

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	2
3	Explorations récentes	3
3.1	Ongoing	3
3.2	Palmarès	3
3.3	Brièvement regardés, à retravailler	5
4	Quelques réflexions sur les systèmes de jeux	5
4.1	Sommes-nous vraiment tous des game designers ?	5
4.2	La manne des JDR PDF à l'heure de l'impression à la demande	6
4.3	Le règne de D&D 5e... et de l'OSR	6
4.4	Système de jeu idéal	6
4.4.1	Numéro 1 - Basic Role Playing system - BRP	6
4.4.2	Numéro 2 - Maléfices	6
4.4.3	Numéro 3 - Donjons et Dragons	7
4.5	Articles sur les probabilités dans le JDR	7
4.6	Quelques commentaires sur quelques jeux	7
4.6.1	Méga (1984) - Méga 2 (1986)	7
4.6.2	Hurllements (1989)	7
4.6.3	Fudge	8
4.6.4	Tunnels & Trolls	8
4.6.5	Bloodlust	8



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	Livable	Format	Ref	Itch	Commentaire
2022	Risus	JDR + aide de jeu	Ecran complet jeu + écran	PDF	12	Y	Un travail de meilleur qualité
2022	Cthulhu Dark	JDR	Traduction et mise en page	PDF	11	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	de Horreur	Ecran complémentaire MJ	PDF		N	Ecran complémentaire MJ
2021	Appel de Cthulhu	de 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

Voir orey.github.io/blog/links/

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

3.1. Ongoing

Date	Game	Type	Comment	Note
2022	GURPS 3e Psionics	Generic system	Une vraie bible	5/5
2022	Ars Magica	Middle-Age Fantasy	Un système de jeu et de magie fascinant	5/5
2021-2022	Advanced Fighting Fantasy	Heroic Fantasy	To play with children	5/5
2022	Troika!	Generic system	A reinterpretation of the Fighting Fantasy rules with funny elements	5/5

3.2. Palmarès

Date	Game	Type	Comment	Note
2020-2022	L'appel de Cthulhu	Horror	The best	5/5
2022	Ghostbusters 1984 & 1986	Fantômes	Un système de jeu hyper simple, à la source de la vague D6 avec pools	5/5
2022	Méga	Sci-Fi	Un jeu fantastique par son univers. Procurez-vous l'univers de Méga 4 !	5/5
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
2022	Runequest Starter Set	Heroic Fantasy	A great game	5/5
2021	Alternity 98	Modern (Generic)	A very good system abandoned by WotC for the crappy D20 Modern	5/5
2021	Maléfices	French Steam-punk	Un des meilleurs JDR français	5/5
2020	Warhammer FR 1e	Heroic Fantasy	A very good game, surtout pour la Campagne Impériale	5/5
2020-2022	Mythic	GM Emulator	Great! Resources in French (un écran !)	5/5
2021-2022	The Es-oterrorists 2e	Modern	The first Gumshoe system	5/5
2022	Coloste	Science Fantasy	Un JDR solo assez amusant un peu poétique avec jeu de 64 cartes	4/5

2020-2022	Risus	Generic system	Bon, je me ravise, c'est un bon jeu. Se procurer l'écran pour les probas.	4/5
2020-2022	Méga	Sci-Fi	A French success	4/5
2021-2022	GURPS	Generic system	A great classical system with great supplements	4/5
2021-2022	Fighting Fantasy	Generic System	From Steve Jackson & Ian Livingstone : French translation	4/5
2021	Basic Role-playing System	Generic System	The best, especially for CoC, free ed. is great	4/5
2021	Fudge (en une page)	Generic system	An "open GURPS" with a 7-levels ladder and scales. Very GURPS inspired	4/5
2021	Tunnels & Trolls 1e	Heroic Fantasy	Interesting	4/5
2021	DCC	Heroic Fantasy	A whole universe	4/5
2021	Fortunes Wheel	Witching Tales	Very interesting with tarot cards	4/5
2021	Légendes	Historic Fantasy	Great game for the universes. Hyper complex game system	4/5
2020	D&D 3.5 SRD	Heroic Fantasy	Repo spécial avec diverses versions.	4/5
2020	PremièreFable	JDR pour enfants	Traduction de FirstFable. Lien : PremièreFable le JDR .	4/5
2022	Hurléments (1989)	Middle-Age	Strange French game, at the center of the narrativist French trend	3/5
2021	Lasers and Feelings	Sci-Fi	Great simple RPG	3/5
2021	Bloodlust	Heroic Fantasy	French game by Croc	3/5
2021	Metamorphosi: Alpha	Sci-Fi	Interesting game	3/5
2021	Ironsworn	Heroic Fantasy	Interesting game but too random (action dice vs 2D10)	3/5
2021	FU	Generic system	Very basic system for roleplay	3/5
2021	Trucs trop bizarres	Modern kids	In French, a very simple game system for kids	3/5
2021	Tékumel	Heroic Fantasy	Author's world	3/5
2021	Microlite	Generic System	French translation done. Not playable as-is.	3/5
2020	Empire galactique	Sci-Fi	One of the first french RPG	3/5
2020	D&D 5e basic rules	Heroic Fantasy		3/5
2020	QAGS	Generic system	Simple and funny dynamic system	3/5
2020	FU - Freeform Universal	Generic system	JDR basé sur le "Yes but.../No but..."	3/5
2021	D20 Modern SRD	Generic System	Exploration in parallel to some Polyhedron readings	2/5
2021	The Wretched	Horror	Bof	2/5
2020	Pokethulhu	Fun	You need to like the comics	2/5
2020	CRGE	GM Emulator	Based on the "Yes but.../No but..."	2/5
2020	Gateway	Heroic fantasy	Based on D&D	2/5

2020	Hero kids	RPG for kids	Bof, better play a simple adult game, or Bubblegumshoe	2/5
2020	Dagger	RPG for kids	Bof	2/5

3.3. Brièvement regardés, à retravailler

Date	Game	Type	Comment
2022	Cortex	Generic System	
2022	The Void	Horror Sci-Fi	Interesting Cthulu Saga in space
2022	1PG Star Legion	Sci-Fi	A sci-Fi small RPG
2022	Cepheus engine	Sci-Fi	The SRD of the Traveller TTRPG
2021	Blades in the Dark SRD	Heroic Fantasy	
2021	Bits	Generic system	In French, a one page generic system
2021	Modern AGE system	Modern	Ongoing
2021	The Dragon	Press	Old issues of The Dragon, in archive.org (1-100 251-280)
2021	Gumshoe system SRD	Generic System	Entering into simplified translation process
2021	13th Age	Heroic Fantasy	Just starting
2021	Gumshoe system	Generic system	Investigation oriented: That one is for me :)
2021	GURPS	Generic System	To investigate
2021	Traveller 1e	Sci-Fi	Seducing
2020	Covetous	GM Emulator	Bon produit avec plein de tables
2020	Conspiracy X	Modern	
2020	PIP system	Generic system	
2020	MiniSix	Generic system	D6

4. Quelques réflexions sur les systèmes de jeux

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

L'article sur PbtA a bougé ici : <https://orey.github.io/blog/pages/pbta/>

4.1. 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.

4.2. 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.

4.3. 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.

4.4. 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.

4.4.1. 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.

4.4.2. Numéro 2 - Maléfices

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

4.4.3. 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](#).

4.5. 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](#)

4.6. Quelques commentaires sur quelques jeux

4.6.1. 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 très beau supplément publié en CC sur le [site de Méga IV](#) : l'encyclopédie galactique.

4.6.2. 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.

4.6.3. 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](#).

4.6.4. 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.

4.6.5. 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.