

TOP 10
1er semestre
2025

Tier S



Difficile de ne pas avoir envie de se lancer dans **Pathfinder version Savage Worlds Adventure**. Ou pourquoi pas **Seven Worlds**, ou **Vermilion**, ou le très bon **Shaintar** en attendant **Scarred lands** bientôt converti, ou encore **RIFT** ou **Solomon Kane** et tant d'autres...

Un système vivant semble-t-il. Mais pour moi un système vraiment **Fun** (dés explosifs, prouesses) et **Fast** (système de blessures, combat rapide, granularité compacte), à la maîtrise facile et aux réglages simples mais puissants.

Core Book qui permet déjà de beaucoup jouer avec une belle maquette couleur, lisible et compréhensible. Des suppléments de genres parmi les meilleurs, car ils allient pertinence, qualité et concision.

Un TOP à la GURPS pour moi !

Tier A



Le Cypher System : élégance est l'adjectif qui lui a été attribué. Je suis assez d'accord. **Mon système préféré pour la maîtrise**. Très peu de charge mentale technique, me permettant de me concentrer sur les rôlistes pour leur apporter la meilleure expérience possible.

- Création de personnage par bloc très plaisante et aisée.
- Des niveaux mais peu.
- Une utilisation des points d'expérience multi-factoriels.
- Évidemment le concept d'attrition, de gestion d'XP.
- L'air de rien, c'est un système conçu plus pour élever le récit que le résoudre.
- Un bouquin et un pdf parfait et un SRD VO et bientôt VF disponible !
- Peu mortel hors intrusion du GM, ou options spéciales de genre.

Une faiblesse tout de même sur la magie. J'attends toujours le supplément parfait à ce sujet (mais il y a une production tierce qui fait le taf). Des combats moyennement dynamiques ou techniques mais propices à la narration.

Everything Everywhere All at Once !

Difficile de me passer d'**Everywhere**. Je le joue avec 2d10 ou 3d6 (à la Gurps) et parfois 2d12 (bientôt à la mode avec Daggerheart).

- La règle des quatre ou deux carrières définie si bien un personnage.
- Les atouts pour ciseler le personnage.
- Et une mécanique de résolution d'une grande simplicité tout en disposant de moult options.
- Un système de blessure élaboré, mais pas trop. Un juste milieu quoi !
- Des suppléments intéressants dont une gamme de genre (S&S, SF...).
- Une belle version française de BoL qui utilise les bases.

Tier B



Redoutable d'efficacité et de plasticité avec une fluidité variable. Reste (très) haut placé dans mon TOP10 annuel !

Le **système 2d20** possède une versatilité et des réglages à plusieurs niveaux. Il est parfait pour créer un système à sa mesure et à la mesure de l'univers. Certainement le système qui a le plus de variations.

J'aime :

- la mécanique de la spécialisation et son effet sur le test,
- le pool de momentum et de menace,
- la granularité globale,
- la souplesse de l'ensemble,
- la gamme en général.

Le Tri-Stat core D6 est pour moi le système tout-en-un Absolu parce que totalement pur.

Ce petit ouvrage est plus que générique. Il est **universel**. Il permet d'absolument de **TOUT synthétiser**. Certes avec de l'huile de coude, mais sur un établi créatif complet et malléable. C'est l'ampleur et le cadre créatif du *Hero System* mais en plus accessible et allié. Il est à part pour moi et reste dans le top annuel dans une Une nouvelle base de résolution avec 2 à 4d6 et joue avec la logique d'avantage et de désavantage à la mode en toute pertinence. Des règles optionnelles bien pensées. Mais également des listes d'attributs/capacité quasi optimales. Le choix entre un système de compétences "larges" (12 skills par défaut) et un système précis avec plus de 60 compétences. Une mécanique unifiée qui fonctionne vraiment très bien dans tous les genres, mais qui ne propose que des règles. Pas de setting ou d'exemple de genre. Un précis de règles rien de plus, rien de moins. De l'argile à pétrir. J'adore son format de poche et son petit prix PDF 7,99€. J'aime la sobriété moderne de la maquette et son noir et blanc très lisible.

Nous ne sommes pas loin du moteur parfait en termes de règles génériques. Pas le plus fun à piloter, mais avec une des motorisation les plus unifiée qui soit, extrêmement robuste et qui sit se mettre au service du récit. Un Base de règles beaucoup trop méconnue à mon goût.

La version *Refined* en production proposera un peu plus de narratif.

Tier C



Elementaire mon cher Watson...

Pour ce semestre, Elemental a été poussé, au dernier moment, sur le pas de la porte par Mythcraft, mais c'est une valeur sûre qui reste dans le top annuel :

- tout au d6 (de 1 à 3d6 max, donc léger en logistique de dés)
- règles en deux pages avec une résolution par comparaison de somme avec 1d6 comme variable incluant la possibilité d'exploser une fois ; une mécanique très agréable en jeu,
- un livre ou pdf tout-en-un incluant de larges listes de sorts ou de pouvoirs,
- une logique attributs-compétences bien pensé sur deux granularités différentes aisée à manipuler,
- des dégâts fixes,
- des bonus/malus capés.

Bref un système prêt pour toutes les situations, très rapide à lancer et adapté à presque tous les genres ! Parfait en one shot ou modules courts.

Abstraction de groupe

Abstract Dungeon ne fait pas que du donjon. Tous les genres sont possibles ! Espionnage, Pulp, Horreur, SF... Bref c'est infini grâce à son moteur de jeu.

L'attrition est une mécanique que j'apprécie beaucoup. Et l'effort de groupe est mis à l'honneur !

Extrêmement facile à modifier, du d6, feuille de personnage plaisante, format, partie rapide à mettre en place...

Tout pour me plaire !

Tier D



Sur le pas de la porte

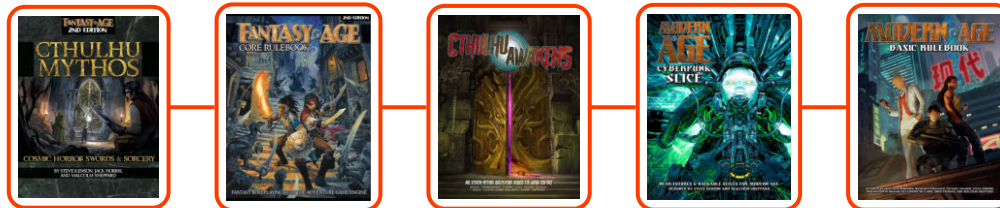


Un autre D&D avec une forte personnalité

J'attends cette nouvelle version de pied ferme. 13th Age recèle de nombreuses mécaniques qui essaient d'apporter du crunch, de la tactique et du fertilisant d'histoire.

Sérieux Outsider

Le classique D6 system reste toujours fonctionnel et intéressant mais il peut être amélioré à plusieurs niveau : cette V2 semble y parvenir avec ses promesses. J'attends la version finale avec impatience.



Le système AGE reste très intéressant par certains côtés. Surtout le Modern AGE avec ses trois niveaux d'ambiance.

Je suis toujours tenté de l'utiliser avec du homebrew maison car j'aime beaucoup la mécanique des stunts. Mais ce sont les tableaux de stunts qui sont surtout transférables.

De tous les hack c'est celui que je préfère

Le Whitehack V4 est pour moi un condensé du meilleur d'un hack OSR typé d20, niveau, classe, version donjon verbe.

J'aime :

- ses quatre classes polymorphes,
- l'utilisation intéressante du tirage sur avantage/désavantage,
- certaines mécaniques polyvalentes,
- la magie freeform,
- le format et la présentation plus que sobre,
- l'adaptation simple des bestiaires d'autres gammes,
- son ouverture possible vers d'autres genres.

Outsider en pre-BETA.

Prometteur mais encore du boulot de finition. Voir la bafouille à ce sujet.

Petit outsider qui mériterait une compilation dans une V2 plus compacte.

Un système rapide et léger avec du niveau, des XP et de la progression intéressantes. Je suis tenté mais je n'aime vraiment pas la présentation et le côté éclaté des règles qui en plus évoluent encore.

C'est l'enfant de Gurps et de Swade avec des combats tactiques de type escarmouche qui le sortent de la masse des systèmes recyclant des mécaniques déjà vues. En somme, un **générique exigeant**, assez pointu pour ne pas dire complexe au premier abord (mais non en fait), incluant une part d'aléatoire plus ou moins contrôlable, visant **des rôlistes qui apprécient le fameux "crunch" et la TACTIQUE**.

Je reste attaché à H&H pour les raisons suivantes :

- Un système de combat précis et techniques avec de vrais choix tactiques influençant le déroulement des affrontements. Tactique et retournement de situation au menu !
- Une mécanique à base de xd10 bien pensée, avec un pool de dés max de 10d10 et des résultats explosifs. De l'autre côté de l'écran, je prends parfois la moyenne sur les dés plutôt que d'enchaîner les additions et ça fonctionne bien pour les plaisirs des participants.
- Des attributs au nombre de 12. Ça définit bien les persos et élargis la finesse de la simulation technique.
- Des listes qui donnent une diversité de création très profonde.
- Création d'équipements et de véhicules intéressante et pas trop compliquée.
- Pas de points de vie, mais des seuils de blessure.
- Une magie adaptée au système, et qui a sa personnalité propre.

Un "presque" **tout-en-un** solide même si le guide du MJ vol 1 peut être utile, ainsi que quelques autres suppléments qui apportent comme SWADE des possibilités de plus.

Parce que c'est GURPS !

Ne cherchez pas. C'est GURPS donc c'est bien sans objectivité aucune.

Du xd10 narrativo-crunchy profond !

Hé oui sur ce tier B je place des previews qui me font saliver. Cette version ULTRA du SP semble très aboutie. Les changements annoncés sont bien vue et la mécanique générale fork du système WhiteWolf est toujours efficace avec une petite liberté de narration bienvenue pour habiller les actions. Le moteur Ultra et 2d20 se ressentent dans l'esprit.

Mais j'ai l'impression que le 2d20 est plus polymorphe. J'attends donc la version Final de Ultra pour me prononcer. Mais pour l'instant le preview m'a plu tandis que je dois lire *The World Below* pour voir le moteur en action.

Le 2d20 à la sauce Might & Magic - dynamic Duo !

J'aime l'esprit du 2d20 et son système de "monnaie narrative". D'ailleurs je m'aperçois que je suis en phase avec les systèmes à transaction et attrition. J'aurais pu mettre le SRD mais autant placer un jdr à gros potentiel.

Ce *quickstarter* montre des mécaniques pertinentes pour simuler la gestion de royaumes et d'armées. Possiblement exploitable avec d'autres systèmes. Ça m'émoustille pour l'instant...

Mythcraft s'est invité soudainement au détour d'un bundle dans ce premier semestre. Et je ne le regrette pas. Ce système sous licence CC3.0 disponible entièrement sur internet dans un Wiki bien organisé est un **"Slasher" de D&D like**. A part un détail, il évite tous les écueils que je reproche à D&D, *Pathfinder* ou leurs clones du moment. **Un des tous meilleurs pour moi pour remplacer la 5e haut la main.**

- une création de personnages très ouverte,
- des classes de personnages extrêmement bien pensées,
- des centaines de Talents pour des centaines de combinaisons,
- des petites règles bien pensées qui apportent du jeu, un peu de gestion, et de la tactique,
- des combats plus dynamiques avec la mécanique de points d'actions,
- une gamme de peuple qui donnent envie et ouvrent beaucoup de possibilités,
- un compendium des monstres encadré dans nos mythologies,
- une ébauche de monde prometteuse,
- une campagne existante type *Ravenloft* qui va du niveau 1 au niveau 30.

ACKS V2 est devenu instantanément ma référence pour du **oldschool (OSR) med-fan destiné à de longues campagnes de jeu**. C'est à dire une fois que je serais à la retraite ou dans un Ehpad ou les deux en même temps. Je dis bien de **longue campagne**. Pour du one-shot, inutile de sortie l'artillerie lourde dans ce cas.

- J'aime le triptyque à la D&D qu'offre cette V2.
- J'aime la maquette de cette V2.
- J'aime sa complétude enlaçant l'économie, la guerre, les relations, le développement de domaines.
- J'aime l'idée de jouer les vieux modules et de longues campagnes avec ACKS.
- J'aime certaines petites règles et certaines tables de descriptions ou de choix.
- Très bien aussi pour du Mega-donjon à l'ancienne.