



Une tempête Coriolis sous le crâne

jeudi 21 août 2014, par [Sigfrid](#)

Sur le [précédent blog](#), je vous ai quitté dans une espèce d'état de félicité après l'écriture du contexte de jeu générique à Dune. Juste avant d'attaquer la transcription en système de jeu. Autant vous le dire tout de suite, cette étape fut laborieuse, voire même pénible. Un gros mois et demi d'aide de background et dans les 6 mois pour l'adaptation technique avec beaucoup moins de fun.

Je m'étais bien sur posé la question du système de jeu que j'allais utiliser pour Dune. A l'époque (en 2000) c'était *Spacemaster*. Bon... on va dire que ce serait bien de prendre quelque chose d'un peu plus récent dans la mécanique quand même. J'avais *Savage World* en tête, mais le *dK²* également que je connais un peu plus. *Metal* (qui sert à *Bloodlust Metal* - John Doe) me semblait pas mal également pour le côté un peu plus gritty et éprouvant sur le long terme. Ce sont ceux qui sont à ma portée directe, ne connaissant pas non plus tout ce qui existe et n'aimant pas non plus spécialement apprendre de nouvelles mécaniques de jeu. Oui, je suis plus ambiance que système et étant un MJ *old school*, je peux faire de tout avec le même système. Et oui je sais, cela va en faire râler certains...

Malgré tout, je voulais tout de même essayer de personnaliser un peu le système que j'allais prendre afin de le coller au mieux à l'ambiance. Rassurez-vous, le vieux MJ époque *Œil Noir* 1er édition veille à ne pas trop révolutionner la mécanique quand même. Je n'aime pas les mécaniques de jeu, donc si j'en choisis une, ce n'est pas pour en réinventer la moitié en route. Et à l'aune de ce que je viens de vous dire, pour ceux qui n'auraient pas encore deviné tout seul, non il était hors de question de créer un système de toute pièce pour l'occasion. Parce que là, cela veut dire intensément éprouver chaque point de la

mécanique et franchement ce n'est pas ma tasse de thé. Certains font ça très bien, alors pourquoi ne pas profiter de leur labeur ?

Après quelques hésitations, je me lance finalement sur le *dK²* pour la simple raison que c'est celui que je connais le mieux. Une fois les bases faites avec celui-ci, ce sera peut-être plus simple avec les autres. L'espoir fait vivre. Cela dit, pour *Savage World* c'est peut-être vrai, étant donné qu'il est assez proche du *dK²* au niveau de la philosophie. Quant à *Metal*, à voir... Ceci fera peut-être l'objet de quelques autres récits si je ne sors pas définitivement écoeuré de ma dose de mécanique de jeu.

Parce que, connaissant le système ou non, c'est fichtrement laborieux. Aux éventuels créateurs perdus par ici, je n'ai pas l'intention de leur expliquer la vie. Pour ceux qui ne se seraient jamais attelé à la tâche, c'est loin d'être si évident qu'il n'y paraît. On a toujours l'impression qu'il suffit de modifier quelques attributs, atouts et noms de compétences pour faire rouler l'ensemble. Quand on part d'une base med-fan pour faire tourner un autre univers med-fan, cela peut en effet pouvoir coller dans la plupart des cas. Dans le cas de Dune, il y a quand même quelques spécificités d'ambiance qu'il serait dommage de ne pas traiter. La problématique de l'eau, la rigueur du désert, la forte influence mystique. Lorsque l'on met face à face les points clés et la mécanique existante, on se dit parfois que ce n'est pas assez mis en valeur. Loin de moi la prétention d'avoir rendu tout cela à la perfection dans le jet actuel, mais cela satisfait globalement mes sens.

Là encore, j'ai travaillé avec un logiciel de mind-mapping afin de poser mes réflexions, les



réorganiser et c'est parti pour la galère. Je n'insisterais jamais assez ici, mais c'est vraiment mon ressenti. Pour le cas du dK^2 , j'ai tant que possible essayé de ne pas trop réinventer de système non-présent dans le livre ou alors en saupoudrant de quelques idées d'autres forumistes de talent qui ont su apporter des touches et règles dans l'esprit du système initial. Je me suis simplement fait un peu plus plaisir sur le système de cartes pour le voyage, car après de nombreuses réflexions, c'est ce que j'ai trouvé de plus fun pour jouer les scènes de voyage en gardant un peu de mystère et de suspens.

Et même comme cela, cela a été long et pénible. La difficulté vient de l'équilibrage des paramètres. Dès que l'on touche quelque chose, on se rend plus ou moins vite compte que cela influe ailleurs. Là par exemple, je suis parti sur du 3d6 au lieu du bon vieux d20, comme suggéré dans le dK^2 pour les univers contemporains un peu plus rudes. Oui, mais comme on dit, le diable se cache dans les détails, et c'est quand j'ai voulu doser les degrés de difficulté des tests et les protagonistes que je me suis aperçu que quelque chose clochait. L'amplitude. L'amplitude des valeurs entre les caractéristiques qui variait fortement d'un personnage à l'autre et qui forcément avec la distribution des résultats en courbe de gauss du 3d6 rendait ces écarts parfois

juste impossibles à combler. C'était parti pour des semaines et mois de tâtonnements pour régler la chose. Doser ou adapter la mécanique ? Oui mais adapter sans trop changer le fond du dK quand même... Bref, laborieux et pénible je vous dis. Tellement laborieux que j'ai fini par faire machine arrière et revenir sur un fondement au bon vieux d20. Ceux qui sont intéressés par du 3d6, je pense au final qu'il vaut mieux partir sur la base de *Nanochrome* (par Le Grümph, édition Chibi et disponible sur Lulu) qui est nativement prévue pour tourner en 3d6.

Un peu comme toutes choses, on arrive parfois au bout de ce que l'on a commencé, y compris dans la douleur. En général à ce stade on se sent épuisé et soulagé, à défaut d'être heureux. Et encore, je n'ai pas tout inventé moi-même. Il n'y a pas à dire, créateur de mécaniques de jeu c'est un boulot et il faut vraiment aimer ça. Marrant, je viens de me souvenir du titre d'un vieil article *Casus Belli* 1ère mouture qui s'intitulait « Jouer sans règles ». A l'époque j'avais presque trouvé cela hérétique. Il paraît que l'on devient plus sage avec l'âge, alors le jeune uléma qui sommeille en moi se dit qu'il va peut-être aller relire ça. Mais bon ce n'est pas tout ça, mais il me manque des images et illustrations pour embellir l'ensemble...