



Le Système EST important !

vendredi 1er juillet 2005, par [Artanis](#), [Ron Edwards](#)

J'entends depuis presque 20 ans une même idée être ressassée encore et encore : "Le système de règles utilisé pour mon jeu de rôle n'a pas grande importance. Un jeu est aussi bon que les gens qui y jouent, et tout système peut fonctionner étant donnés les bons MJ et joueurs."

Mon avis ? Je suis en désaccord pur et simple.

partie

"Ouais, pourriez-vous dire, mon MJ Robert maîtrise ce qu'il veut. Le jeu peut être nul, mais Robert sait jeter ce qu'il faut pour ensuite faire un tabac total." D'accord. Robert est talentueux. Cependant, imaginez à quel point il serait bon s'il ne devait pas passer tout ce temps à épurer les règles. (Rappelez-vous que je parle ici du système de règle, pas de background ou de scénarios.) Je suggère qu'un système est bon pour peu que, parmi d'autres choses, il ne gaspille pas le temps de Robert.

"Bon, d'accord, me direz-vous. Mais la qualité d'un jeu n'est toujours qu'une question d'opinion. On ne peut pas déterminer quel JdR est le meilleur, c'est une affaire de goût."

Une fois encore, je suis en désaccord pur et simple.

Quelques définitions seraient les bienvenues. Premièrement, je parle de JdR traditionnels, où le MJ est un humain et les joueurs sont rassemblés autour d'une table pour la partie. Deuxièmement, par "système" j'entends une méthode pour résoudre ce qui se déroule en jeu. Il doit s'appliquer à deux niveaux : celui des personnes réelles jouant le jeu, et celui des personnages vivant des événements fictifs. [1]

largement.)

Trois buts ou objectifs de jeu ont été suggérés [2]. Un joueur donné approchera une situation de jeu de rôle selon un de ces points de vues et négligera essentiellement les autres. [3]

- Ludiste : Ce joueur s'attend à relever des défis qu'il aura une chance de vaincre en jouant de façon "intelligente". En général ces défis sont incarnés par l'adversité imaginaire. Des jeux qui siéent bien aux ludistes sont Rifts et Shadowrun. [4]

- Narrativiste : Ce joueur est satisfait si une session aboutit à une bonne histoire. [5] Parmi les JdR pour narrativistes on trouve : Over the Edge, Prince Valiant, The Whispering Vault et Everway. [6]

- Simulationniste : Ce joueur est satisfait si le système "crée" un petit univers de poche, sans avoir besoin d'interventions extérieures pour ajuster le cours des choses. Les bien connus "réalistes" [7] sont un sous-groupe des simulationnistes. De bons jeux pour simulationnistes sont entre autres GURPS et Pendragon. [8]

J'affirme que la conception du système de JdR ne peut satisfaire ces trois buts simultanément.

Les différences peuvent s'exprimer, par exemple, par le temps qu'il faut pour résoudre une action du jeu en temps réel : Le simulationniste accepte l'attente tant que cela améliore la précision, le narrativiste déteste l'attente, le ludiste accepte l'attente ou des méthodes complexes si elles peuvent être exploitées *[càd qu'elles présentent un intérêt ludique. NdT]*.

Autre différence : ce qui constitue le succès. Le narrativiste demande une résolution dramatique, mais le ludiste veut savoir qui a le mieux réussi [9]. Ou encore, la façon dont l'efficacité des PJ doit être "équilibrée" : le narrativiste n'y prête pas attention, le simulationniste veut qu'il reflète le système social du monde du jeu et le ludiste demande simplement un terrain de jeu équitable.

Un des plus grands problèmes que j'observe dans les systèmes de JdR est qu'ils essaient souvent de satisfaire les trois points de vue à la fois. Le résultat, malheureusement, est une garantie que presque

tout joueur sera irrité par un aspect du jeu pendant la partie.

Le MJ dévoue alors de son temps, comme dans l'exemple de Robert, à jeter les aspects qui déplaisent à son groupe. Un "bon" MJ devient celui qui peut faire cela de façon optimale ; mais pourquoi ne pas éliminer cette étape laborieuse et permettre à un MJ ludiste d'utiliser un jeu ludiste, allant directement à l'essentiel ? Je prétends que créer un système spécifiquement pour un de ces objectifs est la première priorité à examiner.

Remarquez donc que je pourrais louer un système donné pour son accord élégant à un de ces buts, même si je ne partage pas ce but et pourrais détester jouer à ce jeu. C'est un point important, parce que désormais je peux exprimer un jugement par rapport à ce critère, plutôt que seulement gémir sur « ce que j'aime ».

Conception de système : deuxième partie

Maintenant qu'un système a un but ou un objectif à utiliser comme étalon, il est temps de disséquer quelque peu sa méthode de résolution. Ici je suis l'idée de Jonathan Tweet (trouvée dans le livre de règle de l'excellent JdR Everway) qu'il existe trois types de méthodes de résolution dans un JdR.

- Fortune : Ce sont les méthodes permettant d'obtenir de façon plus ou moins aléatoire une série de résultats pour chaque instance à résoudre (j'ai fait 10 sur 3 dés sous ma compétence à 12, je touche !) La plupart des systèmes de JdR sont principalement basés sur la Fortune pour des raisons historiques. La mise en œuvre de cette méthode passe, entre autres, par des dés, des cartes, etc.

- Karma : On compare deux valeurs fixées (j'ai 7 en escrime, tu en as 4, je gagne). Ambre est un des seuls jeux principalement Karma.

- Drame : Le MJ (ou rarement le joueur) résout l'issue en disant ce qu'il se passe ("Tu l'embroches



!" dit le MJ, sans lancer de dés ni consulter de nombres d'aucune sorte.)

Un système donné peut certainement mélanger et combiner ces méthodes, et en effet Everway permet au MJ de concocter son savant assemblage. Ambre, par exemple, modifie son système Karma par du Drame ; Extreme Vengeance modifie ses méthodes de Drame par de la Fortune et Sorcerer modifie sa Fortune par du Drame. Certains systèmes utilisent différentes méthodes pour différents aspects des règles, AD&D par exemple utilise du Karma pour la magie et de la Fortune pour le combat.

Considérons les méthodes de Fortune, car c'est ce à quoi la plupart d'entre nous est habituée. Comment donc plante-t-on ce type de résolution dans le jeu ? Il y a à mon avis deux choses à vérifier minutieusement (j'ai volé les termes suivants à l'écologie, qui l'eut cru ?) :

- Temps de recherche : combien de temps faut-il pour avoir le résultat brut du lancer ? Ceci inclut le nombre de dés à lancer, calculer les modificateurs, évaluer le résultat et ainsi de suite.

- Temps de manipulation : bon alors, qu'est-ce qui se passe ? Ceci inclut la comparaison du résultat à un autre lancer ou à un tableau, passer à la prochaine étape le cas échéant, déduire des points de vie, sauvegarder contre l'étourdissement et ainsi de suite.

Je ne peux certainement pas dicter quelles sont les bonnes durées de ces temps, mais je prétends que si ce n'est pas approprié à l'objectif du jeu (ludiste, narrativiste, simulationniste), les joueurs vont se plaindre, à juste titre, que "le système nous embourbe" (narrativistes), "est inéquitable" (ludistes) ou "n'est pas réaliste" ou "précis" (simulationnistes). La méthode de résolution d'un bon système devrait faire son travail dans un laps de temps réel approprié.

Ce que recouvre le système et la durée approprié à sa résolution dépend de l'objectif. Un nouveau système de JdR n'a plus d'excuses à se fier à l'ancien paradigme de (1) lancer l'initiative, (2) lancer pour toucher, (3) lancer pour défendre, (4)

lancer les dégâts, (5) lancer contre l'étourdissement, etc.

Ceci est un résidu des wargames et est strictement simulationniste + ludiste. Votre propre vision du système pourra être très, très différente. A Zéro par exemple, l'ordre des actions, les succès de chaque action, le degré de succès de chaque action (y.c. les dégâts) et tout autre aspect de la résolution est déterminé par UN lancer par joueur et UN lancer du MJ, en toute occasion, même en cas de combat à grande échelle. Le système de ce jeu est véritablement une invitation à la réflexion pour tous les habitués aux méthodes plus anciennes.

(A nouveau : il se fait que je suis un narrativiste pur et dur qui apprécie le plus les systèmes karma, avec un peu de fortune par-dedans. Mais selon les principes ci-dessus, je peux maintenant juger un système selon ses priorités, plutôt que selon "ce que j'aime".)

Une autre question intéressante à propos des méthodes de résolution est : qu'est-ce qui est vraiment résolu en termes de mécanismes de jeu numériques ? Considérez trois choses : l'évènement en lui-même ("est-ce que je touche ?"), l'énergie que cela vous coûte ("déduis 4 points d'Endurance") et la récompense ("Tu as fait 18 dégâts, ça fait 18 XP, note-les bien").

Matière à réflexion : peut-être qu'un JdR n'a besoin que d'une de ces choses, deux au plus, et peut tout simplement faire disparaître la troisième (et il n'importe pas laquelle). Cependant, je suis toujours encore en train de réfléchir à ce point ; en ce moment [10] Ce n'est qu'une notion, pas une conclusion.

Conclusion

Pour résumer, je prétends qu'un bon système est un système qui connaît son objectif et ne gaspille aucun mécanisme sur les deux autres objectifs. Sa méthode de résolution est appropriée à cet objectif, elle a un temps de recherche et de manipulation qui fonctionnent pour cet objectif, en termes de ce que les joueurs veulent faire et de ce qui arrive aux

personnages. (L'on pourrait même suggérer que la méthode soit aussi appropriée thématiquement, comme les billes d'Asylum et les cartes à jouer de Château Falkenstein ; c'est une idée que j'aime aussi, mais elle n'est pas absolument nécessaire.)

Peut-être que l'éternel débat "système léger" contre "système lourd" est une perte de temps. Un système n'est pas automatiquement bon s'il est plus ou moins complexe qu'un autre. Le degré de complexité acceptable dépend de l'objectif du jeu, mais un système narrativiste karma est plus satisfaisant avec des règles assez simples.

Daignez considérer quelques systèmes par vous-même avant de réagir trop fortement à cet essai. Je respecte votre opinion, mais pensez bien au nombre de JdR auxquels vous avez véritablement joué, c'est-à-dire de vraies histoires et séances avec des personnages créés par les joueurs et dont vous vous souciez, pas des démonstrations à des conventions ou des tests de règles de combat. Je pressens en effet que ceux d'entre nous qui avons joué à plus de cinq ou dix jeux de façon impliquée seront d'accord sur ce point : "le système n'importe pas" est un mythe.

P.-S.

Toutes les notes sont l'œuvre du traducteur.

Notes

[1] 1. A l'époque, le mot "système" n'était pas aussi clairement défini que maintenant, par l'auteur. Un glossaire (dont j'espère faire la traduction par la suite) datant de 2004 dit : le Système (comprenant, mais pas limité aux "règles" [dans le sens traditionnel]) est défini comme étant le moyen par lequel les joueurs [y.c. le MJ] se mettent d'accord sur les événements imaginés au cours de la partie.

Cet article n'illustre donc qu'une facette bien précise du Système. Des réflexions similaires peuvent être faites quant aux autres composants du Système, p. ex : le pouvoir décisionnel du MJ, l'importance du background, etc. doivent eux aussi concorder avec ce que va décrire cet article : à savoir les objectifs de jeu.

[2] C'est-à-dire des priorités d'ordre "esthétique" ou des éléments auxquels on accorde de l'importance dans le jeu de rôle. Le but est donc ici le désir l'exploration de ces priorités, que le système est ensuite censé faciliter.

Ainsi, l'on pourrait avoir comme intérêt premier de voir des situations critiques pour un groupe de personnes avoir lieu et d'en explorer les complications par le jeu. Par exemple, une fille de riche marchand pourrait être promise en mariage contre son plein gré et les PJ auraient à prendre position par rapport à ce problème (objectif narrativiste), en intercédant qui en faveur du père, qui en faveur de la malheureuse, avec les tensions que cela peut générer.

[3] Il est bien entendu possible de changer de point de vue, si l'on change de jeu par exemple, mais l'idée forte ici est qu'il vaut mieux reconnaître les distinctions et les mettre en valeur à travers le système afin de créer un jeu cohérent, au lieu de faire un amalgame insipide.

Les systèmes hybrides ne sont actuellement pas exclus, mais cela dépasse la portée de cet article.

[4] Des exemples peut-être mieux connus des francophones pourraient être : Savage Worlds, INS/MV 4, Deadlands et COPS.

[5] Ceci reste assez flou pour l'instant, mais sera spécifié dans des articles ultérieurs. En gros, histoire serait ici à prendre dans le sens d'une question suscitant un débat "moral".

[6] D'autres exemples : Dying Earth, Hero Wars...

[7] Les réalistes sont ces fameux fanatiques du "réalisme". Ceux qui veulent que le système réfléchisse une certaine réalité physique : une



balle en pleine tête tue, la fatigue doit être prise en compte lors d'un combat, la répartition statistique des résultats d'un lancer de dé doit suivre telle ou telle courbe pour être conforme à la "réalité", etc.

[8] D'autres exemples : Polaris, Rêve de Dragon, Rolemaster

[9] Un simulationniste recherchera un enchaînement d'évènements cohérent avec le monde.

[10] Rappelons peut-être la date de l'article : 1998. Pour plus d'informations à ce sujet, se référer à l'excellent [site de l'auteur](#).