

# GROG - Guide du Ficheur (v.0.3a)

Le but de ce document est de fournir des conseils pour rédiger une fiche pour le GROG.

De manière générale, celles-ci devraient répondre à deux critères principaux :

- **Forme** : la fiche devrait être rédigée dans un français correct et le plus descriptif possible. On préférera donc des phrases complètes avec des enchaînements à des listes de notations. Si possible penser à séparer les paragraphes par des retours chariots et pas des lignes blanches.
- **Fond** : L'idéal est que la description permette à un lecteur qui ne connaît pas le jeu de s'en faire une idée claire. Il est donc préférable que le contenu soit présenté de manière exhaustive, chapitre par chapitre. Le GROG se veut encyclopédique et pas critique (il y a un espace pour les critiques que peuvent laisser les visiteurs comme les contributeurs du site). On a donc choisi de faire des fiches rédigées de façon factuelle, sans appréciation personnelle. La fiche se veut intemporelle et si des mentions de dates relatives sont possibles pour indiquer des repères dans son histoire éditoriale, on évite les remarques liées au moment où la fiche est rédigée (« *un aperçu qui sera complété dans les suppléments à venir...* »).



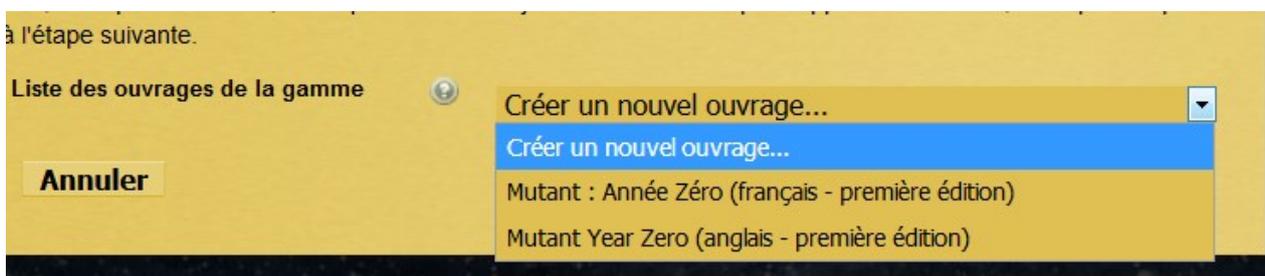
Un utilisateur habilité à saisir des fiches peut accéder à cet espace par le biais du menu Encyclopédie, l'option *Proposer une fiche* (cf. ci-contre).

La saisie d'une fiche peut se décomposer en deux parties. Si le jeu est déjà fiché sur le GROG, on saisit la fiche de l'ouvrage. Sinon, le processus prévoit de saisir d'abord une fiche de gamme décrivant le jeu en lui-même (cf. page 6). Le cas le plus simple est celui où l'on n'a à saisir qu'une fiche d'ouvrage

Cette saisie commence par le choix de la gamme à laquelle appartient l'ouvrage en question. Si celle-ci existe sur le GROG, elle apparaît dans la liste déroulante (attention, les titres affichés sont les titres en version originale). Sinon sélectionner *créer une nouvelle gamme* (cf. plus bas).



On indique alors dans une nouvelle liste déroulante si on saisit un nouvel ouvrage (option *créer un nouvel ouvrage*) ou bien une traduction d'un ouvrage déjà fiché (en sélectionnant celui-ci dans la liste). Dans l'exemple ci-dessous, on a saisi l'ouvrage en français en sélectionnant l'ouvrage en anglais avant de poursuivre.



## **Note générale sur les traductions de termes originaux**

Dans le cas d'ouvrages non traduits, il peut être intéressant de traduire certains termes pour expliciter leur signification. Cela peut être fait une fois (par exemple dans une fiche de gamme, pour expliciter le sens du nom d'une caractéristique très spécifique, d'une classe ou d'une option. On privilégiera alors une forme « *[terme anglais]* (*[terme français]*) » lors de la première occurrence, pour utiliser ensuite le terme original. Dans le cas de caractéristiques « courantes », on pourra faire un rappel, sous la même forme, en utilisant les termes français couramment utilisés (Force, Dextérité, Intelligence...).

Sinon, on ne traduit pas nous-mêmes. Il y a une bonne raison à cela : si le jeu est traduit en français ultérieurement, avec des termes différents, il faut revoir toutes les fiches déjà faites. En pratique, ça ne se fait jamais. On se contente à ce moment-là de rajouter les termes français corrects sur la fiche de gamme.

De la même façon, dans la fiche d'ouvrage, hormis éventuellement si l'intitulé a une signification spéciale, pour aider à comprendre la suite, on ne traduit pas les titres de chapitres des ouvrages non traduits. Cela se fera lorsque l'ouvrage sera traduit et fiché.

## Fiche d'ouvrage

La fiche d'ouvrage est saisie en deux écrans successifs, pour les caractéristiques bibliographiques (titre, édition, langue, éditeur, ISBN, date de sortie, forme) et la description de l'ouvrage, d'abord, les crédits ensuite. Dans le cas d'un ouvrage original, toutes les zones demandées sont à remplir comme décrit plus bas. Dans le cas d'une traduction, certaines sont reprises de la fiche de la version originale et pré-remplies, dont le texte de la description.

### Ouvrage original

Zones à saisir :

- Sous-gamme (le cas échéant) Celles-ci correspondent soit à des éditions successives, soit à des implémentations du jeu dans un cadre particulier (*Dark Champions* pour *Champions*, *Champions*, *Fantasy Hero* ou *Star Hero* pour le *Hero System*). Dans le cas de jeux bénéficiant d'un suivi très important, certaines sous-gammes ont été promues en gammes à part entière (*Ravenloft*, *Dragonlance* pour *AD&D*).
- Titre :
  - on place l'article (capitalisé) entre parenthèses en fin de titre (*Divisions de l'Ombre (Les)*)
  - le sous-titre n'est pas repris (*Doctor Who* et pas *Doctor Who Adventures in Time and Space*)
- type d'ouvrage (liste déroulante)
- langue (liste déroulante)
- ISBN/EAN (10 ou de préférence 13 chiffres)
- Editeur (liste déroulante). Si l'éditeur n'existe pas dans la base, un lien (cf. ci-contre) permet d'accéder à un écran intermédiaire pour le saisir (au minimum son nom), dont on sortira par le bouton **Poursuivre**.
- Date de sortie : format JJ-MM-AAAA. Si la date exacte n'est pas connue, on place au premier du mois concerné ou au 1<sup>er</sup> janvier de l'année si seule celle-ci est connue (cas des jeux anciens). On considère comme date de publication le jour où les joueurs ont eu en mains une version finalisée jouable. Cela inclut les versions électroniques publiées avant que la version papier ne soit disponible, mais exclut les versions intermédiaires envoyées aux souscripteurs d'un foulancement pour les faire patienter et encore incomplètes. Ces souscripteurs recevant un jeu avant sa disponibilité en boutique sont considérés comme des joueurs et c'est à cette date que l'on considère la publication comme effective.
- Support : papier et/ou électronique. On ne compte pas les versions électroniques non officielles.
- Matériel : livre de XXX pages [couleurs, si c'est le cas] à couverture (souple/rigide) [au format ..... si différent de A4/US Letter]. On considère comme le défaut l'intérieur en N&B et le format A4/US Letter, sans besoin donc de les préciser.



Editeur  [Créer un nouvel éditeur](#)

### Description

- La description donne les informations sur l'ouvrage lui-même. Elle doit couvrir
  - Description des sujets couverts dans le supplément (description d'une région, présentation d'un clan, mise à jour de règles, scénario...)
  - Quelques détails sur les informations importantes (éléments fondamentaux pour le reste de la gamme, par exemple si le supplément modifie le système de magie expliquer en quelques mots les changements)
  - Différences éventuelles entre la VO et la(les) traduction(s)
- Pour le confort de lecture, on évite au maximum les listes et énumérations, pour préférer des phrases complètes.
- Le nom de l'ouvrage et du jeu peuvent être mis en gras dans la description. Il en sera de même éventuellement des titres de livrets dans le cas d'une boîte regroupant plusieurs de ceux-ci. Les titres de sections/chapitres sont mis en italiques. Si cette convention diffère de certains usages typographiques, nous laisserons à qui veut se charger de retoucher 15000 fiches existantes la possibilité de la changer 😊

- **Pagination** : on détaille les paginations (sur le modèle *Nom-du-Chapitre (XX pages)* de chaque partie/chapitre de l'ouvrage. Cela permet au lecteur d'avoir une idée de l'importance attachée à chaque section (qu'il y ait 10 pages pour la création des personnages et 100 pour le combat dans ses diverses configurations/options, ou le contraire, en dit beaucoup sur le ton du jeu). On indique également le détail ou au moins la quantité des pages d'entrées (titre, crédits, sommaire, etc. –savoir qu'un ouvrage de 300 pages s'ouvre sur 30 pages d'illustrations entourant les crédits et le sommaire, donc 10% du livre que certains considéreront comme vides, ou que ces éléments réguliers sont condensés sur 1 ou 2 pages, n'est pas une information négligeable-) et de fin (publicités, pages blanches). Par ailleurs elle détaillera le contenu chapitre par chapitre, avec des exemples éventuellement et en précisant les différents sous-chapitres dans le cas de paginations importantes (ex : chapitre Combats regroupant des sections armes blanches, armes à feu, véhicules, combat sur une monture, combat aérien...).
- **Contenu de l'ouvrage** : La description s'adapte au type d'ouvrage. Un supplément de contexte verra une description expliquant sommairement par exemple les spécificités des provinces décrites dans l'ouvrage. Dans le cas d'un scénario ou d'une campagne, on peut avoir une description de celle-ci expliquant en quoi il/elle consiste, en donnant un peu d'infos sur la situation de départ, ce qui se passe pour justifier le scénario et, dans le cas de scénarios assez longs ou de campagnes, comment cela (peut) évoluer (cf. par exemple <http://www.legrog.org/jeux/appel-de-cthulhu/pulp-cthulhu/two-headed-serpent-en>), puis le découpage par scène/scénario (ex : <http://www.legrog.org/jeux/mythras/purificateur-de-xamoxis-fr>). On peut donner une idée des factions en présence, des PNJ décrits (combien et sur quelle pagination, par exemple ? 40 en deux pages ou 10 en 40 pages ?).
- Le GRoG n'a pas de politique définie en ce qui concerne les spoilers. Certains estiment que si les joueurs veulent lire la fiche du scénario qu'ils jouent, ils n'ont à s'en prendre qu'à eux-mêmes si ça leur dit tout. D'autres, dont l'auteur de ces lignes, détestent en faire et s'arrangent (presque) toujours pour ne rien dévoiler que les joueurs doivent découvrir en cours de jeu (ce n'est parfois pas possible de tout éviter, du fait que les infos sur un chapitre peuvent nécessiter pour être compréhensibles de préciser ce qui a été découvert dans le chapitre précédent).

### Cas d'une traduction

- Si l'ouvrage original est fiché, la page de saisie s'affiche avec plusieurs zones déjà remplies. La description de la fiche originale est reprise également. Il est alors possible de la mettre à jour en indiquant en particulier les titres de chapitres français (on préférera le format *chapitre original (chapitre français, XX pages en VO, YY pages en VF)* ; les titres de chapitres pour d'éventuelles autres langues sont lors reportés sur une liste en fin de description). Les différences entre les VO et VF pourront faire l'objet d'un paragraphe de la description (cas d'un scénario ajouté dans la VF, comme ce fut le cas des livres de clans de L5A) ou simplement d'une phrase retouchée. **Attention** : la description est partagée entre VO et VF et les modifications apportées seront visibles sur les deux fiches.
- Dans les crédits, on ne reprend pas la liste des auteurs de la VO. On n'indique comme auteur que les personnes ayant apporté du texte supplémentaire (les auteurs des scénarios dans le cas des livres L5A susmentionnés, par exemple). Les auteurs originaux seront repris de la fiche de la VO. On indique par contre bien tous les autres crédits (illustrateurs, etc.), ceux-ci étant susceptibles d'avoir été changés entre VO et VF.
- Si l'ouvrage original n'est pas fiché, on peut rechercher les informations concernant la VO et faire une fiche pour puis faire la fiche de la VF. Si l'on ne peut trouver les informations sur la VO, on a à faire un mix des deux modes : il faut saisir la fiche comme normalement mais décocher la case Version originale (entre Date

Créer un nouvel éditeur	
Date de publication	<input type="text"/>
Version originale ?	<input checked="" type="checkbox"/>
Support	Electronique

de publication et Support ; cf. ci-dessus). On ne saisira ensuite pas les auteurs, ceux-ci apparaîtront lorsque les informations pour la fiche originale auront été rassemblées.

### Crédits :

- On saisit les noms complets des participants, sur un format *prénom « surnom/pseudo » nom*, séparés par des virgules (voir les postes prévus sur l'illustration ci-jointe).
- *Création et Rédaction* regroupe les personnes listées en tant que auteurs mais aussi les « additional writing ».
- *Autres* est à n'utiliser que dans des cas particuliers non couverts par les rubriques prévues (sculpteurs par exemple pour un jeu illustré de photos de figurines –Alkemy -, compositeur pour la BO d'un jeu, etc.) et la nature de ces crédits doit être précisée dans la description.
- Le processus reprend ensuite tous ces noms et cherche des équivalences dans la base du GROG. Attention le premier proposé n'est pas obligatoirement le bon ! Si le nom n'apparaît pas, faire « *créer une nouvelle bio* ». S'il n'apparaît pas mais que l'on est sûr que la personne est déjà répertoriée, il peut y avoir un souci avec son surnom ; faire alors *saisie manuelle* qui permettra de rechercher le nom dans une liste déroulante.

(Le processus peut prendre du temps, merci)

Autre	
Création et rédaction	
Graphisme	
Illustration de couverture	
Illustrations	
Maquette	
Photographies	
Plans et cartes	
Traduction	

### Illustration de couverture

L'illustration de la fiche reprend la couverture du livre ou de la boîte concernée. Les photos présentant toujours des problèmes de reflets et/ou de distorsion de perspective, on préférera un scan (ou une extraction à partir du PDF de l'ouvrage). La taille minimum utilisable est de 350 pixels de large mais on préférera une taille minimum de 500 pixels de large. Attention : Le chargement peut accepter un fichier image jusqu'à 2Mo seulement. Dans le cas d'un écran, l'image est celle de l'avant de celui-ci. Si l'on ne peut avoir une image complète, il faut scanner chaque volet séparément avec un ou deux centimètres de recouvrement entre eux et la passerelle pourra les rassembler en une seule image.

## Création d'une Fiche de gamme :

Cette page s'affiche lorsque l'on cherche à saisir un ouvrage pour un jeu jusqu'ici inexistant sur le GROG. Elle vient à la place du choix entre Créer un nouvel ouvrage et sélectionner un ouvrage existant pour en ficher une traduction.

Zones spécifiques à saisir :

- Titre (VO/VF si celle-ci existe), en reportant comme pour les ouvrages l'article (capitalisé) entre parenthèses en fin de titre (*Divisions de l'Ombre (Les)*)
- Thème (listes déroulantes)
- Dénomination du MJ, si celle-ci est spécifique (Admin de Top Secret, Gardien des Arcanes de l'Appel de Cthulhu, Conteur des jeux du Monde des Ténèbres, Gros Con de Raoul...)

Description :

La fiche de gamme doit présenter le jeu en tant que tel. Elle ne s'attache pas au contenu des ouvrages, décrit dans les fiches consacrées à ceux-ci. Dans l'idéal, elle doit permettre au lecteur de se faire une idée claire du jeu, de son contexte et de ses mécaniques.

Un découpage possible pourrait couvrir, en prenant paragraphe par paragraphe :

*(\*) Ce découpage est une proposition couvrant l'essentiel du contenu souhaitable mais absolument pas une obligation.*

- Le jeu
  - son thème et son cadre, en expliquant le cas échéant en quoi ceux-ci se distinguent par rapport aux autres jeux sur le même thème (« *un jeu de super-héros mais où l'on joue des vilains forcés de faire le mal* ») ou un cadre similaire (« *un monde d'inspiration proche de Tolkien mais où Sauron aurait gagné* »)
  - le type de personnages que l'on y incarne et le type d'aventures que le jeu préconise et/ou permet.
- son histoire éditoriale si elle présente un intérêt (passage par plusieurs éditeurs, évolutions marquées des mécaniques de jeu)
- comment sont définis les personnages
  - caractéristiques et attributs divers (compétences, pouvoirs)
  - façon de les créer par défaut (prétirés, tirage aléatoire, répartition de points, procédures « exotiques » -enchères, tirage de tarot -, etc.)
- mécaniques de résolution (éventuellement un paragraphe pour chaque édition si les mécaniques ont beaucoup évolué de l'une à l'autre (ex : Gamma World) : systèmes de résolution des actions, du combat s'il présente des différences (ex : certains jeux OSR où les actions sont résolues par des jets sous une caractéristique et les combats par des jets au-dessus d'un seuil)
- systèmes spécifiques si nécessaire –magie, superpouvoirs, matrice pour les jeux cyberpunk, etc.)