?

- 1.7 Quelle phrase résumerait le principe de base de votre jeu ?

2

Fiches récapitulatives Conception d'un jeu de rôle sur table

(1) Concept

(2) SYSTÈME

(3) Cadre

(4) Situation

(5) Sous-texte

(6) Produit

- 2.1 Le jeu utilise-t-il un système de règles inédit ou déjà existant ?
- 2.2 Quelle est la mécanique de base du système de résolution ?
- 2.3 Quels sont les sous-systèmes dédiés et quelles histoires racontent-ils ?
- 2.4 Quel est le plus important : la gestion du hasard (fortune), la préparation (karma) ou l'histoire (drama) ?
- 2.5 Comment est-ce que l'autorité est partagée entre les participants ? Est-ce qu'un même individu est chargé d'animer la partie, d'interpréter les règles et d'arbitrer les éventuels conflits ?
- 2.6 Mécaniquement, qu'est-ce qui différencie un personnage d'un autre ?

3

Fiches récapitulatives Conception d'un jeu de rôle sur table

(1) Concept

(2) Système

(3) CADRE

(4) Situation

(5) Sous-texte

(6) Produit

- 3.1 À quel genre, et donc à quelles attentes, est-ce que votre jeu correspond ?
- 3.2 Qu'est-ce qui différencie votre jeu des autres jeux du même genre ?
- 3.3 Dans quelle mesure votre univers est proche ou différent de notre Terre ?
- 3.4 Qui a le statut social le plus élevé ? Le moins élevé ?
- 3.5 Quelle technologie est disponible et pour qui ?
- 3.6 Quels éléments surnaturels existent dans l'univers ?
- 3.7 Quelle est la règle la plus importante dans cette société spécifique ou de façon plus large ?

4

Fiches récapitulatives Conception d'un jeu de rôle sur table

(1) Concept

(2) Système

(3) Cadre

(4) SITUATION

(5) Sous-texte

(6) Produit

- 4.1 Comment est-ce que les PJ se connaissent ?

- 4.2 Que veulent-ils ?

- 4.3 Qu'est-ce qui les empêche d'obtenir ce qu'ils veulent ?

- 4.4 Comment est-ce que les événements passés affectent leurs relations actuelles ?

- 4.5 Avec quels PNJ entretiennent-ils des relations particulières ?

- 4.6 Avec quels lieux ou communautés entretiennent-ils des relations particulières ?

- 4.7 Avec quelles organisations ou factions ont-ils des relations particulières ?

5

Fiches récapitulatives Conception d'un jeu de rôle sur table

(1) Concept

(2) Système

(3) Cadre

(4) Situation

(5) SOUS-TEXTE (6) Produit

- 5.1 Comment est-ce que les femmes et les problématiques féministes sont représentées dans le jeu ?
- 5.2 Comment est-ce que les minorités ethniques et le racisme sont représentés ?
- 5.3 Comment est-ce que les religions de notre monde et la foi sont représentées ?
- 5.4 Comment est-ce que les peuples indigènes et les problématiques liées au colonialisme sont représentés dans le jeu ?
- 5.5 Comment est-ce que les communautés et individus LGBT+ sont représentés ?
- 5.6 Quels rôles jouent la violence et les conflits dans votre jeu ?
- 5.7 Quels sont les outils ou procédures liés à la sécurité émotionnelle ?

6

Fiches récapitulatives Conception d'un jeu de rôle sur table

(1) Concept

(2) Système

(3) Cadre

(4) Situation

(5) Sous-texte

(6) PRODUIT

- 6.1 Quel est le signage minimal envisageable pour le manuscrit ? Maximal ?
- 6.2 Est-ce qu'un livre est le meilleur support pour ce jeu ?
- 6.3 Quel est votre budget pour la conception et l'écriture du jeu ?
- 6.4 Quel est votre budget pour la relecture éditoriale et les corrections ?
- 6.5 Quel est votre budget pour la couverture et les illustrations intérieures ?
- 6.6 Quel est votre budget pour la maquette et autres travaux graphiques ?
- 6.7 Quel est le meilleur devis que vous pouvez obtenir pour la production des quantités suivantes : 1, 250, 1 000 et 2 000 exemplaires ?