



# One Page Game

la perfection dans un  
mouchoir de poche



# OPG – ce que ça prétend être....

- Format minimaliste all in one (game)
- Prêt à jouer (play)
- Gratuit (ou presque)
- Hors des cadres habituels

## ...ce que ça implique

- Préparation quasi nulle
- Rejouabilité limitée
- Création du Lore soit hyper bateau, soit dévolue aux participants

# Manuel Bedouet : Une page ça suffit ! Orc'idée 2018

- Présentation de Melville pour Orc'idée 2018



**Grant Howitt**

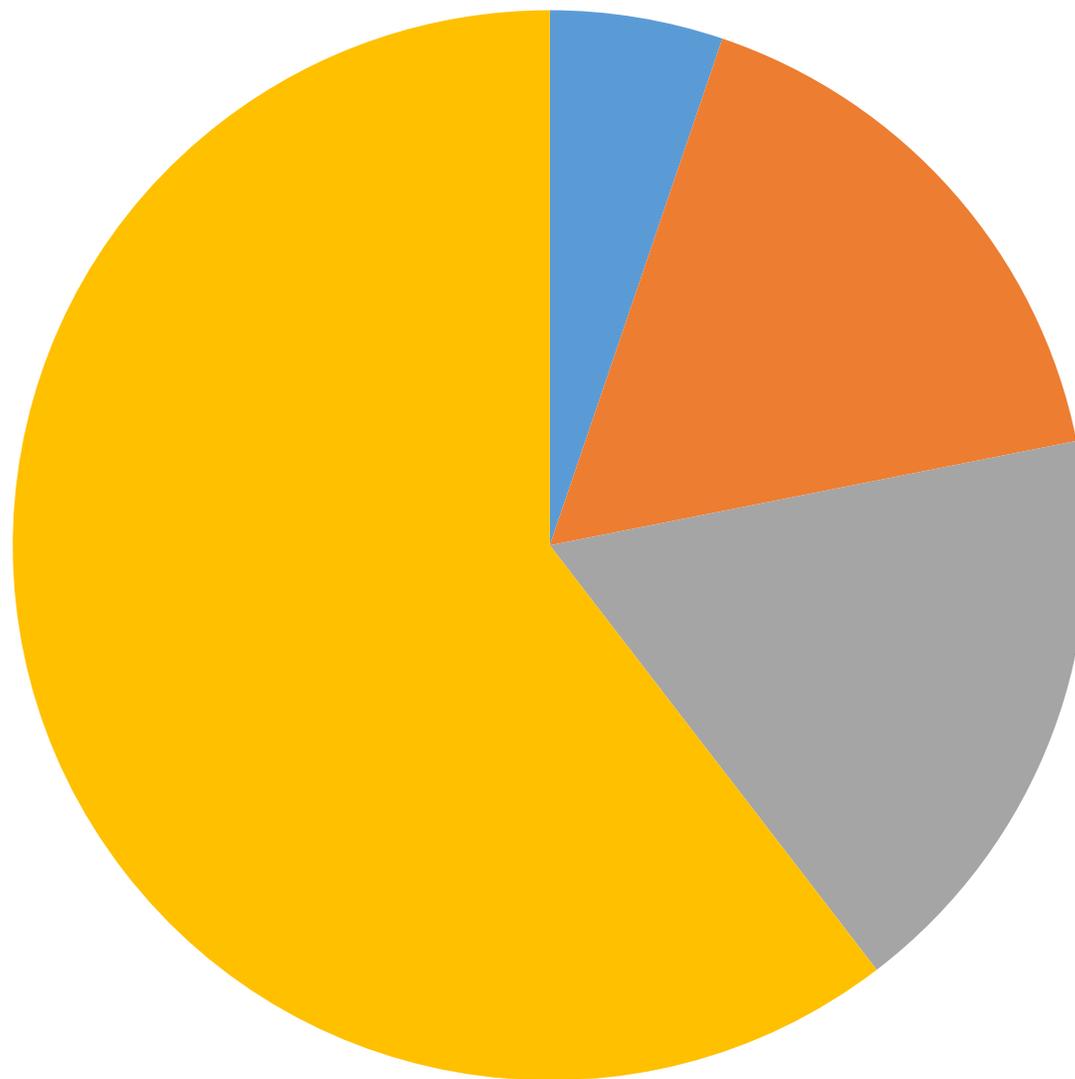
**Clément Aumont**

**Philippe Tromeur**

**Guillaume Jentey**

# Composition

**Analyse sur  
100 jeux**



- Métadonnées 5%
- Graphisme 16%
- Contexte 17%
- Gamedesign 58%

# Différentes familles de Gamedesign

- Jeux narratifs à contexte
- Jeux procéduraux sans contexte
- Jeux graphiques (donjons, platings)
- Écrits à la main (15%)

Règles et glaciés - Franque d'un jeu avec les règles des règles  
 Dans une communauté, un rôle tranquille de jeu ou de rôle devient affectant la primauté de leur communauté et le cours du jeu. On joue avec la communauté (C), on joue le jeu (H). Les autres jouent les jeux de rôle (PS).  
 C veut ramener les PS sur le droit chemin. H veut les gérer sur les routes. Les PS veulent persister dans leurs trajectoires et s'arrêter.

Repectabilité - Chaque PS dispose d'une respectabilité entre 1 et 5. Ils commencent à 3.  
 Si Resp ≤ 1 : le PS est expulsé de la communauté.  
 Si Resp > 5 : le PS naitre dans le rang.

Les PS - Professionnels : M. Proust, Emile Zola, Marcel Schwob, Jules Verne, Zola...  
 Chacun a ses règles à la main ou à la tête : andalous, bretons, rétro, français...  
 Chacun a sa devise qui vous en fait un être : alcool, force à pipe, sexe, rébellion...

Pression Sociale et Corps du Jeûne  
 le dH et le dC les dx représentent la puissance des phénomènes.  
 le dH représente les corps du jeûne que le monde met sur le chemin des PS.  
 le dC représente la pression sociale que la communauté fait passer sur les PS.  
 dH et dC vont de dH à dC. Si un dx diminue sans dH il disparaît.  
 Si dH > dC : tout le monde a une Resp.  
 Si dC > dH : tout le monde perd sa Resp.  
 H et C peuvent se leur dx pour infliger une pénalité aux PS.

Pénalités (concomitantes)  
 C : vision pénible, ami, domination, grande inquiète, notable auto, source, temps, occasion sociale, autorité sociale.  
 H : invasion de ennemis, alcoolisme, sexe, usage possible, des lieux affreux, les lieux respectables, les lieux étranges, sans en colère...  
 Du respectabilité ignorée fait le dx correspondant.

Debut du jeu - les PS expliquent quel coup possible ils ont en train de faire quand H et C dressent une pénalité sur leur chemin. On met dH sur dS et dC sur dS et le jeu commence.  
 C et H interprète les dx qui mènent la pression aux PS.  
 H et C interprète les corps du jeûne et les événements imprévus.

Concomitantes  
 Lorsque on PS affronte une pénalité, il peut :  
 • gagner 1 Resp et aller de la zone de C.  
 • perdre 1 Resp et aller de la zone de H.  
 • perdre le dx de son choix :  
 1-2 dx et le PS revient péniblement.  
 3-4 dx, ne peut ni fuir ni se battre.  
 5+ dx, échec du PS.  
 • au lieu de gagner Resp, il peut rayer sa devise et dC.  
 • au lieu de perdre Resp, il peut rayer sa vie, sa pipe et dH.



# Quelques exemples...

## LASERS & EMOTIONS

VOUS ÊTES L'ÉQUIPAGE DU RAPACE. UN VAISSEAU D'EXPLORATION. Votre mission est de sonder les mystères de l'espace, de pactiser avec des civilisations amicales ou hostiles, et de défendre les mondes du Consortium. Le CAPITAINE D'ARCY a succombé sous les attaques psychiques de L'Autre Chose. Vous êtes livrés à votre sort, pour la durée de sa convalescence dans un pod médical.

### JOUEURS : CRÉATION DES HÉROS

- 1 Choisissez une personnalité: **Androïde, Astucieux, Dangereux, Brave, Intrépide, Tête Brûlée.**
- 2 Choisissez une profession: **Diplomate, Explorateur, Ingénieur, Médecin, Pilote, Scientifique, Soldat.**
- 3 Adoptez une valeur entre 2 et 5. Si votre valeur est haute, votre spécialité c'est **LASERS** (technologie: science; logique froide; calme; action chirurgicale). Si elle est basse, votre spécialité c'est **EMOTIONS** (intuition; diplomatie; séduction; actions soudaines ou passionnées).
- 4 Donnez à votre héros un nom qui sent l'aventure cosmique. Comme Tangy "Léclair" Beaugosse.

Vous avez: un uniforme du Consortium (étanche au vide spatial), un senseur-radio-caméra (et traducteur), un pistolet laser (par défaut, en mode "paralyser").

Objectif du jeu: Impliquer votre personnage dans des aventures cosmiques farfelues et s'en sortir.

Objectif du héros: Sélectionner un objectif suivant, ou inventez-en un: **Devenir Capitaine, Rencontrer de Nouvelles Civilisations, Friter du Méchant, Découvrir des Mondes Inexplorés, Elucider des Mystères Cosmiques, Faire Vos Preuves, ou Rester Méga Classe** (vous n'avez rien à prouver).

### JOUEURS : CRÉATION DU VAISSEAU

Ensemble, choisissez deux points du Rapace: **Rapide, Agile, Bien Armé, Boucliers Puissants, Senseurs Exceptionnels, Mode Furtif, Porte-Chasseurs.**

Choisissez un point faible: **Pompe à Énergie** (requiert souvent un plein de cristaux), **Un Seul Pod Médical** (et le Capitaine est dedans), **Dijoncteurs Foireux** (en combat, les consoles explosent souvent), **Réputation Douteuse** (le Capitaine d'Arcy a fait de vilaines choses).

### JETS DE DÉS

Face à une situation risquée, lancez 1D6 pour voir comment les choses tournent. Lancez +1d si vous êtes préparé et +1d si vous êtes expert (Le MJ indique le nombre de dés, approprié à la situation). **Faites le jet et comparez le(s) dé(s) à votre valeur.**

En situations **LASERS** (science, raison), un dé inférieur à votre caractéristique est un succès.

En situations **EMOTIONS** (social, passion), un dé supérieur à votre caractéristique est un succès.

Si aucun dé n'est un succès, ça tourne mal. Le MJ décrit comment la situation a empiré.

Si un dé est un succès, ça passe tout juste. Le MJ inflige une complication, un dégat ou un coût.

Si deux dés sont des succès, vous vous en tirez bien. Félicitations!

Si trois dés sont des succès, c'est une réussite critique! Le MJ décrit des bénéfices supplémentaires.

Si un dé est égal à votre valeur, vous êtes en situation. Posez une question au MJ et il vous répondra avec sincérité. Par exemple:

«Que ressent vraiment mon interlocuteur? Qui se cache derrière ceci? Comment faire pour les amener à \_\_\_\_\_? À quoi dois-je faire attention? Quel est le meilleur moyen de \_\_\_\_\_?»

«Un dé avec un résultat EMOTION LASER compte souvent un plein de cristaux.»

**ENTRAÏDE:** Afin d'assister quelqu'un pour un jet, déclarez comment vous essayez de les aider et faites un jet. Si il est réussi, donnez leur +1d.

### MJ : CRÉATION D'AVENTURES SPATIALES

Tirez au sort ou choisissez sur la table ci-dessous

UNE MENACE...	
1. Zorgon le Conquérant	4. Les Pirates de l'Espace
2. L'Essaim Armada	5. Les Cyber Zombies
3. Le Capitaine Renégat	6. Les Parasites Cérébraux

Text original © 2013 par John Harper et traduction © 2021 (v1.1) par The Rollistes rollistespod.tech.io

Ce jeu est ouvert aux adaptations sous licence CC BY 4.0 license. creativecommons.org/licenses/by/4.0

Créez votre propre L&E et partagez-le ou vendez-le à votre guise.

REMERCIEMENTS  
John pour avoir autorisé l'usage de la mise en page et les illustrations originales pour cette traduction.

CHECK OUT  
thedoubleclucks.com  
nightstskygames.com

LESERS & EMOTIONS : UN JDR HOMMAGE PAR THE DOUBBLECLUCKS

Text original © 2013 par John Harper et traduction © 2021 (v1.1) par The Rollistes rollistespod.tech.io

Ce jeu est ouvert aux adaptations sous licence CC BY 4.0 license. creativecommons.org/licenses/by/4.0

Créez votre propre L&E et partagez-le ou vendez-le à votre guise.

REMERCIEMENTS  
John pour avoir autorisé l'usage de la mise en page et les illustrations originales pour cette traduction.

CHECK OUT  
thedoubleclucks.com  
nightstskygames.com

LESERS & EMOTIONS : UN JDR HOMMAGE PAR THE DOUBBLECLUCKS

Text original © 2013 par John Harper et traduction © 2021 (v1.1) par The Rollistes rollistespod.tech.io

Ce jeu est ouvert aux adaptations sous licence CC BY 4.0 license. creativecommons.org/licenses/by/4.0

Créez votre propre L&E et partagez-le ou vendez-le à votre guise.

REMERCIEMENTS  
John pour avoir autorisé l'usage de la mise en page et les illustrations originales pour cette traduction.

CHECK OUT  
thedoubleclucks.com  
nightstskygames.com

LESERS & EMOTIONS : UN JDR HOMMAGE PAR THE DOUBBLECLUCKS

Text original © 2013 par John Harper et traduction © 2021 (v1.1) par The Rollistes rollistespod.tech.io

Ce jeu est ouvert aux adaptations sous licence CC BY 4.0 license. creativecommons.org/licenses/by/4.0

Créez votre propre L&E et partagez-le ou vendez-le à votre guise.

REMERCIEMENTS  
John pour avoir autorisé l'usage de la mise en page et les illustrations originales pour cette traduction.

CHECK OUT  
thedoubleclucks.com  
nightstskygames.com

LESERS & EMOTIONS : UN JDR HOMMAGE PAR THE DOUBBLECLUCKS

### MJ : MENER UNE PARTIE

Laissez le jeu dévoluer comment la menace sera déjouée. Introduisez la menace avec de récents signes de ses implications désastreuses. Avant que la menace ne frappe les héros, décrivez ce qui s'apprête à arriver, et demandez-leur ce qu'ils font. Zörgon charge les méga-canon de son vaisseau. Que faites-vous? "Daamieela te sers un verre de liqueur Arcatienne et passe le bras autour de ta taille. Que fais-tu?"

Demandez un jet si la situation est incertaine. Il ne faut pas prédéterminer les conséquences—laissez-vous surprendre. Les échecs doivent faire avancer l'action. La situation doit toujours changer après un jet, pour le meilleur ou pour le pire.

Posez des questions et fondez la suite sur les réponses. "L'un d'entre vous a-t-il déjà rencontré un Disciple du Vide? Ou? Qu'est-il arrivé?"

LESERS & EMOTIONS : UN JDR HOMMAGE PAR THE DOUBBLECLUCKS

Text original © 2013 par John Harper et traduction © 2021 (v1.1) par The Rollistes rollistespod.tech.io

Ce jeu est ouvert aux adaptations sous licence CC BY 4.0 license. creativecommons.org/licenses/by/4.0

Créez votre propre L&E et partagez-le ou vendez-le à votre guise.

REMERCIEMENTS  
John pour avoir autorisé l'usage de la mise en page et les illustrations originales pour cette traduction.

CHECK OUT  
thedoubleclucks.com  
nightstskygames.com

LESERS & EMOTIONS : UN JDR HOMMAGE PAR THE DOUBBLECLUCKS

Text original © 2013 par John Harper et traduction © 2021 (v1.1) par The Rollistes rollistespod.tech.io

Ce jeu est ouvert aux adaptations sous licence CC BY 4.0 license. creativecommons.org/licenses/by/4.0

Créez votre propre L&E et partagez-le ou vendez-le à votre guise.

REMERCIEMENTS  
John pour avoir autorisé l'usage de la mise en page et les illustrations originales pour cette traduction.

CHECK OUT  
thedoubleclucks.com  
nightstskygames.com

LESERS & EMOTIONS : UN JDR HOMMAGE PAR THE DOUBBLECLUCKS

Text original © 2013 par John Harper et traduction © 2021 (v1.1) par The Rollistes rollistespod.tech.io

Ce jeu est ouvert aux adaptations sous licence CC BY 4.0 license. creativecommons.org/licenses/by/4.0

Créez votre propre L&E et partagez-le ou vendez-le à votre guise.

REMERCIEMENTS  
John pour avoir autorisé l'usage de la mise en page et les illustrations originales pour cette traduction.

CHECK OUT  
thedoubleclucks.com  
nightstskygames.com

LESERS & EMOTIONS : UN JDR HOMMAGE PAR THE DOUBBLECLUCKS

Text original © 2013 par John Harper et traduction © 2021 (v1.1) par The Rollistes rollistespod.tech.io

Ce jeu est ouvert aux adaptations sous licence CC BY 4.0 license. creativecommons.org/licenses/by/4.0

LESERS & EMOTIONS : UN JDR HOMMAGE PAR THE DOUBBLECLUCKS

### HONEY HEIST

A GAME BY GRANT H (2017) WITH THANKS TO ALL OUT OF BURGLEM, 3:16 AND, WERDLY, POLARIS.

IT'S HONEYCON 2017. YOU ARE GOING TO UNDERTAKE THE GREATEST HEIST THE WORLD HAS EVER SEEN. TWO THINGS:

ONE: YOU HAVE A COMPLEX PLAN THAT REQUIRES PRECISE TIMING.

TWO: YOU ARE A GODDAMN BEAR.

Roll 2D6 to determine your descriptor, your role, and your bear type.

DESCRIPTOR: BEAR TYPE (AND SKILL):

- |                |  |
|----------------|--|
| 1: Rookie      | 1: Grizzly (Tough)                             |
| 2: Washed-up   | 2: Polar (Swim)                                |
| 3: Retired     | 3: Panda (Eat anything that looks like bamboo) |
| 4: Injured     | 4: Black (Climb)                               |
| 5: Slick       | 5: Sun (Sense Honey)                           |
| 6: Incompetent | 6: Honey Badger (Armag)                        |

ROLE:

- |           |           |
|-----------|-----------|
| 1: Muscle | 4: Hacker |
| 2: Brains | 5: Thief  |
| 3: Driver | 6: Face   |

Name your bear, if you want. You're not a talking bear, per se, but you can sort of mangle human speech through your bear mouth, maybe? (You can talk to each other, though.)

STATS:

You have two stats: BEAR and CRIMINAL. Both start at 3. Use BEAR to maul stuff, run and climb, shrug off damage, scare people, and generally do bear stuff. Use CRIMINAL to do anything not directly related to being a bear.

ACTIONS:

When you act, roll a D6. If it's equal to or under the relevant stat, you succeed. If it's over the stat, you fail. If you're using your bear skill or doing something covered by your role, roll 2 dice and pick the lowest.

(Bonus: Mini tables if you want your bear to wear a hat.)

- |              |         |            |                |
|--------------|---------|------------|----------------|
| 1: Tally-ho! | 2: Top! | 3: Bowler! | 4: Hat cap!    |
| 5: Cowboy!   | 6: Fee! | 7: Crown!  | 8: Roll twice! |

### CHANGING STATES

Key GM! When a player rolls dice and the lowest die they roll is a 6, introduce a twist or unseen complication into proceedings.

FRUSTRATION: When the plan fails and you run into difficulty, move one point from CRIMINAL into BEAR.

GREED: When the plan goes off without a hitch, move one point from BEAR into CRIMINAL.

CRIMINAL can voluntarily move one point from BEAR to CRIMINAL by doing a flashback scene in which you and the other bears plan out the heist over coffee and cigarettes in the back room of a seedy bar.

You can voluntarily move one point of CRIMINAL into BEAR by eating a load of honey.

### THE END

If your CRIMINAL stat ever reaches 6, you are lured into a life of crime and betray the party. If your BEAR stat ever reaches 6, you flip out bear-style and lose it, presumably to be picked up by animal control in half an hour at so.

RANDOM TABLES TO SET UP THE ADVENTURE: HONEYCON IS BEING HELD IN A:

- |              |                       |
|--------------|-----------------------|
| 1: Creeps    | 1: Lakeside Camp      |
| 2: Busy      | 2: Fishing village    |
| 3: Run-down  | 3: Metropolitan city  |
| 4: Beautiful | 4: Convention center  |
| 5: Dangerous | 5: Truck convoy       |
| 6: Lavish    | 6: Wilderness retreat |

ASIDE FROM LOADS OF HONEY, THE PRIZE IS:

- 1: Ultra-dense honey from especially push bees
- 2: A briefcase of pure monka extract worth over \$5m
- 3: The Queen of All Bees, Once Exiled, Now Returned
- 4: Black Orchid Honey, which turns anyone who eats it into a guff
- 5: Abraham Lincoln's beehive, thought to be haunted by his ghost
- 6: Miss Universe 2017, an especially attractive bear

SECURITY FEATURES (All twice):

- |                                |                                  |
|--------------------------------|----------------------------------|
| 1: Armed guards                | 1: Cunning and sly               |
| 2: Electronically locked doors | 2: Greedy and wicked             |
| 3: Laser tripwire grids        | 3: Clever and exploitable        |
| 4: CCTV networks               | 4: Maybe too obsessed with honey |
| 5: Impenetrable vault          | 5: A spoilt trust-fund kid       |
| 6: Poison Gas                  | 6: Ruthless and corrupt          |

BUT TITLE TO THE BEARS KNOW (Am, keep this secret!):

- |                                  |                         |
|----------------------------------|-------------------------|
| 1: This place is rigged to blow! | 4: They've been set up! |
| 2: The cops are on route!        | 5: The prize is a lobe! |
| 3: Look - a rival team of bears! | 6: The bees are angry!  |

**Avant la fête :** Les deux joueuses s'accordent sur l'époque à laquelle leur noctambule va vivre et mourir (le lieu est forcément Venise). Chacun, à tour de rôle ou de concert, définit ensuite un détail du ou de la noctambule : son prénom et son nom, son âge au début du jeu, ses rêves et désirs, ses peurs et superstitions, sa famille, ses ami-e-s et/ou ennemi-e-s, ses amours.

Les joueuses décident également qui incarnera le noctambule et la Mort lors de la première scène : ces rôles seront échangés entre deux scènes.

**Pendant la fête :** La joueuse incarnant le noctambule décrit la scène, qui est forcément une scène de fête : où dans Venise cela se passe-t-il, avec qui est le noctambule, ce qu'il est en train de faire, et quel masque il porte à l'occasion de cette fête.

La Mort, quant à elle, décrit comment elle apparaît au noctambule et ce qui devrait causer son décès pendant cette scène. Le temps n'est pas figé : le noctambule peut tenter de fuir, de combattre la Mort ou encore de se protéger avec un quelconque rituel, mais ces précautions échoient toujours et le noctambule finit par supplier la Mort de l'épargner.

Pour amadouer la Mort, le noctambule peut évoquer ses projets et ses désirs pour l'avenir ; la Mort, elle, peut décrire les regrets du noctambule ou des moments sombres de son passé. Il peut s'agir d'éléments qui ont déjà été décrits auparavant, mais le présent n'est jamais évoqué.

Si le noctambule accepte son destin, il enlève son masque et meurt : la partie est finie.

Si le noctambule refuse son destin, la Mort lui annonce un prix à payer pour vivre encore un peu, c'est-à-dire qui va mourir à sa place. La Mort est invitée à choisir des victimes de plus en plus proches du noctambule au fil des scènes : un passant malchanceux dans la première, puis un ami lointain, jusqu'à désigner les êtres les plus chers aux yeux du noctambule. La Mort est incitée à se montrer cruelle et peut détailler les conséquences de ce prix sur sa vie et celles de ses proches. En revanche, le prix à payer n'est pas un malheur, mais un plaisir que la Mort traiterait avec des désirs et projets du noctambule.

À l'annonce du marché, le noctambule peut changer d'avis et accepter de trépasser ; sinon, la Mort décrit brièvement le décès de la victime frappée à la place du noctambule. Ce dernier décrit sa réaction après cette rencontre, puis la scène s'achève.

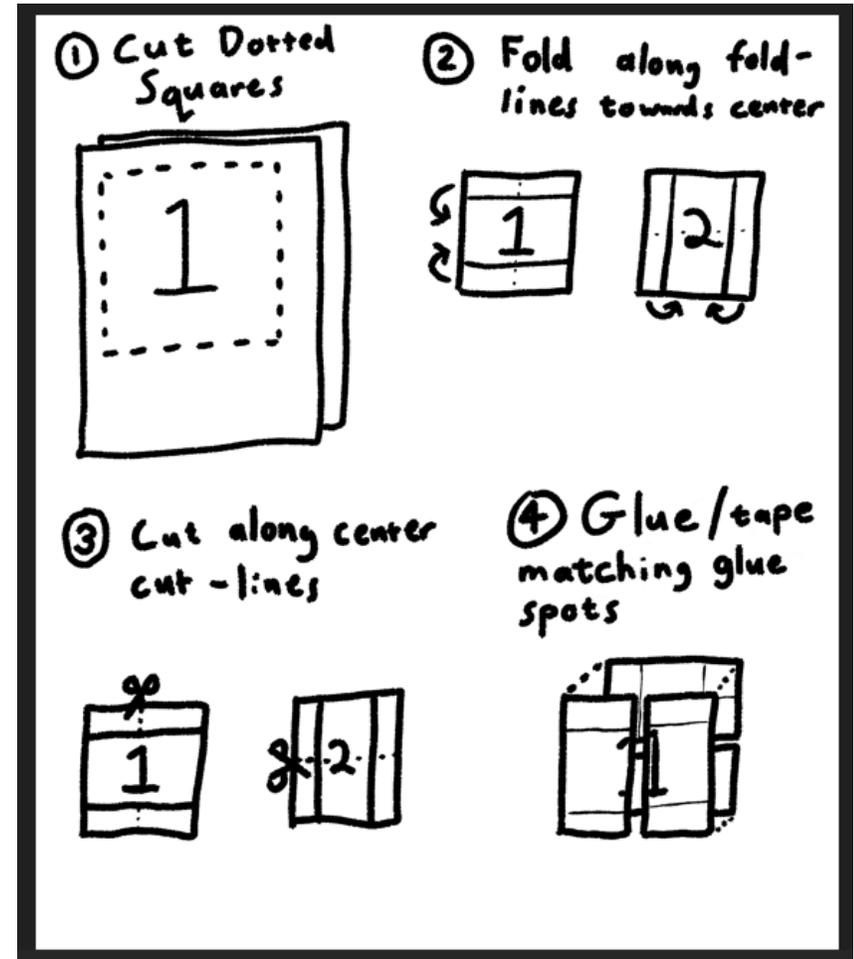
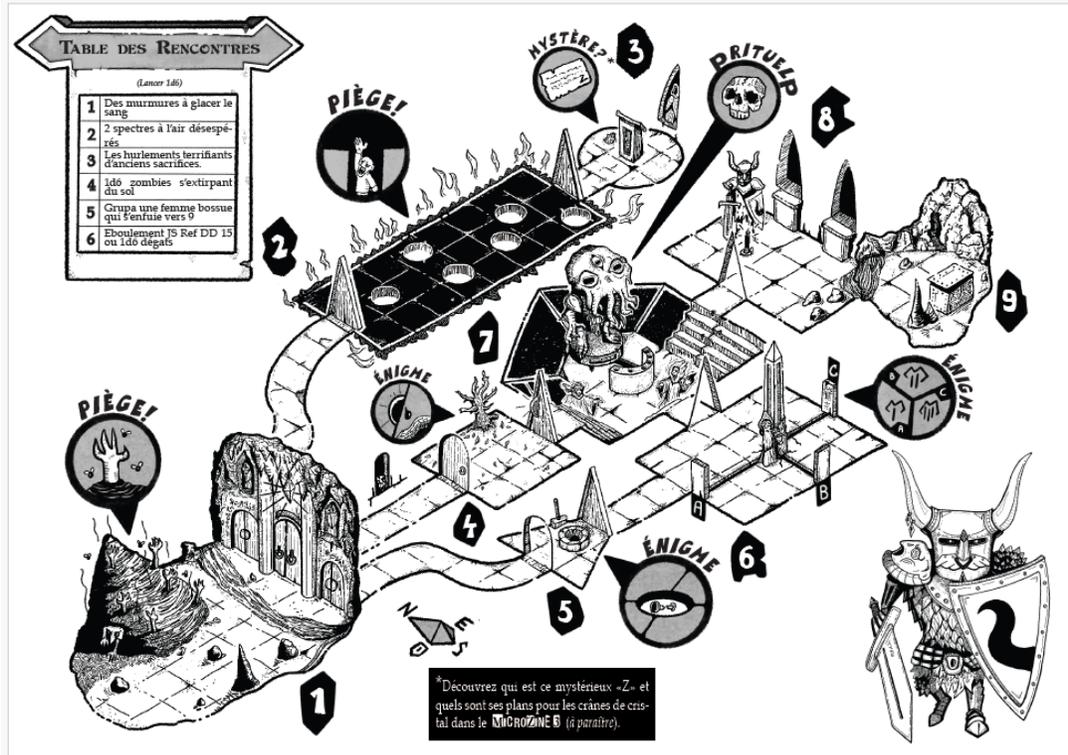
Entre deux scènes : Les deux joueuses échangent leur rôle. La joueuse qui va incarner le noctambule décide combien d'années s'écouleront avant la prochaine scène ; la joueuse qui vient de l'incarner décide si ses désirs et projets se sont réalisés dans cet intervalle. Elle décrit aussi ce qui évolue dans la vie du noctambule et de ses proches.

**Fin de partie :** La partie se termine forcément par la mort du noctambule, soit parce qu'il accepte volontairement le trépas que la Mort lui annonce, soit parce que la cause de ce trépas est la vieillesse (c'est la seule cause qu'il est impossible d'éviter). Dans les deux cas, la partie se conclut par un court épilogue où le noctambule peut poser une question et une seule à la Mort sur l'avenir de ses proches ; la Mort lui répond la vérité.

Merci à Cécile, Frenaud, et aux autres pour leur soutien et leur confiance.

10/17 en octobre 2018

# Quelques exemples...



# ... et un contre exemple

## DUNGEON QUEST



**Concept :** Une aventure dans un monde médiéval fantasy où les héros explorent des donjons, combattent des monstres et récoltent des trésors...



**Création de personnage** (choisir 1 par ligne) :

- Classe : Guerrier, Voleur, Mage, Clerc
- Race : Humain, Elfe, Nain, Halfelin
- Compétence : Briser les portes, Esquiver les pièges, Lancer des sorts, Soigner les alliés...
- Objet unique : Lanterne sans huile, Anneau parlant, Clé sans serrure, Carte incomplète...



**Règles :**

- Jets de dé : Lance 1d6 pour toute action incertaine.
- 6 = Succès critique
- 4-5 = Succès
- 2-3 = Succès partiel (complication)
- 1 = Échec

Une compétence ou un objet donne un avantage.

- Avantage : Lance 2d6, garde le meilleur.
- Désavantage : Lance 2d6, garde le pire.
- Combat :
- Les ennemis ont 1 à 3 points de vie.
- Les héros encaissent 1 blessure par coup reçu. À 3 blessures, c'est K.O.
- Un héros peut tenter de se soigner (1d6, 5+ pour récupérer 1 blessure).



**Le Donjon :**

- Le MJ improvise un donjon en 5 pièces :
1. Entrée piégée
  2. Salle à énigme ou monstre solitaire
  4. Boss ou piège géant
  5. Sortie... ou portail vers un autre donjon ?



**Trésors** (1d6 par coffre trouvé) :

1. Potion étrange
2. Arme magique
3. 100 pièces d'or
4. Objet maudit
5. Clé dimensionnelle
6. Carte secrète



**But du jeu :**

Explorer, survivre, récupérer un artefact ancien... ou juste faire exploser le donjon de l'intérieur !

# DUNGEON QUEST



**Concept :** Une aventure dans un monde médiéval fantasy où les héros explorent des donjons, combattent des monstres et récoltent des trésors...



**Création de personnage** (choisir 1 par ligne) :

- Classe : Guerrier, Voleur, Mage, Clerc
- Race : Humain, Elfe, Nain, Halfelin
- Compétence : Briser les portes, Esquiver les pièges, Lancer des sorts, Soigner les alliés...
- Objet unique : Lanterne sans huile, Anneau parlant, Clé sans serrure, Carte incomplète...

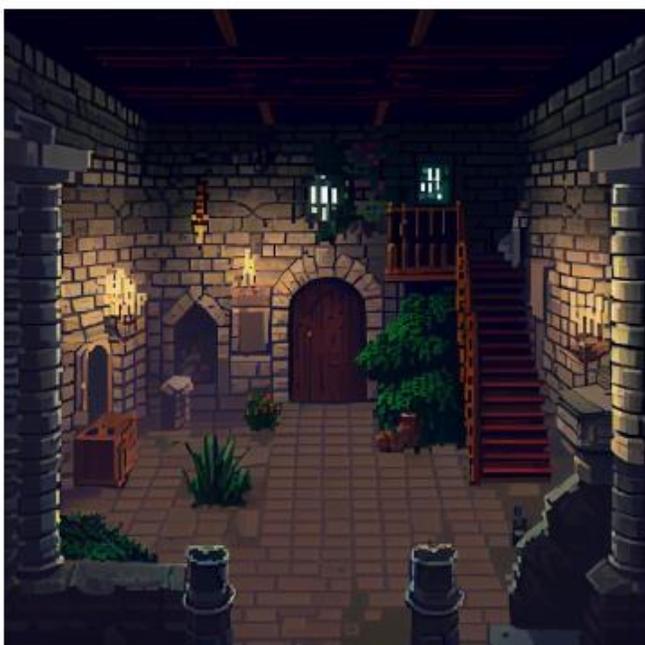


**Règles :**

- Jets de dé : Lance 1d6 pour toute action incertaine.
- 6 = Succès critique
- 4-5 = Succès
- 2-3 = Succès partiel (complication)
- 1 = Échec

Une compétence ou un objet donne un avantage.

- Avantage : Lance 2d6, garde le meilleur.
- Désavantage : Lance 2d6, garde le pire.
- Combat :
- Les ennemis ont 1 à 3 points de vie.
- Les héros encaissent 1 blessure par coup reçu. À 3 blessures, c'est K.O.
- Un héros peut tenter de se soigner (1d6, 5+ pour récupérer 1 blessure).



**Le Donjon :**

Le MJ improvise un donjon en 5 pièces :

1. Entrée piégée
2. Salle à énigme ou monstre solitaire
4. Boss ou piège géant
5. Sortie... ou portail vers un autre donjon ?



**Trésors** (1d6 par coffre trouvé) :

1. Potion étrange
2. Arme magique
3. 100 pièces d'or
4. Objet maudit
5. Clé dimensionnelle
6. Carte secrète



**But du jeu :**

Explorer, survivre, récupérer un artefact ancien... ou juste faire exploser le donjon de l'intérieur !

**“La perfection est atteinte, non pas lorsqu'il n'y a plus rien à ajouter, mais lorsqu'il n'y a plus rien à retirer.”**

**Antoine de St Exupery**

- La simplicité comme ultime sophistication
- Pas décrire, mais évoquer
- Un OPG est comme une sorte d'instantané

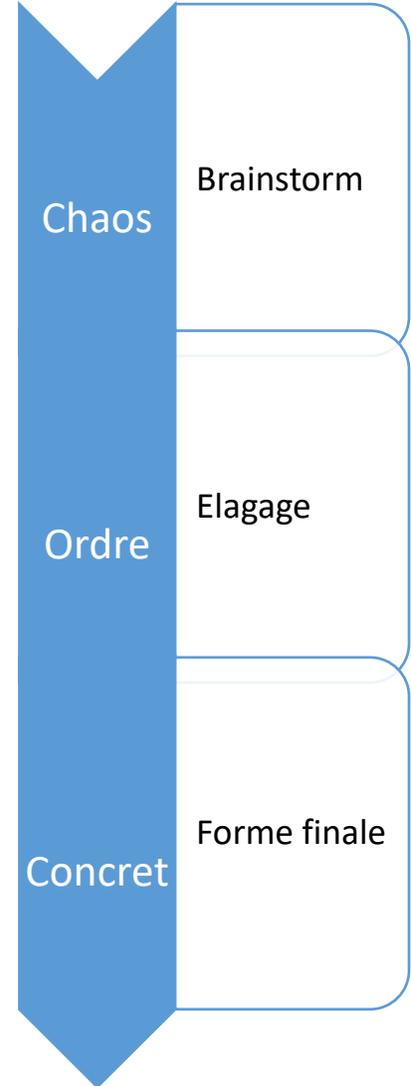
«**Exprime ta pensée, même si ta voix tremble.**»

Maggie Smith

- La simplicité comme excuse à la légitimité
- Essayer et produire
- Remède à la procrastination et au perfectionnisme

# Processus de création

- Laboratoire
  - Idée
  - Méthode
  - Forme



# L'intérêt des One Page Games

- Curiosité de Gamedesigner
- Remède contre la procrastination
- Essayer sans cesse. Droit à l'erreur.
- One shot
- Poésie dans le minimalisme

Un vieil étang  
Une grenouille qui plonge,  
Le bruit de l'eau.



# Ars Ludendi



**Rejoignez nous !**



# Annexe : liens

<https://melville.itch.io/>

<https://www.patreon.com/gshowitt/overview>

<http://philippe.tromeur.free.fr/53/index.htm>

<https://talmont.itch.io/la-caverne-des-gobelins>

<https://guillaumejentey.itch.io/>

<https://troplongpaslu.fr/>

<https://www.dungeoncontest.com/>

<https://drnemrod.ch/>

<https://talmont.itch.io/>

<https://www.drivethrurpg.com/en/product/202680/tearable-rpg>

