

Charte de contribution pour Imaginez.net

L'objet de ce document est de formaliser les conditions particulières qui s'appliquent aux contributions écrites ou graphiques à Imaginez.net.

Ne seront publiées que des contributions en lien avec le contenu du site www.imaginez.net, à savoir l'imaginaire, la culture populaire et nos gammes de jeux.

Modalités de soumission

Toute contribution doit être adressée par eMail à imaginez.net@free.fr et mentionner l'identité et les coordonnées de l'auteur (a minima un numéro de téléphone ou un eMail), lesquelles ne seront en aucun cas communiquées par l'équipe Imaginez.net à des tiers.

Les auteurs doivent préciser si cette contribution a déjà fait l'objet d'une diffusion publique par ailleurs, y compris une partie de démonstration lors d'une convention.

Elle sera soumise à relecture par l'équipe Imaginez.net qui pourra demander un certain nombre de modifications avant publication sur www.imaginez.net.

Propriété intellectuelle

Imaginez.net ne publie que des œuvres originales. Les travaux manifestement inspirés d'œuvres déjà publiées par des auteurs tiers seront rejetés.

Toute publication se fera sous le nom du ou des auteurs originaux qui conserveront la pleine propriété intellectuelle de leur contribution. Notamment, les auteurs originaux conservent le droit de publier ultérieurement leur travail sur tous autres supports, à condition d'en informer préalablement par écrit l'équipe Imaginez.net et de faire figurer une mention explicite selon laquelle leur œuvre a été conçue pour une gamme (**Contes de Fées, Héros Mythiques...**) qui appartient à Imaginez.net.

Toute contribution structurante à une gamme d'Imaginez.net (c'est-à-dire un élément qu'on ne peut soustraire à la gamme sans l'appauvrir considérablement, donc pas un simple scénario mais par exemple un livret de civilisation pour **Héros Mythiques**) devient la propriété conjointe des auteurs initiaux et de l'équipe Imaginez.net. Aucune publication sur un autre support, *a fortiori* s'il s'agit d'une utilisation commerciale, n'est possible sans l'approbation écrite préalable de l'équipe Imaginez.net.

Le retrait éventuel des contributions d'auteurs extérieurs des pages du site www.imaginez.net relève de la seule décision de l'équipe Imaginez.net et fait l'objet d'une information aux auteurs.

Contributions écrites

Format

Les textes pourront être reçus sous tout format texte modifiable : .doc, .rtf, .html... mais pas .pdf. Ils peuvent comporter leurs propres illustrations intégrées au texte, qui doivent être soit des œuvres originales des auteurs du document, soit des œuvres libres de tout droit. L'équipe Imaginez.net se réserve le droit de demander la modification de l'échantillonnage d'une image qu'elle jugerait trop lourde.

Tous les textes doivent comporter des numéros de pages.

Les styles de paragraphe du jeu peuvent être copiés sur les textes actuellement en ligne sur www.imaginez.net. Ils seront appliqués au texte avant publication.

Langue

Les textes doivent être rédigés en français ou en anglais. Les particularismes locaux (France, Belgique, Suisse, Québec... ou Royaume-Uni, Etats-Unis, Australie...) sont appréciés.

Les produits Imaginez.net visant un public instruit, toute faute d'orthographe ou de grammaire devra être corrigée avant publication. Au cas où certains auteurs auraient des difficultés, l'équipe Imaginez.net pourra apporter son assistance à la correction des coquilles. L'équipe Imaginez.net se réserve le droit de refuser les contributions d'auteurs qui abuseraient de cette tolérance.

Le style rédactionnel devra être approprié au sujet traité. On pourrait en conclure qu'on attend un style littéraire ou poétique pour **Contes de Fées**, archaïsant pour **Héros Mythiques**... mais un ton postmoderne et déstructuré peut être nécessaire pour un scénario atypique. Le critère réel est la cohérence tout au long du texte entre le niveau de langue, le choix de vocabulaire, la présence de termes étrangers, le rythme et la longueur des phrases, et le ton que les auteurs souhaitent donner à leur texte. Les auteurs qui seraient peu à l'aise avec ces contraintes stylistiques sont invités à se cantonner à des **formats courts** : grands éléments d'intrigue et statistiques résumées des principaux personnages d'un scénario, par exemple.

Par principe, on désignera les personnages des joueurs par le terme « les personnages » et le meneur de jeu par le terme « le meneur ». On évitera le jargon rôlistique (PJ, PNJ, MJ, perso, scénar...), *a fortiori* les termes issus d'un jeu particulier (DM, gardien, AV...) ou dépassés (maître de jeu, module...) et les anglicismes (master, NPC...). On évitera à tout prix d'employer le terme « joueur » pour « personnage ».

Respect des autres

Les produits Imaginez.net étant destinés entre autres à un public familial, tout écart de langage, terme ordurier, idée, notion ou élément narratif choquant ou provocant devra s'inscrire dans une perspective de cohérence de l'œuvre et non résulter purement de la nonchalance ou du goût de la provocation gratuite. En clair, il est possible de traiter de génocide ou de pédophilie à condition d'en dire quelque chose d'intéressant ; il est permis d'employer des termes ou tournures grossiers, si c'est un effet de style délibéré. Mais si vous ne savez écrire que comme on parle tard le soir sur la FM ou adorez vous vautrer dans le *gore* avec complaisance, vous ne serez pas publié.

Par ailleurs, Imaginez.net n'est pas une tribune. Aucune idée politique, sociale ou religieuse insidieuse n'y a sa place, et pas non plus leur réfutation consensuelle et convenue. La xénophobie ou l'homosexualité sont des sujets complexes. Les traiter par le mépris ou par le politiquement correct sont aussi absurdes et insultants l'un que l'autre et disqualifient un texte pour la publication dans nos pages.

Conventions d'écriture

Chaque gamme présente ses propres conventions en termes de majuscules, gras, italique, etc. Un certain nombre de pratiques universelles existent toutefois.

Tous les termes employés dans un sens spécifique au jeu concerné prennent une majuscule. L'annexe 1 liste les termes concernés pour **Contes de Fées**.

Chaque terme qui aura une importance particulière dans un texte (nom d'un personnage majeur, concept ludique, grandeur de jeu...) doit être en gras lors de sa première mention. Chaque gamme Imaginez.net doit être citée en gras (**Contes de Fées**).

Tout terme d'origine étrangère (latinisme, anglicisme...) doit être en italique. Toute instantiation d'une catégorie de grandeurs de jeu doit être en italique (l'annexe 1 liste ces catégories pour **Contes de Fées**). Tout titre de produit publié (scénario...) doit être cité en italique.

Contenu ludique

Chaque gamme comprend ses propres contraintes en matière de description des idées de l'auteur au format du jeu. L'annexe 1 détaille les contraintes relatives à **Contes de Fées**.

Une connaissance sérieuse du jeu retenu est indispensable : les scores hors-échelle (8 dans une statistique notée sur 6), les impossibilités conceptuelles (parler de mort d'un Féérique ou d'écoulement du temps en Féerie dans **Contes de Fées**), les chiffrages incohérents avec le texte qu'ils sont censés traduire (le personnage décrit comme redoutable mais que ses scores rendent lamentable) sont impubliables. Au cas où certains auteurs auraient des difficultés, l'équipe Imaginez.net pourra apporter son assistance à l'explication des subtilités de nos jeux. L'équipe Imaginez.net se réserve comme toujours le droit de refuser les contributions d'auteurs qui abuseraient de cette tolérance.

D'une manière générale, les calculs de scores dérivés devront être exacts avant publication. Au cas où certains auteurs auraient des difficultés, l'équipe Imaginez.net pourra apporter son assistance à la correction des erreurs de calcul. L'équipe Imaginez.net se réserve comme toujours le droit de refuser les contributions d'auteurs qui abuseraient de cette tolérance.

Test

Imaginez.net ne publie que des produits testés. Si un auteur n'a pas eu le temps ou l'occasion de faire tester en cours de jeu une proposition de règle ou de scénario, c'est avec plaisir que l'équipe Imaginez.net organisera une partie-test dans ses locaux. Là encore, l'équipe Imaginez.net se réserve le droit de refuser les contributions d'auteurs qui abuseraient de cette tolérance. En contrepartie, elle pourra exiger de participer à une partie-test supplémentaire avant publication.

Contributions graphiques

Format

Les illustrations pourront être reçues sous tout format d'image : .jpg, .gif... L'équipe Imaginez.net se réserve le droit de demander la modification de l'échantillonnage d'une image qu'elle jugerait trop lourde.

Respect des autres

Imaginez.net est un site tous publics. Des sujets ou un traitement qui font appel à une certaine maturité sont souhaités s'ils participent d'une démarche artistique sincère et talentueuse. Les œuvres complaisantes ou gratuitement choquantes seront rejetées.

Annexe 1 : conventions spécifiques à Contes de Fées

Afin d'éviter d'être importuné par un correcteur orthographique, il peut être bon d'insérer dans un dictionnaire personnel les mots Geis, Gesa, Haut-Roi et être-fée.

Termes qui prennent une majuscule

Tous ces termes (et leurs composés : Dépouiller, Détenir, Enchanteur...) prennent une majuscule lorsqu'ils sont utilisés dans leur sens spécifique au jeu :

Accessoire, Action, Affinité, Âge d'Argent, Aspect, Attaque, Attribut, Charme, Clairvoyance, Compagnon, Compétence, Condition, Constitution, Contexte, Coordination, Correspondance, Croyance, Défense, Dépouillement, Détenteur, Domaine, Dommages, Emanation, Empathie, Encaissement, Enchantement, Envoûtement, Essence, Evocation, Féerie, Féérique, Foi (en tant qu'Aspect), Force, Geis, Gesa, Glamour, Guérison, Habilité, Haut-Roi, Imaginaire, Influence, Initiative, Intellect, Kinésie, Manifestation, Matérialité, Métamorphose, Nom, Pacte, Perception, Point de Contact, Pouvoir, Puissance, Réflexes, Résistance, Roi, Royaume, Scène, Scission, Sensibilité, Service, Signe, Taille, Talent, Terrestre, Thaumaturgie, Trait, Transmutation, Vigilance, Volonté, Voyages.

De même, tout nom de catégorie d'être imaginaire issu d'une culture réelle prend une majuscule (Dragon, Licorne, Géant, Lutin, Gnome...).

Enfin tout nom de Féérique, de Terrestre, d'Emanation (Accessoire, Compagnon, Domaine), d'Enchantement, de créature suscitée par Influence ou par Transmutation ou de Royaume est un nom propre et prend une majuscule.

Aucun de ces termes (et de leur composés : engager...) ne prend de majuscule, même lorsqu'il est utilisé dans son sens spécifique au jeu :

déperdition, difficulté, effet, effets personnels, efficacité, élément de décor, engagement d'Essence, être-fée, foi (en tant que Croyance), fréquence, hors-contexte, intensité, maîtrise, propriété, restriction, superstition, versatilité.

Termes à mettre en italique

Lorsqu'ils apparaissent dans un texte (pas dans un tableau de statistiques), sont en italique les références à des Affinités (*eau, arbres, peur...*), Compétences (*médecine, boxe, escalade...*), Conditions (*jusqu'à ce qu'on mange de la boue, tant qu'on ne nage pas...*), Traits et Gesa (*ne jamais refuser l'hospitalité, toujours marcher à reculons...*), Pactes et Services (*me cuire un gâteau, aller me chercher le bonnet d'Untel...*), Signes (*grandes dents, vêtements verts, parle en vers...*).

Éléments de système de jeu

Toute mention d'activité doit faire apparaître l'Aspect concerné, l'éventuel impact de la Taille ou du Charme et la difficulté. Chaque fois que c'est possible, il est bienvenu de mentionner également quelques Affinités pertinentes.

Toute circonstance qui octroie des modificateurs doit les citer et les chiffrer (il s'agit généralement d'une propriété de Domaine).

Tout Contexte terrestre doit mentionner son niveau d'Imaginaire (on détaillera pour chaque sous-environnement du Contexte) et les superstitions qui y ont cours. Les conditions de fluctuation de l'Imaginaire au fil du temps (heure, date, événements...) seront précisées.

Tout Pouvoir féérique ne figurant pas dans les règles doit être décrit en termes de fréquence/ efficacité/ versatilité/ coût en Essence (sans ou selon efficacité), et préciser les impacts de la maîtrise sur les effets du Pouvoir.

Toute propriété de Domaine ou d'Accessoire qui comporte des éléments chiffrés (généralement assis sur les statistiques du Féérique propriétaire) doit inclure le résultat du calcul de ces éléments : Dommages d'un piège de Domaine, intensité d'une Influence...

Toute mention d'un effet magique en cours doit préciser ses éventuelles Conditions, la quantité d'Essence engagée et, si les statistiques complètes de l'auteur ne figurent pas, les éléments permettant de détecter et contrer l'effet.

Il est possible, dans des formats courts, de se limiter à décrire les personnages en citant leur Glamour, leur Taille, leur Charme s'il est exceptionnel, leur Essence actuelle si elle est pour partie engagée, leurs Aspects très haut ou très bas par rapport à la moyenne compte tenu de leur Glamour, leurs principaux Attributs (en chiffrant le niveau ou la maîtrise) avec leurs Signes, leurs principaux Traits et les Gesa ou Pactes pertinents en l'occurrence.

Pour un Terrestre, on citera les Aspects les plus frappants (très élevés ou très faibles), les principales Compétences et une éventuelle foi ou pratique de la magie.

Détails récurrents et lassants

Le second e ne prend pas d'accent aigu dans Féerie, Féérique...

Contes de Fées s'écrit au double pluriel.

Titre des scénarios

En accord avec le genre, on s'efforcera de donner aux scénarios des titres qui ressemblent à un proverbe, une morale, un aphorisme : *Qui paie ses dettes s'enrichit, La rançon de la gloire est un plat qui se mange froid, Tel épris qui croyait prendre...*

Annexe 2 : conventions spécifiques à Vigilantes !

Afin d'éviter d'être importuné par un correcteur orthographique, il peut être bon d'insérer dans un dictionnaire personnel les noms de Masqués qui comportent des anglicismes.

Termes qui prennent une majuscule

Tous ces termes prennent une majuscule lorsqu'ils sont utilisés dans leur sens spécifique au jeu : Accessoire, Affectation, Capacités, Cliché, Combat, Communication, Créativité, Criminel, Curseurs, Défaillance, Don, Environnement, Gêne, Groupe, Intellect, Justicier, Masqué, Maturité, Motivation, Physique, Ressources, Spécialisation, Talent, Technique.

Tout nom de Masqué ou de Groupe, est un nom propre et prend une majuscule.

Aucun de ces termes ne prend de majuscule, même lorsqu'il est utilisé dans son sens spécifique au jeu : allonge, assommer, costume, démolir, dommages, entraver, importance, maturation, origine, portée, protection, résistance, retour à la réalité, solidité, zone.

Termes à mettre en italique

Lorsqu'ils apparaissent dans un texte (pas dans un tableau de statistiques), sont en italique les libellés de Capacités (Talents, Accessoires, Motivations), d'Affectations, de Défaillances, de Ressources et de Spécialisations.

Univers partagé

L'univers de *Vigilantes !* est un univers partagé au sens habituel des *comics* américains du genre. Il en résulte que chaque contributeur au jeu doit faire sien l'univers existant mais est libre de le modifier à son gré. Concrètement, cela entraîne :

- l'obligation de mettre en jeu les éléments structurants de l'univers : Masqués connus, organisations identifiées, cadre de la Ville... et de respecter les principes sous-jacents de l'univers en matière de niveau technologique, réalisme (?) des éléments fantastiques ou science-fictionnels, niveau de puissance des Masqués, etc. ;
- la possibilité de modifier ou supprimer ces éléments comme il est d'usage de le faire dans le genre : disparition/ résurrection d'un personnage, changements d'identités, de costumes ou de Capacités/ Défaillances, refonte de Groupes, rédemption d'un Criminel ou chute d'un Justicier. Il importe de se poser la question de la pertinence et de la pérennité des changements proposés : jouer à remettre en cause la propriété intellectuelle d'autrui est certes stimulant, mais n'est pas Alan Moore qui veut. Un bon critère consiste à se demander si, toute autosatisfaction mise à part, on aimerait lire ce développement dans un *comic-book*, et si on estime que d'autres l'aimeraient aussi ;
- la possibilité d'ajouter des éléments, lesquels seront à leur tour susceptibles de modification ou suppression par d'autres auteurs. Là encore, il est bon d'observer une certaine réserve et de ne pas surajouter d'éléments redondants (on peut avoir 3 ou 4 organisations diaboliques à nom acronymique, pas 7 ou 8).

Éléments de système de jeu

Toute mention d'activité doit faire apparaître le Don concerné et la difficulté. Chaque fois que c'est possible, il est bienvenu de mentionner également quelques Spécialisations pertinentes. Toute circonstance qui octroie des modificateurs (Gêne, en général) doit les citer et les chiffrer.

Si les Curseurs et la Maturité de l'univers n'ont pas les valeurs par défaut, ils doivent être mentionnés.

Tout Talent ne figurant pas dans les règles doit être décrit en termes d'activités qu'il permet d'accomplir et de Dons concernés.

Tout Accessoire ne figurant pas dans les règles doit être décrit en termes d'importance ; tout objet matériel, Accessoires et Ressources compris, doit comporter les statistiques pertinentes : allonge/ portée/ zone, dommages/ protection (assommer/ démolir/ entraver), résistance, solidité.

Il est possible, dans des formats courts, de se limiter à décrire les personnages en citant leurs Dons moyens et éventuellement leurs Dons et Spécialisations saillants voire leurs Ressources et, pour les Masqués, leurs principales Capacités, Défaillances et Affectations (costume compris).

Détails récurrents et lassants

Vigilantes ! s'écrit au pluriel et se termine par un point d'exclamation.

Titre des scénarios

En accord avec le genre, on s'efforcera de donner aux scénarios des titres-choc qui ressemblent à ceux d'un roman ou d'un film populaire un peu vieillot. Un peu de trivialité et des allitérations sont bien dans le ton : *Le casse-tête de l'esthète, Aux troussees de la frousse...*

Annexe 3 : conventions spécifiques à Héros Mythiques

Termes qui prennent une majuscule

Tous ces termes (et leurs composés : Intervenir...) prennent une majuscule lorsqu'ils sont utilisés dans leur sens spécifique au jeu : Action, Anecdote, Aptitude, Arts, Aspect, Association, Attaque, Attention, Attribut, Avantage, Caprice du Destin, Charte, Classe, Collectif, Combat, Commun, Défense, Désavantage, Divin, Dommages, Don, Encaissement, Faille, Handicap, Héroïque, Héros, Inaptitude, Initiative, Intervention, Mouvement, Mythique, Nature, Pouvoir, Psyché, Puissance, Savoir, Scène, Titanesque, Trait, Vigueur.

Aucun de ces termes ne prend de majuscule, même lorsqu'il est utilisé dans son sens spécifique au jeu : défavorable, destin, énergie, épithète, faible, favorable, intensité, moyen, niveau, pénalité, principe, puissant, score, vitalité.

Termes à mettre en italique

Lorsqu'ils apparaissent dans un texte (pas dans un tableau de statistiques), sont en italique les références à des Aptitudes/ Inaptitudes (*lutte, arbres, nuit...*), Avantages/ Désavantages (*opulent, orphelin, noble...*), Pouvoirs/ Handicaps (*vision nocturne, manchot...*), Anecdotes (*élevé par les nymphes, caméléon social...*), Associations (*foudre, défunts...*), Failles (*pas sur les femmes, que la nuit...*).

Toute mention d'un niveau se fait en italique et suivie du score correspondant : *Mythique faible* (21), *Commun puissant* (9)...

Éléments de système de jeu

Toute mention d'activité doit faire apparaître le Don concerné et la difficulté (sous forme *Classe épithète* – niveau). Chaque fois que c'est possible, il est bienvenu de mentionner également quelques Aptitudes pertinentes.

Toute circonstance qui octroie des modificateurs doit les citer et les chiffrer sous forme de niveaux (points) : 3 niveaux (9 points), par exemple.

Toute intervention divine spontanée doit faire apparaître son niveau de difficulté.

Tout Pouvoir ne figurant ni dans le tronc commun ni dans le livret de civilisation correspondant doit être décrit en termes d'intensité, de caractère permanent/ intermittent et de Faille.

Tout Handicap qui a un impact technique doit le préciser de façon chiffrée.

Titre des livrets de civilisation

Tous se composent de 2 mots, le premier étant une forme ou un exemple d'expression épique propre à la culture traitée, l'autre une épithète décrivant la civilisation, ainsi Odyssées Helléniques, Gestes Franques, Sagas Scandinaves, Ballades Celtiques, Traditions Bibliques, Hymnes Védiques...

Détails récurrents et lassants

Héros Mythiques (et tous les titres de livrets de civilisation : *Odyssées Helléniques...*) s'écrit au double pluriel.

Éléments spécifiques à Odyssées Helléniques

Termes qui prennent une majuscule

Hubris prend une majuscule lorsqu'il est utilisé dans son sens spécifique au jeu.

Termes à mettre en italique

Tout terme culturel mycénien (*wanax, megaron...*) doit être en italique lors de sa première mention dans un texte.

Titre des scénarios

Dans l'esprit des tragédies classiques, on s'efforcera de donner aux scénarios des titres qui sont le nom du personnage principal : *Mnémia, Alceste...*

Annexe 4 : conventions spécifiques à Compact

Termes qui prennent une majuscule

Tous ces termes (et leurs composés : Intervenir...) prennent une majuscule lorsqu'ils sont utilisés dans leur sens spécifique au jeu : Adresse, Alliés, Blessures, Colère, Combattre, Communiquer, Contacts, se Déplacer, Désir, Disposition, Divination, Enchantement, Envoûtement, Evocation, Façonner, Fatigue, Foi, Folie, Fortune, Invocation, Légende, Matériel, Métamorphose, Personnalité, Perspicacité, Peur, Réputation, Ressentir, Savoir, Statut, Survivre, Vigueur.

Aucun de ces termes ne prend de majuscule, même lorsqu'il est utilisé dans son sens spécifique au jeu : caractéristique, compétence, domaine, passion, sortilège, spécialisation.

Termes à mettre en italique

Lorsqu'ils apparaissent dans un texte (pas dans un tableau de statistiques), sont en italique les références à des spécialisation (*escrime, escalade, équitation...*) et traits sociaux (*noble, riche...*).

Éléments de système de jeu

Toute mention d'activité doit faire apparaître la caractéristique et le domaine concernés ainsi que la difficulté. Chaque fois que c'est possible, il est bienvenu de mentionner également quelques spécialisations pertinentes.

Toute circonstance qui octroie des modificateurs doit les citer et les chiffrer.

Tout objet qui a un effet technique (arme, protection) doit le faire apparaître tout calculé (dégâts, tactique favorisée/ défavorisée, protection...).

Tout sortilège doit faire apparaître son savoir magique et sa puissance.