

Beste de savoir

Créer un jeu de rôles : 3 – La Quête du Système Unique

21 janvier 2019

Table des matières

1.	Introduction	1
2.	Sommaire de la série	1
3.	La Quête du Système Unique	2
3.1.	Un peu de contexte	2
3.2.	Un système pour les gouverner tous...	2
4.	L'adéquation du système à l'univers – ou pourquoi ma quête était vouée à l'échec	2
4.1.	Encore plus de contexte : les univers en question	2
4.2.	Points d'achoppement : quant la copie ne peut être conforme	3
4.3.	Un système ou plusieurs ?	3
5.	La troisième voie	4
5.1.	De l'influence des potes et des jeux vidéo	4
5.2.	Une troisième solution, ou un nouveau problème ?	4
6.	Conclusion	5

% CRÉER UN JEU DE RÔLES : 3 – LA QUÊTE DU SYSTÈME UNIQUE % SpaceFox % 05
juin 2018

1. Introduction

Vous en souvenez-vous ? Il y a moult semaines, je vous avais laissés sur une promesse : on parlerait de la création d'un système de jeu [↗](#). Et depuis, plus rien.

Parce qu'il s'en est passé des choses depuis, dont beaucoup n'ont rien à voir avec le jeu de rôles. Mais quand même : la principale cause de ce retard, c'est justement le système de jeu. Voyons un peu pourquoi.

Je rappelle l'avertissement de circonstances :



Tous les avis exprimés ici sont purement subjectifs, discutables et probablement incomplets. Ils n'engagent que moi.

2. Sommaire de la série

1. Quel genre de jeu ? [↗](#)
2. L'ambiance du jeu. [↗](#)

3. La Quête du Système Unique

3. La Quête du Système Unique

3. La Quête du Système Unique

3.1. Un peu de contexte

Dans ma présentation sur l'ambiance du jeu, j'écrivais ceci :

D'autant que le but est que l'univers et le système soient assez souples pour permettre aux joueurs de faire un peu n'importe quel type de scénario.

Votre renard préféré [↗](#) .

La réalité, c'est que j'ai *deux* idées d'univers. Et comme je suis feignant par nature¹, je me suis dit : « *Eh, pourquoi ne pas utiliser le même système pour les deux univers ? Comme ça je ne le décris qu'une fois, j'ai une seule fiche de personnages avec le titre et éventuellement la police qui changent, et ça roule !* ».

3.2. Un système pour les gouverner tous...

Et voici donc que je me mets au travail. J'arrive à un système que j'arrive à peu près à équilibrer. Je me permet même de faire un test de jeu avec des amis, suite auquel je corrige un certain nombre de points – il y aura un billet sur la création de ce système et sur l'équilibrage en général. Peut-être même un billet pour chacun de ces aspects, tiens. Bref.

Et donc voici qu'après tests et calculs, j'obtiens un système qui me plait bien. Oh, il n'est pas parfait, il y a encore des ajustement à faire, et notamment toute la partie sur le *jeu à long terme* (en campagne donc) à faire. Mais j'ai le principal : un système de base fluide, qui fonctionne, y compris la création de personnages.

Je n'ai donc plus qu'à m'attaquer à la description des univers de jeu.

4. L'adéquation du système à l'univers – ou pourquoi ma quête était vouée à l'échec

4.1. Encore plus de contexte : les univers en question

Je ne crois pas vous l'avoir raconté : mes deux univers sont *très* différents. Les jeux ont un gros point commun : on y joue normalement des explorateurs, au sens large du terme – des gens dont les missions principales vont être de découvrir de nouveaux pans de l'univers et d'y régler divers problèmes. Quant au reste :

1. J'ai été jusqu'à en faire mon métier : je suis ingénieur en informatique. Je passe un temps infini à essayer d'automatiser des trucs pour gagner du temps. C'est pas toujours très efficace.

4. L'adéquation du système à l'univers – ou pourquoi ma quête était vouée à l'échec

- Le premier univers (chronologiquement, celui dans lequel j'ai fait mes tests) est de type *médiéval-fantastique*, avec une certaine forme de magie (puissante, mais réservée à de rares personnes), une profusion infinie d'espèces dont beaucoup d'intelligentes, de l'occultisme, une éducation franchement parcellaire chez le quidam moyen... la plus grosse influence identifiée est « [La Quête de l'oiseau du temps](#) ».
- L'autre univers est de type *space opera*, avec pas du tout de magie, du voyage spatial, aucune race extraterrestre intelligente, pas du tout de magie et une éducation de base (en particulier celle des personnages) évoluée. Sa plus grosse influence identifiée est « [La saga Vorkosigan](#) ».

4.2. Points d'achoppement : quant la copie ne peut être conforme

Ainsi donc, ces natures d'univers différentes font que, *par construction*, je ne *peux pas* avoir des règles identiques dans les deux cas. Voici quelques exemples :

- Tout le système de santé : dans l'univers médiéval-fantastique, la magie n'est pas assez présente pour assurer une guérison presque instantanée des blessures². Soigner une blessure est long, et être blessé occasionne divers malus. Mais dans l'univers *space opera*, une blessure est assez peu grave car peut être soignée rapidement par *médikit* – ou alors directement très grave.
- Tout le système de combat : l'univers médiéval-fantastique a des combats principalement au corps-à-corps qui va entraîner des blessures et dont on se protège grâce à des armures ; dans l'univers *space opera* on combat principalement à distance, on se protège avec des boucliers, qui sont très efficaces sauf quand ils lâchent, et là les armes sont presque immédiatement létales (ou incapacitantes).
- Tout le système de magie : il n'y a pas de magie dans l'univers *space opera*.
- Plus subtil : le *personnage de base*, ce qu'on attend d'un personnage lambda sans caractéristique particulière, est très différent entre les deux univers. La conséquence : **les critères de différenciation des personnages ne sont pas les mêmes** ; or ces critères sont précisément ceux qui définissent les personnages. Par exemple, l'érudition est un critère fort dans l'univers médiéval-fantastique, alors que les personnages jouables du *space opera* ont tous une érudition correcte (une érudition supérieure serait éventuellement un atout particulier). De même, quelle importance a la notion de *force* quand on a des outils, exosquelettes ou robots pour faire ce genre de chose ?
- Encore plus subtil : le vocabulaire n'est pas forcément le même – par exemple, on ne parle pas de *munitions* pour les arcs ou les arbalètes.
- Un effet que j'ai eu la chance d'esquiver dans les grandes lignes ici, parce que le type de jeu et l'ambiance sont semblables entre les deux univers : **les règles doivent être en adéquation avec le type de jeu**. Un jeu d'horreur et un jeu de combat tactique ne proposent pas la même expérience de jeu, donc n'ont pas besoin des mêmes règles. Un jeu de survie et un jeu de super-héros ne s'équilibrent pas du tout de la même manière, dans la difficulté des tests ou la punitivité des combats.

4.3. Un système ou plusieurs ?

La solution la plus simple serait de forcer un seul système, mais il ne serait pas correctement adapté à *au moins* un univers. Ça n'empêcherait probablement pas de jouer, avec une expérience

5. La troisième voie

de jeu plus ou moins dégradée.

Une autre solution est d'avoir *un système et demie*, c'est-à-dire un système qui repose sur les mêmes mécanismes (« *Pour faire telle action, tu lances un dé de tel type, tu détermènes le seuil de telle manière et tu interprètes le résultat du dé de telle façon* ») mais avec des règles, un vocabulaire et un équilibrage propres à chaque univers.

C'est la solution que j'ai choisie ; elle ne fonctionne probablement que parce qu'à l'univers près, l'expérience de jeu visée reste assez proche. Cela dit, en réalité les mécanismes ne sont qu'une *toute petite* partie des règles, qui elles-mêmes ne sont³ qu'une toute petite partie du jeu.

5. La troisième voie

5.1. De l'influence des potes et des jeux vidéo

Donc, j'avais choisi une solution pour mes systèmes de jeu pour mes univers ; j'ai même bêta-testé la version *space opera*. Il y avait encore du travail, mais ça on en reparlera dans un autre billet.

Sauf que c'est à ce moment que je me suis remis à jouer à un jeu de gestion/stratégie (Stellaris, pour ne pas le nommer). Et qu'avec un pote on a joué à Blood Bowl, jeu dont la composante aléatoire peut provoquer de purs scandales.

C'est aussi un paramètre à prendre en compte à la création du système : quelle part donner à l'aléatoire ? Est-ce qu'il a une place primordiale par rapport aux compétences du personnage ? Est-ce au contraire presque impossible de réussir quelque chose de trop difficile, et presque impossible de rater une action facile ?

Puis vient une autre question : **a-t-on réellement besoin d'aléatoire dans un jeu de rôles ?**

5.2. Une troisième solution, ou un nouveau problème ?

Et donc, en plus de réfléchir à la part d'aléatoire dans mon/mes systèmes, j'ai tenté la création d'un système dans dés, à base de « ressources à gagner et dépenser » (diverses formes de fatigue, en fait). Pour être sûr que mon système soit bien testé sur des mécanismes précis, j'ai décidé de l'adapter sur mon univers... aucun des deux, en fait. Me voici avec un *troisième* univers, un truc post-cyberpunk (c'est comme du cyberpunk, mais en beaucoup moins dépressif).

Un alpha-test le week-end dernier me prouve les quatre choses suivantes :

1. Mon système sans dés fonctionne, à condition d'être massivement rééquilibré (c'est pas parce qu'il n'y a pas de dés qu'il n'y a pas d'équilibrage, mais on en reparlera).
2. Il implique assez fortement des personnages qui se *surpassent*, donc soit héroïques, soit des nuls qui donnent tout ce qu'ils ont.

2. En clair : il n'y a pas de potion de soins, ni se sort de soins, ni d'équivalent.

3. Plus exactement les règles *devraient* n'être qu'une toute petite partie du jeu. J'ai de plus en plus de mal avec ces jeux qui ont des dizaines et des dizaines de pages de règles pour gérer des centaines de cas qui n'arriveront jamais.

6. Conclusion

3. Il est probablement difficile à jouer pour un débutant.
4. Surtout... il est encore moins adaptable que l'ancien. Je crois que mis à part le paragraphe qui explique le fonctionnement d'une action, je ne peux *rien* reprendre entre les univers.

6. Conclusion

C'est tout pour aujourd'hui !

La prochaine fois, je ne vous parlerai pas de comment votre renard préféré s'est sorti de son piège à trois univers et deux systèmes – parce que je suis toujours dedans. Non, je pense qu'on parlera plutôt de la création et de l'équilibrage d'un système à base de dés.

Mais ça peut changer, hein.