

Les Écrits du Goujon

Un Fanzine ou un « Fantazine » pour parler de fantasy, de jeu de rôle, d'écriture.

C'est amateur et assumé.

N'hésitez pas à le diffuser si vous avez aimé, c'est gratuit.



Rédigé et mis en page par
Le Goujon

Sources des images
GPT image et FLUX

Licence

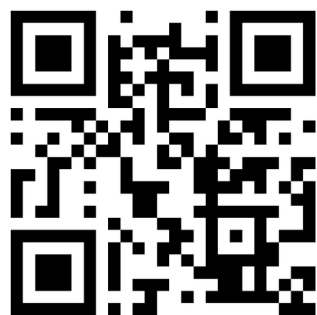
Tous les textes sont sous licence CC BY-NC 4.0. Vous pouvez les partager et les modifier, mais pas les utiliser à des fins commerciales.

Contact

postmaster@legoujon.fr

Site internet

<https://legoujon.fr>



QR codes

Solo TTRPG Notation

<https://zeruhur.itch.io/solo-ttrpg-notation>



Page Itch.io JDR Solo

<https://itch.io/physical-games/tag-solo-rpg>



C'est pas du JDR – JDR Solo

<https://www.cestpasdujdr.fr/les-jeux-de-role-solo/>



JDR Solo – Ironsworn

<http://ironsworn.pbta.fr/>



Edito

Écrire, publier, partager. Voilà les trois mots qui sont à la source de ce fanzine ou « fantazine » puisqu'il ne parle que de fantasy et de jeu de rôle.

Alors pourquoi écrire ? Pour le plaisir, dans un premier temps. Mais aussi pour raconter des histoires et, si possible, en les vivant. Je suis un lecteur passionné par les univers traversés par de la magie, des créatures mythiques et des chapeaux pointus. J'aime découvrir ce qu'un auteur peut avoir dans la tête. Fatalement, un jour, l'envie d'écrire sa propre histoire naît. Et pourquoi pas le faire dans un fanzine ?

Il est vrai que le premier réflexe quand on veut partager ses écrits, c'est internet. Ce fabuleux outil qui propose à n'importe qui d'être lu par des millions de lecteurs potentiels. Mais l'écran d'ordinateur a ceci de particulier qu'il ne peut pas être plié, corné, tordu, griffonné ou même donné. Alors rédiger un fanzine, distribué en ligne mais qui peut facilement être imprimé, voilà une idée qui m'a séduit. Je vous souhaite d'apprécier ces textes dont je suis fier malgré leurs imperfections et de passer un bon moment à les lire.

Le Goujon

Sommaire

The Last Tea Shop – Session 0	5
The Last Tea Shop – Jour 3 – Session 1	6
Solo TTRPG Notation	8
Ironsworn – Nia Malik – Session 1	12
Ode au jeu de rôle solo.....	14

Mais alors, pourquoi faire du JDR solo ?

Je vous ai donné un aperçu de ce qu'était le jeu de rôle et plus particulièrement le jeu de rôle solo. Mais pourquoi pratiquer cette activité ? Qu'est-ce que cela peut bien apporter dans nos vies ? J'ai l'impression d'être devenu un consommateur de contenus. Les réseaux sociaux, les plateformes de streaming, tout mon temps libre est occupé à consommer ces contenus, plus ou moins qualitatifs. Mais est-ce que nos esprits sont nourris après avoir regardé une heure trente de vidéos Tik Tok ? Est-ce que notre estime de soi s'en trouve renforcée ?

Finalement, est-ce que cela nous a apporté des bienfaits ? Pour être honnête, parfois oui. Ces techniques de jardinages peuvent être utiles. Cette recette semble vraiment délicieuse. Le témoignage de cette personne m'a beaucoup touché et m'a fait du bien. Mais il faut reconnaître que pour 80 % du temps, on ne tire rien de bon de ces contenus. C'est là que le JDR en solo entre en

scène. C'est une activité simple : un crayon, un papier, un ensemble de règles, et c'est tout. On peut même se passer du papier et du crayon. Les règles, loin de nous enfermer, nous simplifient la mise en route. On a quelques choix à faire, mais sans être piégé dans une infinité de possibilités. Le JDR solo nous force aussi à nous mettre dans une posture créatrice. On doit se creuser les méninges pour trouver la meilleure façon de gérer cette troupe de gobelins ou pour interpréter l'oracle (école et offrande ? Quelle peut bien être ma quête ?). C'est aussi stimulant qu'une partie de mots croisés, c'est gratifiant, sans aucun abonnement. Bref, je vous invite à essayer !

Quelques liens

(<https://itch.io/physical-games/tag-solo-rpg>) Page itch.io dédiée aux jeux de rôle en solo.

(<https://www.cestpasdujdr.fr/les-jeux-de-role-solo/>) Un article sur le JDR solo avec des ressources.

(<http://ironsworn.pbta.fr/>) Le jeu de rôle pensé pour le solo. Très complet.

souhaite. Un joueur de JDR en solo devra lui se conformer un ensemble de règles, celles du jeu auquel il joue. Ces règles l'emmèneront sur des chemins qu'il n'avait pas imaginés. De plus, le choix du jeu influencera l'histoire racontée. Par exemple, dans « The Last Tea Shop », le narrateur installe une maison de thé pour accueillir les récents défunts qui vont vers un au-delà mystérieux. L'histoire est déjà engagée sur des rails et le joueur aura ainsi une sorte de couloir à suivre. Il ne pourra pas changer fondamentalement l'histoire qu'il raconte. Chaque jeu à une part une notion de « guidage » plus ou moins forte.

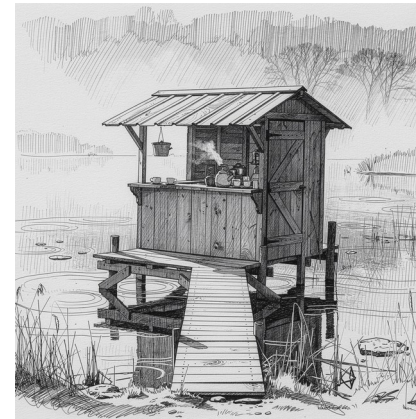
Le hasard comme source de créativité

On l'a dit, dans un jeu de rôle, le joueur doit respecter un ensemble de règles. Les décisions du joueur vont régulièrement se heurter à une notion fondamentale dans le jeu de rôle : le hasard. « Est-ce que je peux soulever cette grille ? Est-ce que des ennemis nous attendent derrière ce bosquet ? Est-ce que ce marchand nous

apprécie ? » La plupart des questions que se posent les joueurs vont avoir une réponse en partie aléatoire. Cet aléatoire sera influencé par certaines caractéristiques du personnage (par exemple, un personnage naturellement discret aura moins de mal à se déplacer sans bruit qu'un guerrier lourdement équipé). Dans la pratique du JDR solo, le hasard prend encore une autre dimension. Là où dans une partie classique, à plusieurs, un certain nombre de réponses vont être données par le MJ qui aura préparé l'histoire, en solo, c'est le hasard qui répondra à la plupart des questions que se pose le joueur. On les appelle parfois « oracles ». Ce sont tous les mécanismes qui permettront de répondre aux questions du type « Est-ce qu'il pleut ? Est-ce que l'herbe est suffisamment haute pour me ralentir ? Est-ce qu'il y a du monde dans cette taverne ? » Certains mécanismes permettent d'aller encore plus loin en générant aléatoirement des personnages, des rencontres, des quêtes...

The Last Tea Shop – session 0

Mon échoppe s'appelle :
Au thé calme



C'est un endroit parfait pour prendre un instant, arrêter la course folle du temps et se reconnecter au présent. C'est là que se déroule mon histoire. L'île de Styr est un lieu plutôt marécageux. Je me suis installé sur une zone sèche couverte de fougères. À l'arrière, au loin, on peut apercevoir l'orée d'une forêt dense et profonde. J'aime m'installer sur le petit balcon et m'imprégner des odeurs et des bruits du marais. Mon échoppe est faite de bois,

prélevé dans la forêt au loin. Le toit est composé de fougères séchées et tressées finement. On y entre par une porte simple abritée par le toit. L'intérieur est sobre : un simple comptoir sur lequel les visiteurs boivent leur thé. Ce comptoir peut inviter à la discussion ou, au contraire, accompagner le silence et la méditation.

Quant à moi, je suis un humble tenancier. Je tiens ce commerce depuis peu et j'y ai mis une grande part de mon âme. Mais cette aventure m'emmena sur une voie inattendue. Je n'ai pas souvent des clients. C'est même trop peu pour être rentable. Il n'est pas rare que je passe la journée sans voir personne. Il faut bien admettre que l'île de Styr n'est pas un lieu qui attire, mais ici, on peut contempler son esprit. C'est ce dont j'avais besoin et c'est aussi ce dont ont besoin mes clients. Cette histoire se déroule donc sur une île, dans une échoppe de thé, la dernière échoppe avant...

d: 2d6 = 6 et 2 => Bonbon brillant
 d: 2d6 = 3 et 3 => Cristal de quartz
 d: 2d6 = 5 et 4 => Mousse de plume
 [I:Bonbon brillant, Cristal de quartz, Mousse de plume]

Session 1

Jour 3

d: d6 = 3 => Un messenger
 d: d6 = 6 => Doux rayons de soleil, calme

C'était un matin agréable. Le jour se levait et de doux rayons de soleil venaient réchauffer une nature encore engourdie par la nuit. Alors que je faisais l'inventaire de mes stocks, un homme entra.

Il était jeune et avait une expression affable sur le visage. Ses gestes étaient doux et posés. Il s'installa et je commençai ma préparation.

« Bonjour l'ami, comment s'est passé votre route jusqu'ici ? lui demandai-je.

— J'ai fait route tranquillement, répondit-il. C'est une chemin paisible ; elle ne demande pas trop d'efforts. Le soleil des derniers

jours a asséché le sentier qui court à travers le marais. »

> Préparation du thé de la Gaieté

[I:Cristal de quartz, Mousse de plume]

Je notai qu'il ne rejetait pas la discussion et décidai de lui préparer le thé *de la joie*. Le jeune homme repris : « Sur la route, j'ai vu un drôle de spectacle : une magnifique envolée d'oiseaux devant moi. Ce n'était rien, mais je me suis senti extrêmement chanceux. »

Je lui servis le thé et il commença à boire. Aussitôt, son visage s'éclaira et un large sourire s'y installa. Et nous entamâmes une discussion, parlant de tout et de rien en riant. Je lui demandai où il habitait :

Jeu commence une histoire, les joueurs réagissent et l'histoire se poursuit, échange après échange. Bien sûr, en général, les joueurs doivent se conformer à un ensemble de règles qui définissent la narration. Untel ne peut pas décider qu'il met un coup au dragon et que ce dernier clamse immédiatement (ou alors, il a un très très bon niveau). Ce qu'il faut retenir ici, c'est qu'il y a deux principes :

- L'histoire naît de l'interaction entre les joueurs et le MJ.
- Les joueurs doivent respecter un ensemble de règles qui déterminent ce qu'ils peuvent faire ou pas.

Jouer à plusieurs... tout seul.

Mais alors : on vient de dire que le jeu de rôle est une activité sociale. Que l'histoire naît de l'interaction entre tous les participants autour de la table. Comment faire alors pour jouer tout seul ? Le jeu de rôle en solitaire est une pratique qui est peut-être aussi vieille que le jeu de rôle à plusieurs

(encore que rien n'est vraiment documenté). L'idée ici est de continuer à assurer le rôle du joueur, qui incarne un personnage et décide de ses actions. Mais c'est aussi la même personne qui va jouer le rôle du Maître du Jeu. L'intérêt est multiple :

- Pas besoin de trouver des joueurs et de les réunir,
- Maîtriser tous les tenants et les aboutissants de l'histoire racontée, mais aussi des mécaniques du jeu,
- Prendre le temps qu'il faut pour se concentrer sur ce qui importe vraiment au joueur.

C'est juste de l'écriture !

On pourrait penser que le joueur de JDR Solo est simplement un auteur. Même s'il est vrai que joueur à un JDR en solo et écrire une histoire ont beaucoup de points communs, le diable se cache dans les détails. Un écrivain va avoir une liberté totale sur son œuvre. Il peut agir sur l'intrigue ou les personnages comme il le

Ode au jeu de rôle solo

Le jeu de rôle en solitaire : voilà qui pourrait ressembler de loin à un « plaisir solitaire » inavouable... Et pourtant ! Quelle belle activité. Laissez-moi vous expliquer en quoi la pratique du jeu de rôle en solitaire devrait faire partie de votre routine quotidienne.

Une histoire de jeu de rôle



Pour bien commencer cette histoire, commençons par resituer le jeu de rôle. Il s'agit d'une activité sociale, ludique et faisant appel à l'imaginaire des joueurs. Un

groupe de personnes se réunit et, souvent sous l'égide d'un « Meneur de Jeu », va raconter une histoire collective en mettant en scène un personnage par joueur et en respectant un ensemble de règles plus ou moins complexes. Le jeu de rôle est né dans les années 70, à la suite des « Wargames », ces jeux simulant une bataille à l'aide de figurines miniatures. Au départ, on choisissait d'incarner l'un des personnages de l'armée pour lui faire vivre une aventure à son échelle. Très vite, les joueurs s'affranchirent du jeu de batailles rangées et se réunissaient pour se concentrer sur ces personnages. En 1974, Gary Gygax et Dave Arneson publient le premier livre de règle, définissant un tout nouveau type de jeu avec son univers et ses mécaniques : Donjons et Dragons (Dungeons and Dragons).

Le principe

Ce jeu est donc d'une simplicité désarmante : un groupe de Joueurs se retrouvent avec un Maître du Jeu (MJ). Le Maître du

« Je vis dans un petit village appelé Gabenir. C'est un village côtier où la plupart des habitants vivent de la pêche et du commerce des produits de la mer avec la capitale. C'est un endroit agréable, le climat est doux. Les enfants jouent partout dans les rues pendant que les parents travaillent dur. En fin de matinée, tout le monde s'installe sur la place et les négociants font leurs achats. » Notre discussion a continué de longues minutes encore. Quand il décida de partir, je le raccompagnai jusqu'à l'entrée. Il me salua et son sourire franc et naïf me réchauffa. C'est ainsi que j'aime voir partir mes clients : la mine joyeuse.



SOLO TTRPG Notation

Il y a peu de temps, je suis tombé sur un document proposé par Roberto Bisceglie sur :

<https://zeruhur.itch.io/solo-ttrpg-notation> qui présente un système de notation pour prendre en note ses parties de JDR solo. Personnellement, j'aime « écrire » mes parties de jeu de rôle. Cela me permet de les relire de temps en temps. Mais j'étais parfois un peu gêné par la façon de consigner les événements hors fiction (lancé, de dés, recours à l'oracle...). Solo TTRPG Notation permet de répondre à cela en offrant un système fiable, modulaire et, pourquoi pas, standard !

Core

Ce système de notation est organisé de manière concentrique avec un premier cercle qui est la base du système. Le principe est d'alterner les moments de fiction pure des moments mécaniques du jeu. Pour cela, on utilise différents

symboles.
> ce symbole permet d'indiquer les actions du joueur. Ce sont les choix déterminants, les actions qui nécessiteront un jet pour connaître leur issue. Il s'agit bien ici des actions « mécaniques » du joueur.
? ce symbole permet de signifier une question à l'oracle. Ici, c'est une question sur le monde qui est en jeu. Dans une partie de jeu de rôle classique, c'est la question au maître du jeu.

Une fois la question posée ou l'action déclarée, il faut la résoudre.

Pour les actions mécaniques nécessitant un jet de dé, on utilise la notation suivante :
d: en indiquant après les deux points le résultat du dé ou la règle utilisée. Par exemple :

d: d20+discretion = 8 vs 13

La façon de noter après le symbole **d**: sera propre au jeu utilisé et à l'exhaustivité recherchée par le joueur. Certains peuvent se contenter du résultat

guérisseuse était âgée et habituée aux attaques des Premiers-Nés. Elle avait déjà vu de nombreux habitants du Cercle succomber à ce poison. Elle me regarda et sembla prise de pitié.

– Je ne peux rien faire, mais mes connaissances sont assez limitées. Peut-être que la Haute Herboriste trouvera un remède. Elle est à Sylve-Corde en ce moment. Tu peux essayer d'aller lui parler.

Je me relevai et jetai un regard autour de moi jusqu'à trouver une vieille pointe de flèche en fer que mon père avait dû abandonner sur son établi. En la serrant dans ma main, je sentis son tranchant émoussé forcer contre ma peau qui céda, libérant un sang chaud qui la recouvrit. Je mis un genou à terre et prononçai les paroles :

– Je jure sur le fer de trouver un remède pour mes parents et les villageois.

> Jurer un vœu de fer de rang « extrême »
d: d6 + cœur + 1 = 4 vs 3 & 2 => coup fort
[Élan:4] [Santé:5]
[Esprit:5] [Provision:5]

La guérisseuse me toisait gravement puis elle secoua la tête et ouvrit ma main de force, avant de poser avec rudesse quelques plantes sur la blessure d'ajouter une fine bande de tissu par-dessus pour les tenir en place. – Il te faudra l'accord du Jarl pour pouvoir partir, fit-elle remarquer. Je hochai la tête, la remerciai et sortis de la maison pour aller vers le grand brasier.

Ironsworn

Nia Malik - Session 0



Il y a très longtemps, dans les Terres de Fer, des humains tentèrent de s'implanter malgré l'inhospitalité de ce territoire. Ils affrontèrent un environnement rude, des créatures sauvages et féroces. Ils rencontrèrent aussi les habitants originels de ces terres. On les appelait les Premiers-Nés. Je vous présente ici les **chroniques de la guerre entre les colons et les Premiers-Nés** par *Nia Malik*.

J'ouvris la porte en grand. La guérisseuse me regarda, mais ne dit rien. Je m'approchai de mes

parents. Ils étaient allongés dans leur lit. Un linge humide recouvrait leur front. La respiration de ma mère était calme, mais son corps était couvert de sueur. Celle de mon père était saccadée.

– Ces flèches étaient empoisonnées, dit la guérisseuse. Sinon, ces éraflures n'auraient pas provoqué de telles souffrances chez tes parents. Je suis désolé, Nia. Demain, nous les déplacerons avec les autres sous la salle commune.

Je refusais d'y croire. J'avais déjà vu le sort que réservait ce poison à ceux qui en étaient victimes : une fièvre et des douleurs qui gagnaient en intensité pendant plusieurs jours. Et ensuite...

– Ne peux-tu rien faire pour eux, demandai-je, malgré moi. Elle secoua la tête.

– Je leur ai donné quelques remèdes qui aideront la fièvre à baisser, mais c'est tout ce que je peux faire. Il faut attendre, malheureusement.

– Il doit bien y avoir quelque chose, objectai-je. Une plante rare ou un poison capable de contrer celui-ci ?

Je savais qu'il n'y avait rien. La

du jet quand d'autres incluront davantage d'informations. À chaque fois, il faut préciser si c'est un succès ou un échec, selon les règles du jeu. On utilisera alors ce symbole =>

Exemples

d: d20+discretion (+2) = 8 vs PP 13 => Échec
 d: d20+2 = 8 vs 13 => Échec
 d: d6+cœur = 7 vs 3, 8 => Coup faible

Chacun trouvera sa façon la plus commode de garder une trace des différents jets aléatoires, tout en conservant le symbole **d**: qui servira de balise pour comprendre de quoi on parle ici. Pour les oracles, on utilisera la notation suivante -> pour indiquer le résultat.

Exemple

? Est-ce que la salle est vide ? -> Non, mais...

Enfin, on précisera la conséquence dans la narration du résultat de l'oracle en réutilisant le symbole =>.

Exemple de séquence complète

? Est-ce qu'il y a des personnes dans la pièce ?
 -> Non, mais...
 => La pièce grouille de rats

> Je tente de me frayer un chemin en sautant de caisse en caisse.
 d: d20+acrobatie = 16 vs 15 => Succès, je passe de caisse en caisse sans encombre.

Quel support ?

Ce système de notation a été pensé pour pouvoir être utilisé sur un support numérique ou analogique.

Support numérique

Sur ordinateur, l'idéal est d'utiliser le format markdown pour prendre en note ses parties. Le traitement de la narration se fait à l'aide d'un texte normal alors que les différentes actions/questions à l'oracle/... se font dans un bloc de code introduit par un triple « backtick »

L'avantage est que la distinction entre les deux parties (la narration et la mécanique du jeu) est vraiment évidente. Pour ma part, je prends note de mes parties sur Obsidian, avec le thème « Obsidian Nord ». Les blocs de code sont d'un bleu azur, tout à fait appréciable. Enfin, le format markdown est maintenant un standard qui vient avec son lot d'outils dont des outils de conversion vers du HTML ou du PDF, ce qui laisse la porte ouverte à différentes destinations pour ces notes de parties (partage sur internet, impression...).

Support analogique

Il faut comprendre ici, une feuille et un stylo. C'est la façon la plus simple de prendre en note sa partie de jeu de rôle. C'est le médium qui présente le moins de friction. Ici, les symboles prennent un sens différent : celui d'avertisseur. En relisant ses notes, on distingue facilement les blocs mécaniques des blocs narratifs grâce aux symboles en début de ligne. Pour plus de lisibilité, je n'hésite pas à changer

de couleur pour ces blocs mécaniques.

En conclusion

Ce système de notation de parties de jeu de rôle solo présente plusieurs avantages. Tout d'abord, apporter un standard qui pourra être repris par différentes personnes afin de gagner en lisibilité. Détailler chaque action, chaque résultat de jet, chaque interprétation narrative de ces résultats apportera une certaine transparence à sa partie. Pour moi, il y a clairement un but de partage de ses notes. L'auteur met aussi en évidence l'aspect « mémoriel » de ses notes. Il est vrai que, bien souvent, les parties de jeu de rôle en solo s'étirent en longueur, d'autant plus qu'il est fréquent de passer d'une partie à une autre et de n'y revenir que plusieurs mois après. Garder en mémoire le déroulement est une absolue nécessité. Il existe d'autres éléments à prendre en note avec ce système comme les personnages, les lieux, les quêtes, les « horloges », les présentations de scènes... mais, pour ma part, j'utilise déjà le

système de base qui est très compréhensible et simple à prendre en main. Je rajouterai petit à petit d'autres notations en fonction de mes besoins

