

RŌNIN

- 1) De quoi parle votre jeu, quel est son sujet ? **Des mercenaires extrêmement talentueux quoique antihéros, cherchent des contrats pour pouvoir se sustenter, mais les boulots vont les conduire à des situations tragiques en les confrontant à toutes les bassesses de ce monde.**
- 2) Que font les personnages ? **Ils voyagent en parcourant les villes, les campagnes et les zones sauvages, pour une raison commune. En chemin, ils cherchent des contrats et autres moyens de se faire de l'argent. Ils vont se mettre dans de sales draps et occasionnellement, ils vont rencontrer leur passé trouble.**
- 3) Que font les joueurs (et que fait le MJ s'il y en a un) ? **Les joueurs jouent leurs personnages et orientent l'histoire par leurs décisions et en jouant les valeurs et penchants du personnage. Le MJ construit les différents problèmes et complications possibles dans le lieu exploré. Les situations devraient d'ailleurs exposer les joueurs à des mise à l'épreuve de leurs valeurs.**
- 4) Comment le contexte (ou son absence) renforce le sujet de votre jeu ? **Les contextes devraient pouvoir varier de manière à explorer le même sujet dans des mondes et époques différents (avec comme une impression que la problématique est immuable, mais elle se rapporte en fait à notre monde). Le jeu est organisé en épisodes, chaque épisode est construit autour d'un Conflit entre les différents éléments de la fiche de PJ.**
- 5) Comment la Création de Personnage renforce le sujet de votre jeu ? **Les persos ont des atouts qui sont leurs forces, une jauge de satiété, des valeurs, et un penchant. Ils doivent aussi avoir un secret. Tous ces éléments vont entrer en Conflit pendant les parties.**
- 6) Quels types de comportements/manières de jouer votre jeu récompense-t-il (punit-il si nécessaire) ? **Il s'agit de jouer en alternance les défauts et les qualités des personnages. Les joueurs sont incités à prendre des risques, puisqu'un échec aux dés conduit à compliquer la situation, mais ne bloque pas l'action engagée.**
- 7) Quel élément de la nature humaine voulez-vous décortiquer dans votre jeu ? **La capacité d'abnégation de ceux qui ont tout perdu.**
- 8) Quel est le thème/la problématique que soutient votre jeu (objet+conséquence, sous forme interrogative) : **Faut-il en payer le prix pour pouvoir agir selon ses valeurs ?**
- 9) De quelle manière récompensez-vous ou punissez-vous ces comportements/manières de jouer ? **Les combats sont facilités par le succès automatique des actions entreprises ; le fait de jouer un Penchant est récompensé par un dé de satiété ; trahir une de ses valeurs est sanctionné pa rune croix sur l'honneur ;**
- 10) Comment répartissez-vous les responsabilités de narrations et de crédibilité dans votre jeu ? **jouer en continu sans découpage par scènes. Les joueurs jouent leurs personnages, narrent le résultat des actions et font des liens entre l'histoire en cours et leur passé. Pour la crédibilité, un joueur relève ce qui ne va pas et le MJ tranche.**
- 11) Que fait votre jeu pour inciter vos joueurs à s'impliquer, s'engager et à participer ? **Le prétexte récurrent du manque d'argent et de la faim qui tenaille, se répercutant sur les performances des PJ. Des situations qui ne peuvent pas laisser les joueurs de marbre et des Traits qui récompensent ou sanctionnent.**

- 12) À quoi s'apparentent les mécaniques de résolution de votre jeu ? **Résolution de tâches brèves, utilisées uniquement en opposition avec d'autres personnages pour déterminer d'éventuelles conséquences indésirables ou néfastes. Le MJ peut semer d'embûches le chemin pour obtenir un enjeu et donc faire lancer les dés fréquemment. Le joueur lance 1d6 + 1d par Talent utilisé, il doit obtenir un « 6 » pour empêcher les conséquences néfastes. Il peut utiliser des dés de sa jauge de satiété pour augmenter ses chances de contrôle de la situation.**
- 13) De quelle manière les mécaniques de résolution renforcent le sujet de votre jeu ? **En compliquant la situation en cas d'échec aux dés, le joueur acquiert une croix. Au bout de trois croix, son personnage perd un point d'honneur. Pour éviter de perdre le contrôle, il peut utiliser ses dés de satiété, mais quand il n'en a plus, ses chances de contrôle deviennent faibles.**
- 14) Est-ce que vos personnages évoluent dans votre jeu ? Si oui, comment ? **Ils doivent parvenir à se nourrir, quitte à employer des moyens détournés et leur honneur est mis en péril, en dehors de ça, non.**
- 15) De quelle manière l'évolution des personnages (ou l'absence d'évolution) renforce le sujet de votre jeu ? **Elle rend certains enjeux plus importants.**
- 16) Quelle sorte de résultat ou d'effet voulez-vous que votre jeu produise pour ou chez les joueurs ? **En juxtaposant humour, combat et tragédie, je veux créer un décalage. Les choix moraux doivent avoir une part importante.**
- 17) Quels domaines de votre jeu reçoivent une attention et une couleur particulières ? Pourquoi ? **Les contextes, de manière à rendre les choix poignants et la manière dont les mécaniques s'articulent pour créer une déchéance potentielle, rendant le joueur conscient du prix que requiert l'honneur.**
- 18) Quelle est la partie de votre jeu qui vous exalte ou vous intéresse le plus ? Pourquoi ? **Les moments où les joueurs feront face à des choix difficiles, comme : être loyal signifie sacrifier des innocents... Et le fait que la force n'y change pas grand chose. Et j'imagine des combats intenses, à voir.**
- 19) Vers quels horizons votre jeu emmène les joueurs que les autres jeux évitent ou négligent ? **Un mélange d'action, de burlesque et de tragédie...**
- 20) Quels sont vos objectifs de publication pour votre jeu ? **Livre papier plutôt court.**
- 21) Quel est le public cible pour votre jeu ? **Des rôlistes, des fans du japon médiéval ou de séries animées de Shinichiro Watanabe (Cowboy Bebop, Samurai Champloo).**