



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
tout jeu de rôle



# CRÉER UN UNIVERS

CRÉER UN UNIVERS



Image © Wizards of the Coast

UNE AIDE POUR TOUT JEU DE RÔLE,  
PAR STEF-

La création d'un univers de fantasy est toujours un moment excitant et plein d'opportunités, et en même temps un challenge difficile... Voici quelques réflexions, quelques questions à se poser, qui ont été plutôt développées *a posteriori* et avec la pratique, même si tout cela peut paraître très conceptuel au départ.

Vous trouverez plus d'informations, des explications sur certaines de mes méthodes de création, et des exemples plus concrets sur le site consacré à l'univers de jeu que j'ai développé, [le monde d'Evènor](#).

## Table des matières

<b>L'univers de jeu et les règles</b>	<b>3</b>
<b>Créer un cadre d'aventures</b>	<b>3</b>
<b>L'angle littéraire</b>	<b>3</b>
<b>Organiser la création</b>	<b>4</b>
<b>La magie dans un monde de fantasy</b>	<b>4</b>
<b>Etablir des repères physiques pour le monde</b>	<b>4</b>
<b>Les contrées</b>	<b>6</b>
<b>Le développement d'une ville</b>	<b>7</b>
<b>Intrigues et personnalités</b>	<b>8</b>
<b>Apporter des améliorations</b>	<b>9</b>
<b>A propos de l'inspiration</b>	<b>10</b>
<b>Exemple de début de développement d'un univers</b>	<b>10</b>
<b>Quelques références</b>	<b>11</b>
<b>Pour conclure</b>	<b>12</b>



# L'UNIVERS DE JEU ET LES RÈGLES

Vaut-il mieux bâtir son univers sur des règles existantes, ou alors se préoccuper d'abord de sa création avant d'adapter les règles si besoin ?

Dans le JDR l'histoire et le théâtre sont tout de même les éléments prépondérants. Il serait souhaitable, avant tout, de bien structurer l'ébauche d'univers et d'aventures, en mettant toute contrainte de règles de côté (comme si cela servait pour l'écriture d'un roman, et non pour un jeu), et ensuite étudier les règles pour choisir un système. Par exemple vaut-il mieux que ce monde soit joué avec les règles de Runequest ou bien celles de D&D ?

Quel que soit le système de règles utilisé, si bien conçu soit-il, si l'univers n'est pas cohérent et intéressant, les parties n'y seront pas réussies. A mon sens, les règles interviennent ensuite. Ce qui ne veut pas dire qu'elles ne sont pas importantes, au contraire. L'impact des règles utilisées et leur interprétation pendant le jeu conditionnent fortement le théâtre des joueurs, et leur perception de l'univers de leur point de vue, ce que peuvent faire ou ne pas faire leurs personnages, etc.

Il est souvent plus simple d'adapter quelques règles à son univers (un système de jeu préétabli ne convient que rarement totalement), plutôt qu'adapter son univers à des règles existantes, ce qui peut avoir tendance à donner des résultats parfois hasardeux...

Mais laissons les règles de côté, et revenons à l'univers proprement dit, et sa création.

## CRÉER UN CADRE D'AVENTURES

C'est jouer sur les mots, certes, mais déjà, à mon avis, il vaut peut-être mieux raisonner « contexte de jeu » ou bien « cadre d'aventures » plutôt « qu'univers ». Quand on pense à un univers, on pense forcément à quelque chose de vaste, immense, avec de très grandes distances, de nombreux continents,

des océans, etc. Comment rendre tout cela cohérent en peu de temps ? Ce n'est pas possible... Tous les auteurs de science-fiction ou de fantasy reconnus ont passé énormément de temps à créer les univers de leurs romans, et s'y sont souvent pris à plusieurs reprises, apportant de multiples corrections au fil de leurs romans, parfois espacés de nombreuses années !

Si on raisonne en terme de contexte de jeu ou cadre d'aventures, la conception devient plus aisée :

Déjà, cela implique de raisonner sur l'environnement qui entoure les personnages-joueurs. Outre définir des priorités sur les axes de création, cela permet aussi de considérer d'emblée les personnages-joueurs au centre de l'histoire (chacun s' imagine quelque part au centre de l'univers) et ça, c'est très important. Le MD/créateur d'univers va penser ce dernier en fonction de ce que pourraient y faire ou non les personnages-joueurs, et les idées d'aventures et de campagnes viennent ensuite, en général rapidement. Et ce qui compte, au final, c'est ce que les joueurs vont découvrir de l'univers de jeu au fur et à mesure (et c'est là la gratification pour le MD), pas les zones qui ne serviront pas dans les parties !

Cela permet d'élargir ensuite le cercle pour la création de l'univers, d'une manière plus globale, éventuellement au fil des parties.

## L'ANGLE LITTÉRAIRE

La vocation première de l'univers est de servir de cadre pour y créer des histoires : pour qu'elles soient intéressantes, l'univers doit être bien pensé et cohérent.

Pourquoi se référer à de la littérature lorsque l'on veut juste jouer des parties de jeu de rôle ? Parce qu'entre l'auteur qui écrit son livre et le MD son scénario, nombre de contraintes et de méthodes sont similaires.

Les joueurs devraient penser lors de leur découverte de l'univers, pendant le jeu, que celui-ci pourrait être bien réel, ou une sorte de monde alternatif. Bien sûr, rien n'empêche de faire voler en éclat les règles de la physique, chimie, biologie, géologie, etc. Dans ce cas, une solide argumentation sera indispensable pour justifier tout cela. On ne s'improvise





pas auteur de science-fiction, mais pourquoi pas, tout est permis ! Il est souvent plus simple de baser son monde sur une sorte de réalité terrestre alternative, avec des règles physiques à peu près similaires (c'est le cas de la majorité des mondes de fantasy qui, une fois le côté magie/surnaturel bien segmenté, sont très proches de notre réalité, et c'est ce que font la majorité des auteurs de SF/fantasy).

Quelques exemples simples : il est difficile de placer un fleuve complètement au hasard sur une carte : où prend-il sa source ? Pareil pour un désert : quels sont les éléments climatiques, le contexte géologique, qui font ou ont fait que cette partie du monde soit désertique ? Les continents et le volcanisme : il faudrait développer, si l'on est perfectionniste, un mini-modèle de dérive des continents... Et oui, quand on place des montagnes, elles sont forcément le résultat de plaques qui s'affrontent et il faut penser au volcanisme. Bref ce n'est pas simple, mais si on reste proche de nos références réelles, on peut éviter bien des incohérences. Penser que tout cela n'est que des détails inutiles à la partie serait une erreur : il ne faut pas oublier que les joueurs se raccrochent à de telles références et construisent leurs raisonnements pendant le jeu avec.

## ORGANISER LA CRÉATION

Ils interagissent beaucoup entre eux, mais on peut lister quelques thèmes principaux servant à créer l'univers de jeu :

- La géographie, la géologie : bref, les facteurs naturels.
- La géopolitique : comment les humains et les autres races (s'il y en a) ont-ils colonisé le monde ? Quelle est la géopolitique actuelle ?
- L'histoire : quels pays étaient en guerre (les guerres font malheureusement partie de la nature humaine) ? Quels grands événements ont marqué l'univers dans son ensemble ?
- Les divinités et les rapports des populations face à ces croyances : comment influent-elles sur leur quotidien ?
- Etc.

## LA MAGIE DANS UN MONDE DE FANTASY

En dehors de toute considération de règles, comment fonctionne la magie dans le monde (s'il s'agit d'un monde de fantasy où la magie et/ou le surnaturel sont présents) ? Comment est-elle perçue, quelles sont les limites, ou contreparties, de la magie ?

Qu'elle soit peu ou fortement présente dans votre univers, la magie occupe dans tous les cas une part importante dans votre processus de création. Vous ne voulez pas que tout puisse arriver dans votre monde sous un prétexte magique. Des contraintes doivent exister. Prenez pour exemple l'univers d'Harry Potter, où la magie est très présente : celle-ci y est néanmoins très codifiée, comporte des contraintes, et malgré son aspect parfois souhaité burlesque, apparaît malgré tout comme cohérente.

Mon erreur pendant trop longtemps a été d'adapter mon univers aux règles de magie de D&D, et non l'inverse. Je compte à l'avenir travailler sur des corrections à ce sujet...

## ETABLIR DES REPÈRES PHYSIQUES POUR LE MONDE

Il faut déjà essayer, avant toute chose, d'établir un postulat de départ sur le monde que l'on souhaite créer, et se poser quelques questions triviales, afin d'y établir les repères usuels. Partons du principe qu'il s'agisse d'un monde de fantasy relativement classique (au moins au départ) :

### Le monde

Le monde est constitué de continents, d'océans, de forêts, de montagnes, de plaines, de déserts...

Déjà, toutes les probabilités sont pour un monde très proche physiquement de notre terre, dont la majorité de la surface est couverte par les océans. Si vous souhaitez que la durée d'une journée soit

de 24 heures, les dimensions de la planète sont forcément très similaires à celles de la terre. Et cette planète est ainsi en orbite autour d'un soleil de la même manière que notre terre. Pourquoi s'encombrer avec toutes ces contraintes et détails, si on veut juste faire une campagne qui raconte l'histoire des guerres entre deux royaumes ? La définition de ces règles de départ pour le monde peut permettre d'apporter détails et véracité à l'ambiance : surtout si vous voulez parler de saisons de la même manière : printemps, automne, hiver été... Parler de pôles, d'équateur, de tropiques...

Car si vous voulez établir une astronomie différente, attention à ce que vous faites, et réfléchissez bien à tout ce que cela impliquera ! (Mieux, faites-vous conseiller par des gens calés en la matière, si vous avez la chance d'en connaître !)

Ainsi, un monde de fantasy classique est le plus souvent une terre alternative, et cela résout bien des problèmes et facilite les choses. Si vous voulez y coller au plus près, il faudra penser à une lune similaire à la nôtre, conditionnant notamment les marées.

Toutefois de bons exemples plus proches de ce qu'on trouve dans les canons de la SF conviennent aussi, et peuvent permettre une touche d'originalité et de détails : dans l'univers des BD de Lanfeust, à un moment, il est écrit que le monde comporte plusieurs lunes, et que les scientifiques avaient abandonné depuis longtemps l'idée de comprendre les cycles des marées, bien trop compliqués ! Voilà un détail simple et amusant qui, en plus d'une touche d'humour, apporte de la profondeur au contexte. Mais il faudrait essayer de réfléchir aux incidences réelles que pourraient avoir plusieurs lunes sur le monde...

## Les climats et saisons

Pas simple si on veut être cohérent... Toutefois, la conception d'une carte implique des facteurs physiques à imaginer et à prendre en compte un minimum : si vous voulez placer un désert, le plus souvent, il faudra raisonner par rapport à une raison climatique qui fait que cette région ne connaît pas ou très peu de précipitations. De la même manière pour une forêt « tropicale et luxuriante » : forcément, il va y pleuvoir souvent, et pourquoi ? Déjà, parler de forêt tropicale impliquerait qu'elle se situe à la latitude d'un des tropiques ! Après, d'autres rai-

sons extérieures peuvent être imaginées : le désert est le résultat de l'explosion d'une météorite, etc.

Les climats sont un facteur important pour l'établissement de repères. Même si le MD ne souhaite pas utiliser des références trop proches de notre monde pendant le jeu, rien ne l'empêche de s'en constituer pour lui en guise de moyen mnémotechnique : par exemple la cité marchande du sud a un climat similaire à celui de Tel-Aviv, le port du nord un climat similaire à celui d'Oslo, etc. Il existe des choses de ce genre dans la description du monde autour de Laelith sur le site d'AideDD. C'est plutôt bien vu je trouve, et peut constituer une aide efficace en cours de jeu (voir Liens).

Après, on peut se risquer à sortir des sentiers battus avec des repères pensés différemment. Voici l'exemple de la terre 40 millions d'années plus tard, imaginée par Card (avec l'aide de conseils scientifiques il est vrai), dans *Le Retour* (Terre des origines – Tome 4) : suite à une très forte activité volcanique, l'essentiel des continents est recouvert de montagnes, avec des sommets dépassant pour certains 10 000 mètres... Ce n'est plus la latitude qui conditionne le climat, mais plutôt l'altitude à laquelle on se trouve. Les habitants locaux orientent l'est là où ils voient le soleil se lever, mais avec autant de montagnes occupant une partie du ciel visible, cela reste très subjectif et les différents pays adoptent des repères différents pour les points cardinaux...

## Populations et ethnies

Il est nécessaire de clarifier certains points évidents afin d'éviter tout anachronisme. Si on veut parler d'asiatiques, il faut qu'il y ait une région ou un continent nommé Asie. Si on veut parler d'orientaux (moins précis et moins proche de nos références, donc plus pratique), il faut que ces populations soient originaires de l'orient (à l'est donc).

Dans un monde « inversé » comme celui de Lanfeust (Troy), où le continent d'origine des ethnies aux yeux bridés, faisant penser fortement à des asiatiques, se trouve à l'ouest du continent « principal », on ne peut plus parler d'orientaux...

Pourtant, le plus souvent, nous avons tendance à dessiner et imaginer les cartes de manière assez intuitive. Ce n'est pas forcément une mauvaise chose, et au fur et à mesure de la mise en forme de la carte,



les idées et justifications peuvent venir pour y apporter la cohérence nécessaire.

Cela a été mon cas pour la carte des trois royaumes d'Evénor : elle a été dessinée un peu aléatoirement, pourtant avec un tracé intuitif rappelant fortement celui de l'Europe. Ainsi, les références climatiques et physiques étaient également pensées dans ce sens. Un écueil subsiste néanmoins, en terme de dimensions, elle est moins importante que l'Europe. Est-ce que le climat peut vraiment être aussi chaud et désertique dans le sultanat d'Oran, et plus tempéré dans le royaume d'Evanon ? Voilà une question intéressante, et peut-être des justifications scénaristiques peuvent être imaginées pour rattraper cette coquille. Prochainement, la carte générale du monde sera en ligne, et j'ai essayé, cette fois-ci, d'accorder plus d'importance aux critères évoqués plus haut, tout en prouvant que le monde d'Evénor est bien différent de notre Terre...

## LES CONTRÉES

### 6 Pays, royaumes, empires, zones franches, communautés

On vient de voir plus haut qu'on pouvait, somme toute à partir de peu, se poser un grand nombre de questions sur les repères physiques lors de l'élaboration du monde et de cartes générales. Tout cela n'est rien comparé aux pays, leurs populations et leurs cités.

On serait tenté de placer beaucoup de noms de pays et de villes différentes sur une carte, au gré de son imagination. Contentez vous de peu au départ : chaque pays doit avoir son histoire bien particulière, ses interactions avec les pays voisins, et il en va de même pour les villes.

Déjà, cela conditionne la densité de population : par exemple, voulez vous un monde aux 4/5 sauvage et 1/5 peuplé ? Si c'est le cas, les densités de population devraient être relativement faibles, et les pays devraient tirer leurs ressources et connaissances de quelques villes principales seulement. Si c'est l'inverse, et bien, c'est très intéressant aussi, par

contre... Bon courage ! Plus la densité de population sera importante, avec de nombreuses villes, plus les interactions économiques et politiques risquent d'y être complexes, même si vous considérez un empire : prenez simplement l'histoire des grands empires : quoi de plus complexe que les nombreuses intrigues de Rome, sans compter l'histoire exhaustive de cette civilisation.

Autre aspect, le fait d'avoir 4/5 de la surface du pays sauvage permet d'avoir de grandes zones « floues », laissant toute liberté au MD d'y créer des aventures et des dangers, pas forcément définis dès lors de la création du monde.

Admettons que, dans votre monde, comme le mien par exemple, les pays soient relativement peu avancés en terme de civilisation, équivalent sous certains aspects à notre moyen-âge. La politique y sera relativement simple à établir et, avec l'économie, dépendra de peu de villes. Bien sûr, de nombreux villages alentours pourraient exister également, mais c'est moins important dans un premier temps à établir : on peut considérer que, si il y a deux villes principales dans un royaume, les villages graviteront tous plus ou moins autour de ces villes en terme d'échanges et de population.

### Les villes

C'est aux villes qu'il faut accorder le plus d'attention dans la création de ces pays : c'est par elles que se passent tous les échanges et, le plus souvent, elles constituent le contact le plus direct entre les personnages-joueurs et le pays dans lequel ils se trouvent. C'est par ces villes qu'ils appréhenderont la politique du royaume, qu'ils comprendront éventuellement la richesse de ses ressources ou de ses échanges économiques, qu'ils apprendront les us et coutumes locaux, etc.

Déjà, placer une ville, ce n'est pas si simple : on peut faire au pif, là où bon nous semble, et pourtant... Une ville n'est jamais là par hasard au départ : il y a toujours des raisons. Le plus souvent, c'est pour des questions de ressources en eau : sur un fleuve, une rivière ou un port au bord d'un lac ou d'une mer. Prenez une carte de n'importe quel pays dans notre monde et regardez où sont les villes : c'est flagrant. Rien n'empêche de placer une ville un peu au hasard (pas trop quand même), et d'essayer

ensuite d'imaginer les raisons de sa situation, mais le plus souvent, mettez une ville au bord d'un fleuve : vous vous tromperez rarement. D'autres raisons de contexte peuvent aussi être imaginées, qui peuvent se combiner : la ville d'aujourd'hui existe à partir des ruines de l'ancienne cité, les nains ont repris l'ancienne forteresse des elfes noirs, etc.

L'environnement proche de la ville conditionne le mode de vie de ses habitants, et ses ressources : que ce soit la proximité de la mer, des montagnes, de forêts... Quelles sont les ressources les plus facilement exploitables par la population : la pêche, la chasse, le commerce du bois, la taille de pierre, etc.

Il faut aussi considérer les autres villes proches ou non : les échanges économiques se font entre les villes, et deux cités reliées par un trajet sûr ont de fortes chances d'établir entre elles un commerce durable. Là encore, il faudrait imaginer rapidement quels sont les échanges possibles, avec un minimum de précision : la ville forestière des elfes au nord vend-elle son bois, servant à construire les bateaux des ports du sud, en échange de produits de la pêche ?

Après avoir considéré les quelques villes principales, il peut devenir plus aisé d'établir un système politique pas trop détaillé (trop de détails pourrait vite rendre le jeu très complexe), et surtout imaginer les échanges possibles entre les différents pays, avec éventuellement des conflits pour les ressources.

## Faut-il chiffrer son univers ?

Jusqu'où aller dans le niveau de détail ? Souvent, les MD se posent des questions de cet ordre, plutôt en terme de quantification : combien de garnisons, de soldats, devrait compter l'armée du royaume du nord, combien d'habitants la cité de l'ouest, etc.

Vous pouvez chercher à quantifier ainsi un grand nombre de choses, mais si certains détails, une fois établis, aident à apporter de la cohérence à l'ensemble, les quantités ne rendent pas toujours service, et risquent de vous imposer parfois un carcan difficile à respecter (sans compter que dans une civilisation moyenâgeuse ou un peu plus avancée, un recensement précis paraît difficile à concevoir). Mieux vaut garder certains aspects flous, afin d'avoir plus de liberté. Un ordre d'idée est tout de même utile.

A partir de là (enfin !), on peut commencer à dessiner des plans de ville et imaginer un peu plus en détail ce qui s'y passe. Soyons honnête : c'est là le plus dur, et la conception des différents éléments de la ville demande le plus de temps et pose le plus de difficultés.





## LE DÉVELOPPEMENT D'UNE VILLE

C'est là que se situe le cœur d'ouvrage lors de la création d'un contexte de campagne pour jeu de rôle. Certains procèdent à l'inverse, et développent d'abord la ville servant de cadre aux aventures, pour y développer ensuite l'univers autour (Laelith). Certains jeux, comme Vampire, présentent l'avantage de se balader sur terre au gré des époques : les maîtres de jeu ont alors l'immense avantage de se baser sur des sources existantes, et se procurer des cartes à peu près telles qu'à l'époque voulue est souvent faisable pour les grandes villes importantes.

Dans un monde de fantasy, il faut imaginer et concevoir beaucoup de choses différentes. Comme vu auparavant, la taille de la ville et de sa population va influencer sur sa complexité. Dans un monde globalement médiéval avec un peu de fantastique, il serait souhaitable de s'appuyer tout de même sur un minimum de références historiques pour l'élaboration d'une cité. C'est principalement au niveau des villes que l'on va se rendre compte de l'avancement d'une civilisation, de ses outils et technologies.

Avant tout, la situation géographique et les ressources environnantes vont conditionner l'agencement de la cité. Mais aussi sa situation défensive : au moyen-âge, la première priorité d'une ville est de se défendre contre d'éventuels envahisseurs. Toutes les histoires des villes en passent par là. Les fortifications devraient correspondre aux ressources les plus accessibles : une ville dans les montagnes aurait plus facilement des remparts de pierre, une cité forestière des fortifications en bois, etc.

Si une ville n'était pas fortifiée, soit elle n'en aurait pas les moyens, et cela devrait alors s'en ressentir au niveau de la ville, probablement pauvre, soit elle se jugerait raisonnablement protégée par les frontières de son royaume (pourquoi pas des frontières fortifiées, comme la grande muraille ?).

Après cet agencement, il faudrait considérer le pouvoir exécutif de la cité : est-ce un bourgmestre pour une petite ville, est-ce un seigneur local, vassal du roi, un intendant, etc. ? Définir la politique du royaume prend alors un sens pratique lors de la conception de ses villes.

Après l'exécutif (en général un seigneur et son

armée pour une ville de taille raisonnable), qui détient le pouvoir dans une ville ? Ici encore, les ressources et la vie économique de la ville doivent être prises en compte : une ville portuaire risque de voir une grande partie de son activité dédiée à la pêche, au transport (de marchandises ou de personnes), à la construction de bateaux... En dehors de toute noblesse, pour accéder à un rang social important, il est souvent utile de contrôler l'un de ces secteurs. On peut ainsi en déduire avec plus de facilité les établissements principaux de la cité (et peut-être quelques personnages non-joueurs d'importance) : dans notre exemple, il y aurait probablement des chantiers navals, peut-être des guildes ou corporations marchandes, des halles pour un marché au poisson, etc.

Les univers de Donjons & Dragons, et ceux s'en étant inspirés ensuite, ont tendance à regrouper des sortes d'instances ou corporations correspondant aux différentes classes de personnages-joueurs. Cela peut être relativement cohérent et présenter un certain côté pratique dans le jeu, chacun y trouvant son compte dans une ville : une guilde des voleurs, une école de magie, un temple pour les prêtres, etc.

Les joueurs se sentent ainsi valorisés. Il y a quand même quelques considérations à prendre en compte : ces différents établissements devraient avoir de bonnes raisons d'exister et, pour subsister, devraient dégager des profits (à moins d'être subventionnés par le pouvoir local). Peut-être certaines de ces institutions seraient-elles rivales ?

Attention toutefois aux clichés des jeux sur ordinateur : si le jeu pourrait paraître plus simple dans ces épisodes hors donjons, il pourrait parfois perdre en crédibilité : quand les joueurs ne « savent pas quoi faire dans une ville », ils ont tendance à se raccrocher à ce contexte, où ils sont sûr que ces instances existent. Ils ne s'embêtent même plus à explorer la ville et se dirigent directement vers ces instances qui les concernent directement, recréant des réflexes de jeux vidéos, parfois peu souhaités par le MD.

Comment rendre une ville plus vivante pour les joueurs ? Les personnages-joueurs, lors de plusieurs passages, devraient pouvoir faire l'expérience de changements dans une ville : une fête locale, un festival présent dans tout le royaume, un tournoi de chevalerie, un nouveau bâtiment en cours de



construction, ou simplement un marché qu'ils n'avaient pas vu la dernière fois devraient amener crédibilité et intérêt pour les joueurs. Et voilà l'occasion de définir un calendrier d'événements pour la ville (ou pour le royaume).

Voilà quelques pistes pour broser les traits principaux d'une cité... J'ai sans doute oublié trop de choses, et le niveau de détail peut être bien plus poussé, et devrait l'être : la difficulté est que, lorsque vous utilisez une ville dans une partie, même si vous n'avez pas défini à quoi sert chaque maisonnette sur la carte, il faut tout de même avoir une idée précise de qui se passe à l'intérieur de la cité, et de qui gère quoi. Différents ouvrages détaillant l'architecture et les modes de vie au moyen-âge peuvent permettre de trouver de l'inspiration et vérifier certains points. Le guide du maître de D&D propose également des pistes simples et pratiques pour concevoir la ville (par exemple une liste de tous les métiers les plus fréquents au moyen-âge).

La cité de Laelith montre un formidable niveau de détail et de cohérence pour une mégalopole médiévale-fantastique, qui a dû prendre bien du temps à ses concepteurs (et à ceux qui continuent d'alimenter le sujet, sur AideDD).

## INTRIGUES ET PERSONNALITÉS

Tout ce qui a été vu plus haut, globalement, représente un cadre somme toute « inerte » de votre contexte de jeu. Mais votre monde, lui, doit être bien vivant dans l'esprit des joueurs. Il a certainement subi d'importants changements, en connaît peut-être actuellement, ou bien va en connaître. En terme de jeu cela veut dire que lorsqu'une partie débute, vous présentez un instantané de votre monde à vos joueurs, qui risque (et devrait) changer

en cours de jeu, et peut-être même sous l'influence de leurs personnages, pourquoi pas ?

En parallèle avec l'histoire de vos royaumes, il serait souhaitable de définir des grandes lignes d'intrigues dans votre monde (qui peuvent ensuite servir à des sujets d'aventures, ou simplement de toile de fond pour rendre votre contexte plus vivant).

De nombreuses méthodes sont possibles, et à juste titre, pas mal de MD préconisent et abusent de « tensions » et « situations de crises » : après tout, pour qu'il y ait des aventures, il faut bien qu'il y ait des problèmes quelque part !

Pour ma part j'affectionne particulièrement de considérer cela sous l'angle de personnages importants. J'ai intitulé mon aide de jeu principale : « Qui tire les ficelles dans le monde d'Evènor ? ». Pour une quinzaine de personnages non-joueurs qui auraient un cadre d'influence important, j'ai écrit une sorte de script, indiquant un historique résumé pour chacun d'entre eux, et surtout leur caractère et leurs motivations. Cette aide m'est spécifique et est bien sûr inconnue des joueurs, mais j'ai également développé en parallèle des descriptions plus succinctes (sans les motivations) de certains de ces PNJ, admises comme connaissances générales pour les joueurs et leurs personnages (certains sont déjà visibles sur mon site) : ne gardez pas tout secret, vos joueurs doivent apprendre un minimum de ce qui se passe dans votre univers pour s'y intéresser.

Les intérêts de ces scripts sont multiples : grâce à eux, vous allez déjà mieux interpréter ces personnages pendant le jeu, s'il y a lieu et, en plus, vous gardez nombre de portes ouvertes sur de nombreuses possibilités de développement de jeu. C'est bien mieux qu'écrire, avant votre partie, l'histoire de ce qui va se passer, ce qui serait par trop restrictif. C'est d'ailleurs souvent le problème de jeux de rôles adaptés d'univers existants avec une histoire exhaustive, remplie de héros bien établis (Star Wars, etc.), où le MD, s'il ne veut pas transgresser, doit faire très attention à respecter les grandes lignes de l'histoire.

### NOTE SUR LES PNJ ET LEURS PROFILS POUR LES RÈGLES

Evidemment, nombre des personnages-clés de votre univers seront sans doute des dirigeants de cités, de royaumes... Mais ne soyez pas tentés de toujours attribuer des profils de classe élevés à ces personnages. Les niveaux ne devraient pas être toujours proportionnels à leurs responsabilités. Surtout qu'il n'est pas toujours crédible pour ces derniers d'être beaucoup partis en aventures : quand est-ce qu'un roi a le temps « d'aller se faire un donjon » ? Mais il n'y a pas de règle, le but est qu'ils soient intéressants, et puissent servir vos histoires.



Ces scripts peuvent vous aider également à définir des situations plus complexes que les habituels clichés manichéens (même si j'en utilise) de l'alliance du bien contre les forces du mal... Votre univers y gagnera en profondeur.

Je procède d'ailleurs de cette manière également pour des scénarii développés, en décrivant le plus possible les PNJ clés et leurs motivations.

## APPORTER DES AMÉLIORATIONS

Ça y est, l'univers est enfin créé, et prêt à accueillir vos parties ! Au fil du temps et des heures de jeu, peut-être votre réflexion va mûrir (je l'espère en tout cas), et soit certains aspects risquent de ne plus vous convenir, soit vous aurez tout simplement de bien meilleures idées. C'est normal.

Quelques corrections futures sont quasiment in-circornables, mais c'est un moindre mal si l'on est perfectionniste et qu'on veut que l'ensemble reste cohérent. Quand ça me gêne de modifier fortement quelque chose dans le contexte de jeu, je me console en me disant que la plupart des auteurs de SF/fantasy ont été obligés d'en passer par là ! Il m'est même arrivé de proposer par la suite certaines de ces modifications à des personnages-joueurs, lorsqu'ils étaient concernés (si leurs personnages ont servi à des éléments de background de l'univers par exemple, ou bien que des modifications viennent changer l'historique de parties déjà jouées et « figées ») et, après concertation, ces modifications ont été généralement bien accueillies : améliorer le contexte d'ensemble est aussi bénéfique pour les joueurs, surtout si ils sont impliqués.

## A PROPOS DE L'INSPIRATION

Souvent, on en a peur, et on ne veut pas « être influencé » par telle et telle source, livre, film, jeu, etc. Je crois intimement qu'on est forcément influencé, à un moment ou un à un autre, quoi qu'on en dise.

Il vaut mieux analyser et essayer de comprendre ces influences, ce qui plaît chez tel ou tel auteur, ce qu'on essaie de recréer ou non. Si on essaie d'avancer avec des œillères, le risque de plagier est d'autant plus grand, alors que si on s'inspire en connaissance de cause, on peut mieux contrôler les points communs et les différences entre sa création et les éventuelles inspirations utilisées. Cette démarche a été assez importante dans mon cas : au plus vite j'ai pu comprendre ce qui m'influait le plus chez Tolkien, au mieux j'ai pu adapter mon univers et en souligner les différences... Maintenant, je n'essaie plus de refuser ce qui m'influence, ce n'est pas possible, j'essaie plutôt de le canaliser.

Celui qui cherche à faire le travail le plus original possible (dans tous les sens du terme) perd son temps et ira de frustration en frustration. Un exemple ? Prenez vos backgrounds d'aventures préférés avec un nom de personnage que vous avez créé et qui vous plaît, et bien tapez-le dans Google, vous verrez, qu'en général, vous n'êtes pas les seuls !

## EXEMPLE DE DÉBUT DE DÉVELOPPEMENT D'UN UNIVERS

*« J'ai commencé à décrire une ville, prospère grâce à la route qui la traverse et au col qui la surplombe, qui demeurent les seuls moyens de relier deux capitales entre elles, pour ensuite décrire ces deux capitales et les pays qu'elles contrôlent. Ce n'est pas grand-chose, mais j'ai déjà imaginé les tensions politiques entre les deux gros pays à l'aube d'une crise sans précédent, s'accusant mutuellement de tous les maux du monde. Les armées se massent à leurs frontières respectives, et la cité-état qui garde le col devra faire le choix de s'allier à l'une des deux forces à ses portes sous peine de se faire détruire. Sans compter qu'une menace sans précédent se dévoile petit à petit au nord, obligeant les petites seigneuries à s'allier entre elles... » - Beuargh.*

Je me permets de citer cette synthèse de Beuargh, qui souhaitait consulter d'autres idées en créant un sujet de discussion. Je trouve que ce paragraphe est un très bon exemple pour illustrer comment présenter le contexte d'une aventure.

A lire comme cela, on pourrait se dire qu'il n'y a pas grand-chose... Et pourtant ! Décortiquons un peu les idées présentées :

Une ville sert de base de départ pour développer l'univers. On apprend en fait beaucoup sur cette ville : elle est située dans des montagnes et, malgré sa situation reculée, prospère. Nul doute que le but est de se servir de cette cité comme base d'intrigue pour de nombreuses aventures. Seuls une route et un col permettraient aux capitales de deux royaumes avoisinants de communiquer entre elles. C'est une contrainte énorme et, pourtant, on sait que c'est aussi la raison pour laquelle cette cité est prospère : cette route doit avoir absolument une grande importance, peut-être une réputation légendaire. Peut-être les caravaniers et voyageurs l'empruntant sont considérés comme des héros, peut-être des fidèles y viennent en pèlerinage ? On devrait s'attarder sur le développement de cette route : est-elle simplement dangereuse mais incontournable, ou bien chaque côté de la route a-t-il vu le développement d'habitations, de commerces, de halles et auberges pour itinérants (caravansérails) ? Dans tous les cas, le jeu doit en valoir la chandelle, et les échanges qui s'y font doivent apporter d'importants profits à la cité. Mais quels sont les commerces florissants entre ces deux capitales, et la cité des montagnes ?

On sait donc que celle ville, presque une cité-état, est littéralement la clef du col. Cela nous renseigne sur son statut indépendant et son importance économique et politique. De plus, les deux royaumes traversent une phase de tension politique, malgré leur commerce, peut-être indispensable à leur survie ? La cité-état, en cas de conflit, ne peut pas rester

neutre : elle dépend donc obligatoirement d'une des deux villes pour certaines ressources, lesquelles ? Et nous ne sommes toujours que dans le contexte, et pas encore dans le développement d'une intrigue d'aventure ! Pourtant il y a déjà matière à en créer beaucoup ! En poursuivant la lecture du paragraphe, des grandes lignes sont dessinées, laissant entrevoir des sujets d'intrigues : les deux royaumes sont peut-être au bord d'une guerre, et une menace sans précédent commence à se dévoiler au nord. Cette dernière intrigue reste vague, et à la limite, c'est tant mieux : il vaut mieux que les personnages-joueurs passent plusieurs aventures à découvrir de quelle menace il s'agit vraiment, l'intrigue n'en sera que plus passionnante.

Cet exemple sert à montrer comment à partir de peu, on peut déduire beaucoup d'informations et des idées d'intrigue. Je crois que la création d'un univers pour jeu de rôles devrait toujours être étudiée sous cet angle : l'univers doit apparaître cohérent, par certains détails, tout en laissant un espace important au MD pour développer ses intrigues. Certaines peuvent apparaître relativement simples en étant sous-entendues dans le contexte, mais d'autres pourraient être plus complexes. Et rien ne devrait sembler immuable. La description, même si elle est rapide, de cette situation de tension et veille de guerre nous aide à mieux prendre conscience que demain, les choses seront peut-être très différentes. Cela rend l'univers encore plus vivant pour les joueurs. Lorsqu'ils reviendront dans la cité, ils ne sont pas sûr de la retrouver dans le même état, ni même de pouvoir reprendre cette fameuse route.



Et c'est de cette manière que devrait être perçu l'univers par les joueurs pendant le jeu. Peut-être vous aurez passé des heures et des pages pour développer la situation entre les deux cités, ce qui se traduira pendant le jeu par seulement trois phrases de votre part, mais qui feront réfléchir et interagir les joueurs une heure durant sur une aventure qui se dessine peut-être devant eux. Et là, ça devient excitant. En plus les joueurs vont peut-être vous amener, sans le savoir, de nouvelles idées.





## QUELQUES RÉFÉRENCES

Peu d'ouvrages traitent réellement du sujet. Bragelonne a édité récemment une traduction de l'ouvrage d'Orson Scott Card (auteur américain de science-fiction et de fantasy) *Comment écrire de la science-fiction et de la fantasy* (© Bragelonne 2006). La traduction n'est pas excellente, et les anglophones devraient peut-être se tourner vers l'édition originale *How to Write Science-Fiction and Fantasy* © Orson Scott Card 1990.

Je recommande vivement la lecture de ce livre, tout au moins les chapitres concernant la création d'un univers ; les différentes problématiques pour créer un cadre d'histoire cohérent y sont évoqués, comment trouver des idées, comment progresser, avec de nombreuses anecdotes et exemples. Je m'en suis beaucoup inspiré pour la rédaction de cette aide de jeu.

Bien évidemment, de nombreux livres de règles de jeux de rôles indiquent des pistes pour créer un cadre de campagne mais, trop souvent, seulement un court paragraphe, voire quelques pages dans le meilleur des cas, y sont consacrées. Mais ces chapitres décrivant brièvement la mise en place de campagnes dans les différents livres de D&D sont intéressants à consulter. Les suppléments dédiés aux univers (les Royaumes Oubliés, Greyhawk, Eberron, Al-Qadim, etc.) ont l'avantage de présenter un travail fini, avec des pistes d'aventures et l'angle pratique de règles adaptées à l'univers. Cela peut constituer une source d'inspiration, même si l'on ne souhaite pas forcément intégrer l'univers présenté dans ses campagnes.

Il est important de confronter ses idées, de se faire conseiller, d'en discuter le plus possible avec d'autres joueurs. Et quand on n'a pas la chance d'avoir des joueurs expérimentés sous la main, les nombreux forums de discussions regorgent d'avis et informations, permettant à un grand nombre de joueurs distants d'échanger leurs avis.

C'est pour cela que je vous encourage à participer au sujet de discussion qui a servi de base pour la rédaction de cette aide, vous y trouverez des avis instructifs de MD expérimentés, et pourrez y poser vos questions.

Enfin, rien ne remplace la pratique : la création de l'univers est une phase passionnante, mais surtout, faites-le jouer ! C'est seulement à ce moment qu'il prendra vie et, au fil des parties, vous le peaufinerez, l'améliorerez...

### LIENS

#### Le monde d'Evènor

Carte des trois royaumes d'Evènor

Conception de scénarii pour des campagnes

Personnages

#### Le Scriptorium

Le sujet de discussion où tout a commencé

Rubrique sur les univers de jeu du wiki

#### AideDD

Le monde de Laelith

La cité de Laelith

## POUR CONCLURE

Voilà, j'ai essayé de présenter quelques pistes de réflexion avec mon recul actuel, les exemples d'autres joueurs, et quelques années de conception de longues campagnes dans un univers maison... Je tiens d'ailleurs à préciser qu'en mauvais cordonnier mal chaussé, lorsque j'ai créé le monde d'Evènor, je n'ai pas beaucoup suivi ces conseils ! Si c'était à refaire, le monde d'Evènor serait sans doute bien différent...

Mais on ne peut pas tout le temps tout corriger et il faut aussi savoir replacer certaines choses dans leur contexte, et apprécier un travail pour ce qu'il valait au moment où il a été créé... Mais c'est un autre sujet !