

Ressources pour JDR

rey.olivier@gmail.com

2022-04-08

Contents

1	Dernières livraisons	2
2	Liens	2
2.1	Sites de jeux en français	2
2.2	Magazines en français	3
3	Explorations récentes	4
4	Quelques réflexions sur les systèmes de jeux	6
4.1	Powered by the Apocalypse (PbtA)	6
4.1.1	Historique	6
4.1.2	Caractéristiques critiquées sur les JDR "anciens"	6
4.1.3	Une modification profonde de la vision des PJ	7
4.1.4	Les "move"	9
4.1.5	Théâtre et jeu de plateau	10
4.1.6	L'éternel retour	10
4.2	Sommes-nous vraiment tous des game designers ?	11
4.3	La manne des JDR PDF à l'heure de l'impression à la demande	11
4.4	Le règne de D&D 5e... et de l'OSR	11
4.5	Système de jeu idéal	11
4.5.1	Numéro 1 - Basic Role Playing system - BRP	12
4.5.2	Numéro 2 - Maléfices	12
4.5.3	Numéro 3 - Donjons et Dragons	12
4.6	Articles sur les probabilités dans le JDR	12
4.7	Quelques commentaires sur quelques jeux	12
4.7.1	Méga (1984) - Méga 2 (1986)	12
4.7.2	Hurlements (1989)	12
4.7.3	Fudge	13
4.7.4	Tunnels & Trolls	13
4.7.5	Bloodlust	13



Les différents dossiers de ce repo contiennent des ressources en français pour JDR ou des traductions (voir aussi la [version PDF de cette page](#)).

Ce repo est le premier d'un cycle de 3. Voici les deux suivants :

- github.com/orey/DandD : Un repo en anglais dédié à D&D, tout spécialement aux vieilles choses (0e et 1e),
- github.com/orey/ttrpg : Un repo en anglais dédié à de nombreux jeux de rôles et contenant une grande liste de liens.

1. Dernières livraisons

Date	JDR-RPG	Type	Livrable	Format	Ref	Itch	Commentaire
2022	Cthulhu Dark	JDR	Traduction et mise en page	PDF	10	Y	Le premier PDF avec une couverture !
2022	Risus	Ecran du MJ	Traduction écran américain	PDF	09	Y	L'écran américain traduit
2022	Risus	Ecran du MJ	Un écran avec toutes les règles	PDF	05	Y	Ecran original pour Risus
2022	Tous	Aide de jeu	La Grande Liste des intrigues de JDR	PDF	06	Y	Traduction originale de la liste de S. John Ross
2022	Mythic	GM Emulator	Ecran en français pour Mythic GME	PDF	05	N	Traduction originale
2021	Fudge Department 13	JDR	Feuille de perso Department 13	PDF		N	Pour le setting Department 13
2021	Fudge	JDR	Fudge en une page	PDF	04	Y	Traduction originale
2021	Fighting Fantasy VF	JDR	Fighting Fantasy Version Française	PDF	03	N	Traduction et adaptation originale
2021	Tous	Aide de jeu	Générateur de labyrinthe pour JDR	PDF	02	Y	Traduction et adaptation originale
2021	DungeonSquad VF	JDR pour enfants	DungeonSquad! Version Française	PDF	01	Y	Traduction et adaptation originale
2021	DungeonSquad VF	JDR pour enfants	Feuille de perso	PDF		Y	Pour fille et garçon
2021	DungeonSquad VF	JDR pour enfants	Ecran	PDF		Y	Un outil indispensable
2021	Appel de Cthulhu	Horreur	Ecran complémentaire MJ	PDF		N	Ecran complémentaire MJ
2021	Appel de Cthulhu	Horreur	Fiche de temps	PDF		N	Pour l'Appel de Cthulhu ou autre jeu Basic RPS
2021	Tous	Aide de jeu	Localisation des blessures	PNG		N	A intégrer dans une synthèse d'aides de jeu pour MJ
2021	Risus	Flowchart	Flowchart complet du jeu	PDF	10	Y	Peut servir d'écran
2021	D&D 5e	Couverture	Couverture pour D&D 5e Basic Rules	PDF		N	Pour Lulu.com

2. Liens

2.1. Sites de jeux en français

Type	Site
C	
Le cénotaphe	http://casquenoir.free.fr/index.php
Créatures légendaires	https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_cr%C3%A9atures_l%C3%A9gendaires
D	

Blog de Jérôme Darmont	http://darmont.free.fr/
Discussions de Rôlistes Ouvertes et Libres	https://www.facebook.com/groups/254213402190606
E	
Echecs: Check & Strategy, site en français	https://www.chess-and-strategy.com
Empire Galactique JDR, un classique	https://sites.google.com/site/empiregalact
Egrégore, un JDR fantastique	https://business.facebook.com/EgregoreJdR/?business_id=456290144533916
Epées et Sorcellerie JDR	https://sites.google.com/site/wizardinabottle/epeesetsorcellerie
F	
Une traduction française du RPG "FU"	https://brunobord.gitbooks.io/fu-rpg-libre-et-universel/
Faenix	https://chezfaenyx.blogspot.com/2021/11/20-jeux-20-questions-episode-3.html
Traduction française de Fudge	http://fudge.ouvaton.org/
G	
Giannirateur de scénarios	http://loukoum.online.fr/jdr/adj/gianni1.htm
	http://loukoum.online.fr/jdr/scenars/defi2012.htm#47
Le Grog, répertoire de JDR et news	http://www.legrog.org/
H	
Harry Potter JDR, un très beau travail	https://www.geek-it.org/harry-potter-jdr
Heroquest, un site de fan	https://www.heroquest-revival.com
I	
Imaginos	https://blogs.bl0rg.net/imaginos/
L'insoutenable légèreté du joueur	linsoutenablelegeretedujoueur.over-blog.com
K	
Koma JDR et autres jeux de Xavier Raoult	http://komajdr.free.fr/?page_id=96
L	
Les jeux d'Olivier Legrand	http://storygame.free.fr/
M	
Maléfices vieux suppléments	https://www.scribd.com/user/381722775/Jean-Charles-BLANGENOIS
Méga 1, le jeu complet	https://archive.org/details/jeux-et-strategie-hs-1
Méga 2, le jeu complet	https://archive.org/details/jeux-et-strategie-hs-2
Méga 4, un site avec des suppléments exceptionnels !	messagers-galactiques.com
O	
Osric JDR	https://osric.fr
P	
Les meilleurs articles TTRPG traduits	ptgptb.fr
V	
La voix d'Héort, ressources pour Glorantha	https://heort.wordpress.com/

2.2. Magazines en français

Type	Site
B	
Les anciens "Backstab"	https://www.abandonware-magazines.org/affiche_mag.php?mag=199
C	

Les anciens "Casus Belli"	https://www.abandonware-magazines.org/affiche_mag.php?mag=188
G	
Quelques vieux "Graal"	https://www.abandonware-magazines.org/affiche_mag.php?mag=402
J	
Les anciens "Jeux et Stratégie", un must	https://archive.org/search.php?query=creator%3A%22Excelsior+Publications%22
	https://www.abandonware-magazines.org/affiche_mag.php?mag=185
T	
Les vieux "Tangente"	https://www.abandonware-magazines.org/affiche_mag.php?mag=326

3. Explorations récentes

Date	Game	Type	Comment	Note	OSR	Ongoing
2022	Méga	Sci-Fi	Un jeu fantastique par son univers. Procurez-vous l'univers de Méga 4 !	5/5	N	Y
2022	Risus	Generic system	Bon, je me ravise, c'est un bon jeu. Se procurer l'écran pour les probas.	4/5	N	Y
2022	AD&D 1e, version US	Heroic Fantasy	Un travail colossal, un Gary Gygax au sommet de sa forme ! La matrice du JDR !	5/5	-	Y
2022	Cortex	Generic System		-	N	Later
2022	The Void	Horror Sci-Fi	Interesting Cthulu Saga in space	-	N	N
2022	Troika!	Generic system	A reinterpretation of the Fighting Fantasy rules with funny elements	4/5	Y	Y
2022	1PG Star Legion	Sci-Fi	A sci-Fi small RPG	-	N	N
2022	Cepheus engine	Sci-Fi	The SRD of the Traveller TTRPG	-	N	N
2022	Runequest Starter Set	Heroic Fantasy	A great game	5/5	N	N
2022	Hurléments (1989)	Middle-Age	Strange French game, at the center of the narrativist French trend	2/5	N	N
2021	Blades in the Dark SRD	Heroic Fantasy		-	N	Later
2021	Risus	Generic system	Irony with Clichés and D6 with difficulty factors	3/5	N	N
2021	FU	Generic system	Very basic system for roleplay	3/5	N	N
2021	Lasers and Feelings	Sci-Fi	Great simple RPG	4/5	N	N
2021	GURPS	Generic system	A great classical system with great supplements	4/5	N	Later
2021	Fudge (en une page)	Generic system	An "open GURPS" with a 7-levels ladder and scales. Very GURPS inspired	4/5	N	Later
2021	Bits	Generic system	In French, a one page generic system	-	N	N
2021	Trucs trop bizarres	Modern kids	In French, a very simple game system	3/5	N	N
2021	Advanced Fighting Fantasy	Heroic Fantasy	To play with children	-	N	Later
2021	Modern AGE system	Modern	Ongoing	-	N	Later

2021	Tunnels & Trolls 1e	Heroic Fantasy	Interesting	4/5	N	N
2021	Alternity 98	Modern (Generic)	A very good system abandonned by WotC for the crappy D20 Modern	5/5	N	Later
2021	The Es-oterrorists 2e	Modern	The first Gumshoe system	-	N	Later
2021	The Dragon	Press	Old issues of The Dragon, in archive.org (1-100 251-280)	-	-	N
2021	D20 Modern SRD	Generic System	Exploration in parallel to some Polyhedron readings	2/5	N	N
2021	Gumshoe system SRD	Generic System	Entering into simplified translation process	-	N	Later
2021	13th Age	Heroic Fantasy	Just starting	-	Y	Later
2021	Basic Role-playing System	Generic System	The best, especially for CoC, free ed. is great	5/5	N	Later
2021	The Wretched	Horror	Bof	2/5	N	N
2021	GURPS	Generic System	Not convinced	4/5	N	N
2021	Fighting Fantasy	Generic System	From Steve Jackson & Ian Livingstone : French translation	4/5	Y	N
2021	Bloodlust	Heroic Fantasy	French game by Croc	3/5	N	N
2021	Metamorphosis Alpha	Sci-Fi	Interesting game	3/5	-	N
2021	Ironsworn	Heroic Fantasy	Interesting game but too random (action dice vs 2D10)	3/5	N	N
2021	Gumshoe system	Generic system	Investigation oriented: That one is for me :)	-	N	Later
2021	DCC	Heroic Fantasy	A whole universe	4/5	Y	N
2021	Légendes	Historic Fantasy	Great game for the universes. Hyper complex game system	4/5	N	Later
2021	Tékumel	Heroic Fantasy	Author's world	3/5	N	N
2021	Microlite	Generic System	French translation done. Not playable as-is.	3/5	N	N
2021	Fortunes Wheel	Witching Tales	Very interesting with tarot cards	4/5	N	Later
2021	Maléfices	French Steam-punk	Un des meilleurs JDR français	5/5	N	Later
2021	GURPS	Generic System	To investigate	-	N	N
2021	Traveller 1e	Sci-Fi	Seducing	-	N	Later
2020	D&D 5e basic rules	Heroic Fantasy		3/5	-	N
2020	Covetous	GM Emulator	Bon produit avec plein de tables	-	N	Later
2020	Conspiracy X	Modern		-	N	Later
2020	D&D SRD 3.5	Heroic Fantasy	Repo spécial avec diverses versions.	4/5	-	N
2020	Méga	Sci-Fi	A French success	-	N	Later
2020	Empire galactique	Sci-Fi	One of the first french RPG	3/5	N	N
2020	L'appel de Cthulhu	Horror	The best	5/5	N	Later

2020	Warhammer FR 1e	Heroic Fantasy	A very good game, surtout pour la Campagne Impériale	5/5	N	Later
2020	Hero kids	RPG for kids	Bof, better play a simple adult game, or Buble gumshoe	2/5	N	N
2020	Pokethulhu	Fun	You need to like the comics	2/5	N	N
2020	CRGE	GM Emulator	Based on the "Yes but.../No but..."	2/5	N	N
2020	Mythic	GM Emulator	Great! Resources in French (un écran !)	5/5	N	Later
2020	PIP system	Generic system		-	N	Later
2020	QAGS - Quick Game System	Generic system	Simple and funny dynamic system	4/5	N	Later
2020	Gateway	Heroic fantasy	Based on D&D	2/5	Y	N
2020	FU Freeform Universal	- Generic system	JDR basé sur le "Yes but.../No but..."	3/5	N	N
2020	Risus	Generic system	In French: Règles résumées Risus avec flowchart	3/5	N	N
2020	PremièreFable (FirstFable)	JDR pour enfants	Traduction de FirstFable. Lien : PremièreFable le JDR .	4/5	N	N
2020	MiniSix	Generic system	D6	-	N	Later
2020	Dagger	RPG for kids	Bof	2/5	Y	N

4. Quelques réflexions sur les systèmes de jeux

Ci-dessous, quelques réflexions les systèmes de jeux et autres marronniers du JDR.

4.1. Powered by the Apocalypse (PbtA)

Certains jeux récents, notamment la vague PbtA ([Powered by the Apocalypse](#)), reprennent à leur compte des questions vieilles comme le JDR (du roleplay ou des règles, disait-on dans le temps) pour leur apporter des "solutions" pour le moins particulières. Ces solutions méritent un examen détaillé.

4.1.1. Historique

La vague PbtA a commencé par des discussions sur le forum [The Forge](#). En quelque sorte, PbtA est la troisième itération d'un *modèle théorique du jeu de rôles*, les deux premières étant :

- En 1997, le [Threifold model](#) (Dramatist, Gamist, Simulationist), apparu sur un forum de discussions,
- Entre 1999 et 2005, la [GNS Theory](#) (Gamism, Narrativism, Simulationism), portée par un gourou, [Ron Edwards](#).

Ces modèles conceptuels du jeu de rôle, relativement étroits car tri-dimensionnels, ont nourri une réflexion permettant la construction d'autres types de jeux. La vague PbtA est, aujourd'hui, le grand vainqueur de cette histoire.

4.1.2. Caractéristiques critiquées sur les JDR "anciens"

Voici quelques uns des arguments que l'on trouve sur les forums concernant le pourquoi de la vague PbtA et les limitations des jeux anciens.

Complexité des règles

Les règles sont trop complexes, trop simulationnistes, trop spécifiques (une règle différente par cas sans unité globale), trop incohérentes (pas de ligne directrice globale), trop "crunchy" comme disent les

américains. Les règles des anciens jeux font trop appel à des lancers de dés incessants, et à des modificateurs qui s'empilent de manière complexe, à des centaines de pages de règles.

Directivité du MJ

Le MJ est trop directif et il ne met pas en place un univers collaboratif où les joueurs peuvent co-construire l'univers avec lui au travers de l'utilisation de la discussion.

Préparation du jeu

Le temps de préparation est trop long, trop important, pour les anciens jeux. L'investissement du MJ est trop important. L'investissement demandé n'est plus adapté à notre monde moderne, que ce soit pour le MJ ou pour les joueurs.

Derrière cette préoccupation matérielle, on retrouve la co-construction de l'histoire et une volonté de créer une *dynamique organique* du jeu. Le jeu se développerait "de lui-même" et n'aurait donc pas besoin de guidelines voire de scénarios menés par un MJ ayant tout préparé seul.

Non intégration des dernières techniques de jeu

Certaines variantes de jeu ont permis de voir les choses différemment (JDR solo avec "gamemaster emulator", JDR sans MJ, etc.) et de pousser les jeux "narratifs" et co-construits sur le devant de la scène. Les anciens jeux n'ont pas inclus ces nouvelles tendances.

Des arguments anciens

Les arguments critiques envers les jeux très lourds en règles (à commencer par D&D) étaient à peu près les mêmes, durant les années 80/90. La recherche du Graal du jeu basé sur le *roleplay* et avec très peu de règles a longtemps occupé les colonnes des magazines de JDR. de nombreuses tentatives ont été faites, sans être vraiment couronnées de succès.

Un nouveau type de jeu

Apocalypse World, le premier jeu de la vague PbtA sort de 2010, soit plus de 20 ans après ces débats. La famille Baker, qui a désigné ce jeu, est une famille de quadras à l'époque. Nourris par The Forge et la GNS, ils proposent un nouveau type de jeu.

4.1.3. Une modification profonde de la vision des PJ

1. Des PJ à base de chiffres

La première composante du JDR traditionnel est la composante PJ. Selon comment ces derniers sont structurés, les joueurs auront plus ou moins de possibilités. Les règles du jeu organisent les interactions entre les PJ et le monde, ainsi qu'avec les PNJ.

Les jeux de rôles de la première génération (D&D, Cthulhu, GURPS, Rolemaster, etc.) sont basés sur une possibilité de *comparaison objective* entre les PJ, et sur un calibrage des PJ par rapport à la réalité du monde. Ainsi, dans la plupart des jeux, on trouve, décrit en termes de jeu, les principaux animaux. Etablir une échelle objective permet aussi de construire et de dimensionner des adversaires PNJ. Certains jeux comme D&D utiliseront la notion de niveau (voir quelques [commentaires sur D&D](#)).

2. Des PJ plus ou moins structurés avec des mots ou des expressions

Avec l'apparition de jeux comme [Fudge](#) (1992), un "pont" est dressé entre des valeurs sous forme de nombre (de -3 à +3) et des *descriptifs qualitatifs* portant cette "valeur". Même si la mécanique sous-jacente est encore à base de nombres et de modificateurs, les mots vont prendre progressivement une importance énorme dans le monde des JDR, jusqu'à prendre la place d'attributs, de compétences, de dons, de défauts ou même de pouvoirs.

Les mots s'imposent dans les créations des PJ au travers des "aspects", des "clichés", des "archétypes", des "avatars", des "concepts de personnages", etc. Ces mots peuvent être invoqués durant le jeu pour appeler une mécanique particulière, le plus souvent un bonus ou une compétence impliquée par ou "sous-entendue" dans l'expression elle-même.

Or, au travers de cette irruption des mots dans les mécaniques des JDR, les problèmes relatifs à l'ambiguïté des mots et des expressions entrent dans le monde du JDR.

Des jeux pour vétérans ?

Il faut une certaine expérience du JDR pour pouvoir définir des *mots et expressions utiles* au jeu. En un sens, le JDR s'adresse implicitement à des vétérans, voire à des vétérans dans un mode jeu ironique (voire cynique). Ces derniers ont les codes du JDR : ils sauront quelle expression leur permet de "jouer comme à AD&D".

Le discours est que les jeux utilisant des mots rendent le JDR plus accessible aux débutants. Etant donné que la logique du jeu est plus complexe à comprendre, car souvent implicite, cette assertion n'est pas facilement défendable.

Incertitude autour des PJ et des PNJ

Les mots ou phrases introduisent une *incertitude autour des personnages*, incertitude à laquelle le MJ doit s'adapter.

En effet, les mots sont vagues, soumis à des interprétations et parfois en recouvrement sémantique partiel, ce qui rend compliqué leur usage. Cette ambiguïté est vue comme positive par les tenants de cette mécanique. Elle bénéficie clairement aux joueurs en dépossédant le MJ d'une partie de ses responsabilités.

Les mots et les phrases descriptives des PJ et PNJ introduisent aussi une *incertitude dans l'équilibre des PJ entre eux et avec les PNJ*, et donc une possibilité d'arbitraire pour les MJ. Il devient, en effet, complexe de quantifier les expressions pour équilibrer les personnages et les aventures.

Favoriser les extravertis

Les mots et les phrases *favorisent les joueurs extravertis* qui pourront interpréter de manière libre un "cliché" alors que les introvertis seront desservis par des règles basées sur des mots et sur le besoin d'improviser oralement pour les interpréter. Dans les jeux classiques, les joueurs utilisent des échelles objectives, ce qui permet à tous d'avoir une échelle commune pour s'exprimer.

Deux types de MJ

Les jeux à base de mots sont des jeux très spécifiques dans lesquels le MJ doit investir pour comprendre comment utiliser ces mots ou expressions plus ou moins libres et plus ou moins contraintes par le game designer. Cet investissement est souvent lié à la recherche d'un mécanisme ressemblant à une échelle objective.

D'autres MJ, en revanche, se satisferont du côté plus "libre" d'un jeu basé sur les mots et sur les interprétations des joueurs et du MJ. Peut-être est-on face à deux types de MJ : des MJ scientifiques aimant les échelles absolues et les MJ littéraires aimant l'ambiguïté des mots.

3. La structuration du "background" des personnages

Le JDR narratif apporte une obsession étrange : celle de la *structuration* du background. Dans la plupart des jeux anciens, même s'il était recommandé de créer un background à son personnage, cela était plus ou moins fait, et disons que le background s'enrichissait au fur et à mesure des parties. D'une certaine façon, même dans les jeux modernes, les aventures passées des PJ devenaient leur background principal.

Beaucoup de jeux plus récents établissent une vraie *dictature du background* en exigeant de le structurer de manière schématique voire caricaturale, en termes de jeu. Ainsi, on voit apparaître, en plus de la notion de "cliché" ou d'"archétype" :

- Une certaine obsession pour les *défauts des PJ*, souvent utiles pour gagner des points dans le processus de création, parfois obligatoires dans le processus, souvent en contrepartie des dons ;
- Des contacts sociaux obligatoires,
- Un ennemi juré obligatoire,
- Etc.

Cette schématisation à outrance du background des personnages concourt à en faire des caricatures, semblant être issues du même moule, et à rendre suffocant l'univers des personnages. Dans une

conception ancienne, le PJ doit être libre avant tout et n'a pas à être "backgroundisé" arbitrairement au travers de dimensions caricaturales.

Ce sujet est délicat, car il s'agit d'un problème de curseur. La structuration du background des personnages a toujours été un sujet dans le JDR, mais dans des jeux comme PbtA, il semble que le bouchon soit poussé plus loin.

4. Les playbooks : des caricatures de classes de PJ ?

La notion de classe ne disparaît pas dans les jeux de type PbtA, on pourrait même dire qu'elle s'hyper-spécialise. Au travers des "playbooks", il est difficile de savoir si l'on joue un personnage prêtiré ou un personnage d'une classe de personnage très "étroite". D'autant qu'au sein d'une partie, un seul personnage d'un certain type ne peut être joué dans le groupe.

Le besoin de customiser le playbook est donc limité à sa plus simple expression, car le personnage est déjà si spécifique, qu'il ne mérite qu'un "acteur" pour l'incarner. D'une certaine façon, la logique des playbooks équivaut, pour les jeux plus anciens, à une logique de personnages prêtirés. Garantir la bonne répartition des rôles implique, tout comme dans D&D, équilibrer un groupe pour une aventure.

5. Des caricatures de PJ pour un petit univers ?

Si l'on mêle description textuelle et playbooks, nous voyons un JDR où les personnages ont tendance à être des caricatures.

La volonté de jouer des caricatures semble clairement influencée par :

- Les films et séries,
- Les jeux vidéos,
- Les comics et les mangas.

Or, jouer des caricatures ou des archétypes de personnages de films ou de BD offre, pour certains joueurs et MJ, des possibilités très limitées. Ou disons que cette approche permet de jouer des aventures ressemblant à des films ou des séries, mais sur des styles souvent très étroits, voire très très étroits.

Cette *réduction de l'univers de jeu* semble une caractéristique des jeux PbtA. Les PJ archétypaux évoluent dans un monde restreint, archétypal. Notons que cette caractéristique implique la multiplication des jeux, nous y reviendrons.

Dans des jeux plus traditionnels, les règles permettent de gérer l'univers de jeu qui, par nature, est vaste, voire - on aime à le penser - infini. La partie "liberté des personnages à interagir avec le reste du monde" est une dimension importante du jeu, d'où les cartes des mondes avec des détails à différentes échelles. Le MJ est garant de ce monde qui, en aucun cas, ne serait se limité aux quelques archétypes du genre.

Le style même des aventures peut changer d'une aventure à l'autre. Si une aventure est axée sur l'exploration et les combats, une seconde peut être une enquête et une troisième peut avoir un scénario de film d'horreur.

En fait, c'est comme si les jeux de super-héros avaient gagné en esprit sur le reste du JDR : il semble qu'il faille jouer des caricatures standardisées dans les jeux modernes, des personnages de série télé, qui ont été volontairement fabriqués pour évoluer dans un certain genre de séries très étroit (sous-genre ou sous-sous-genre).

4.1.4. Les "move"

Dans certains jeux relativement récents, les mots sont utilisés pour les "move", des genres d'actions génériques que les PJ peuvent faire, ces actions étant adaptées au sous-genre proposé par le jeu.

Le game designer impose, en plus de tout ce que nous avons vu, une certaine manière de jouer les personnages en déterminant les "move" par type de personnage, pour tous les types, ainsi que pour le MJ.

Généralement, ces moves sont spécifiques au jeu, peu faciles à comprendre et à utiliser, et en recouvrement sémantique les uns avec les autres (ce qui est parfois volontaire dans certains jeux).

Si l'on examine finement des jeux comme *Apocalypse World*, on se rend compte que les moves des PJ et du MC (Master of Ceremony, un genre de "MJ light et collaboratif") semblent se répondre et avoir fait l'objet de simulations par ordinateur. En contraignant les actions possibles des PJ, et en catégorisant les différentes actions possibles du MC, le jeu donne l'impression de mettre en place une *chorégraphie* bien adaptée à certains jeux ou univers, mais au final très mécaniste, et dont les résultats ont été "optimisés" dans des simulateurs inaccessibles aux joueurs et au MJ.

Certes, le jeu possède cette *dynamique organique* dont nous parlions auparavant, et donc fournit les effets promis. Mais cela est rendu possible au travers des enchaînements de moves entre PJ et MC, ces dernières ayant fait l'objet de simulations informatisées ayant été utilisées dans le game design.

Les moves ne sont donc pas des vraies compétences, mais plus, comme leur nom l'indique, des actions appelant d'autres moves. Le glissement sémantique est subtil, mais réel : dans une situation, l'utilisation d'un move appelle un autre move "compatible" en face, et donc restreint mécaniquement les possibilités de jeu, en favorisant des "modèles d'action" (*action patterns*) archétypaux au genre considéré.

4.1.5. Théâtre et jeu de plateau

Nous sommes donc devant une nouvelle catégorie de jeux ayant les caractéristiques suivantes.

Les personnages sont des archétypes (playbook) aux actions archétypales (move)

Pour les anciens rôlistes, ce sont des "personnages prêtirés". Les playbooks vont au delà des classes de personnages de D&D pour qui la classe est un moyen de progresser dans une certaine voie.

Les aventures sont étudiées et optimisées pour ces archétypes ayant ces actions archétypales. Le joueur doit endosser l'archétype, jouer le personnage prêtiré et utiliser ses actions (move) prédéfinis. S'il ne le joue pas, l'histoire et sa dynamique peuvent être perturbées.

Nous sommes donc dans une perspective plus *théâtrale* que libre. Le canevas imposé aux joueurs semble plus dur que le canevas imposé par les anciens jeux.

Le JDR est devenu un jeu de plateau

Si les moves devenaient des cartes physiques et les playbooks des fiches cartonnées, nous pourrions être dans un jeu de plateau, type jeu de stratégie. Une scène devient alors une série de cartes à action que chaque joueur abat à son tour (PJ et MC ou PJ et PJ).

Les jeux de type PbtA ne sont donc pas des JDR classiques mais ressemblent plus à des jeux hybrides entre jeu de rôle, jeu de cartes (genre Magic the Gathering) et jeu de plateau.

4.1.6. L'éternel retour

Au travers des jeux PbtA, le JDR vit donc, au sens strict du terme, une "régression" : là où Gary Gygax avait sorti le jeu de rôles du monde du jeu de plateau de stratégie, PbtA nous ramène vers le jeu de plateau avec les mêmes buts :

- Créer un jeu optimisé pour un sous-genre, voire un sous-sous-genre ;
- Créer des archétypes de personnages taillés pour le sous-genre et aux actions limitées pour obéir aux règles du sous-genre (dans l'esprit d'une "série") ;
- Contraindre les joueurs et le MJ à évoluer dans un narratif qui contraint les PJ dans une sandbox, dans un univers de possibles limités, où les moves ont été optimisés pour créer mécaniquement une dynamique de jeu organique.

Une des conséquences est le côté parfois extrêmement brutal ou expéditif du jeu, cela de manière très surprenante pour les pratiquants des anciens JDR. Là où les anciens JDR proposaient des approches plus progressives (difficultés pour les joueurs à mesurer les risques d'une action, mécanique d'aggravation des situations suite à échec, etc.), tout peut basculer très vite dans le monde PbtA.

En fait, ce genre de jeux est tout à fait pertinent et il est normal qu'il séduise un certain public. Mais il est aussi normal que d'autres joueurs ne l'apprécient pas, car ce n'est plus tout à fait le même *type* de jeu.

4.2. Sommes-nous vraiment tous des game designers ?

Avec l'arrivée de plate-formes comme [Kickstarter](#) ou [itch](#), beaucoup de game designers se sont révélés, offrant une énorme diversité au JDR. Pour autant, la multiplication de l'offre fait apparaître des jeux *dispensables* qui font se poser la question : est-ce qu'il y a autant de bons game designers sur le marché ?

Je n'en suis pas certain. Pour PbtA par exemple, les règles me semblent affreusement complexes et touffues, pleines de "trous dans la raquette" et nécessitant un investissement important pour tous les anciens MJ. Et pour quoi ? Pour faire du JDR narratif ? Mais on peut en faire facilement avec BRS ou même avec D&D, dans des univers où les PJ sont moins caricaturaux et ont plus de possibilités de faire des choses et de s'adapter à la situation.

Pour ce qui est des scénarios ouverts, il faut se souvenir que bon nombre de scénarios anciens étaient très fouillés et très ouverts. Ils décrivaient l'univers de jeu, les PNJ, leurs motivations, le timing des événements et les PJ devaient s'insérer (voire bousculer) ces événements. Pour faire cela, il faut un système ouvert qui laisse la place belle aux inventions des joueurs, inventions qui ne manquaient pas d'arriver, souvent à la surprise du MJ.

4.3. La manne des JDR PDF à l'heure de l'impression à la demande

Est-ce que le fait de lancer des systèmes complexes comme PbtA et de pouvoir lever de l'argent facilement ne rend pas plus facile l'arrivée sur le marché de produits immatures, pris dans l'engrenage financier de l'industrie du JDR ?

De plus, est-ce que les réseaux sociaux ne permettent pas de lancer des jeux dont les coûts de production sont très faibles et les revenus potentiellement très importants ? Vendre des PDF plus quelques impressions à la demande est une facilité qui collabore à mettre sur le marché des jeux parfois inaboutis.

Même chez les plus grands, le phénomène est réel. Comparons les suppléments GURPS 3e avec ceux de la 4e et vous verrez. Le digital a diminué la qualité, globalement, en poussant à la présence de suppléments, à l'exploitation du filon des suppléments sur une période courte, pendant la phase durant laquelle un jeu est à la mode.

4.4. Le règne de D&D 5e... et de l'OSR

Alors, oui, dans tout cette offre pléthorique, D&D 5e règne en maître et, semble-t-il, dans la durée. D&D, c'est un peu l'anti-jeu moderne. Même si son système de jeu a gagné en cohérence et a pris certains éléments des nouvelles tendances, D&D est encore D&D.

La mode OSR (Old-School Revival) pourrait être vu comme un genre de réaction à toutes ces innovations. J'ai lu dans des forums que les OSR-guys cherchaient une façon de jouer moins complexe, mais je ne suis pas d'accord. Ils veulent du "crunchy" de la grande époque, le sommet que nous aurons du mal à dépasser : AD&D 1e ! Des règles énormes et pleines de cas particuliers, des tables à tiroirs comme Gary Gygax les aimait, des tas et des tas d'informations de toutes sortes un peu en vrac, une certaine inventivité pour les PJ, les monstres et les pièges, un sommet du genre.

4.5. Système de jeu idéal

Un équilibre entre :

- Possibilités de faire des jets de dés sous contraintes,
- Simplicité et logique globale du système,
- Adaptation à l'univers.

Par exemple, pour les caractéristiques, il est important qu'elles soient intuitives pour le MJ. Là dessus, D&D et BRS sont au dessus du lot.

4.5.1. Numéro 1 - Basic Role Playing system - BRP

Le système Basic RP ([SRD ici](#)), ou BRP, est un système très adaptable, logique et sans déformation de probabilités (contrairement au [système D6](#)). Il est particulièrement bien adapté aux univers fantasy, historiques et contemporains. Je ne connais pas d'implémentation du BRP en monde SF, en tous cas pas chez Chaosium.

4.5.2. Numéro 2 - Maléfices

- Un système de jeu Steampunk très adapté à l'univers.
- Tarot très utile dans le jeu.
- Un système un peu oublié.

4.5.3. Numéro 3 - Donjons et Dragons

D&D possède un bon système de jeu qui a fait ses preuves dans une multitude de versions. Son système est simple et basé sur le paradigme suivant : D20 + `modificateurs` >= `Classe de difficulté` (par exemple, dépendant plus ou moins directement de la classe d'armure). Ce système a l'avantage de ne pas tordre les probabilités (contrairement au [système D6](#)).

Voir [la page dédiée](#).

4.6. Articles sur les probabilités dans le JDR

- Une analyse des problèmes de probabilités du système D6 : voir [le folder D6-system](#)
- Une analyse des probabilités de l'étrange système de jeu de IronSworn : voir [le folder IronSworn](#)

4.7. Quelques commentaires sur quelques jeux

4.7.1. Méga (1984) - Méga 2 (1986)

Il faut que je parle de ce jeu qui est mon premier JDR (enfin, j'avais eu D&D avant mais je n'avais pas réussi à l'utiliser).

Un supplément fantastique publié en CC sur le [site de Méga IV](#).

4.7.2. Hurlements (1989)

Hurlements (1989) a quelque peu défrayé la chronique en proposant un jeu très narratif à la belle époque des jeux d'Heroic Fantasy, notamment AD&D bien entendu. Pour autant, ce jeu ne m'a jamais convaincu, en raison, non de la pauvreté de son système de jeu, mais au niveau de la **pauvreté de sa vision du Moyen-Age**.

En effet, le jeu est centré sur la lycanthropie, mais il est très pauvre à bien des égards.

Tout d'abord, il propose une vision obscurantiste du Moyen-Age :

- Comme toute bonne vision caricaturale française actuelle, la religion y est caricaturée et n'est pas comprise comme un élément structurant de la société ;
- Il n'y a aucun mot sur la chevalerie et les passions qui y sont associées, et qui sont dans la littérature française du Moyen-Age.

D'un point de vue de l'univers magique, l'univers de Hurlements est incroyablement pauvre :

- Ainsi, on n'y trouve pas de magie ni de sorcellerie, alors que ces éléments sont au coeur de l'univers mental de cette période ;
- Les pouvoirs de la religion n'y sont pas évoqués.

Ainsi il aurait été intelligent de considérer qu'une certaine partie du Clergé était au courant des manifestations lycanthropiques et magiques, et que sans doute tous ne le voyaient pas forcément d'un mauvais oeil. Il aurait été intéressant par exemple de situer des abbayes comme des ponts entre les lycanthropes et certains religieux.

Concernant la magie et la sorcellerie, cette dernière était au centre de la société médiévale, tout comme l'était la chevalerie.

La vie dans la caravane est une mise en scène en mode "sandbox" qui est pourtant intéressante, mais beaucoup trop schématique (les PJ contre le reste du monde).

Je passerai sur la prétention de l'écriture qui est souvent un peu soûlante quoique très française.

Au final, ce jeu est un vrai grand raté, malgré la grosse campagne de soutien de Casus Belli et de Dragon Radieux à l'époque. Hurlements aurait pu devenir le *Pendragon* français (jeu beaucoup plus mûr dans tous ses aspects) et il a sombré - assez justement - dans l'oubli.

4.7.3. Fudge

Deux éléments sont vraiment originaux :

- Le premier est l'usage de mots pour décrire les niveaux des caractéristiques et des skills. Fudge est sans doute un des premiers jeux à avoir fait cela (même si en fait, la mécanique de jeux reste sous-jacente et basé sur des nombres).
- Le second est la gestion des échelles, qui est une vraie originalité de Fudge. Il est, en effet, possible de faire lutter des PJ et PNJ appartenant à des échelles différents. Une innovation très intéressante car, sur ce point, la mécanique est bien aboutie.

Voir [l'article détaillé](#).

4.7.4. Tunnels & Trolls

Le combat de groupe (mêlée) est un vrai combat de groupe :

- Les attaques de tous les joueurs sont cumulées,
- Les attaques de tous les monstres le sont aussi,
- On fait la différence (contest) pour calculer les dégâts à répartir sur la partie concernée.

Malin et efficace.

4.7.5. Bloodlust

1. Mécanisme de combat

Une seule table pour attaquant vs défenseur. En abscisse et en ordonnée :

- Attaque brutale
- Attaque normale
- Attaque rapide
- Parade
- Esquive

Dans le combat, chacun est tour à tour attaquant et défenseur. Fluide et efficace.

En bref, le combat est comme un double "contest" avec des modificateurs. C'est assez malin.

2. Réussites et échecs critiques

Bloodlust est un système à pourcentage. En cas de réussite, si l'unité de la valeur du jet est 0, on est dans un cas de réussite critique. Pareil pour les échecs critiques avec une valeur de l'unité de 1 sur le jet de pourcentage raté.