



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Sden > Le Blog > **2005, le JdRA prend un coup de vieux**

2005, le JdRA prend un coup de vieux

suite d'une chronique annuelle

vendredi 1er juillet 2005, par [l'Archiviste](#)

Voilà maintenant deux ans qui se sont écoulés depuis la première partie de ma chronique "2003, l'année du JdRA". Encore en 2004, ça pouvait passer, mais là j'ai été obligé de changer le titre...

Bon, ce n'est pas très dérangeant : la situation aussi a changé.

Petite création deviendra grande

Ce qu'il y a de plus marquant dans cette année 2005 (et si on regarde en arrière vers le cours de l'année 2004), c'est que, pour la première fois à ma connaissance, un JdRA qui fut un temps présenté à la CJDRA s'est retrouvé édité, comme ça, pouf, par les éditions [Phénix](#).

Pour un coup d'essai, ce fut un coup de maître. Distribué dans les boutiques traditionnelles de JdR, [Mousquetaires de l'Ombre](#) est vendu à un prix carrément modique et contient tout ce qu'un monomane pourrait désirer : beaucoup de background, des règles simples et efficaces, quatre scénarios inclus, et la liste est longue... d'autant plus que d'autres suppléments sont encore disponibles gratuitement sur le site internet du jeu. Ne croyez pas que j'ai mes parts dans cette entreprise, au contraire... Mais j'ai pu observer l'évolution de ce petit bout de jeu au cours des années et ses auteurs méritent amplement le succès qu'ils ont rencontré.

En plus de cela, Phénix nous prépare la sortie de sa deuxième édition : Elfirie. Ce jeu, qui sera futuroriste, sera présenté en exclusivité à la [CJDRA5](#) et profite d'ores et déjà de la reconnaissance de l'un de ses auteurs, j'ai nommé le très célèbre Willy "Brain.Salad" Favre (dont j'ai déjà d'ailleurs parlé amplement dans mes précédentes

chroniques).

Le JdRA a grandi, ses productions sont plus mûres et il semblerait que le public soit aujourd'hui conscient qu'une production amateur ne se résume pas toujours à un rescussée de D&Dv12.8...

Le Monde du Jeu (d'rôle amateur)

En parlant de CJDRA, il semblerait que cette auguste convention, vieille cette année de 5 ans, soit aujourd'hui victime d'un succès croissant. Obligés de déménager pour cause de *"plus de 10 personnes au mètre-carré n'assure en aucun cas que chacun aura un apport suffisant en oxygène"*, l'AOCJDRA (label de qualité s'il en est) a choisi de devenir partenaire d'[ANTRE](#), l'asso fourre-tout où chacun se retrouve, qui lui fournit gracieusement ses locaux (en fait ceux d'EPITA, mais le faites pas remarquer, le bureau est très mesquin).

Sont attendus pas moins de 42 JdRAs... Histoire de vous faire un petit récapitulatif :

Année	Nombre de jeux présentés	
2001	10	
2002	15	+50%



Année	Nombre de jeux présentés	
2003	26	+73%
2004	37	+42%
2005	42	+14%

Ca nous fait une moyenne de 45% d'évolution chaque année ! Vous en connaissez beaucoup des conventions qui attirent à ce point ?

Cessons le gavage, nous ne sommes pas des oies !

Malheureusement (et parce qu'il y a TOUJOURS un malheureusement), cette véritable explosion des JdRA en 2004 a vu aussi se développer en parallèle des prétendues créations amateurs d'une nullité sans borne dont les "auteurs", fiers de leur "oeuvre", supportent mal la critique. Je n'en citerais pas ici parce que l'objectif de cette chronique n'est pas de descendre en flammes (et que je n'ai pas le temps de tous les énumérer de toute manière) mais ils sont en nombre...

Ces pseudo-JdRA se reconnaissent facilement par quelques critères simples :

- ensemble règle+background tenant sur 2 ou trois pages volantes
- règles originales repompées d'un quelconque système générique où le combat tient pour environ 90% du tout
- background mirifique où se retrouvent pêle-mêle des orcs, des nains et des elfes (pour les jeux medfan), ou des hAck3rZ, des putes et des elfes (pour les jeux d'anticipation), des orcs, des nains et des elfes lourdement armés de gatling guns (pour les jeux post-apo) et enfin des robots géants, des extraterrestres lubriques et sensuelles et des sauts-spatio-temporels-à-degré-0-du-continuum-alte

ro-spatial-de-monsieur-Spock (pour les jeux space-opera)... En gros le pire de chaque genre, mais en pire encore.

- orthographe, syntaxe et grammaire approximatives
- imperméabilité totale à la critique, voir agressivité affichée
- durée de vie nulle, souvent inférieure au temps nécessaire pour terminer le tout (mais largement supérieure au temps requis pour mettre le jeu en ligne - même si y'a RIEN à mettre en ligne -, créer un forum, polluer les autres forums pour faire venir du monde, et éventuellement développer un site hideux autour si deux-trois paumés sans buts dans la vie se proposent de rajouter des fautes d'orthographe en deuxième lecture)

Pour en finir

Comme vous avez probablement pu le constater, cette chronique a des points positifs, mais aussi négatifs. On aurait pu s'y attendre : le JdRA est à la mode, donc il attire... mais il n'attire pas que du beau monde. Il reste à espérer que ces poubelles du JdRA ne nuisent finalement pas aux véritables créations de qualité qui, elles, sont promises à un brillant avenir.

Touchons Dubois !

P.-S.

Si un quelconque Dubois lit cet article, sachez cher monsieur que cette dernière phrase ne constitue en rien une tentative d'agression sexuelle et que je serais ravi de discuter avec vous dans le lupanard habituel, 4° maison close à gauche...