

NOUVEAU !



BLACK BOX

L'univers des jeux de rôle

Novembre - Décembre 2005 - n°01

ACTUALITÉ DU JEU

Jeux de rôle, jeux de plateau, jeux de cartes, jeux vidéo...

CRITIQUES :

Qin, Shadowrun 4, Earthdawn 3, Te Deum, AmnesYa, L5A...

ARTICLES ET REPORTAGES

Interview de Hub le dessinateur de Okko

AIDES DE JEU

LE NOUVEAU BIMESTRIEL CONSACRÉ AUX

JEUX DE RÔLE

M 04587 - 1 - F: 6,00 € - RD



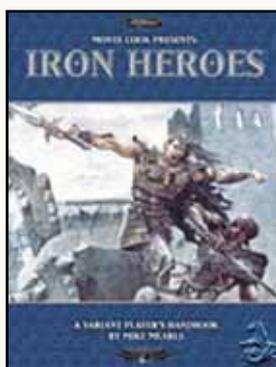
**ET UN JEU
EN ENCART :**

SILVER PUMPKIN



SCÉNARIOS : D&D, Qin, L5A, Midnight et un grand scénario C.O.P.S.

Critiques



Iron Heroes, OGL

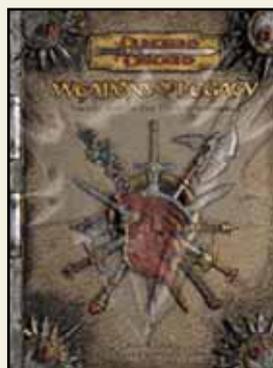
Alors que de nombreux ouvrages pour le d20 System naissent et meurent dans l'anonymat le plus complet, des « irréductibles » amis de Monte Cook, l'un des co-auteurs de Dungeons & Dragons 3, essaient encore et toujours de tirer leur épingle +2 du jeu !

Après la fin d'une grande guerre et la disparition des anciennes races, les humains se retrouvent seuls dans un monde sauvage et inexploré, où

la magie est rare et imprévisible... Après ces quelques pages de background très vite expédiées, on entre dans le vif du sujet. Votre personnage, un humain donc, va tout d'abord pouvoir choisir des traits de background lui offrant des capacités spéciales. Ensuite, c'est le tour des classes de personnage, bien orientées combat, qui vont du classique comme l'archer, le rôdeur ou l'assassin à l'étrange comme l'armurier, qui combat en utilisant son armure... Chaque niveau offre des bonus de toucher différents pour les armes à distance et de contact, des bonus à la valeur de défense, des capacités spéciales et, pour finir, les dons de maîtrise, le point fort du jeu. Chaque don se retrouve divisé en une dizaine d'autres représentant des entraînements ou des écoles de combat et il est donc impossible de bénéficier de toutes les nombreuses capacités proposées. Le joueur sera obligé d'orienter progressivement les techniques de combat qui deviendront la marque de fabrique de son alter-ego. Il y a d'autres bonnes trouvailles dans IH, comme les réserves de dés, qu'on peut cumuler au cours du combat et dépenser pour activer des pouvoirs particulièrement intéressants. À côté de cela, les attaques d'opportunité ont été simplifiées (ouf !), tandis que les armures offrent des bonus à la CA et des réductions de dégâts sous forme de jets de dés, comme les armes en fait. On finira par les deux dernières options du jeu, les challenges qui sont en fait des options de combat et de compétences sympathiques, du type un malus ici donne un bonus là, et le concept ambitieux de « stunt », qui permet de combiner l'utilisation d'une compétence à une attaque (de nombreuses possibilités sont décrites), de manière très fun et cinématographique. Votre codex martial va prendre la poussière...

Damien Coltice

Sword & Sorcery/ 250 pages / Prix conseillé : 35 euros



Weapons of legacy- cy, pour D&D 3.5

Avec 10 ans de retard, Donjon se rattrape et s'approprie le concept d'objets magiques « évolutifs », dont les pouvoirs sont étroitement liés à l'histoire qui les entoure. Le résultat est un bel ouvrage décrivant une cinquantaine d'objets, que le MD saura distiller avec soin dans ses campagnes.

Les auteurs de ce supplément, n'ont pas inventé le fil à couper l'eau tiède ! Ils ont tout simplement repris un concept initié dans *Earthdawn*, le jeu de rôle, et l'ont adapté au Système d20. Le concept ? Certains objets ont une histoire, dont les événements marquants ont enrichi le potentiel magique. Un personnage ayant découvert un objet de ce type a la possibilité, à chaque fois qu'il change de niveau, de découvrir de nouveaux pouvoirs. Ainsi, à partir du niveau 5, le joueur fait un test de Connaissance pour accéder à une partie de son histoire, et accomplit un premier rituel de « succession » pour accéder au... jackpot ! Chaque niveau apporte ainsi son lot de pouvoirs, de bonus, et s'accompagne de coûts, quand même, il faut pas abuser, en po, en XP, en points de vie, pénalités à l'attaque, ou Jets de Sauvegarde. Au niveau 11 et au niveau 17, il existe deux autres paliers nécessitant l'accomplissement d'un nouveau rituel en rapport avec le passé de l'objet. Le test de Connaissance permet de ne pas avoir à chercher toutes les informations le concernant, mais les MD auront certainement de bonnes idées afin que leurs joueurs les découvrent au cours de la campagne. La liste des objets est impressionnante et variée, du marteau de Bloodcrier, qui geint et saigne au milieu du combat, à l'épée à deux mains de Mérikel, possédant un héritage double et contradictoire. La cinquantaine d'objets bénéficie d'un historique complet, souvent de qualité, d'une belle illustration, d'une idée d'aventure et de l'inévitable (et jouissive) description de ses pouvoirs, d'ailleurs très échelonnés. Au bout du compte, le travail des auteurs force l'admiration : le recueil de 200 pages est une source inépuisable d'aventures pour enrichir vos propres scénarios, il ralentira certainement la course effrénée aux objets classiques, tout en ravivant la flamme chez vos joueurs les plus blasés !

Damien Coltice

Wizards of the coast / 200 pages / Prix conseillé : 30 euros



Wilderlands of High Fantasy

Si la couverture de Frazetta rappelle les meilleurs moments de Bloodlust, l'intérieur lui n'est pas du même acabit. Là où *City State of the Invincible Overlord* était intéressant, transposable dans plusieurs univers d20, les 400 pages de cette compilation et adaptation de suppléments Judge Guild devrait rebouter même les plus fer-

vents admirateurs de D&D première édition.

Les 18 cartes représentant le monde des Wilderlands sont divisées en milliers de petits hexagones et chaque lieu qui les compose est décrit en détail. Voilà. En plus ce n'est pas cher.

Et attention, dans l'hexagone 1831, il y a des ours bruns.

David Burckle

Sword & Sorcery / 2 x 216 pages / Prix conseillé : 70 euros



Bestiaire du vieux monde, pour Warhammer le JdR

Après un recueil de scénarios en N&B sentant un peu le réchauffé, ce bestiaire nourrie très clairement de grandes ambitions, fort de ses 120 pages couleur, pour un prix forcément un peu élevé. Outre l'objet visuel de qualité, les auteurs de Black Industries nous proposent

ici un découpage inhabituel et ambitieux, qui devrait donner des idées aux autres éditeurs... La première partie du bestiaire est un gros recueil de citations et de commentaires, classés et rédigés par un érudit du Vieux Monde, Odric de Wurtbad. Il présente, par thème, les créatures les plus dangereuses de cet univers, à travers les regards d'interlocuteurs divers et variés. Les citations sont classées en trois catégories : « croyances populaires », « de l'avis des érudits » et « aux dires des intéressés ». Évidemment, la troisième catégorie est souvent manquante (a-t-on déjà entendu parler une bête des marais ?!), mais ce découpage révèle très vite son intérêt : pour chaque créature rencontrée, les joueurs, après un petit test de connaissance approprié, auront accès à des informations plus ou moins intéressantes, tirées des « croyances populaires » ou de « l'avis des érudits ». Ce mécanisme est très intéressant, mais, au fil de l'ouvrage, on se demande pourquoi les auteurs n'ont pas exploité plus à fond ce concept. Au gré des diverses citations, trop courtes pour être réellement toutes passionnantes, les informations se retrouvent un peu perdues au milieu de bavardage, et le livre perd en intensité. Pour autant, les différents protagonistes, « l'éminent » professeur d'université de Nuln, le déjà célèbre paysan Hob ou le seigneur Vampire Von Carstein, nous livrent des anecdotes souvent pertinentes ou savoureuses, comme cette rencontre entre le géant et le vieux Hob ! On notera aussi l'excellent chapitre sur les rejetons du Rat Cornu, de loin le plus dense, et les ajouts en caractères gras d'Odric, qui seront les plus utiles au MJ. Enfin, l'ouvrage se termine par les caractéristiques de toutes les créatures, par une table des mutations du chaos (Ah, les joies de la mutation !) et sur quelques appendices toujours utiles comme les caractéristiques des montures et des animaux ainsi que des tableaux de localisation des dégâts.

Damien Coltice

Darwin Project / 120 pages / Prix conseillé : 34,50 euros



ORDO DRACUL Supplément pour vampire, le Requiem

Ce supplément, en anglais, traite de l'un des pactes (covenants) auxquels les vampires adhèrent pour trouver un but à leur requiem.

À l'instar du supplément sur la Lancea Sanctum, les héritiers des enseignements de Vlad Tepes, fondateur de l'ordre du dragon (Ordo

Dracul) bénéficient d'un très bon supplément.

Vous y trouverez l'histoire et l'évolution de l'Ordo Dracul, ses différentes factions, les trois philosophies inspirées par les trois épouses de Vlad Tepes, et bien entendu les nombreuses lignées, nouvelles disciplines, nouveaux mérites, nouvelles dévotions etc.

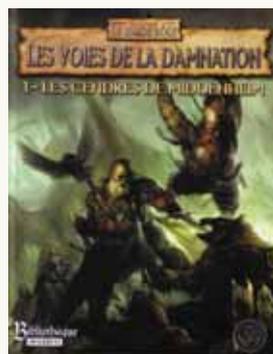
Que vos joueurs adhèrent à ce pacte ou que vous vous serviez de la mine d'informations contenue dans ce supplément pour vos PNJ ou votre campagne, ce supplément ne peut être qu'un bon investissement. Finis les grands discours sur Dieu et sa malédiction, finis les élucubrations sur des déesses sanglantes qui représenteraient un principe primordial, finie la lutte impitoyable pour le pouvoir et finie les idées de démocratie chez les vampires ; une seule chose compte, vous, vous et la possibilité de transcender votre état immuable de mort-vivant. L'Ordo Dracul n'existe que pour permettre à ses membres de développer le maximum de tiers. Les tiers permettent de mieux maîtriser la bête, de vaincre le feu et la lumière du jour. Le statut au sein de l'ordre est déterminé par le nombre de tiers que vous connaissez.

Mais ne croyez pas que les membres de l'ordre passent leur temps en introspection ; ils sont pour bien des raisons plus monstrueux que leur congénères partisans des autres pactes.

Alors, si vous aimez l'ambiance Londres fin du XIXème siècle, Docteur Jekyll et Mister Hyde, et si le plaisir de jouer un Tzimisce de l'ancien Monde des Ténèbres vous manque, n'hésitez pas à rejoindre l'Ordo Dracul et évoluez vers un état supérieur.

Thomas Felman

White Wolf / 220 pages / Prix conseillé : 35 euros



Les cendres de Middenheim, La voie de la damnation

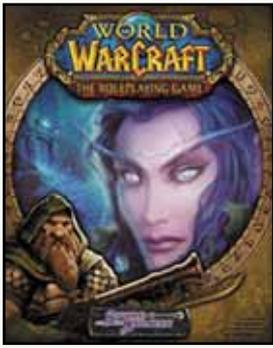
Le premier chapitre de la nouvelle grosse campagne Warhammer est enfin disponible en français, et en couleur, contrairement à la vo. Situé juste après les événements du scénario du livre de base « En passant par la Drakwald ». Les PJ auront fort à

faire pour libérer la cité de Middenheim d'un culte du chaos qui veut tout simplement faire éclater une guerre civile dans l'Empire. Les joueurs devront tout d'abord se disculper d'un meurtre et d'un vol, retrouver ensuite une relique du chaos et la ramener en ville sans succomber aux promesses de pouvoirs, déjouer une sombre machination, sauver un de leur ami, détruire un artefact et défaire des cultistes. Même Jack (Jakob ?) Bauer aurait du mal à survivre à ça.

Une description de la ville et une carte complète l'ouvrage, pour ceux qui n'aurait pas la chance de posséder La cité du Loup Blanc.

David Burckle

Bibliothèque interdite / 96 pages / Prix conseillé : 27,50 euros



World of Warcraft

Surfant sur la vague ayant propulsé World of Warcraft (WoW) au rang de MMORPG le plus joué au monde, SSS et Blizzard nous proposent une nouvelle édition d'un jeu de rôle très attendu.

Après des années de guerre, une paix relative plane sur les deux continents. La Horde et l'Alliance s'en tiennent à

un statu quo de circonstance, ayant beaucoup souffert de leurs derniers affrontements, et surtout de la guerre récente contre la Légion Ardente.

Coté Alliance, Jaina Proudmore, promue leader des humains à la mort de son père, règne sur l'enclave de Theramore. Les elfes des bois, qui ont laissé beaucoup de forces à la bataille de l'arbre de vie, guérissent leurs blessures. Les hauts-elfes étudient la magie dans son essence première, et deviennent peu à peu dépendants de son énergie. Les nains quant à eux, ont découvert qu'ils pourraient être les descendants directs des Titans, créateurs de l'univers, et cherchent dans les ruines des preuves de leur passé glorieux, entraînant avec eux les gnomes, leurs plus proches cousins, et leur technologie.

Du côté de la Horde, Thrall tente d'enseigner aux orques les voies de l'honneur et de la spiritualité, essayant de combattre par là même les méfaits commis par les anciens chefs orques, tout corrompus qu'ils étaient par les démons. A leur côté, leurs fidèles alliés les taurens vivent dans le havre de paix qu'est Mulgore communiant avec les esprits sauvages et s'adonnant à la chasse. Les tribus barbares de trolls des forêts, sauvages et imprévisibles ont rejoint Thrall pour résister aux assauts de l'Alliance. Plus sombre fut l'arrivée des Réprochés, légions de mort-vivants ayant pris conscience de leur état et ayant fuit la domination du Roi Liche.

WoW vous propose d'incarner un groupe de personnages issus d'une des deux factions du monde d'Azeroth : la Horde (les « méchants ») ou l'Alliance (les « gentils »).

Les races proposées sont assez classiques, et plutôt stéréotypées. Les orques sont sauvages par nature, les taurens ne sont jamais que des minotaures revus et corrigés par Blizzard, les elfes des bois font d'excellents archers et les nains de solides guerriers.

Jusque là, le moins que l'on puisse dire c'est que rien n'est fait pour nous dépayser. Cependant, quelques espèces un peu plus exotiques agrémentent un peu la table de jeu. Ainsi, la Horde propose, non sans quelques avertissements préalables, d'incarner des mort-vivants, que l'on pourrait rapprocher des elfes noirs d'autres univers, tant ils sont cruels et machiavéliques. L'Alliance quant à elle, permet de jouer des hauts-elfes, littéralement drogués à la magie, ou des gnomes, excellents artisans.

Les classes de personnages classiques de D&D ont été retravaillées afin d'être aussi fidèles que possible au jeu online. Aussi, sorti des sempiternels paladins et autres barbares, quelques classes basiques du système D20 ont été modifiées pour les conformer à l'esprit du jeu. Ainsi, un joueur optant pour la classe de Soigneur (Healer) devra choisir entre les spécialisations de druide, prêtre ou chaman lors de la montée de niveau. De même, un Arcaniste (Arcanist) évoluera vers les voies de mage, de nécromancien ou de démoniste.

Un soin tout particulier a été apporté à la classe d'ingénieur, omniprésente dans l'univers de WoW. Les fous du tournevis et des plans complexes vont pouvoir s'en donner à cœur joie, un système de création d'objets technologiques ayant été créé pour l'occasion.

Si le jeu fait quelques rajouts au niveau des dons et des sorts, l'essentiel des règles reste inchangé, les habitués du système D20 sont en terrain connu. A noter tout de même que dans WoW, la magie des arcanes (à opposer à la magie divine) provoque une accoutumance, et s'avère même être une drogue néfaste, transformant peu à peu le plus droit de ses pratiquants en un junkie avide de pouvoir.

Le livre de base contient également des règles assez simples permettant au MD de créer des villes, villages, ou même des métropoles, avec des

caractéristiques telles que richesse, population (militaire ou civile) ou degré d'avancement technologique. On sent bien ici l'influence du jeu de stratégie Warcraft III.

Au niveau de la présentation, le jeu mélange dessins originaux et screenshots. Ces derniers ne sont malheureusement pas tous du meilleur effet, et rajoutés aux icônes directement issus du mmorpg pour symboliser les sorts, le tout manque quelque peu d'originalité.

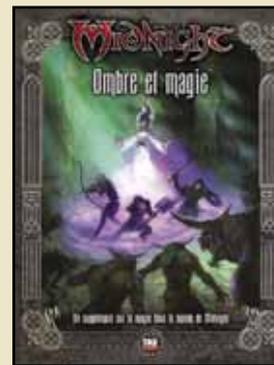
WoW fait suite au jeu de rôle sorti il y a quelques temps, adapté du jeu de stratégie basé sur l'univers de Warcraft. La gamme, si ce n'est pas celle de Forgotten Realms, est tout de même suffisante pour rendre l'univers vivant. Ainsi, sont déjà sortis un bestiaire, un manuel de la magie, ainsi que des compendiums sur la Horde et l'Alliance.

SSS annonce déjà pour octobre un nouveau compendium sur la magie, qui devrait explorer de nouvelles possibilités pour les utilisateurs d'arcane, et décrypter la dépendance à la magie.

En résumé, WoW jdr est un bon jeu, et surtout un bon tremplin pour les personnes connaissant l'univers virtuel et voulant faire leurs premiers pas sur table. Loin d'être déroutées, elles pourront goûter aux joies du « vrai » jeu de rôle. De son côté, le MD pourra créer des campagnes épiques avec moult rebondissements en se basant sur les intrigues propres à chaque clan. L'univers est vaste, et les régions sont assez originales pour que les joueurs s'y amusent pendant un bon moment.

Thierry Przybyla

Sword Sorcery Studios / 400 pages / Prix conseillé : 39,90 euros



Midnight : Ombre et magie

On replonge encore une fois dans *Midnight*, un monde de chaos et de destruction, avec une légère pointe d'espoir pour ceux qui sauront profiter des révélations contenues dans cet excellent supplément. Un supplément réservé à la magie dans ce monde isolé où elle s'éteint doucement, où sa pratique est interdite sous peine de mort ou d'esclavage.

Mais comment faisait-on sans ce nouvel opus pour jouer un jeteur de sorts en Eredane et espérer survivre ? Et bien c'est dorénavant possible, plus la peine de tirer à la courte paille pour savoir qui jouera l'arcaniste, ça va se bousculer à la table.

On retrouve dans *Ombre et magie* une recette qui certes n'est pas nouvelle mais qui marche, nouveaux dons, nouveaux sorts, nouvelles voies héroïques, classes de prestiges, nouveaux objets de concordance et berceaux de pouvoirs.

Et là, vous vous dites : mouais, comme d'habitude, un supplément d20, toujours la même chose... Et bien non, ici on ne tombe pas dans l'excès, pas de dons « atomiques », pas de sorts « trop balèze » que de l'utile, de l'incroyable même.

On trouve quand même des nouveautés sympathiques comme la magie runique utilisable par tous ou l'apparition de fétiches « naturels », très utiles aux MD pour rajouter un peu de magie dans leurs scénarios ou campagnes sans pour autant donner trop de pouvoir aux joueurs. Utilisées judicieusement, les informations que l'on vous donne sur « Aradar », lieu mythique perdu où la magie est apparue dans un passé oublié et lointain et recherché de tous ou « Les Artères », la sympathique prison pour arcanistes des forces de l'ombre d'où personne ne revient, feront de très bonnes sources d'inspirations pour votre campagne.

Un scénario original utilisant toutes ces nouveautés complète ce supplément.

S'il ne vous faut qu'un supplément *Midnight*, ruez-vous sur celui-ci, il est tout simplement indispensable..

Sébastien Loizzo

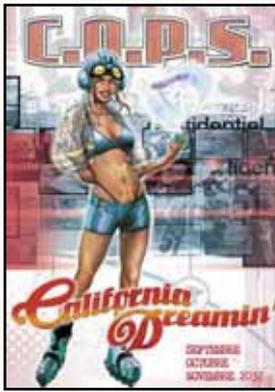
Black Book Editions / 72 pages / Prix conseillé : 20 euros

Qin

*Vous êtes un héros ?
Devenez une légende !*

Automne 2005





California Dreamin'

Loin de la mégalopole californienne, ce deuxième supplément de la troisième saison de COPS se propose d'emmener les enquêteurs en dehors de la Cité des Anges, à la découverte de l'Etat de Californie.

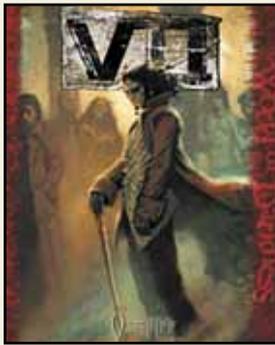
Comme d'habitude avec cette gamme, la masse d'information est impressionnante, et la place me manque pour rentrer dans le détail. Sachez cependant que les nouveaux terrains de chasse de vos en-

quêteurs préférés auront pour nom San Francisco, Orange County, Monterey, Las Vegas ou Tijuana (entre autres...) mais aussi des lieux plus inhabituels comme le parc Disney ou le Bahratt Mall, haut lieu de la communauté pakistanaise, chacun étant décrit au travers du regard d'un personnage (policier, journaliste, etc.) ce qui rend la lecture plus qu'agréable.

Pour exploiter tout ceci quatre gros scénarios et un 10-18, ainsi que les traditionnels dossiers du SAD bourrés d'informations réservées aux MJ.

Olivier Crespin

Asmodée Editions / 128 pages / Prix conseillé : 23 euros



VII, Supplément pour Vampire, le Requiem

Ce supplément en anglais traite de l'un des deux ennemis de la société vampirique : le pendant de l'Engeance de Bélial (Belial's Brood). Qu'apprenons-nous sur les mystérieux membres de cette société secrète ? Quel background vient expliquer les pouvoirs de ces

vampires qui traquent les membres de la famille sans relâche et qui restent de marbre même sous les expertes tortures de vampires millénaires ?

Et bien, mesdames, messieurs pour le même prix vous n'avez pas une, vous n'avez pas deux, mais vous avez trois explications à l'existence de VII.

Soyons clair, ce supplément ne me satisfait pas. Le Loup Blanc veut rester dans sa nouvelle politique éditoriale, pas de méplot, une plus grande liberté laissée aux conteurs. Mais on se sent déçu par ce supplément qui vous donne le choix entre trois théories, qui ne sont pas d'une grande originalité.

La première théorie vous décrit le VII sous un angle qui ne manquera pas de rappeler les Assamites aux joueurs de Vampire la Mascarade. Des tueurs avec une discipline bien gros bill, qui veulent éliminer tous les vampires (ces sales monstres inhumains). Bien entendu, on vous propose de pouvoir jouer ces super-tueurs avec toute la panoplie : discipline, dévotion, et magie spécifique ainsi qu'une Vitae un peu spéciale.

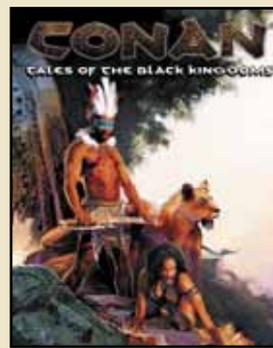
La deuxième théorie sur le VII tend plus vers le concept de la trahison. Il y a longtemps, les vampires ont trahi des alliés humains puis... N'en révélons pas trop pour les futurs acheteurs de ce supplément. Le matériel fourni comprend plusieurs nouvelles lignées et de nouveaux pouvoirs.

La troisième théorie touche à l'hypnose et au conditionnement. À mon avis, cette hypothèse n'a aucun sens. Je laisse donc les futurs acheteurs la découvrir et se faire leur propre idée.

Bref, un supplément très moyen alors que l'idée du mystérieux VII était fort intéressante dans le livre de base. Un supplément à réserver aux conteurs qui ont peu de temps pour préparer leurs scénarios et qui lisent l'anglais.

Thomas Felman

White Wolf / 220 pages / Prix conseillé : 35 euros



Tales of the Black Kingdoms (Conan OGL)

Enfin ! Après plusieurs suppléments plus ou moins intéressants, l'éditeur anglais Mongoose sort une première campagne pour Conan OGL.

Tales of the Black Kingdoms est un recueil de trois gros scénarios qui permettra à un groupe déjà relativement solide de cinq ou six aventuriers de niveau trois ou quatre de partir à l'aventure dans le royaume de Kush, ses déserts et ses jungles mystérieuses, et devrait vous permettre de passer quelques bonnes soirées de jeu (comptez deux ou trois séances bien remplies pour chacune des parties de la campagne). Sur fond de révolte tribale et de complots, les joueurs seront amenés à s'enfoncer de plus en plus profondément au cœur du pays kushite. Je ne peux pas déflorer l'intrigue sans risquer d'y laisser ma tête, mais sachez qu'il est question de dieu animal, de ruines inexplorées, d'une bien étrange secte et d'une carte mystérieuse. Bref, rien de bien novateur en soi, mais l'intrigue, relativement commune pour des fans de l'univers de l'écrivain américain, réserve cependant quelques bonnes surprises. L'atmosphère des romans de R.E. Howard est très bien rendue, et si vous connaissez son oeuvre vous y retrouverez des ingrédients familiers : de nombreuses scènes d'actions, des créatures monstrueuses, des jeunes femmes en détresse, tout y est, y compris bien évidemment le grand méchant.

Les bonnes idées fourmillent dans cet ouvrage, comme les conseils pour remettre les PJ dans le droit chemin s'ils s'éloignent trop de l'intrigue ou l'introduction au début de chaque chapitre qui permet de faire jouer les différentes parties de la campagne indépendamment.

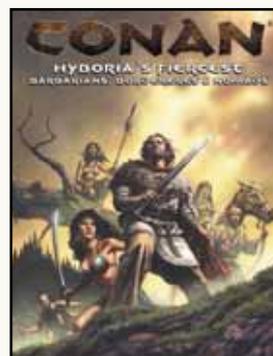
Même si le travail est de qualité, la campagne haletante et les illustrations intérieures bien au-dessus de la moyenne des productions Mongoose, j'ai néanmoins relevé quelques points noirs : des cartes laides (malheureusement une constante chez Mongoose) et mal adaptées (arriver à décrypter la carte de la pyramide et à la faire coller au texte est une véritable énigme), quelques petites erreurs techniques dans les caractéristiques des adversaires (facilement corrigées cependant).

Au final, l'éditeur de Conan OGL nous fournit là des scénarios bien plus intéressants que ses productions passées (je pense notamment aux deux aventures disponibles en pdf) dans une région peu exploitée jusqu'à présent.

De très bons moments de jeu en perspective !

Olivier Crespin

Mongoose Publishing / 80 pages / Prix conseillé : 19,90 euros



Hyboria's Fiercest: Barbarians, Borderers & Nomads (Conan OGL)

Ce supplément pour la désormais prolifique gamme Conan OGL présente tous les bi-classages possibles entre les barbares, les « borderers » et les nomades avec les autres classes de personnages du jeu de Mongoose, en fonction de leur peuple d'origine. A l'ouverture vous pourriez être tenté de dire « pfffff, encore

un supplément inutile rempli uniquement de dons et de classes de prestige ». Et bien vous auriez tort ! L'ouvrage renferme de bonnes surprises comme les styles de combat pour la plupart des peuples, les avantages et faiblesses de chaque nouvelle classe et la première section des chapitres qui présente la vision de chaque culture pour les trois classes présentées. Bien sûr, il contient aussi les autres éléments que nous sommes habitués à retrouver dans ce genre de suppléments (nouveaux dons, règles sur la survie en milieu hostile, nouveaux talents), et chaque MJ ou joueur y trouvera son compte.

Un supplément utile dans l'ensemble, mais pas indispensable.

Olivier Crespin

Mongoose Publishing / 128 pages / Prix conseillé : 19,90 euros



CD d'ambiance + Les enfants du Dieu Serpent

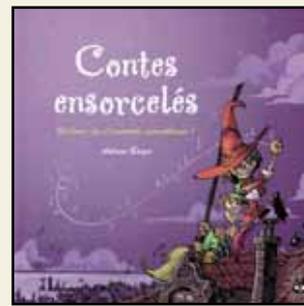
Au premier coup d'œil, l'objet ressemble à un scénario en petit format à la EW Studios, ambiance Conan le Barbare. Mais surprise, deux CD d'ambiance ont été glissés dans le livret et en constituent l'intérêt principal. Pas facile, pour nous autres consommateurs de voir des disques là où l'on voit avant tout un livre.

De nombreux rôlistes ont déjà opté pour la musique de film afin d'agrémenter leurs parties. Les ambiances sonores réalisées à partir de prises de son réelles, proposent une alternative très intéressante, qui a le mérite d'être plus pratique et beaucoup moins fatigantes pour les oreilles. L'idéal consisterait même à utiliser deux platines, la première pour la musique, et la seconde pour les ambiances, que l'on pourrait juxtaposer de temps à autre. Au total, les deux rondelles cumulent 18 plages de 7 minutes, ce qui permet de faire tourner en boucle les ambiances sans avoir l'impression de jouer le rôle de Bill Murray dans *Un jour sans fin*. Le volume 1 s'attarde sur des ambiances très « nature », comme la « forêt » ou la « rivière », mes deux favorites étant sans hésiter la « grotte humide » et « l'orage », deux classique vraiment très efficaces. Le volume 2, « Cités et villages », vous permettra de pimenter vos scénarios urbains. La « cathédrale » sort du lot, grâce sa réverbération qui sent le gothique, ses murmures religieux et ses crissements de chaises sur la pierre froide. On appréciera aussi les incontournables « fête médiévale » et « fête à la taverne », très utiles pour les ambiances enjouées (ou avinées).

Passons au scénario bonus. L'intrigue est classique, et commence par une banale mission d'escorte aux alentours d'un temple en ruine. En trois chapitres, les PJ vont vivre des situations agréablement variées, à déconseiller toutefois à tous les erpétophobes (phobie des serpents). Le parti pris de présenter un scénario « générique » plutôt que Système d20 est discutable. Jugez plutôt : pour chaque action, un barème (de facile à très dur) a été établi, barème que l'on retrouve pour la description des aptitudes, physiques, mentales et sociales de chaque PNJ. Évidemment, cette présentation demande donc de l'adaptation et ralentit considérablement la préparation du MJ néophyte, ce qui est dommage, car le scénar s'avère être parfait comme campagne d'initiation. Voilà donc un petit objet, qui, sur le plan visuel et sonore au moins, devrait faire l'unanimité.

Tom Berjoan

Black Book Editions / 2 CD + un scénario de 40 pages / Prix conseillé : 22 euros



Contes Ensorcelés

Ce petit livret, joliment illustré, vous propose de faire jouer de jeunes enfants dans un monde féerique et moderne où ils pourront interpréter soit un p'tit mage (pour les p'tit garçons), soit une p'tite sorcière (pour les p'tites filles). Cet univers merveilleux, rond et plat est celui du Pièce-monde. Côté pile, il fait beau, et côté Face, il fait moche mais finalement la vie est belle quand même. La description de l'univers est, en effet, un peu succincte, et c'est dommage compte tenu du nombre d'idées intéressantes tout juste effleurées.

Quant au système, il est simplifié au maximum, mais de façon plutôt intelligente. Il comporte trois caractéristiques seulement : Cœur, Corps et Méninges et trois niveaux : Fort, Moyen ou Pas terrible. Ces caractéristiques suffisent à la résolution de toutes les actions simples. Côté magie, nos p'tites têtes blondes doivent choisir deux écoles sur les trois proposées. Les jeunes mages choisissent entre l'Enchantement, la Métamorphose et l'Invocation. Quant aux jeunes sorcières, il leur faut choisir entre Enchantement, Alchimie et Divination. Et parce que c'est quand même plus pratique comme ça, tout le monde sait balotter (piloter des balais). Là aussi, trois niveaux sont à répartir entre les trois compétences de magie : Débutant, Chevronné ou Expert. Vous noterez sans doute qu'il n'est pas question de points de vie lors de la création de personnage, c'est parce que finalement, il y a toujours plus de peur que de mal sur le Pièce-monde.

Qu'il s'agisse d'un jet de Caractéristique ou de Pouvoir, l'action se résout avec deux D6. Une table de résolution des actions est disponible, la difficulté du jet est fonction de la difficulté de l'action et du niveau de notre sorcier en herbe.

Ensuite, tout n'est question que d'imagination ! Heureusement, pour se mettre dans le bain, un scénario est fourni : l'histoire est simple, des lutins peu scrupuleux ont kidnappé un maître chocolatier et ont empoisonné son chocolat avec de la poudre magique, ce qui rend les consommateurs complètement toqués ! Qu'on se rassure, si les p'tits s'en sortent bien, tout rentrera dans l'ordre pour Monsieur Cocoa et les villageois.

Vous l'aurez compris, ce jeu de rôle est un jeu d'initiation s'adressant à un tout jeune public. Donc, si vous souhaitez transmettre la fibre rôlistique à vos enfants, s'ils ne sont pas encore prêts pour les portes-monstres-trésors, ce livre est fait pour vous !

Élodie Vellerut

Neko corp / 48 pages / Prix conseillé : 13,50 euros

BLACK M@N n°01

L'histoire vraie d'un super@héros pas comme les autres...

Par où commencer ?

J'ai un secret.



"...de grands pouvoirs impliquent de grandes responsabilités."

à table les enfants !

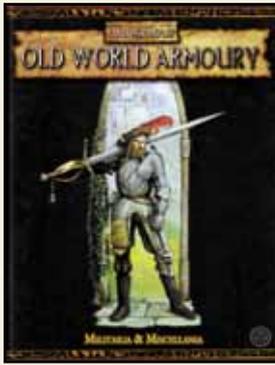


Je ne le sais que trop bien...

Mmm... Comment vous expliquer. Le Daily Bugle a eu Spiderman, et BLACK BOX a BL... heu, BLU...

BLACK MA...





Old world Armory, Warhammer

Bienvenue dans le grand marché couvert d'Altdorf, étranger ! Vous trouverez ici tous les objets et toutes les connaissances nécessaires pour parcourir le Vieux Monde sans vous faire trander. Regardez moi cette magnifique collection de pièces venues des quatre coins du continent ! Si nous acceptons les excellentes d'Estalie ? Mais bien

sûr ! Moyennant une petite commission, évidemment. Vous savez la vie n'est pas rose pour la roture, avec toutes ces taxes qu'on nous prélève. Vous cherchez une armure ? Décorée ? Pas de problème, je vais vous emmener chez Gruntk, un ami nain qui pourra vous fournir du sur mesure. Si vous désirez une arme, c'est un peu plus facile. Un pistolet ? Jamais vu ici. Un vêtement un peu plus passe-partout ? Prenez quelque chose de bleu et marron, les autres teintes sont chères vous savez, et je ne pourrai pas vous obtenir un bon prix. Une robe de prêtre ? Je dois pouvoir dénicher ça. De la belladone ? Ce n'est pas un poison ? Ah bon, les femmes de chez vous s'en servent pour dilater leur pupille ? Etrange. Remarquez, c'est vous qui payez. Attendez moi là.

Je vois que vous avez trouvé votre symbole de Sigmar. Je vais vous accompagner dans une bonne auberge où vous pourrez déguster des vins de Bretonnie. Vous ne buvez pas pendant le travail ? D'accord, d'accord je vous montre où se trouve le temple, pas la peine de se fâcher !

Et oui, même *Warhammer* a son petit catalogue d'armes, d'équipements et de services, mais celui-ci, contrairement à beaucoup de ses frères sans âme, regorge d'informations utiles sur la vie et l'économie dans le vieux monde. Si vous voulez savoir à quoi ressemble une pièce de monnaie elfique ou un Koku de Cathay, si vous désirez engager des mercenaires ou un guide, si vous voulez connaître les tarifs du plus grand forgeron de Marienburg ou si votre MJ a été généreux et que vous vous prenez pour Pretty Woman dans les rues de Middenheim, alors ce supplément est fait pour vous.

Attendez le mois prochain, il sera disponible en français.

David Burckle

Black industries / 128 pages / Prix conseillé : 35 euros



Sigmar's Heir, Warhammer

Le complément indispensable du livre de base est enfin arrivé. Toutes les provinces de l'Empire y sont décrites en détails, de la même manière : vous trouverez une description géographique, une présentation du peuple, un gazetteer, une description des endroits les plus intéressants, un PNJ représentatif, des expressions populaires et des idées d'aventures.

Tout ceci servira l'ambiance de vos parties, aucune chance d'être pris au dépourvu sur un sujet, ou en manque d'inspiration pour jouer un PNJ.

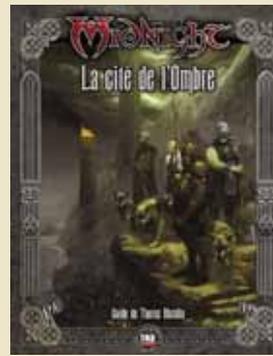
L'ouvrage comporte aussi des chapitres sur la loi, sur les relations extérieures de l'Empire, ainsi que sur les cultes (y compris deux cultes interdits) et sur la manière de les intégrer à votre campagne.

L'ensemble est complété par un petit scénario qui se passe à Bögenhafen (souvenirs, souvenirs...) et quelques nouvelles carrières.

Vivement la version française !

David Burckle

Black industries / 128 pages / Prix conseillé : 35 euros



Midnight : La cité de l'Ombre

Chouette, un guide touristique de la ville de Haute-Muraille, symbole de l'unité des peuples d'Eredane. Malheureusement, elle est aujourd'hui le symbole de la puissance de l'Ombre, car Izrador a décidé d'y installer son petit chez lui.

Donc, pour les courageux héros et leur MJ sadiques, voilà tout ce qu'il faut savoir pour apprendre à survivre dans la cité de l'Ombre.

On trouvera dans cet ouvrage des plans de la cité en ruine, quelques PNJ hauts en couleur que l'on peut croiser en ville, la description du temple de l'Ordre de l'Ombre, les bas quartiers, les complots des légats, etc.

Mais la plus grosse partie de ce supplément est bien sûr la description de Theros Obsidia, la tour d'Izrador, avec ses plans, les rencontres, les trésors, les secrets, les boss de fin de niveau. Pour les plus audacieux vous pouvez préparer une campagne dans ce lieu sans problème, à condition que votre groupe de joueurs aime jouer des mauvais.

Je ne vous dévoile pas tous les petits secrets, je préfère vous laisser la surprise, mais ne laissez pas tomber ce supplément dans les mains de joueurs, il serait dommage qu'un groupe de héros suintant la bonté et la témérité sorte vivant d'un périple chez Izrador.

On trouvera aussi quelques classes de prestige, pour les personnages d'alignement bon et mauvais et un scénario original.

À réserver aux adeptes du côté obscur.

Sébastien Loizzo

Black Book Editions / 72 pages / Prix conseillé : 20 euros



Pestilence, l'œil du prophète

Quelques années après les premières grandes campagnes qui ont marqué l'avènement du Système d20, les jeunes Éditions du Matagot nous proposent le premier volet d'une épopée donjonnesque ayant pour cadre un univers sombre imaginé par Olivier Oltramare.

Avec le premier des cinq volumes de *Pestilence*, l'auteur livre une intrigue classique, assez linéaire, mais saupoudrée de quelques idées

sympathiques, tant au niveau des règles (les coups critiques et la classe de prophète) que de l'univers (la maladie du Ver, le Pendard). Les PJ vont devenir malgré eux les messagers d'une prophétie qui leur permettra d'assurer la survie de leur monde face aux ravages d'un mal contagieux. Au cours de leur voyage initiatique, ils rencontreront des protagonistes variés, comme un ogre bicéphale, des elfes du désert, un bouffon du roi un peu spécial, et de nombreuses créatures rongées par les vers, la marque de fabrique de l'auteur. Bref, difficile pour une campagne d20 de passer après les célèbres *Witchfire*, *Oblivion* ou même *Archipel* (pour le côté French Coast). Il serait pourtant dommage de juger de manière définitive ce qui n'est après tout qu'un prélude, mais, à la lecture, on se dit que les illustres prédécesseurs ont placé la barre très haut, tant sur la forme que sur le fond, et qu'il est bien délicat pour un jeune éditeur de relever un défi aussi grand. Car ne nous y trompons pas, les grandes campagnes restent des denrées relativement rares, et elles ne parviennent à prendre leur envol que si le second opus parvient à sublimer le premier. Espérons que ce sera le cas pour *Pestilence* !

Damien

Éditions du Matagot / 136 pages / Prix conseillé : 24,50 euros



Elfirie

Bienvenue dans l'Autre monde, le royaume des gnomes, des trolls et des lutins... ou plutôt LES royaumes, car au-delà de la réalité des hommes, existe une multitude de territoires différents, plaines, grottes, forêts, lacs... Existants dans un monde parallèle, les Sans-Âge sont à l'abri des intrusions des hommes, leurs Royaumes éternels n'étant reliés à la Terre que par des passages secrets connus d'eux seuls. Au carrefour de chemins menant à de

nombreux royaumes se trouve Barbygère, une ancienne cité alfique autrefois puissante, mais qui a été envahie par la réalité humaine. Les immeubles, les voitures et les parkings ont remplacé les châteaux, les chevaux et les prairies... Les deux mondes coexistent désormais, même si les hommes ont oublié les fées.

Comme dans un conte de fée moderne, *Elfirie* nous propose d'incarner un membre du Petit Peuple : Cluricaune, Gnome, Gobelins, Lutin, Korrigan, Pixie, fée, et d'autres encore... Votre personnage sera défini par des caractéristiques au nom original : Pomme (sa taille), Roc (sa force), Doigt de fée (sa dextérité), Binocle (perception et savoir), Perlimpinpin (sa maîtrise de la magie), etc. Vous pourrez apprendre à maîtriser les Ogams, des runes représentant des concepts, présentes dans chaque chose, et que l'on peut combiner pour obtenir des effets magiques grâce aux « Arts succulents », les arcanes de la magie alfique. Le système de jeu utilise le principe du jeu de l'oie : pour résoudre une action, on utilise un petit schéma en spirale, qui nous indique le degré de réussite...

À lire ce qui précède, on pourrait croire qu'*Elfirie* est un petit jeu aux règles simplistes. Il n'en est rien : sous un enrobage lutinesque se cache un vrai système, jouable et développé. Le thème lui-même paraît léger, inspiré des écrits encyclopédiques de Pierre Dubois ou des romans de Pratchett. Pourtant, le monde d'*Elfirie* peut être sombre et empli d'intrigues... Une rencontre avec un croquemitaine, un pumpkinhead ou une autre créature vicieuse ayant vendu son âme au mal vous le démontrera...

Après le très anecdotique *Mousquetaires de l'Ombre*, l'éditeur associatif La Boîte à Polpette nous livre un jeu original et frais, dont le thème bénéficie d'un traitement surprenant. Fans du Petit Peuple, des romans de Pratchett ou des Changelins version *World of Darkness*, ce jeu est fait pour vous !

Raphaël « Minipouss » Bombay
Phénix / 150 pages / Prix conseillé : 25 euros



Libris mortis

Supplément pour Dungeons & Dragons

Il est des suppléments D&D qui savent réveiller le consommateur compulsif qui sommeille en nous. Après *Les Chapitres interdits* et *Les Chapitres sacrés*, voici *Libris Mortis*, le livre des morts-vivants, 200 pages bourrées d'os jaunies, de chairs en putréfaction, de tâches de sang séché et de chemises de nuit.

Pour commencer, on a droit à un petit topo sur la nature des créatures, leurs spécificités techniques, mais aussi leur organisation sociale. Rien d'exceptionnel, mais du concret et du pratique. Les classes de personnage et de prestiges pour PJ et morts-vivants sont assez ordinaires, certes, mais il est désormais possible de créer un personnage mort depuis belles lurettes, mais niveau 1.

La liste des Dons prends deux pages pleines, et ils rivalisent d'ingéniosité sur le thème, avec une mention spéciale pour le don Familier couturé, comprenez : « mon familier est un mort-vivant recommandé avec du fil de pêche ». Le chapitre équipement nous régale d'objets étranges aux noms évocateurs (la carapace de goule, la cornemuse des damnés), et d'appétissants implants morts-vivants, comme le bras fantomatique ou l'œil momifié.

Les dieux des morts-vivants sont de qualité, mais malheureusement pas assez développés. On retiendra le nom d'Afflux, un dieu avide de connaissance qui ne recule devant AUCUN sacrifice pour déchiffrer les mystères de la vie. Les monstres, eux, ont droit au plus long chapitre (on ne se refait pas), alors bienvenu au dessiccateur et au changenuée, un puissant ex-druide. La déferlante mortifère s'achève par de nombreux petits lieux prêts à jouer, plans à l'appui, et par une excellente idée : la descriptions des comportements des morts-vivants en combat, en fonction de leurs pouvoirs et de leur nature.

Ce supplément contient pas mal de règles, c'est sûr, mais il parvient à satisfaire notre appétit morbide et à réveiller notre imagination sur le sujet. Hé ! Médor, rapporte cet os tout de suite !

Damien Coltice
Spellbooks / 192 pages / Prix conseillé : 37 euros

BLACK M@N n°02

L'histoire vraie d'un super@héros pas comme les autres...

Le talon d'@chille

Je sais, c'est difficile à croire. Pourtant, les super héros existent, et j'ai l'immense privilège d'en être un moi-même !

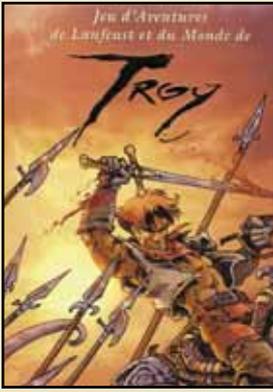


Mon pouvoir ? Je peux passer plus de 48 heures de suite sur internet, sans dormir.

Pas mal, hein ?

Mais comme tous les grands, j'ai un point faible. Un truc qui me fait perdre tous mes pouvoirs...





Troy

Du d20 simplifié de façon claire et intelligible, de l'humour, des règles additionnelles sympas, des PJ jouables, un scénario d'introduction, une petite campagne, de la magie, la géographie de Troy (dont une carte en couleur format A3), un mini bestiaire, des seconds rôles têtes à claques.... Que du bon ! Un livre qui se lit facilement et même parfois avec le sourire. Pour la forme, la reliure cartonnée est de très bonne qualité, avec une impression sur papier glacé, les illustrations sont essentiellement tirées de la

BD, avec quelques extras spécialement concoctés pour vous, amis rôlistes. Ici, vous ne trouverez pas d'entassements de tableaux, de caractères minuscules, d'improbables polices illisibles, ce qui rend la lecture plus qu'agréable.

Bien sûr si on est totalement allergique et/ou réfractaire à la BD, cela va être plus compliqué. Cependant, ce livre reste intéressant, ne serait-ce que pour son système, facilement transposable à d'autres univers. De plus, pour tous ceux qui avaient fait fondre leur carte bleue lors de l'achat de certains jeux nécessitant quatre livres avant de pouvoir commencer à jouer, vous aurez ici un bon remède car *Troy* est livré clé en main ! Certains MJ confirmés pourraient être déçus car le livre est clairement destiné à l'initiation, mais ils trouveront à la fin du livre l'adaptation du système de D&D 3.5 pour jouer dans le monde de Troy. Cet ouvrage vous permettra d'initier des amis indécis ou de passer une bonne soirée à se fendre la poire avec vos joueurs habituels ! En plus, il fourmille d'idées originales sur les règles.

Ainsi, les « Krâsses et koudpütts », ou « comment régler la triche autour d'une table », sont savoureux : à essayer absolument au moins une fois ! « Krâsse » signifie en ancien dialecte troll : « houspillerie amicale et sans conséquence aucune sur notre amitié réciproque ». Les Krâsses permettent au MJ d'influencer le destin de ses seconds rôles, du moins au départ ! Le dé de Krâsse (ou dK) est un dé à six faces qui n'a que deux résultats possibles, 6 ou rien : « rien » égalant zéro et 6 un coup de pouce du destin conférant un bonus de +6. Au début de la partie le MJ a en sa possession une réserve de Krâsses, il peut les utiliser quand il veut sur un jet de d20 de ses seconds rôles... Un bon moyen de pourrir gaiement la vie de vos joueurs. Cependant, une fois ses Krâsses lancés, le MJ les verra rejoindre le Tas de Krâsses des joueurs qui peuvent, à leur tour, piocher à tout moment dedans pour aider leur personnage à se sortir d'un mauvais pas ou vaincre héroïquement son adversaire. La règle de Contre-krâsse permet de résoudre un conflit entre le MJ et le joueur voulant utiliser tous les deux les Krâsses sur une même action : dans Troy, quand on ne sait pas, on lance 1D20 et que le meilleur gagne ! Le « Koudpütt », quant à lui, permet aux joueurs, chacun une seule fois par aventure, de faire échouer de façon lamen-

table une action d'un autre personnage (PJ ou PNJ !).

À lire aussi, la règle optionnelle dite : « Le Principe Premier de Pantomime, dit PPP », ou comment encourager ses joueurs à gesticuler autour de la table. Personnellement, j'aime beaucoup, cela stimule l'imagination des joueurs et fait rire le MJ ! Un tableau suggère les pantomimes à effectuer en fonction des actions, tandis que le conteur peut jouer une Krâsse gratuite contre un joueur n'ayant pas effectué de pantomime lors d'une action.

Une autre règle additionnelle, qui va vraiment plaire au joueurs, est intitulée : « Mentir c'est mal, mais bluffer c'est autorisé ». Ceci signifie que n'importe quel joueur jetant un dé peut mentir au MJ sur le résultat obtenu ! Autrement dit, c'est un Bluff. Pour les petits malins qui se réjouissent trop vite, je préfère prévenir tout de suite : le résultat de votre dé doit toujours être vérifiable par le MJ, et si un bluff est éventé, celui-ci reprend la moitié des Krâsses présentes dans le tas des joueurs... Ceux-ci ne sont d'ailleurs plus autorisés à bluffer.

La gestion des blessures est aussi simplifiée par rapport au système de D&D 3.5 : une fois les points de vie d'un personnage arrivés à 0, celui-ci n'est pas mort mais « mal en point ». Le MJ effectue alors un test sur la table des « Joyeuses mutilations et démembrements festifs ». Il faut noter que dans Troy, même si des tableaux d'armes et d'armures sont fournis, il n'existe en réalité que trois catégories d'armes et trois catégories de protections : Amateur, Professionnel et Brutasse. L'Atout adéquat est nécessaire pour avoir accès aux armes et protections autres qu'amateurs. Les dégâts sont identiques pour toutes les armes d'une même catégorie, de même en ce qui concerne la valeur de protection et d'encombrement des armures, bien qu'il existe quelques exceptions.

La magie fonctionne grâce à des points d'énergie (déterminée pendant la création de personnage, qui est rapide). Il existe trois catégories de Pouvoirs : si le joueur n'a pas pris l'Atout Pouvoir Magique, il n'a accès qu'à un Pouvoir Commun (exemple : durcir les œufs d'un regard) ; sinon il peut choisir un Pouvoir Mineur ou un Pouvoir Majeur mais chaque Pouvoir possède alors une condition d'utilisation (exemples : vous devez chanter une chanson, n'affecte pas les humaine etc..).

Autre atout du jeu : les petits encarts destinés au MJ, toujours amusants, qui permettent de relativiser les crises existentielles de certains joueurs. Il y a trois types d'encadrés : les « Notes aux débutants », les « Conseils au conteur » et les indispensables « Tables et aides de jeux », que l'on peut retrouver à volonté grâce à la table des encadrés placée juste à côté de la table des matières, au début du livre. Quand je vous dis que ce bouquin est clair !

S'il y a une critique à faire, ce serait peut-être la durée de vie du jeu. L'univers de Troy est sympathique pour des one-shots délirants ou des mini campagnes, mais il paraît peu adapté à des mois de jeu en continu.

Camille Felman

Soleil / 288 pages / Prix conseillé : 38 euros

BLACK MAN n°03
L'histoire vraie d'un super@héros pas comme les autres...

S.O.S. Black Man

Après avoir pris conscience de mon super pouvoir, je me suis donné une mission...

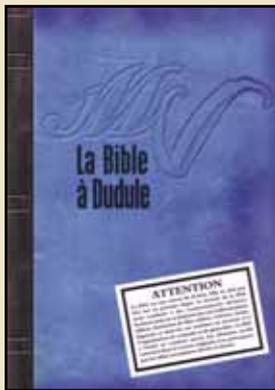


Sauver le monde du jdr grâce à la révolution internet !!!



Bon, on va déjà commencer par sauver cette carte graphique...





La Bible à Dudule

Extension pour INS/MV

Voici qu'arrive la 36ème (et oui, déjà, je vous raconte pas le coup de vieux pour ceux qui, comme moi, collectionnent tout depuis la sortie de la première édition) extension pour INS/MV. Une question me taraude (et vous aussi, allez, ne dites pas le contraire) : qu'est ce que les auteurs peuvent faire de neuf au bout de la 36ème extension ? Ben en fait, pas vraiment du neuf, en

tout cas pour les aficionados. Par contre, ce supplément permettra de mettre au goût de la 4ème édition un paquet d'infos sur lesquelles les précédentes parutions ne s'étaient pas attardées. Mais regardons plus en détail, tel Yves avec sa loupe (mais on ne regarde pas vraiment la même chose...) : d'abord le livre est présenté façon 69, encore un coup d'Andréalplus, c'est certain, un côté pour les anges et l'autre pour les démons. Ensuite, il regorge d'infos de background, en plus d'idées de scénarios et des caractéristiques techniques de certaines personnalités bien connues des fans, mais jamais présentées dans la 4ème édition (je pense notamment aux archanges et princes démons musulmans, on va pouvoir ressortir notre *Insh'Allah* de l'étagère et réutiliser les Eli, Hassan, et autres Majuj).

Le supplément balaye aussi les « Puissances de la Terre », dans le désordre les mormons, le peuple élu, les protestants, les orthodoxes, ceux du camp du Bien qui y sont arrivés, en somme, avec toutes les infos permettant de jouer des anges appartenants à ces Puissances... Côté INS même chose, mais évidemment on parle alors de secte, de sorciers et de petit peuple (les nostalgiques de *Mors Ultima Ratio* et de *Il était une fois* seront en terrain familier). Bref ça fleure bon la Troisième force tout ça, avec en plus un poil de Sanctuaire et de vilains pas beaux. À noter aussi une partie intitulée « Les Puissances hors de la Terre » qui décrit l'actualité du paradis et de l'enfer vue par les yeux de certains archanges et princes démons.

Au final, un supplément avec des morceaux de background sympathiques, un poil fouilli mais de bonne tenue.

Olivier Crespin

Siroz Productions / 160 pages / Prix conseillé : 25 euros



Heroes of horror

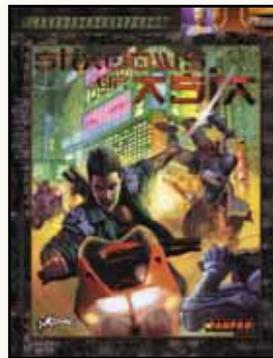
Supplément pour *Dungeons & Dragons*

Après le très bon *Heroes of Battle*, la série « Heroes of » continue, sur le thème très général de l'horreur. Ce supplément est une sorte de gigantesque aide de jeu pour les MD désireux de concevoir des aventures marquées par le sceau de l'épouvante et de l'indicible. Derrière une très jolie couverture, on découvre toutes sortes de conseils,

agrémentés de nombreux petits scénarios prêts à jouer. Bien sûr, on n'échappe pas à la sempiternelle formule : nouvelles classes de prestige, nouveaux dons, nouveaux sorts et nouvelles créatures. Mais ici encore, on trouve beaucoup d'exemples, d'idées de scénarios, et on tombe même sur des choses bien pratiques, comme les règles simulant l'influence néfaste de la corruption et du mal sur les êtres vivants, heu... les PJ ! Traduit en français, ce supplément serait idéal pour les MD néophytes.

Damien Coltice

Wizard of the Coast / 160 pages / Prix conseillé : 30 euros



Shadows of Asia

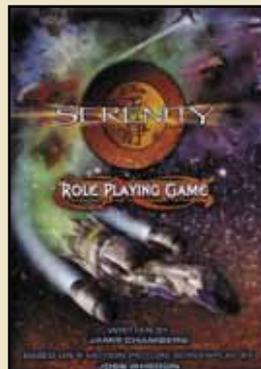
Pour *Shadowrun*

Vos bons vieux guides du routard continuent de prendre du plomb dans l'aile. Après les ombres d'Amérique du nord et celles du vieux continent, en route pour la grande Asie. Si le Japon a largement été développé au gré des nombreux suppléments de la gamme, mega-corporations et nuyen obligeant, l'Asie, elle, en était restée à l'état de friche. Fidèle à ses der-

nières grosses productions (230 pages bien tassées), les Américains de Fanpro proposent de nous pencher plus longuement sur ce qui est tout de même l'un des plus grands continents du globe. Soyons francs, la matière ne manque vraiment pas. Tout y passe, du très technologique Japon, où la Matrice est à l'aube de la révolution *wireless* (sans fil), à la Chine morcelée dont la grande muraille n'a pas fini de livrer ses secrets, en passant par le Tibet, toujours isolé derrière une improbable barrière magique. Même déluge d'informations avec l'Inde et ses castes de magiciens qui ont affronté une grande invasion d'insectes ; le Moyen Orient, toujours en proie à de nombreuses guerres sur fond d'islamisme et de trafic d'armes ; la terrible nation russe qui vient de perdre deux secrétaires général en quelques mois et les innombrables Etats du Pacifique. Mais comme d'habitude, le MJ aura beaucoup de travail à fournir pour développer certaines informations souvent un peu trop succinctes. Cela dit, le socle proposé est très sérieux et surtout très solide. Il serait donc dommage de se priver de cette partie du monde où l'exotisme magique et technologique de *Shadowrun* prend une nouvelle dimension. Bon, le *Shadows of Africa*, c'est pour quand ?

Damien Coltice

Fanpro / 232 pages / Prix conseillé : 30 euros



Serenity RPG

Comme son nom l'indique, *Serenity* RPG est tout simplement l'adaptation en jeu de rôle du scénario de Joss Whedon (le papa de *Buffy* !), pour le film *Serenity* (tout juste sorti sur les écrans français à l'heure où j'écris ces lignes). Le livre lui-même, en couleur, est presque uniquement illustré avec des photos tirées du film. Je m'attendais franchement à trouver un jeu à l'intérêt limité, mais je découvre au contraire un produit tout à fait honnête.

Univers de science-fiction orienté action, tirant vers le space-opera (c'est tout de même plus proche de *Pitch Black* que de *Star Wars*), *Serenity* nous emmène dans un monde contrasté, où les planètes du centre, riches et puissantes, viennent de gagner une guerre contre les mondes indépendants de la périphérie, qui survivent tant bien que mal à l'aide d'une technologie souvent dépassée. Le jeu colle au film : celui-ci mettant en scène les membres d'un équipage de mercenaires, c'est plutôt ce genre de personnages que l'on nous pousse à incarner.

Doté d'un système propre, *Serenity* RPG apparaît comme un univers au thème très focalisé. C'est du clé en main, par contre, et on y trouvera tout ce qu'il faut pour jouer (même un équipage complet de personnage pré-tirés). De quoi mettre en scène une grosse campagne d'action et d'aventure spatiale, mais peut-être guère plus...

Raphaël Bombayl

Margaret Weis Productions / 224 pages / Prix conseillé : 35 euros



▶ Qin

Histoire de jeu de rôle chinois...

« Je suis l'invincible déesse de l'escrime, munie de l'incomparable Destinée. Que tu sois Li ou Héron du Sud, baisse la tête et demande grâce. Je suis le dragon du désert, je ne laisse aucune trace derrière moi. Aujourd'hui, j'écrase l'école du Mont Emei... Demain, je décapite le Mont Wu Tang ! »

(Jen Yu, Tigre et Dragon)

Enfin ! Après quelques mois d'attente, le temps pour les auteurs de peaufiner le jeu (tout en soumettant les fans impatientes à un véritable supplice – chinois – à coups de révélations savamment dosées et de démonstrations en convention), Qin¹ est arrivé chez le 7ème Cercle ! Tel Marco Polo, je me lance donc dans l'exploration de ce territoire encore inconnu...

Les trésors de la Route de la Soie

À l'heure où j'écris ces lignes, je n'ai encore eu accès qu'à une version numérique du jeu. C'est toutefois largement suffisant pour juger de la qualité de l'ouvrage ! Qin a placé la barre bien haut : couverture rigide abritant 288 pages bien remplies, quadrichromie, maquette sobre mais claire et lisible... et surtout des illustrations superbes. Certaines mises en scène sont peut-être un peu trop récurrentes, mais peu importe, les illustrateurs ont fait de l'excellent travail. Comment résister à l'envie de se lancer directement dans l'aventure devant les magnifiques illustrations couleur des personnages pré-tirés au centre de l'ouvrage, signées Aleksy Briclot (qui avait déjà réalisé le cahier couleur de COPS) ? Rien à dire non plus sur le style littéraire, concis, fluide et sans effets inutiles, ce qui permet une lecture des plus agréables. Voilà pour la forme ; voyons maintenant le fond...

Bienvenue au temps des Royaumes combattants

Devant nous s'étend un territoire immense : la Chine antique, celle de la période dite des « Royaumes combattants », du Ve siècle au IIIe siècle avant notre ère, qui précède la Chine impériale. Après la chute de l'ancien empire de la dynastie Zhou², les grands seigneurs féodaux se partagent le pouvoir et adoptent le titre de « roi » pour assurer leur légitimité héréditaire. Sept royaumes naissent de l'empire morcelé : le Chu, le Qi, le Qin, le Zhao, le Han, le Wei et le Yan.

Chacun cherchant à assurer sa suprématie sur les autres, la guerre devient permanente... tout comme le jeu des alliances et des trahisons, les manœuvres d'espionnage et l'art de la haute diplomatie. Pour renforcer son pouvoir, le Qin se lance dans une série de réformes administratives et politiques, qui font de lui le royaume le plus policé et le plus puissant de tous. Bientôt, il ne cache plus sa volonté d'hégémonie totale : la conquête de l'ensemble des territoires de l'ancien Empire du Centre³.

« I know Kung Fu ! »

En marge de ces royaumes centralisés et bien administrés, existent aussi de petits territoires indépendants, dirigés par d'anciennes familles nobles (celles qui n'ont plus leur place dans les cours royales, leurs titres et leurs privilèges nobiliaires ayant été abolis). Il s'agit du *jiang hu*, le « monde des arts martiaux », composé d'une multitude de clans et de factions, tous n'étant pas très recommandable. En effet, les marginaux de toutes sortes sont aussi attirés par ces territoires reculés : bandes de brigands, philosophes en exil, criminels ou déserteurs...

Éloignés des centres du pouvoir, ces clans ne constituent pas une véritable menace pour les grands royaumes, et jouissent donc d'une certaine liberté. Les familles nobles ont ainsi créé leur propre société parallèle, régie par d'antiques coutumes, parmi lesquelles la pratique et le développement des arts martiaux ancestraux figurent en bonne place. Le code de l'honneur, les « duels de présentation » entre maîtres, les tournois et le respect des armes prestigieuses ont ainsi été remis au goût du jour. Une figure forte s'impose ici : le *da xia*, maître en arts martiaux, qui sera selon le cas un noble chevalier, un voyageur solitaire épris de justice ou un assassin mortel, mercenaire au service du clan qui lui offrira le meilleur prix...



Historique ou fantastique ?

Ces histoires de dynasties et de royaumes pourraient laisser penser que *Qin* est un univers purement historique, avec le risque de déboucher sur un jeu aride et terre-à-terre. Pourtant, dès les premiers chapitres, nous voilà au cœur d'une genèse marquée par l'influence des dieux, nous découvrons des royaumes placés chacun sous le patronage de Dragons célestes (qui se battent et complotent les uns contre les autres), des sectes mystérieuses de sorciers fous et des démons des Enfers avides de pouvoir... Nous sommes donc bien en terrain connu ! On ne pourra pas s'empêcher de trouver ici et là quelques similitudes avec l'univers du *Livre des Cinq Anneaux*, mais les sources d'inspiration ne sont-elles pas les mêmes après tout ?

Qin suit la même logique que celle adoptée par les auteurs du jeu *Sengoku*, autre jeu historique (basé sur le Japon médiéval, cette fois) qui intègre largement la dimension fantastique (avec ces monstres, ses sorciers et ses devins), ou de l'Europe Mythique d'*Ars Magica*, qui part du principe que toutes les légendes médiévales sont vraies... Dans les Royaumes combattants, la magie et les démons existent, et les pratiquants d'arts martiaux peuvent courir sur les bambous... Pourtant, loin de se contenter de clichés superficiels, *Qin* a choisi de s'appuyer sur l'histoire et la richesse de la culture chinoise de l'époque, afin de proposer aux joueurs une...

... immersion totale

Qin dresse en effet un tableau complet de la civilisation des Royaumes combattants. Tout est passé en revue, des plus hautes sphères de l'État à la vie quotidienne. Voici donc les rois et leurs courtisans, entourés de la foule de ministres, de conseillers, d'eunuques royaux (véritables éminences grises !) et de la multitude de fonctionnaires de rang divers qui gèrent l'administration des royaumes. Tout ce beau monde est bien entendu soumis aux rumeurs, aux rivalités politiques et aux sombres complots de la vie de cour. Un chapitre entier est consacré à la vie quotidienne dans

les Royaumes combattants. Tous les aspects de la vie sont présents : mariage, funérailles, mœurs et sexualité, étiquette, habitat, mode vestimentaire, cuisine, médecine et artisanat, criminalité, modes de transport...

Les plus savants trouveront leur compte dans la description des différentes écoles philosophiques en vogue (dont le confucianisme, basé sur la rigueur, la vertu, la sagesse et la recherche de l'harmonie). Les plus pieux se tourneront vers les religions et les croyances : taoïsme (la recherche de l'union harmonieuse de tous les éléments de l'univers⁴, qui intègre de nombreuses pratiques magiques et alchimiques), description du panthéon céleste et de la religion populaire, visite guidée du *Feng Du* (les Enfers), présentation des *Guo Long* (les dragons célestes)... Il existe aussi des factions religieuses secrètes aux buts plus qu'inavouables, notamment celle de... mais chut, n'en révélons pas trop ! Attention cependant, on trouve au fil du texte certains secrets visiblement réservés aux MJ...

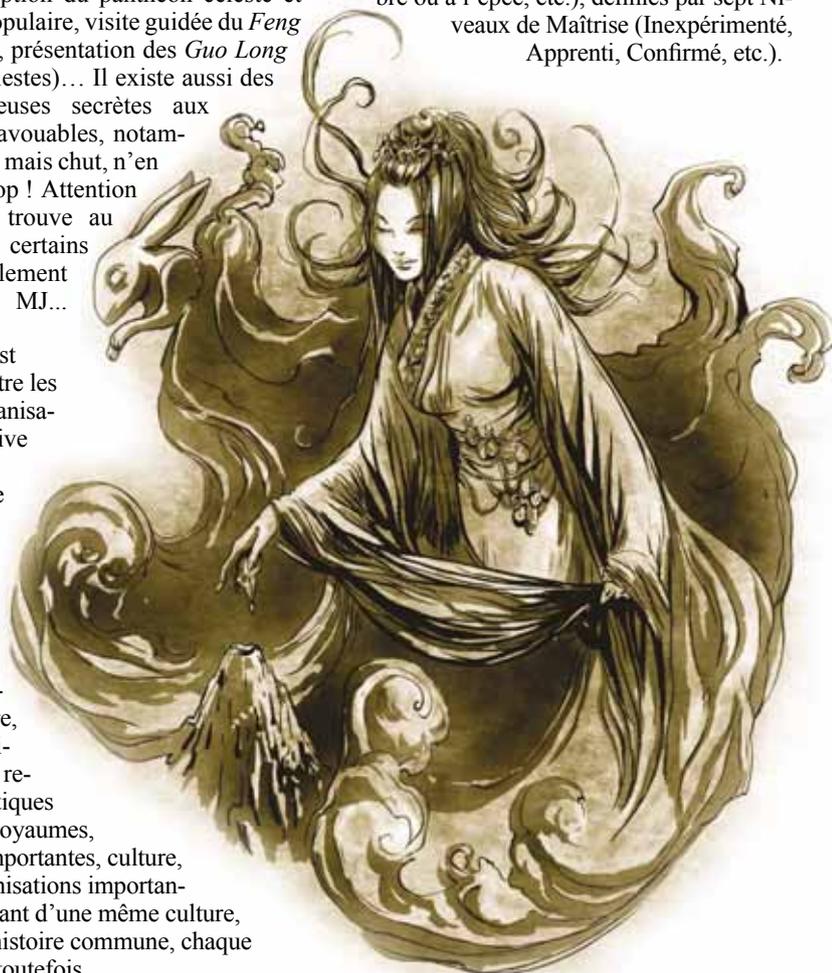
Enfin, et c'est bien normal, outre les détails sur l'organisation administrative régionale des royaumes, sur le fonctionnement de la justice et de l'armée, voici enfin une description de chacun des sept Royaumes combattants : histoire, géographie, politique intérieure, relations diplomatiques avec les autres royaumes, personnalités importantes, culture, factions et organisations importantes, etc. Participant d'une même culture, forgée par une histoire commune, chaque royaume garde toutefois

ses spécificités et surtout ses atouts : puissance militaire et organisation administrative rationnelle du Qin, rayonnement culturel du Qi, unités de cavalerie lourde du Zhao, richesses et mystères du Chu, etc. Les différences sont ainsi marquées, sans être caricaturales, et ne se basent pas sur un seul élément poussé à son paroxysme, un procédé habituel dans les univers de jeu à « clans » (*Qin* n'est de toute façon pas un jeu à clans...).

Les auteurs ont produit une synthèse historique extrêmement efficace, abordant des sujets parfois érudits tout en sachant rester clairs. Voilà qui est plutôt appréciable à côté des descriptions plates, convenues et simplistes que l'on trouve dans de nombreux autres jeux de rôle. Dans une optique ludique, l'équilibre est toutefois idéal : ni trop, ni trop peu d'informations. Les plus puristes jugeront peut-être que certains points auraient sans doute pu être traités avec un peu plus de profondeur, mais *Qin* réussit le pari de proposer un jeu complet et directement jouable.

Les personnages

Chaque personnage est défini par cinq Aspects, notés sur 5, correspondant aux cinq éléments de la tradition chinoise : le Feu (charisme, inspiration, intuition...), l'Eau (agilité, rapidité...), le Bois (intelligence, perception, astuce...), le Métal (force, constitution, combativité...) et la Terre (volonté et force intérieure, lien avec le Grand Tout : le Tao). Les Talents représentent les compétences du personnage (Calligraphie, Médecine, Intimidation... sans oublier les compétences de combat, telles que le *Bàngshù* : combat au bâton, *Gongshù* : tir à l'arc, le *Jingshù* : combat au sabre ou à l'épée, etc.), définies par sept Niveaux de Maîtrise (Inexpérimenté, Apprenti, Confirmé, etc.).





Des Dons et des Faiblesses complètent le tout (Beauté troublante, Courage du tigre, ou au contraire Alcooolique ou Hanté, entre autres exemples).

Le personnage possède aussi des caractéristiques dérivées des éléments précédents. Le Chi est l'énergie interne qui permet de réaliser des prouesses martiales ou magiques (qui supposent la dépense de « Points de Chi »). Le Souffle vital représente la vitalité, et se traduit par un état physique (Normal, Contusions, Blessures légères, Blessures graves, Blessures fatales). Originalité du Chi et du Souffle vital : ils sont avant tout basés sur un équilibre entre les Aspects du personnage... Attention donc aux personnages trop spécialisés ! La Défense passive est le seuil de base à atteindre pour toucher le personnage. La Renommée mesure la célébrité du personnage.

Enfin, chacun pourra avoir accès, en fonction de son métier, à des capacités spécifiques, possédant elles aussi leurs Niveaux de Maîtrise : Manœuvres de combat (liées à la maîtrise des arts martiaux), Taos (des techniques permettant à un personnage de s'affranchir des lois physiques du monde qui l'entoure) ou techniques magiques (Alchimie interne et externe, Divination et Exorcisme).

Un ensemble d'archétypes (combattants, lettrés, sages, artistes...) facilite la création de personnages, en guidant efficacement les joueurs.

Le système

Le système de *Qin* – surnommé « Système Yin/Yang » – utilise deux D10, un noir (le Dé Yin) et un blanc (le Dé Yang). Pour

effectuer un test, on lance les deux dés, et on soustrait ensuite le plus faible résultat du plus fort (ainsi, 8 et 2 donnent 8-2, soit 6). La suite est plus classique, puisque qu'un test revient à comparer le résultat du Dé Yin/Yang + l'Aspect + le Talent appropriés à un Seuil de Réussite, s'échelonnant de 3 (Immanquable) à 15 (Légendaire), en passant par 7 (difficulté moyenne). Une réussite critique intervient sur un double (autre que le double 0, qui indique lui un échec critique).

La base des règles de combat est elle aussi classique (mais attendez la suite...) : des Tours de quelques secondes, divisés en Passes d'arme (si un des personnages au moins peut accomplir plusieurs actions dans le Tour, ce qui est fréquent) au cours desquelles les personnages agissent dans l'ordre décroissant de leur Initiative. Le test de combat lui-même (Métal + Talent de combat + Dé Yin/Yang) se fait contre la Défense passive du personnage attaqué, celui-ci pouvant en retour consacrer l'une de ses Actions (s'il lui en reste) pour effectuer une « Défense active » (parer ou esquiver). Bien entendu, de nombreuses autres options viennent enrichir le tout (les Manœuvres de combat notamment, spécifiques à chaque arme : Coup précis, Désarmer, Assommer, etc.), mais cela reste simple, rapide et efficace. Le système de dégâts est équilibré : les personnages ne sont certes pas immortels, mais il ne mourront pas non plus à la première éraflure de poignard rouillé.

« Augmente ta vitesse... »

Passons maintenant au point le plus intéressant du système : les « Taos ». Connaître les Taos, c'est connaître les règles de l'organisation du monde (le temps, l'espace, l'équilibre des choses, etc.), et surtout pouvoir agir sur celles-ci afin d'accomplir des actes extraordinaires. Pour utiliser un Tao qu'il connaît, un personnage doit l'associer à une action, et dépenser des Points de Chi. L'action en question sera altérée et bénéficiera des effets souvent spectaculaires du Tao. Ainsi, le Tao des Six Directions permet d'augmenter ses capacités de déplacement (y compris vers le haut et vers le bas, afin de sauter et plonger). Le Tao du Pas Léger améliore l'équilibre, et celui du Corps Renforcé améliore la résistance physique du personnage. Le Tao de la Création Inspirée permet d'embellir ses œuvres, et celui du Yin et du Yang de contrôler le hasard. Le Tao de l'Œil Intérieur permet d'améliorer sa perception, et celui de l'Esprit Clair de renforcer sa concentration. Et il y en a d'autres...

Évidemment, on peut (on DOIT !) utiliser les Taos en combat, pour obtenir des affrontements cinématographiques et dynamiques, traduisant l'ambiance des films de sabre, où les combattants virovolent et accomplissent prouesse sur prouesse ! Les joueurs sont poussés à se montrer inventifs dans l'utilisation des Taos, d'autant plus que les effets de ceux-ci peuvent se combiner. Vous voulez voir votre personnage se battre en marchant sur des bambous ? Il « suffit » de cumuler le Tao des Six Directions et celui du Pas léger !

Un mot très rapide sur la magie, qui nous propose quatre voies : l'Alchimie externe (qui permet de concocter potions, élixirs, onguents

et talismans aux effets fabuleux), l'Alchimie interne (qui, par le biais du contrôle de l'alchimie interne du corps, permet de lui donner des capacités surnaturelles), la Divination (prédiction de l'avenir, perception spirituelle et surnaturelle), l'Exorcisme (combat contre les mauvais esprits)... Un système simple et unifié, et surtout loin de la magie « boules de feu » purement fonctionnelle.

Dans l'ensemble, ici aussi, impossible de ne pas trouver quelques similarités avec les règles de L5A (les effets des Niveaux de Maîtrise des Taos sont très proches de ceux des Rangs d'école de L5A, dans leur organisation). Néanmoins, pourquoi changer une équipe qui gagne ? Mieux : les Taos (tout comme la magie) sont l'exemple même du système au service de l'ambiance de la partie. Ainsi, les règles de combat penchent ouvertement vers un style « cinématographique »... D'autres l'ont fait, mais je n'ai jamais vu un système intégrant aussi bien ce genre de combat, de manière naturelle et sans passer par un système purement « narratif » à la *Feng Shui*...

On joue quand ?

Un univers riche et qui n'a été que peu exploité, un thème porteur (et porté par de grandes références cinématographiques), un cadre historique troublé, fait de guerres, d'intrigues, d'aventures et de légendes... Définitivement, *Qin* n'a rien à envier à d'autres jeux. Le dépaysement est agréable, d'autant plus que la Chine ancienne nous est sans doute beaucoup moins familière que le Moyen Âge européen... ou japonais. Oublions un temps les samouraïs et les ninjas...

... la Route de la Soie nous est désormais ouverte.

Raphaël « Tortue géniale » Bombay!

1 « Qin » se prononce « Tchin », nous apprend-on de source sûre. Ça fait plus savant que « Kine », et c'est quand même mieux que « Couine »...

2 Évidemment, il faut s'habituer aux noms chinois... Mais bon, après tout, est-ce plus compliqué que « Cthulhu », « Nurgle », « Tremere » ou « Melnibonée » ?

3 Le Qin posera plus tard les bases de la Chine impériale, mais c'est une autre histoire...

4 C'est de cette philosophie que sont issues les deux forces complémentaires du Yin et du Yang.

5 On peut même dire « narrativiste », maintenant, paraît-il...

Liens :

À découvrir sur l'indispensable *Guide du Rôliste Galactique* (www.roliste.com), un kit de démo de Qin !

Ça se passe ici :

<http://www.roliste.com/freownload.jsp>

« UN JOUR, AVEC LE RECU, LES HOMMES DIRONT QUE J'AI DONNÉ NAISSANCE AU XXÈME SIÈCLE »
JACK L'ÉVENTREUR 1888



London 1888



LE JEU DE SOCIÉTÉ QUI VOUS PLONGERA AU COEUR DE L'ÉNIGME LA PLUS MYSTÉRIEUSE DE L'HISTOIRE.
UN TUEUR RÔDE. DES FEMMES MEURENT. LE PEUPLE SE RÉVOLTE. LA POLICE PERD LE CONTRÔLE... QUEL SERA VOTRE RÔLE ?

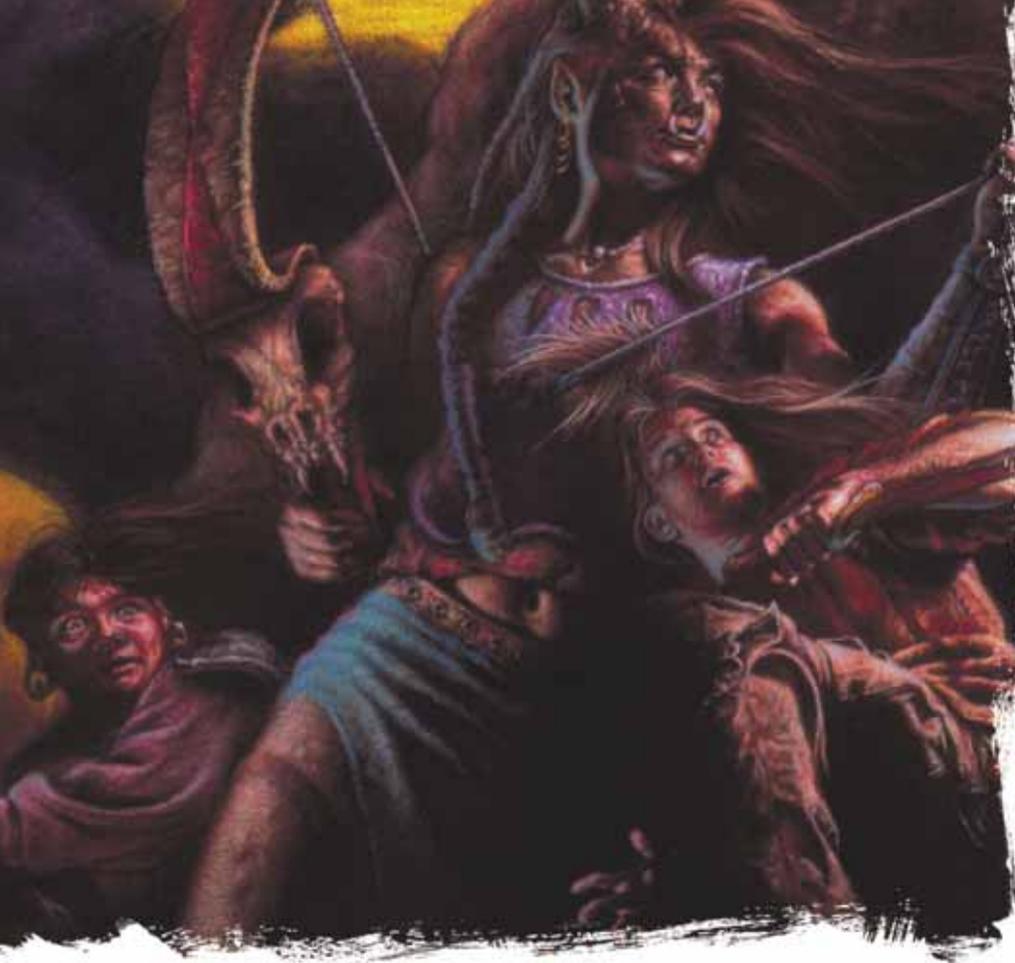
LA CHASSE EST OUVERTE



WWW.WIPSTUDIO.FR/LONDON1888

WWW.NEKOCORP.FR





▶ Earthdawn

the Player's Compendium

Édité par Redbrick Limited, 500 pages N&B.

Cette nouvelle édition du jeu d'héroïc-fantasy, édité à l'origine par Fasa en 1993, est à la fois un gigantesque condensé de tout ce qui peut être utile au joueur de Earthdawn (500 pages !), et une amélioration sensible de l'ensemble de ses mécanismes. Une sorte de version 1.5 qui fera vite oublier la deuxième édition du jeu, sortie en 2001 par une autre maison d'édition, Living Room Games.

Le contexte du jeu

L'univers de *Earthdawn* suit un cycle, inspiré par les calendriers des civilisations d'Amérique du sud. Au creux de ce cycle, le monde est totalement dénué de magie, et l'espace astral, le reflet magique de la réalité matérielle, ne peut influencer ce dernier. Au sommet du cycle, par contre, la magie investit toutes les choses du monde, et la réalité devient poreuse. Pendant cette période, appelée le Châtiment, les horreurs, des créatures magiques ancestrales assoiffées de douleur et de souffrance, parviennent à traverser l'espace astral et à pénétrer dans le monde physique. Elles pourchassent alors tous les êtres vivants pour se repaître de leur chair ou de leur âme, jusqu'à ce que la chute du cycle de magie ne les force à retourner d'où elles viennent.

Earthdawn vous propose de jouer après le Châtiment, dans un monde en pleine reconstruction. Les peuples, après s'être protégés dans des cavernes hermétiques, les fameux kaers, redécouvrent le monde que leur ont laissé les horreurs. Le constat pour les survivants est douloureux : la plupart des kaers ont été ravagés par les terribles créatures, et les terres fertiles d'autrefois sont devenues des déserts incultes où rôdent encore les pires créatures issues de l'espace

astral. Voilà un siècle que les elfes, les humains, les nains, les orks, les trolls, les obsidiens (de grands humanoïdes de pierre), les t'skrangs (des hommes-lézards vivant le long du fleuve Serpent) et les sylphelins (de tout petits elfes dotés d'une paire d'ailes et d'un tempérament... spécial !) ont réinvesti la province de Barsaive, et les royaumes ayant survécu se sont reconstruits tant bien que mal. Il y a encore de nombreux territoires et d'innombrables kaers inexplorés, dont les richesses supposées embrasent les esprits de tous les jeunes aventuriers rêvant de gloire et de reconnaissance. La chance sourit aux audacieux, et les héros qui oseront affronter les horreurs et leurs terribles engeances auront peut-être la chance de retrouver des richesses légendaires que tout le monde croyait disparues à jamais.

Un mécanisme originale

Le système de *Earthdawn* utilise tous les dés du jdr : d4, d6, d8, d10, d12 et d20. Le fonctionnement est simple : au niveau d'un attribut, d'un talent ou d'une compétence (le « step »), correspond un ou plusieurs dés d'action. L'addition du résultat de ce(s) dé(s) donne le résultat du test, qui doit être égal ou supérieur un seuil de difficulté de l'action pour que cette dernière soit réussie. Le résultat du test peut être modifié par des bonus ou des malus, et certains tests nécessitent parfois d'obtenir une réussite qualifiée : « bonne », « extraordinaire » ou « héroïque ». Lorsque le résultat du test est inférieur ou égal au seuil dit « pathétique » (!), on considère que l'action est un échec critique.

La saveur et la limite de ce système reposent sur une petite règle : tous les jets de dés sont ouverts ! Chaque maximum obtenu sur un dé (le 4 sur le d4, le 8 sur le d8...) est relancé et ajouté au résultat précédent. Les résultats peuvent donc varier énormément pour des tests de niveaux équivalents ! Par conséquent, les héros peuvent espérer réaliser des exploits incroyables et se sortir des situations les plus périlleuses, mais n'ayant pas de bonus à ajouter à un test même si le personnage est très expérimenté, l'échec est commun. De plus, une réussite « bonne » suffit à passer l'armure de l'adversaire en combat mais un jet « extraordinaire » n'apportera pas d'autre bonus.

Earthdawn 1, 2, ou 1.5 ?

Fin des années 90, Fasa Corporation, l'éditeur de *Earthdawn*, de *Shadowrun* et de *Battletech* annonçait la fin de ses activités dans le domaine du jeu de rôle. Après quelques mois, la licence de *Earthdawn* passait dans les mains d'une petite maison d'édition texane, Living Room Games. Ceux-ci eurent le mérite de sortir les suppléments attendus par les nombreux fans de l'époque, notamment la suite de la mythique campagne « Prelude to War », avant de se lancer dans une deuxième édition du jeu. Depuis, LRG, par manque de moyens, propose un suivi lent et de qualité inégale, rompant avec le professionnalisme et l'esprit des suppléments de Fasa.

Il y a un an, la nouvelle tombe : Redbrick Limited, une société néo-zélandaise, annonce qu'elle a acquis la licence de *Earthdawn* première édition... Deux éditeurs pour un même jeu, ça sent l'embrouille ! Mais Redbrick, à travers son site internet, affiche très vite une politique de communication intense et fédère les fans autour de son projet, qui est double : faire de grosses compilations de règles et de background, les suppléments pour le jeu étant nombreux et plus ou moins disponibles, et reprendre la gamme là où Fasa l'avait arrêtée... La première pierre de leur édifice est donc ce *Player's Compendium*, une compilation de textes remaniés de la première édition, une sorte de version 1.5 ayant la saveur d'une troisième édition, qui viendra peut-être un jour.

La création de personnage

Les attributs (Force, Constitution, Dextérité, Perception, Volonté et Charisme) possèdent des valeurs initiales allant de 3 à 18 (on est en terrain connu !). On leur ajoute des bonus/malus correspondant à la race choisie (les trolls sont... forts, les elfes... dextres, les obsidiens... forts mais gauches, et les sylphelins... petits !). La valeur de l'attribut correspond à un niveau et à un dé d'action.

Le joueur choisit ensuite une discipline, sa « classe de personnage ». Elle lui donne accès à de véritables pouvoirs magiques, appelés talents. Il y a 8 Rangs à répartir dans les 6 talents du niveau 1 (pardon ! « Cercle » 1), auxquels on ajoute le niveau de l'attribut qui leur est associé. On obtient le niveau total du talent et les dés d'action correspondants. La magie est omniprésente, et les personnages qui suivent une discipline, qu'on appelle les adeptes, sont

des êtres utilisant instinctivement la magie (à travers les talents) pour améliorer leurs capacités naturelles. Certains talents sont étroitement liés à une discipline, et donnent la possibilité aux personnages de lancer un dé d'action supplémentaire lors d'un test, le dé de karma. Attention toutefois, il est à puiser dans une réserve limitée ! Par souci d'équilibre, les frères sylphelins lancent un d10 de karma, les t'skrangs lancent un d6, tandis que les puissants trolls lancent un simple d4.

Dans cette nouvelle édition, le joueur dispose de 8 rangs de compétences à répartir, ce qui permet de personnaliser un peu plus son personnage. Les compétences fonctionnent comme les talents, sauf qu'on ne peut pas utiliser de point de karma pour « booster » leur résultat, et que leurs effets ne sont pas magiques !

Pour en finir avec la création de personnage, il convient de parler un peu plus des disciplines. Il y en a 15 au total, les « habituelles » (guerrier, voleur, sorcier, élémentaliste, nécromancien, archer, cavalier...) et celles plus typiques de Barsaive, comme l'écumeur du ciel, sorte de viking brutal voguant sur des navires volants, la plupart du temps un troll, ou le maître des animaux (dont les griffes sont mortelles). Les disciplines sont de véritables philosophies de vie que doivent respecter les joueurs. Toutes bénéficient d'ailleurs d'un long chapitre dans lequel un adepte expose sa vision personnelle de la discipline. Ces récits sont très instructifs, donnent des idées d'interprétation et immergent le joueur dans le monde de *Earthdawn*. Attention aux personnages qui ne respecteraient pas les préceptes de leur discipline, ils pourraient très bien se brûler les ailes et perdre l'usage de leurs talents, à la manière du paladin de D&D.

De la magie...

En terme de règle, la magie est la partie la plus complexe du jeu. Le principe théorique est que chaque objet et chaque personne possède une « trame » dans l'espace astral. Tout ce qui enrichit un objet ou une personne (son nom, son vécu) enrichit aussi sa trame astrale, la rendant plus puissante. Le magicien (et à partir du cercle 4 tous les adeptes) est alors capable de créer un lien entre cette trame et d'autres sources de pouvoir (comme les trames des objets magiques) pour renforcer ou fabriquer un effet magique. Malheureusement pour les magiciens, depuis la venue des horreurs, l'espace astral est saturé d'énergies corrompues et néfastes.

Pour lancer un sort, il leur faut donc se servir de matrices de sorts, des cages astrales dans lesquelles ils peuvent placer la trame de leurs sorts. Il leur suffit ensuite de créer un lien entre la matrice et leur trame pour lancer le sort, sans risquer d'être affecté par les énergies négatives de l'espace astral.

Dans la pratique, cette théorie rend l'usage de la magie un peu complexe. Pour lancer un sort, un magicien doit au préalable l'avoir placé dans une de ces matrices. Il doit ensuite réussir un test pour créer un ou plusieurs liens avec celle-ci, faire un test d'Incantation supérieur à la défense magique de sa cible, et enfin, pour les sorts d'attaque par exemple, il doit faire un test d'effet... Trois jets pour un seul sort, en l'espace de deux ou trois rounds. Le néophyte risque de s'y perdre, mais après quelques parties, le magicien aura l'avantage de pouvoir lancer ses sorts autant de fois qu'il le désire. Il est à noter que la puissance des sorts augmente à mesure que le magicien gagne en expérience, ce qui est très appréciable sur la durée.



Pour les connaisseurs...

Ce manuel compile la majeure partie du livre de base (sorti en 1993), l'intégralité de l'*Adept's way* et du *Companion*, tous les sorts et tous les « knacks » d'*Arcane mysteries of Barsaive*, et une bonne partie de *Magic : a manual of mystic secrets*. Les règles ont subi un grand lifting, le but étant d'harmoniser et de clarifier ce qui avait été fait par Fasa, tout en respectant l'esprit original du jeu. C'est dans le chapitre des talents bien sûr que les changements sont les plus visibles, sans être bouleversants. Ainsi, tous les fameux « +3 » des talents types Flèche enflammée, Griffes ou Riposte ont été supprimés (j'en entends qui pleurent déjà !), les rangs des talents ont désormais plus d'influence sur la durée des pouvoirs, et les textes explicatifs résolvent toutes les contradictions qui apparaissaient en cours de jeu. En vrac, quelques « bons » changements : tous les bonus/malus de circonstance ne modifient plus le niveau mais le résultat du jet, ce qui facilite le travail du MJ (bien entendu, la valeur de ces bonus/malus ne change pas, et il est donc toujours possible de jouer à l'ancienne !) ; un échec sur une Esquive ne se termine plus par une chute lamentable, sauf si le résultat du jet est pathétique (voir par ailleurs) ; les élémentalistes et les nécromanciens se voient attribuer le talent Invocation (Summon) au niveau 5, sachant que toute la magie d'invocation a été clarifiée en accord avec ce nouveau talent ; les knacks sont là, revus et corrigés pour ne plus déséquilibrer le jeu (fini les bombes nucléaires du knack « Explosive arrow » !) ; il est désormais possible de se relever à la place de son déplacement en réussissant un test de Dextérité, et donc de pouvoir attaquer dans le même round.

De l'action !

Les règles de combat de cette nouvelle édition sont bien huilées. À son initiative, chaque personnage a la possibilité de se déplacer et de faire une action (utiliser un talent, fouiller dans son sac...). Pour toucher un adversaire, il faut faire un test avec le talent approprié et obtenir un résultat égal ou supérieur à la Défense Physique de sa cible, sachant qu'un résultat exceptionnellement élevé permettra de traverser l'armure de celui-ci, qui ne sera alors pas déduite des dégâts encaissés. Quand le total de points de dégâts d'un personnage dépasse son seuil d'inconscience, il tombe... inconscient, et quand il dépasse son seuil de mort, il meurt ! De même, quand un personnage encaisse d'un seul coup un nombre de points de dégâts supérieurs à son seuil

de blessure, il prend une blessure. Les blessures s'accumulent, provoquant des malus aux tests du personnage, et comme elles sont difficiles à soigner, elles deviendront vite l'angoisse numéro 1 de vos joueurs, notamment à haut niveau.

Le jeu a bénéficié d'une mise à plat du combat et de toutes ses règles optionnelles, ces dernières étant destinées à apporter plus de tactique dans le jeu et à limiter l'impact des dés. Les joueurs qui aiment le style fun et rapide pourront donc se contenter des règles de base, et ceux qui aiment la complexité et/ou un minimum de précision seront ravis par les nombreuses options de combat qui s'offrent à eux. Le MJ aura beaucoup de travail au cours d'un combat mais le jeu en vaut la chandelle ! Les actions d'éclats sont nombreuses et donnent une dynamique certaine autour de la table de jeu.

Du suspense !

Voilà, le *Player's Compendium* de Earthdawn offre au joueur tout ce dont il a besoin pour des dizaines d'années de jeu ! La liste des sorts est impressionnante, comme celle des talents. Toutes les disciplines sont présentes, du cercle 1 au cercle 15, le cercle maximum, et le livre a de plus la bonne idée de proposer une description rapide de tous les lieux intéressants de Barsaive et de ses royaumes : Throal, le royaume des nains, l'empire Théran, qui aimerait bien récupérer la régence de « sa » province. Le tout donne une bonne vision d'ensemble de Barsaive au joueur, mais l'univers du jeu ne prendra toute sa mesure qu'avec l'arrivée du *Gamemaster's Compendium* et ses 500 pages de background. À la suite de cela, on trouve un chapitre décrivant les différents dieux, les Passions, ces divinités « grecques » accordant quelques pouvoirs à leurs rares et plus fidèles serviteurs, les quêteurs. Il existe 12 passions, dont trois au moins sont devenues folles pendant le Châtiment, corrompues par les horreurs (c'est du moins ce que les gens prétendent !). Les serviteurs de ces passions folles ont des visions du monde variées et déplaisantes, et leurs organisations secrètes se révéleront être des sources inépuisables d'intrigues pour vos parties.

Il y aurait encore beaucoup à dire sur ces 500 pages en noir et blanc. Ce qui est sûr, c'est que le travail réalisé ici est colossal. La mise à jour des règles justifie à elle seule l'achat de ce livre, dont l'utilisation



se révélera être très pratique en cours de jeu (plus besoin de trimer les innombrables suppléments). Quant à la qualité graphique, elle est au rendez-vous puisque les illustrations sont toutes tirées des divers suppléments édités par Fasa. Pour finir, les gars de Redbrick ont concocté des appendices monumentaux ! Jugez plutôt : résumés de tous les talents, de tous les sorts, de tous les pouvoirs de quêteurs, de toutes les règles optionnelles de combat, plus un index impressionnant et une feuille de personnage de 8 pages ! Bref, si vous aimez les aventures épiques, les grands backgrounds, les règles bien détaillées et que l'overdose de d20 vous guette, n'hésitez plus, *Earthdawn* est fait pour vous !

Damien Coltice

Les sites indispensables

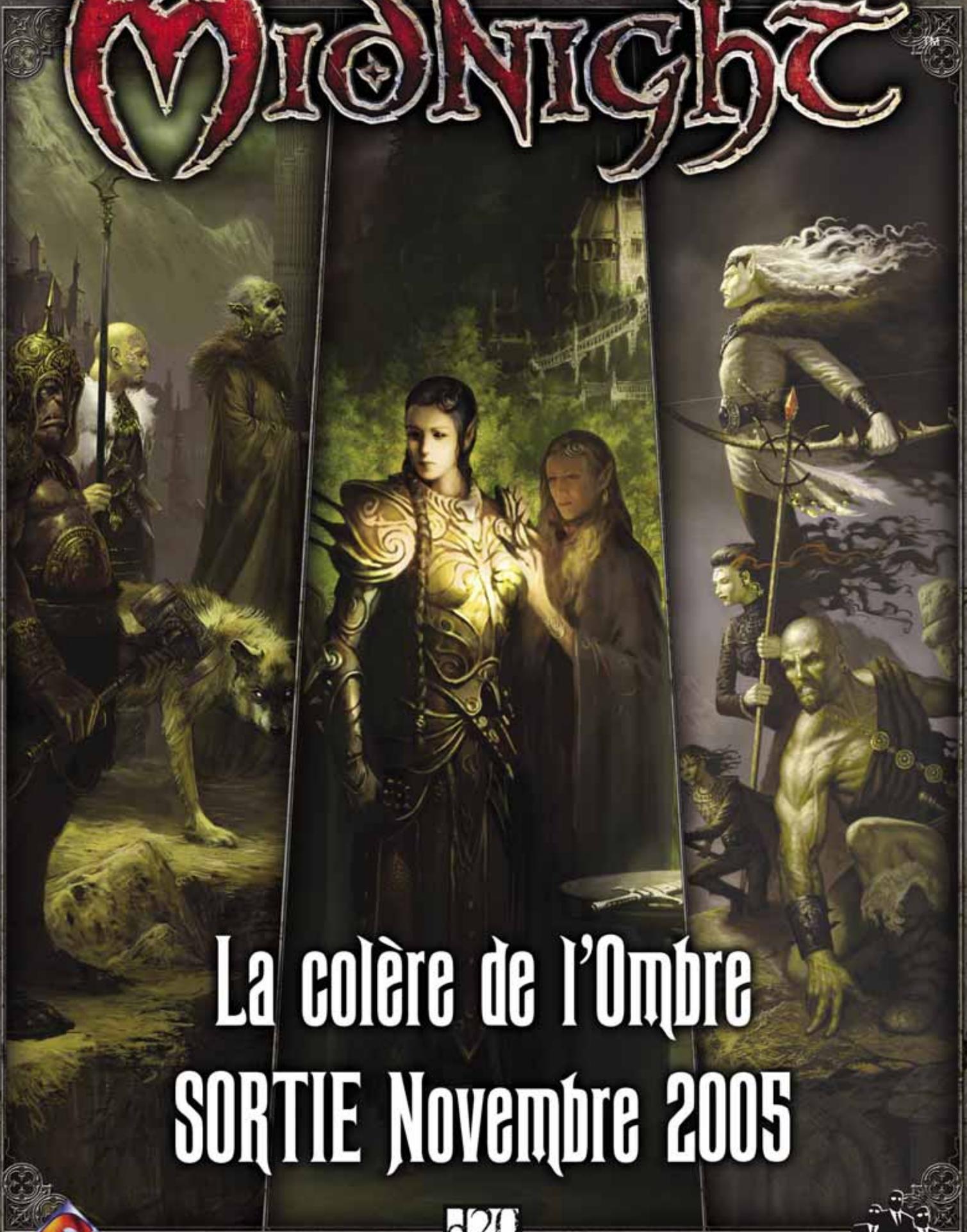
www.earthdawn.com (site officiel de Redbrick)

www.lrg.com (site officiel de Living Room Games)

www.sden.org/earthdawn (en vf)

Pour ceux qui recherchent encore les suppléments édités par Fasa : une demi-douzaine de suppléments sont dispos en pdf sur le site www.drivethru.com, tandis que les derniers stocks « papier » sont dispos sur www.stiggybaby.com.

MIDNIGHT



La colère de l'Ombre
SORTIE Novembre 2005





▶ Shadowrun

Édité par Fanpro, 352 pages couleur.

Une nouvelle édition de Shadowrun, le jeu mythique de chez feu l'éditeur américain FASA, ça me fera toujours verser une larme, mais si en plus elle est accompagnée d'un système dépoussiéré, remanié même, alors là, c'est Broadway (dixit Reiser) ! Petit retour vers le futur.

Paradise city

Imaginez un monde où les entreprises multinationales ont plus de pouvoirs que les États. Un monde où vous êtes en permanence branché sur Internet via de petits implants cérébraux, invisibles et sans fil, où votre voisin de palier est une créature sortie tout droit d'un film de série B, où les délires de Philip K. Dick et de Ridley Scott sont devenus réalité... Imaginez un monde où la principale source de nourriture est le soja aromatisé (beurk). Voilà, nous sommes en 2070. Bienvenue à Seattle, il pleut et vous avez besoin de fric.

Welcome to the Jungle

Au début, il y avait les dinosaures. Puis, quelques années plus tard, grâce aux pouvoirs de la Cour Suprême, ce sont les corporations et les multinationales qui mettent la main à la pâte pour s'occuper de ce vaste imbroglio politique qu'est devenu le monde. Comment ce petit miracle darwinien a-t-il pu avoir lieu ? Explications...

Hier...

1999 : c'est à la fin du siècle dernier que le monde bascule. Quand la Cour Suprême des États-Unis autorise les corpos à se munir de milice privée pour défendre leurs biens et leurs intérêts et qu'elle leur donne les mêmes privilèges que ceux attribués jusqu'alors aux

ambassades. Elles se dotent alors de véritables armées et entament une course pour le contrôle des ressources naturelles, malmenant quelquefois les populations qui leur résistent.

2005/2006 : la Corée du Nord est attaquée par la Corée du Sud, soutenue par le Japon. À la fin de la guerre, le Japon est désormais Japon Impérial.

2009 : les USA et le Canada créent des camps de « rééducation » pour les Indiens d'Amérique rebelles.

2010 : le VITAS (Virally Induced Toxic Allergy Syndrom) tue 25% de la population mondiale.

2011 : des enfants « mutants », ressemblant fortement à des elfes et à des nains naissent un peu partout dans le monde. Le 24 décembre, le monde s'éveille. Un dragon est aperçu près du Mont Fuji. Damien Coyotte Hurlant, le prophète des Indiens d'Amérique, libère son peuple du camp de rééducation d'Abilene. Partout dans le monde surviennent des phénomènes inexplicables. Joyeux Noël.

2012 : alors que le monde se prépare pour l'Apocalypse, le grand Dragon Dunkelzahn donne une interview exclusive près de Denver. En 12 heures, il explique que la magie est revenue sur terre et qu'elle est une force sur laquelle il va falloir compter. Certains individus peuvent dorénavant la manipuler.

2015 : le Mexique s'appelle désormais l'Aztlan.

2018 : le Traité de Denver reconnaît la souveraineté des Nations des Indiens d'Amérique et les USA leur cèdent le nord-ouest du continent (mais pas Seattle !) après avoir subi une imposante démonstration de force, un puissant rituel magique qui réveilla les volcans d'Amérique.

2019/2020 : les premiers implants neurosensoriels font leur apparition sur le marché. On procède aussi aux premières greffes de membres cybernétiques.

2021 : le 30 avril, 10% de la population adulte mondiale est sujette à la « gobelinisation » qui la transforme en d'hideuses créatures pleines de dents et d'os, les orques et les trolls. Comme les humains sont compatissants par nature, ils les parquent dans des camps pour éviter d'être contaminés.

Il faudra attendre 2023 pour que les méta-humains puissent bénéficier des mêmes droits que les humains.

2025 : la Lone Star, société privée de sécurité, remplace les effectifs de police de Seattle.

2026/2028 : un petit groupe de privilégiés peut brancher son cerveau directement sur le web. Le cyber-commando Echo Mirage est créé par la CIA, la NSA et L'IRS.

2029 : le 8 Février 2029, un virus sans précédant s'attaque au réseau informatique mondial.

En août, une équipe Echo Mirage composé de 32 personnes engage le virus dans ce qui restera dans l'Histoire comme le premier cyber-combat. 18 minutes plus tard, 4 personnes sont mortes, mais le virus est repoussé. Ses derniers vestiges seront détruits en 2031. Il ne fait plus bon être ingénieur informaticien.

2030 : le 15 Octobre, ce qui reste des USA et du Canada fusionnent pour former Les États-Unis Canadiens et Américains (UCAS). La Russie s'enfoncé dans un conflit interne.

2033 : les États du Sud font sécession et forment les États Américains Confédérés (CAS). Le conflit russe prend fin mystérieusement.

2034 : une grande partie du Brésil est cédée à des créatures éveillées, dont trois dragons, et l'Amazonie est ainsi créée. L'Irlande est désormais appelée Tír na n'Óg.

2035 : Tír Tairngire, la nation elfique, se forme au sud de Seattle.

2036 : la Californie est rejetée des UCAS. Elle est attaquée simultanément par Tír Tairngire au nord et Aztlan au sud. Elle s'empresse alors de demander de l'aide au Japon Impérial qui saute sur l'occasion pour envahir San Fransisco. La Californie devient l'État Libre de Californie.

2039 : le 7 février, des crimes racistes contre les métahumains sont perpétrés à travers le monde entier durant ce qu'on appellera la Nuit de la Rage. En réponse, les métahumains les plus vindicatifs fondent des mouvements terroristes.

2057 : après de vilaines élections truquées l'année précédente, Dunkelzahn est élu président des UCAS. Il est assassiné quelques heures plus tard.

2059 : la Renraku Arcology de Seattle est coupé du reste du monde. L'armée des UCAS est envoyée pour reprendre le contrôle du bâtiment.

2061 : des catastrophes naturelles (ou pas !) frappent le monde : tremblements de terre, tempêtes de mana, éruptions volcaniques. Los Angeles a enfin son Big One. Le 24 décembre, la faille créée à l'endroit où Dunkelzahn a été tué libère un dragon « astral » répondant au doux nom de Ghostwalker. Le lendemain, à la surprise générale, c'est Noël.

2064 : la Matrice est détruite...

Et pour connaître les secrets des six dernières années, il faudra lire *System Failure*, le dernier supplément officiel pour SR3, qui devrait être paru quand vous lirez cet article. Critique dans le prochain numéro !

... et aujourd'hui : la vie dans les ombres

By my reckoning, the scariest words around are « It will be easy. »

Le monde se remet lentement du Second Crash. La nouvelle Matrice est opérationnelle et fonctionne en mode wifi. Cross Applied Technologies est hors jeu. Les mégacorporations dominent toujours le monde, et ce sont encore les shadowrunners qui font leurs sales boulots. Il n'y pas de chômage pour les runners compétents, seulement une courte vie de marginal. Embauché au black par les corpos, vous allez participer à leurs opérations secrètes, faire de l'espionnage industriel, assassiner s'il le faut, et le plus souvent extorquer de précieuses informations. Bien sûr, il y a aussi du travail pour les runners au grand cœur, genre protection rapprochée ou kidnapping, mais c'est plus rare. Heureusement, vous ne serez pas seuls pour mener à bien ces périlleuses missions. Vous avez plein de contacts solides prêts à vous fournir tout ce dont vous avez besoin : un ami hacker de 15 ans pour vous fabriquer une fausse identité, un marchand troll disposant d'un armement qui ferait pâlir l'armée des UCAS, un vieux docteur elfe alcoolique qui ressortira son scalpel et une aiguille en cas de pépin, et un nain mécano de génie pour trafiquer votre véhicule en moins de temps qu'il n'en faut pour dire Lone Star. Si vous n'avez pas d'amitiés solides, mieux vaut ne pas vous engager sur cette voie. Une dernière chose. Les megacorporation paient bien, c'est sûr, mais votre vie, à vous, elle coûte combien ?

Appetite for destruction

Passons aux choses sérieuses, quel type de shadowrunners êtes-vous ? Plutôt cyborg, avec des prothèses qui décuplent votre potentiel ? Shaman des rues, traitant avec les esprits pour gagner leurs faveurs ? Adeptes physiques, capable d'augmenter ses capacités corporelles grâce à la magie ? Mage de combat, pour ne jamais être à cours de munitions pour ses attaques mortelles ? Hacker, pour qui la matrice n'a aucun secret ? Interfacé, entouré par sa collection de drones ? Technomancien, manipulant les fondements même de la matrice pour la plier à sa volonté ? C'est à vous de choisir en dépensant judicieusement vos points de création. Races, attributs, affinités magiques, compétences, connaissances, qualités et défauts, autant de paramètres à prendre en compte au moment de créer votre personnage. Ici, pas de classe pré-établie, vous pouvez laisser libre cours à votre imagination.

It's so easy

Que ceux qui abhorraient l'ancien système se rassurent. Tout est enfin clair, limpide même. Plus de calculs interminables ou de vagues interprétations, le mot d'ordre est : facilité.

Shadowrun n'utilise que des dés à 6 faces. Pour chaque action entreprise, le joueur jette autant de dés que sa compétence + la caractéristique liée + les bonus/malus de situation. Tous les 5 et les 6 sont comptabilisés comme succès, et il faut faire autant de succès que la difficulté, qui varie généralement de 1 (très facile) à 4 (extrêmement dur). Pour les tests d'opposition, on doit tout simplement faire plus de succès que son adversaire. Si la moitié des dés font des 1 mais qu'il y a quand même au moins un succès, le jet est un échec sans trop de conséquences. Si la moitié des dés font des 1 mais



qu'il n'y a pas de succès, le MJ peut alors se faire plaisir et vous réserver un sort atroce (Mouahahahaha !). Si vous obtenez quatre succès de plus que nécessaire, c'est un critique, et si votre MJ est sympa, il vous donnera un point de « Edge ». Ces points, il faudra les garder précieusement car ils ne sont pas inépuisables et ils permettront à votre personnage de se sortir des pires situations. Vous pouvez dépenser des points de Edge pour obtenir des succès automatiques, pour relancer des dés, pour avoir l'initiative, pour limiter les effets d'un échec critique ou pour faire une dernière action d'éclat avant de mourir.

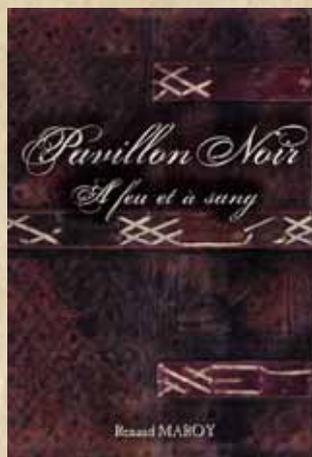
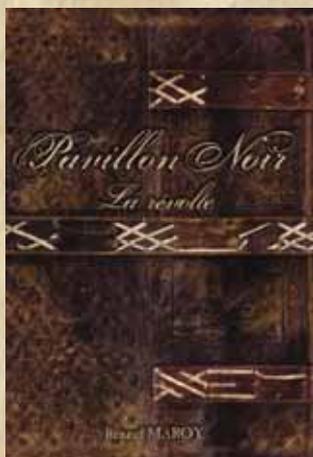
Init !

Lors d'un combat, on tire l'initiative et chaque protagoniste agit dans l'ordre décroissant. Si certaines prothèses ou certains pouvoirs vous donnent la possibilité d'agir plus d'une fois par tour, ces actions supplémentaires seront résolues après toutes les autres. Les actions de combat s'effectuent de la même manière que les actions normales en opposition. Il y a simplement un jet d'encaissement quand un personnage est touché. Les armes ont toutes un code de dommages qui peut augmenter avec le nombre de succès obtenus lors de l'attaque et baisser grâce à l'armure éventuelle de la cible. Les dommages sont reportés sur le moniteur de condition de la fiche de personnage et entraînent des malus tant que des soins ne sont pas appliqués.

Pavillon Noir

La révolte

BIENVENUE À BORD !



UN JEU DE RÔLE DE RENAUD MAROY





Te Deum pour un massacre

Intrigues et aventures au temps des guerres de religion

« C'en est trop pour l'esprit fragile du roi. Il cède alors, et s'écrit avec fureur : « Vous le voulez. Et bien ! Qu'on les tue tous ! Qu'on les tue tous ! »

Te Deum pour un massacre, p. 132

Encore un jeu « amateur » qui trouve sa place chez les « pros » ! Originellement disponible sur le Web, *Te Deum pour un massacre*, un jeu historique de Jean-Philippe Jaworski (bien connu des internautes sous le pseudonyme de Usher¹) vient d'être publié par les Éditions du Matagot², dans une version remaniée et augmentée. Que l'on m'apporte ma rapière et mon arquebuse !

Mignonne, allons voir si la rose...

La première surprise vient du format du jeu : un petit coffret cartonné, contenant plusieurs livrets à couverture souple, en noir et blanc, à la mise en page simple et élégante. Mes quelques réserves concernent la taille du texte, tout petit lui aussi et donc parfois fatigant à lire, à la longue. Les illustrations sont assez nombreuses, souvent correctes (certains sont de qualité bien moindre, toutefois). Leur aspect « croquis » renforce l'ambiance des livrets, et l'on peut tout de même reconnaître la plume d'un certain Rolland Barthélémy ! Malgré ces petits défauts, le format très particulier de *Te Deum* fait de celui-ci un produit extrêmement attachant. Ah ! N'oublions pas non plus de parler du prix, une trentaine d'euros, pour un contenu pas moins important que celui d'un jeu de rôle au format plus classique ! Et pour ce prix, on peut même se payer le luxe de jouer ET de se cultiver !

Le jeu des aventuriers de la Renaissance

Te Deum est un jeu historique consacré à la Renaissance, centré sur les événements qui ont secoué le Royaume de France au XVI^e siècle. À l'instar de *Pavillon Noir*, qui est un peu son équivalent pour les pirates, dans l'univers restreint des jeux historiques, *Te Deum* mise à la fois sur la richesse de la période concernée ainsi que sur une présentation détaillée des événements historiques et de la vie quotidienne des contemporains d'Henri IV. Ainsi, un livret de 146 pages décrit dans le détail l'ensemble des données historiques majeures du XVI^e siècle (événements, personnages importants, guerres...), tandis qu'un livret de 70 pages vous apportera toutes les informations concernant la « vie en France pendant les guerres de religions » (société, vie quotidienne, religion – forcément ! –, économie, guerre...).

Tout cela peut évidemment effrayer les non spécialistes, cependant le style extrêmement agréable de l'auteur facilite largement la lecture : *Te Deum* se lit comme un roman, et jamais comme un livre d'histoire. Le récit de certains grands événements (parmi lesquels le fameux massacre perpétré à l'encontre des Huguenots de Paris, en 1572, lors de la nuit de la Saint-Barthélemy) est même tellement précis qu'il en devient particulièrement prenant, et surtout hallucinant de réalisme. De plus, le découpage histoire/vie quotidienne est idéal : vous ne lirez ainsi que ce qui vous intéresse, et dans l'ordre que vous voudrez. Pour vous immerger en douceur dans l'univers de la Renaissance, mieux vaut ainsi commencer par le livret consacré à la vie quotidienne, plus directement exploitable pour la mise en scène de vos parties. Vous aurez tout le temps d'approfondir ensuite la partie historique ! Même si vous n'avez que peu de souvenirs de vos cours d'histoire-géo, *Te Deum* vous apporte tout ce qu'il faut pour emmener vos joueurs dans la période mouvementée des guerres de religion.

Guerre civile

Jouer pendant la Renaissance ? Mais bien sûr ! L'époque ne manque ni de charmes, ni d'opportunités pour l'aventure. Ce siècle de transition, entre le Moyen Âge et le monde moderne, a de quoi dérouter et séduire les joueurs habitués aux clichés du médiéval-fantastique. Les sciences, les arts et les techniques se développent ; les armes à feu et l'artillerie se modernisent et deviennent toujours plus efficaces ; aux chevaliers médiévaux succèdent les armées de fantassins ; les villes

s'enrichissent et s'agrandissent ; l'imprimerie permet la diffusion massive des textes et des idées humanistes (ainsi que des théories de la Réforme), accroissant les débats dogmatiques aux quatre coins de l'Europe ; le système monarchique évolue doucement vers plus de centralisation...

La Renaissance est une époque d'artistes et d'érudits, mais aussi de troubles et de guerres civiles. Tout comme *Pavillon Noir* se focalisait sur « l'âge d'or » de la piraterie, L'auteur de *Te Deum pour un massacre* a choisi de développer une période très précise : les années 1550-1570, celles des guerres civiles et religieuses qui ont embrasé la France³. Issues des querelles religieuses (catholiques romains contre réformés calvinistes), les tensions s'accroissent quand apparaissent de véritables partis politiques et militaires, dominés par les grandes familles de la noblesse qui profitent de l'affaiblissement du pouvoir royal pour lutter contre l'absolutisme. Guerre civile, conflits et escarmouches, massacres, brigandages et assassinats politiques (tel celui du duc de Guise), tout cela n'est-il pas propice à l'aventure ? Il fallait toutefois un outil bien pensé pour cela, et *Te Deum* remplit ce rôle depuis ses premiers pas sur le Web.

Une création de personnage originale

Te Deum pour un massacre nous propose l'un des systèmes de création de personnages les plus originaux et poétiques qui soient. Vous devez tout d'abord choisir l'origine sociale de votre personnage : noble d'épée, artisan, laboureur, gueux, etc. Vous aurez ensuite à faire un choix pour chacune des quatre étapes de son éducation : la petite enfance, l'enfance, l'adolescence et la carrière à l'âge adulte. Chaque origine sociale donne droit à un certain panel de possibilités (par exemple « Éducation d'un précepteur », « Éducation d'un maître d'arme », « École buissonnière », « Université »...), et chaque type d'éducation donne ensuite accès à un éventail de débouchés (un peu comme le système de progression des « Carrières » de *Warhammer*).

L'originalité vient du questionnaire qui accompagne chaque choix, précisant encore l'historique du personnage, et lui offrant divers bonus. Tout cela dessine peu à peu le profil de votre personnage : ses caractéristiques et ses compétences bien sûr, mais aussi le « trousseau », son équipement et ses richesses de départ. L'avantage du système est d'être totalement intégré à l'univers de jeu, permettant ainsi au joueur de bâtir plus facilement le background de son personnage.

Les règles

Le personnage est défini par six caractéristiques : Savoir, Sensibilité (perception, ouverture d'esprit), Entregent (sociabilité), Puissance, Complexion (santé) et Adresse. Une caractéristique spéciale, la Providence, représente le soutien divin dont bénéficie le personnage (en terme de jeu, cela sert à renforcer temporairement les caractéristiques

du personnage, à diminuer les dégâts d'une blessure, etc.). Enfin, les « Grâces » sont des talents ou des avantages particuliers, tels que Ambidextrie, Machiavélique, Oreille absolue, Santé de fer, Tireur d'élite... La liste des compétences est plus classique, certaines participant pleinement à l'ambiance du jeu : initiez votre personnage à l'art de l'Alchimie, de la Théologie, de l'Escrime, de la Cosmologie ou de l'Arquebusade ! Le tout permet d'obtenir des personnages extrêmement variés, comme le montre la liste des professions disponibles : apothicaire, astrologue, chevalier, « larron » (voleur, brigand), médecin, « pétardier » (artilleur), philosophe, spadassin, etc.

Les caractéristiques sont notées par des niveaux (sur une échelle de 6), qui correspondent à un type de dé : D4 (mauvais), D6 (médiocre), D8 (correct), D10 (bon), D12 (excellent), D20 (admirable). Les compétences offrent des bonus, de +1 à +5 en général. Lors des tests, c'est la somme du résultat du dé dépendant de la caractéristique et du bonus de la compétence utilisée qui indique le résultat de l'action, par rapport à un seuil de réussite (7 étant le seuil par défaut). Les points de Providence permettent de gagner des dés en bonus (signalons également qu'à l'instar des « Points de Force » de l'ancien *Star Wars* D6, le nombre de points de Providence augmente lorsque le personnage accomplit des actes humanistes et désintéressés⁴). Dans leur ensemble, les règles misent sur la simplicité et l'efficacité, sans s'encombrer d'options trop complexes. Certains points de règles entraînent des résultats statistiques curieux (le passage direct d'1D12 à 1D20 sur les niveaux de caractéristiques, la réussite critique sur le résultat maximum du dé, favorisant ainsi le D4 censé être un niveau particulièrement bas), mais rien de catastrophique non plus.

Le bonus

Fait notable, *Te Deum pour un massacre* nous est livré avec deux scénarios. Même ici, le style de l'auteur reste agréable, offrant au lecteur/MJ toutes les images et l'ambiance dont il aura besoin pour sa propre mise en scène. Les scénarios eux-mêmes sont de qualité, emplis de personnages et de situations pittoresques. L'ambiance et les intrigues de ces scénarios sont des exemples très utiles, permettant de trouver le « ton » nécessaire à l'écriture de ses propres scénarios. La partie historique du jeu est également émaillée de petits synopsis de scénarios, à partir desquels broder. À l'aventure, compagnons !

Raphaël Bombayl

1 Le site Web d'Hikaki et Usher : <http://couroberon.free.fr>. Vous y trouverez pas mal de scénarios et d'aides de jeu, ainsi qu'un autre JdR, *Tiers Age*, consacré à l'univers du Seigneur des Anneaux.

2 Qui publient également la gamme du jeu post-apo *Cendres*.

3 Le titre du jeu fait lui-même référence au massacre de la Saint-Barthélemy, célébré par un *Te Deum* du pape, une prière traditionnellement réservée à la célébration d'une victoire...

4 Favoriser les personnages « d'alignement bon » est un parti pris de l'auteur, tel qu'il l'explique très bien lui-même dans la postface du livre des règles.



Dernière minute !

Nous venons tout juste de recevoir l'écran de *Te Deum pour un massacre*. Celui-ci est au format du jeu, c'est-à-dire de petite taille (pas très efficace ni pratique tout de même !). Bonne surprise, il est accompagné d'un livret de 108 pages, qui contient trois scénarios : de quoi prévoir ses prochaines parties ! Autre bonus intéressant : une aide de jeu consacrée à la maîtrise des scénarios dans un jeu de rôle historique, à la fois introduction très didactique et plaidoyer pour ce genre d'univers.





AmnesYa 2k51

Chroniques d'une Amérique mutante...

« Maman, je suis un monstre.

Maman, papa ne comprendra jamais. Je suis un monstre, vous n'y êtes pour rien.

J'ai reçu hier les résultats de mes évaluations de la deuxième journée à l'académie. Les analyses de mon sang on révélé des tags nouvellement exprimés, ce qu'ils appellent le NEXTS.

Je suis un scorn, je suis un Doppelganger...

Je ne pars pas pour le Vietnam. Pour moi, le rêve est terminé. »

AmnèsYa 2k51. Derrière ce nom mystérieux se cache un univers futuriste sombre, issu du Studio Deadcrows et édité par Ubik (selon la même formule qu'Exil). Empruntant à la fois à la politique fiction, au cyberpunk et au fantastique tendance *urban fantasy*, sans jamais choisir un genre de prédilection, *AmnesYa 2k51* est un jeu inclassable et engagé. Bienvenue dans les ombres, comme on dit à Seattle...

God bless America

Narrant en détail les événements survenus dans la première moitié du XXIème siècle, une chronique censément tirée d'un journal underground nous plonge tout de suite dans l'ambiance. Nous sommes donc aux États-unis, en 2051, et le pays vit des heures bien sombres, à l'heure du durcissement du régime politique. Point de dictature caricaturale, toutefois, mais une évolution progressive et complexe, née des dérives de l'ultra-libéralisme et d'une politique sécuritaire exacerbée.

Thème phare du genre cyberpunk, de gigantesques conglomérats économiques issus de fusions de sociétés déjà multinationales se constituent. En interne, l'arsenal législatif a été renforcé face à la menace toujours présente du terrorisme et de l'activisme radical ; le système scolaire a été privatisé ; le droit de vote a été restreint (pénalisant ainsi les

classes sociales les plus pauvres) ; la violence urbaine est omniprésente (méfiez-vous des « babyslasheders », ces confréries d'étudiants ou de lycéens réunis en gangs, adeptes de la violence et des duels à l'arme blanche) ; de gigantesques centres pénitentiaires ont vu le jour... En matière de politique extérieure, à la suite de la guerre en Irak, le pays s'engage dans d'autres conflits armés en Syrie, en Iran, ou plus tard en Asie et dans le Pacifique, des guerres qui s'enlisent comme autant de nouveaux Vietnam...

Côté science et techniques, parlons un peu de la cybernétique à la mode *AmnesYa* : la léganthropie... Deux branches différentes se sont développées en parallèle : la transgénèse vise à modifier le corps de manière radicale (par le biais de la manipulation génétique par exemple), tandis que la protochirurgie passe par la greffe de prothèses cybernétiques plus classiques, en « céramique organique » souvent (un matériau d'ailleurs indétectable par les systèmes de sécurité !) : muscles synthétiques, implants oculaires, poumons artificiels, etc. Signe des temps, la mode du « garbage-greffing » est particulièrement immonde : greffes de prothèses rouillées, de membres purulents, d'yeux morts ou autres choses peu ragoutantes, dans le plus grand mépris des risques d'infections. Signalons que le thème de la cybernétique est ici particulièrement bien traité (même si un effort de vulgarisation eût été appréciable !), y compris au niveau de ses répercussions sociales. Cela renvoie l'approche de bon nombre de jeux cyberpunk dans les cordes (il faut chercher du côté de l'excellent GURPS Biotech pour tenir la comparaison).

Vous l'aurez compris, nous évoluons ici dans un univers dur, ultra-réaliste même, un univers d'anticipation pessimiste, cruel et sans espoir. Certaines illustrations particulièrement sombres renforcent cette ambiance. Nous sommes loin du côté débridé, légèrement caricatural et même plutôt « fun » parfois de la plupart des jeux cyberpunk. Dans un certains sens, tout cela fait penser à *SLA Industries* (sans l'humour noir !) ou à *Fate worse than dead*. *AmnesYa 2k51* ne se contente toutefois pas de décrire les tares d'une Amérique malade : le ton est ouvertement critique, « cynique », « révolté » et « amer », de l'aveu même des auteurs. *AmnesYa 2k51* est un jeu engagé !

Pointant du doigt les tares de cette société à la dérive, le jeu met l'accent sur l'exclusion et le racisme. Bienvenue donc dans le ghetto de Washington, une zone immense séparée du reste de la ville par la *Scornline*, une frontière hautement gardée, et qui abrite douze millions d'exclus de tous genres. Parmi eux,

les plus notables sont les Doppelgangers, à la fois craints et haïs...

Journal d'un monstre

« Doppelgangers » (ou encore « Scorns », « Prochains » ou tout simplement « Mutants ») est le nom donné à ces individus aux gènes mutants, dotés de capacités effrayantes et surnaturelles tant psychiques que physiques, n'ayant parfois plus rien d'humains. C'est ce qu'on appelle le NEXTS : le New EXpressed Tags Syndrom. S'agit-il d'une maladie, d'une évolution de l'espèce humaine, d'une nouvelle race ou de quelque chose de bien pire encore ? Nul ne le sait. Les mutations des Doppelgangers sont apparues subitement, et leur origine reste inconnue à ce jour.

Évidemment, tout cela a exacerbé les crises sociales et politiques, et ces individus ont vite fait l'expérience amère et violente d'un rejet raciste, de la part des autorités et du reste de la population (à l'instar des mutants de X-Men ou des Méta-humains nés de la « gobelinisation » de Shadowrun, l'ultra-réalisme en plus...). La peur qu'ils suscitent a entraîné des lynchages violents et l'édiction de lois spécifiques les mettant à l'écart, ainsi que la mise en place de programmes obligatoires de dépistage, de classification et d'identification.

La nouvelle échelle de Darwin mesure ainsi le degré de mutation – on dit « Régression », en fait – de chaque individu. En fonction de cela, certains Doppelgangers peuvent se voir interdire l'accès à certains lieux ou à certains métiers. Une mutation moyenne entraîne une surveillance, et au-dessus d'un certain niveau de Régression, l'individu atteint n'est plus considéré comme humain, ce qui autorise toutes les dérives possibles. Il peut alors être utilisé pour n'importe quoi, du simple ouvrier à la machine à tuer, en passant par le cobaye médical charcuté à l'occasion de tristes expérimentations génétiques... Des centres de détention spéciaux ont même été construits pour accueillir les plus atteints.

Ah ! J'oubliais : tous les personnages-joueurs sont des Doppelgangers. Autant dire que leur avenir n'est pas rose.

Félicitations, vous êtes un mutant !

Chaque Doppelganger est atteint de mutations, que l'on appelle « Déchirures ». Celles-ci peuvent être permanentes, déclenchées de manière intentionnelle ou bien être « réactives » (à un stimulus précis, souvent la peur, une émotion forte ou la douleur). La puissance de ces Déchirures peut évoluer, et à haut niveau, le Doppelganger sera atteint de Tares, les marques physiques de ses mutations. C'est une autre des particularités du NEXTS : l'affliction est évolutive. Le risque est de devenir, à terme, un véritable monstre incapable de se contrôler, si la Régression est trop forte et l'utilisation des Déchirures trop fréquente. À la fin de chaque séance de jeu, un test permet en effet de recalculer le nouveau score de Régression du personnage (ce qui peut modifier son niveau de NEXTS, son

rang sur l'échelle de Darwin). Évidemment, fascinés par leur propre puissance, certains ne craignent pas de laisser parler la Bête...

Les Déchirures permettent de déclencher des pouvoirs divers, par exemple générer des ondes de choc, émettre des phéromones modifiant le comportement d'une cible, utiliser la télékinésie, se battre à l'aide de griffes rétractiles, contrôler la gravité, se téléporter... À la lecture de la liste des Déchirures, on ne peut s'empêcher de penser une fois aux pouvoirs des mutants de comics, tout en étant toutefois plus inquiétants et plus effrayants. À la réflexion, bien que le thème abordé soit similaire, je trouve même que la gestion du problème de l'inhumanité des « mutants », façon X-Men, ou des monstres rongés par la Bête, façon Vampire, est développé de manière plus fouillée dans *AmnesYa 2k51*.

Le système¹

Les personnages sont d'abord définis par des caractéristiques notées sur 6 : Classe (charisme, présence), Génie (intelligence, perspicacité, perception), Vigueur (force et endurance), Adresse (agilité, dextérité), Hargne (capacité à se dépasser). Chose intéressante, à chacune peut être associée une « Qualité », un petit avantage concernant l'un des aspects de la caractéristique en question (par exemple « Fort » ou « Solide » pour la Vigueur). La Qualité offre un bonus au personnage lorsqu'elle est utilisée au cours d'un test. La création d'un personnage est basée sur la succession des « Épisodes » de sa vie (métiers ou occupations successifs), qui donnent chacun accès à une liste déterminée de compétences, elles aussi notées sur 6.

Pour résoudre un test, le joueur lance autant de D6 que son score de caractéristique et en garde autant que son score de compétence. On fait alors la somme des dés gardés, pour comparer le total à un seuil de réussite. Utiliser la Hargne permet d'augmenter ses chances de réussite... mais aussi le risque d'obtenir un échec critique, car le personnage agit dans la précipitation ! Un échec critique (une « Défaillance ») intervient lorsque la moitié des dés indique des 1, tandis qu'une réussite critique (une « Évolution ») intervient sur une suite de nombre, par exemple 2, 3, 4. Il existe d'autre part un autre résultat spécial, la « Régression », lorsque les dés montrent à la fois une Défaillance et une Évolution (par exemple 1, 1, 1 et 4, 5, 6, sur six dés). Dans ce cas, si la somme de la suite de dés est supérieure au niveau actuel de NEXTS, le score de Régression du personnage augmente. C'est un moyen d'intégrer le principe de la mutation dans les règles, tout comme le système des « Points flottants », permettant à un Doppelganger de transférer des points d'une caractéristique à l'autre, au début de la séance de jeu et jusqu'à la fin de la partie.

Le combat suit une logique connue, avec initiative et nombre d'actions par tour de jeu. J'ai particulièrement apprécié la règle de la « Déferlante offensive », permettant à un personnage d'utiliser toutes ses actions pour enchaîner attaque sur attaque, mais gare à l'échec !

Fade to black

Outre les Doppelgangers, l'univers d'*AmnesYa 2k51* comporte d'autres éléments mystérieux et fantastiques, mais mieux vaut ne pas trop en dire, car ces secrets sont réservés au MJ... On nous promet de plus un background évolutif, exposé dans une gamme fermée qui ne comportera qu'un nombre fixe de suppléments (comme dans *Orpheus*). Au final, *AmnesYa 2K51* apparaît comme un jeu au traitement original, trop peut-être au goût de certains, qui le trouveront trop noir, trop réaliste, trop underground, *trop engagé*. Son univers est cependant assez souple pour permettre à chacun d'adapter le tout à sa sauce, même si l'optique choisie par les auteurs est claire. Se voulant porteur d'une véritable réflexion sociale, et y réussissant grâce au talent des auteurs, *AmnesYa* est loin des thèmes traditionnellement proposés en jeu de rôle. Certes, c'est ce qui fait son charme, mais espérons tout de même que le jeu saura trouver son public !

Raphaël « J'aurais voulu être un mutant » Bombay!

¹ Petite surprise, au moment d'aborder la section consacrée au système de jeu : la mise en page est au format paysage ! Curieux, et peu pratique, même sur ma version PDF de démonstration. Messieurs les maquettistes, pensez à nos précieux points de SAN !





Illustration © AEG

de l'attribut utilisés et puis on garde un nombre de dés égal à l'attribut et on les additionne. On doit évidemment dépasser la difficulté de l'action. On peut aussi décider de faire des « augmentations » c'est-à-dire d'augmenter la difficulté pour gagner certains bonus.

Qui sèment les vents...

Le jeu de rôle L5A est maintenant indissociable de la « storyline » du jeu de cartes. Et pour ceux qui n'auraient pas eu, 1) le temps, 2) les moyens, 3) l'envie de s'investir dans le JCC pendant ces 4 dernières années, voici le livre qui leur permettra de comprendre ce qui s'est passé durant les neuf années qui ont suivi la mort de Toturi Ier et la disparition de l'impératrice Kaede.

Basé sur le même modèle que *L'ère du Vide* ou le plus récent *The Hidden Emperor*, cet ouvrage vous donnera toutes les informations – PNJ, événements marquants – pour que vos personnages prennent part à l'Histoire. De l'arrivée de Daigotsu au réveil de Iuchiban, de la création des Onisu à la chute d'Otosan Uchi, la cité impériale, les challenges ne manquent pas... Que demande le peuple ?

David Burckle



Legend of the Five Rings

Sorti il y a peine six mois en VO, la version française est maintenant disponible !

Après une édition d20 qui faisait perdre beaucoup de son charme au système et qui n'a pas vraiment su trouver son public, AEG opère un retour aux sources salvateur. Petite présentation pour ceux qui auraient été cryogénisés ces dix dernières années.

Il y a 1200 ans, les Kamis, enfants de la Déesse Soleil et du Dieu Lune, tombent sur le royaume des mortels, réunissent des familles humaines et forment les clans majeurs. L'un de ces êtres divins, Fu Leng, tombe malheureusement dans le royaume des ogres et des trolls et en fait aussitôt sa petite famille, l'Outremonde. Depuis ce jour les clans servent la famille impériale, descendant du Kami Hantei, chacune ayant un rôle bien défini à jouer dans l'Empire d'Émeraude.

Dans L5A vous incarnez un membre de l'une de ces factions, à moins que vous ne préfériez la vie de rônin. Huit clans majeurs se partagent l'Empire : le Crabe, qui garde le mur qui sépare l'Outremonde des terres civilisées ; le Dragon, un clan de mystiques qui vivent à l'écart du monde dans leurs montagnes ; la Grue qui a développé des techniques d'escrime exceptionnelles et qui sert l'Empereur avec ferveur et dévotion ; la Licorne dont les membres ont passé 600 ans à l'extérieur

des frontières et qui ont une armée essentiellement composée de cavaliers ; le Lion, dont les stratégies militaires sont les plus élaborées et qui fait passer l'Honneur avant toutes autres choses ; la Mante, marins et archers émérites, seul clan majeur qui ne descend pas d'un Kami mais qui a dû gagner le respect des autres clans ; le Phénix qui cherche l'illumination et qui dispose des plus puissants shugenjas (mages) du royaume ; le Scorpion qui doit tout faire pour qu'aucun clan ne devienne plus fort qu'un autre, même s'il doit pour cela recourir à des méthodes inavouables.

À vous de choisir votre personnage, samouraï légendaire de la famille Kakita, shugenja de la famille Kuni, traquant les créatures de l'Outremonde, ou encore moine tatoué de la famille Togashi. Le choix est vaste puisque chaque clan dispose de 5 familles jouables, ayant chacune des capacités qui lui sont propres.

Vous pourrez alors parcourir Rokugan, et autant dire que les idées d'aventures ne manquent pas à la lecture de cet imposant livre de règles, qui contient tout le nécessaire (contrairement à ses prédécesseurs) pour jouer de nombreuses campagnes.

De l'eau, de l'air, la vie

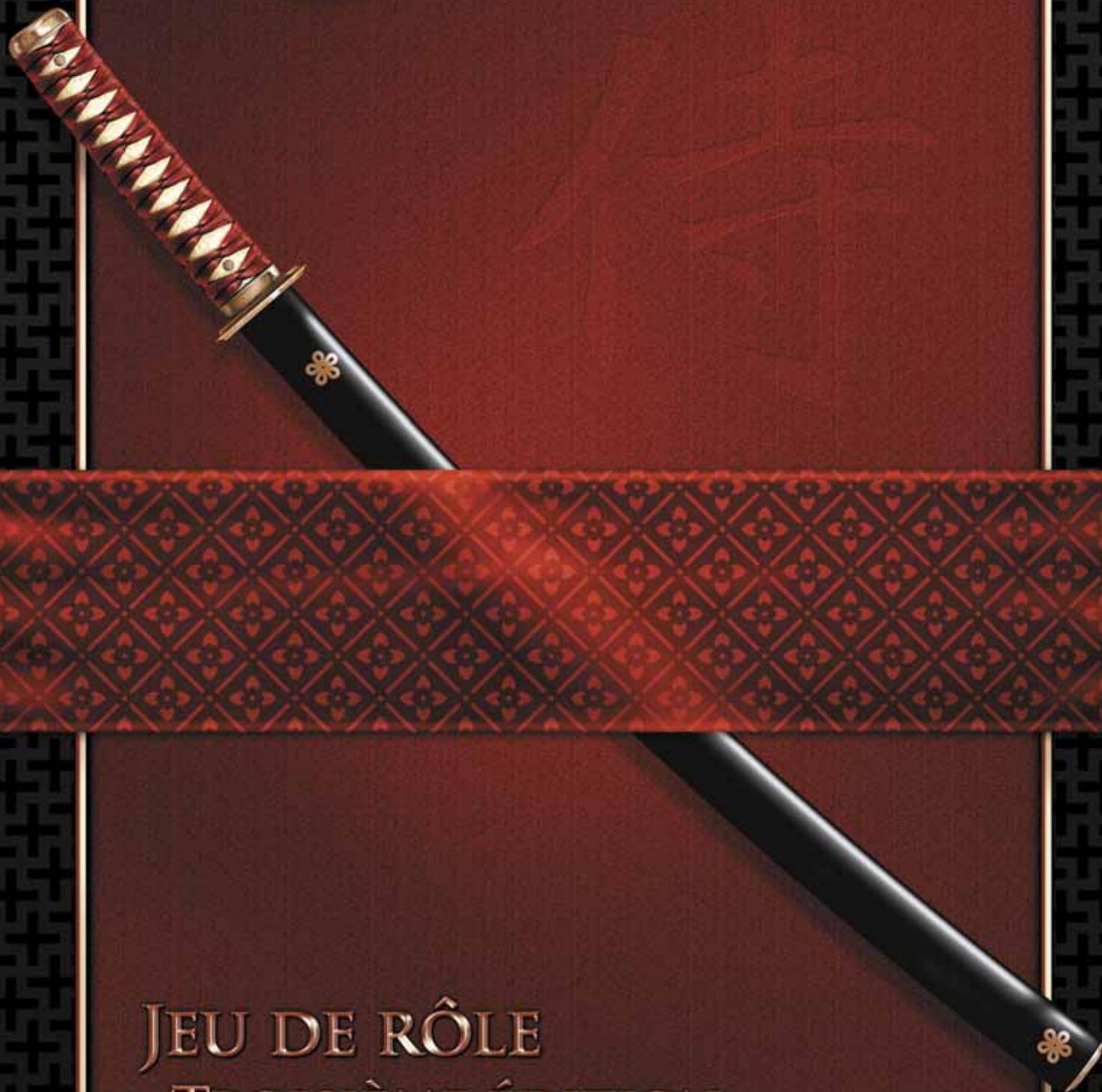
Savant mélange des deux éditions précédentes, le système est désormais bien rodé. Pour résoudre les actions, on lance un nombre de D10 égal à la somme de la compétence et

Back to the basics !

Soyons francs : l'édition d20 system, avec son système mixte d20/d10 n'avait pas séduit les joueurs. Il y avait tout de même une mise à plat des erreurs de la première édition qu'il aurait été dommage de négliger. AEG n'a pas jeté le bébé avec l'eau du bain : la troisième édition, c'est beaucoup de première, un peu de deuxième, avec ce petit quelque chose en plus qui en fait la digne héritière de son ancêtre. On reprend les D10, ils explosent toujours, les écoles sont revues... à la hausse, globalement, mais sont équilibrées d'un clan à l'autre. Là où la première édition proposait deux écoles par clan dans le livre de base, la troisième en offre quatre. Le livre de base, entièrement en couleur, avec des illustrations vraiment haut de gamme et une couverture luxueuse, a le mérite de reprendre tous les événements de la storyline depuis l'aube de l'Empire jusqu'à la mort de Iuchiban (la dernière !). Le livre de base permet de jouer à toutes les époques : aube de l'Empire, Gozoku, 1000 ans de ténèbres, Coup d'état du Scorpion, Guerre des Clans, Empereur caché ou Ère des Quatre Vents, sans distinction. Règles de qualité, background complet, objet pratique et beau, c'est un coup de maître pour AEG !



*Le Livre des
Cinq Anneaux*



JEU DE RÔLE
TROISIÈME ÉDITION