



L'univers des jeux de rôle

Janvier - février 2006 - n°02

ACTUALITÉ DU JEU

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

ARTICLES ET REPORTAGES

Interview : Gilles Garnier (Ubik),
previews : Crimes et Cadwallon...

CRITIQUES :

A Game of Thrones d20, Cyberpunk 3,
Pendragon 5, Earthdawn Gamemaster
Compendium, Les loups des steppes,
Mutants and Masterminds 2, Talislanta VF...

AIDES DE JEU

... et le retour de Silver Pumpkin !

**LE NOUVEAU BIMESTRIEL CONSACRÉ AUX
JEUX DE RÔLE**

M 04587 - 2 - F: 6,00 € - RD



Critiques

Codex aventureux

Pour *Dungeons & Dragons 3.5 (VF)*



Le grand fourre-tout

Amateurs de changement, de nouveauté et de background, passez votre chemin. Ce codex est des plus classiques et ressemble à s'y méprendre à un bon vieux supplément *AD&D*, dopé à la sauce 3.5. Comme ses prédécesseurs profanes ou divins, ce codex aux illustrations plutôt éloquentes s'articule autour de la célèbre formule magique : nouvelles classes, nouvelles classes de prestige, nouveaux dons, nouvel équipement

et nouveaux sorts. On constatera avec intérêt deux petites apparitions : un chapitre sur des organisations plus ou moins secrètes et un court passage décrivant de nouvelles utilisations pour les compétences, qui aurait gagné à être plus développé (dommage). Le chapitre sur les organisations, lui, est sympathique et a le mérite de compléter le contenu proposé dans certaines nouvelles classes de prestige.

Les classes, justement, sont aussi bien conçues que bigarrées. Certaines trouveront tout de suite une place sur vos tables, comme les classes d'éclaireur, de ninja, et les classes de prestige de maître des bêtes, de pirate flamboyant, ou de tempête d'acier (ah, des haches !). Les joueurs trouveront ensuite une liste de dons de 2 pages (!) joignant l'utile à l'agréable. Un peu d'émotion, donc, avec les arrivées de l'Arme secondaire disproportionnée, du Lancer brutal, et de la Science de la diversion. Les nouveaux équipements proposés sont à l'image du livre : variés et plaisants, et on retiendra notamment les instruments de musique magiques pour barde, étonnamment réussis (si, si). Les sorts, eux, sont nombreux, sans surprise, et efficaces.

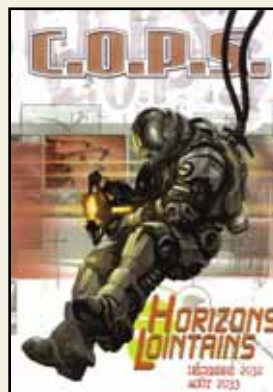
Voilà, ce gigantesque fourre-tout ravira les joueurs assidus de *D&D 3.5* et ceux qui aiment disposer d'un vaste choix de règles pour leurs personnages. Contrairement aux autres codex, son thème principal, les compétences, n'est pas franchement exploité, mais cela n'empêchera personne de dormir : les qualités de ce codex sont ailleurs.

Damien Coltice

Spell Books / 192 pages couleurs / prix conseillé : 37 euros.

Horizons Lointains

Pour *COPS (VF)*



L'avenir est dans l'espace

Les suppléments de *COPS* contenant des révélations sur la storyline ont toujours une saveur particulière, un petit quelque chose en plus qui les démarquent des autres. *Horizons Lointains* ne déroge pas à cette règle.

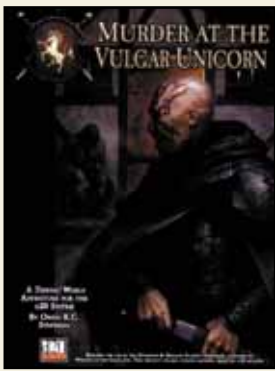
Ce troisième et avant-dernier supplément de la saison 3 qui aborde des sujets que j'avais personnellement hâte de découvrir vous permettra d'envoyer vos flics préférés dans des endroits quelque peu insolites, depuis l'Alaska jusqu'à la planète Mars (oui, vous lisez bien), en passant par les fosses abyssales et la Lune. Selon une organisation identique aux autres suppléments de la gamme, chaque lieu est présenté en détail, en un chapitre. Et le nombre d'informations est, comme d'habitude, plus que conséquent, sachant que les scénarios storyline ne reprennent qu'une infime partie de ce qui est évoqué dans ce supplément. À la lecture de tout ceci, je n'ai cependant qu'une hâte : pouvoir emmener mes joueurs faire un tour dans la station sous-marine Poseïdonis, ou à Luna City pour un scénario digne de *Outland*, ou encore sur Mars. Outre toutes les informations nécessaires, vous trouverez aussi de nouvelles règles destinées à vos explorateurs en herbe, réunies dans un guide de survie en milieu extrême. Les affaires en cours présentent un 10-18 et trois scénarios, dont l'un d'entre eux demandera pas mal de travail puisqu'il s'agit en fait d'un synopsis très détaillé, et non d'un vrai scénario clé en main. Les deux autres vous proposent de pures trames storyline, dont un petit voyage sur la planète rouge. *COPS* étant un jeu à révélations, les scénarios d'*Horizons Lointains* lèvent un peu plus le voile. Mais ils me laissent un petit arrière goût bizarre... J'espérais autre chose en fait. Cela fait trois saisons que les fans sont tenus en haleine, et j'avoue sincèrement avoir été un tout petit peu déçu par les bouleversements présentés et par le grand secret révélé (mais rassurez-vous, il en reste d'autres). Néanmoins le dépaysement est au rendez-vous dans ce supplément, qui sera à ranger en très bonne place dans votre ludothèque.

Olivier Crespin

Siroz Productions / 128 pages / Prix conseillé : 23 euros

Thieves' world Player's manual & Murder at the Vulgar Unicorn

Manuel d20 system & scénario (VO)



Trop « old school » ?

Nous sommes en 1978. C'est l'époque de D&D, et Lynn Abbey, accompagnée de quelques amateurs de médiéval-fantastique, se lance dans l'écriture de romans. Leur concept est simple : tous les auteurs auront la possibilité de développer leurs propres histoires autour d'une même trame et d'un monde dont le point central est Sanctuary, la ville des voleurs. Ainsi voient le jour une série de livres intitulés *Thieves' World* et un supplément générique* édité par Chaosium. Les particularités de cet univers ? Des races uniquement humaines, des voleurs en pagaille, de grandes conspirations, des cultes morbides, une magie puissante mais rare, et une ville gigantesque, aussi sombre que dangereuse. Des années plus tard, cet univers inspirera *Nightprowler***, l'excellent jeu de Croc.

Re-bonjour, nous sommes en 2006. D&D n'est toujours pas mort, et Lynn Abbey remet le couvert :

elle sort un nouveau roman basé sur le monde de *Thieves' World*, et, dans la foulée, l'éditeur américain Green Ronin publie le *Thieves' world Player's manual* et un scénario, *Murder at the Vulgar Unicorn*, du nom d'une des plus fameuses auberges de Sanctuary.

Le manuel présente tout ce dont le joueur a besoin pour créer un héros dans la cité des voleurs. La profusion de règles est toujours en phase avec l'univers, des ethnies humaines aux nouvelles classes de personnage, en passant par les nouveaux dons et les... vous connaissez la suite ! Les auteurs proposent un d20 System bénéficiant de plusieurs spécificités. D'abord, à Sanctuary, une dague doit pouvoir tuer aussi facilement qu'une épée. Du coup, si un personnage encaisse un nombre de points de dégâts supérieur à son seuil de *Massive Damage Threshold*, il doit réussir un jet de Vigueur ou alors il tombera à -1 PV ! Sur un coup critique, un JS loupé peut s'avérer terrible. Un système de réputation a aussi été ajouté, mais le principal changement apparaît à la fin du manuel, dans le chapitre sur la magie. Celle-ci est divisée en trois pratiques distinctes (magie, prière et sorcellerie), et pour lancer un sort, les magiciens doivent accumuler des points de mana plus ou moins importants/faciles à acquérir selon les lieux. Le temps d'incantation est allongé, et dans certains lieux peu chargés en mana, lancer un sort peut s'avérer être un véritable casse-tête.

Voilà, 30 ans ont passé, et, même sous sa forme d20 System, Sanctuary n'a pas changé. L'esprit old school est omniprésent, mais constitue finalement le plus gros défaut de cet univers « patchwork ». L'histoire de la résurrection de *Thieves' world* était belle, mais le *Player's manual* et le scénario (dont l'intrigue alambiquée est un peu trop tirée par les cheveux) aura certainement du mal à trouver son public, même parmi les nostalgiques de Sanctuary.

Damien Coltice

* utilisable avec les règles de D&D, mais aussi de *Runequest* et *Chivalry & Sorcery* !
** dont on attend toujours la deuxième édition chez 2D sans face...

Green Ronin Publishing / 190 et 80 pages en N&B / Prix conseillé : 35 et 19 euros

The Witchfire Trilogy

Pour Iron Kingdoms d20 (VO)



Histoire de culte

Depuis la sortie de la première édition de cette fabuleuse campagne, la petite société Privateer Press a fait son petit bonhomme de chemin, pour hisser son jeu, *Warmachine*, dans le trio de tête des jeux de figurines les plus joués. Mais à la base, il y avait *Witchfire*, qui décrivait très succinctement les Royaumes d'Acier, mais qui laissait envisager le meilleur quant à la qualité et au développement de cet univers.

Un monde de métal, de vapeur, de sang et de fureur qui arrivera bientôt dans nos contrées, sous le commandement d'Ubik. Dans la Cité des Fantômes, Corvis, situé à l'Est du royaume de Cygnar, la Nuit La Plus Longue va bientôt avoir lieu et les festivités battent leur plein.

Les PJ vont être engagés pour découvrir la raison de la disparition de plusieurs corps dans les cimetières, au cours du mois précédent. Leur enquête et leurs explorations les amèneront à participer à des événements qui marqueront à jamais la ville, liée à la vengeance et aux complots d'êtres aussi vils que puissants. Et au centre de tout ce tumulte, l'apparition de l'épée *Witchfire* ne fait qu'attiser les convoitises. Si cette campagne permet de se familiariser avec tous les aspects intéressants de cet univers, elle reste facilement transposable dans des mondes plus classiques pour ceux qui seraient allergiques aux armes à poudre ou à la technologie.

David Burckle

Privateer Press / 320 pages / Prix conseillé : 35 euros

Conan and the heretics of Tarantia

Supplément pour Conan (VO)



Pour quelques classes de plus

Pendant l'absence du Roi Conan, le meurtre d'un prêtre de Mitra va plonger la capitale aquilonienne dans une guerre de religion sanglante, à moins que les courageux PJ, tels des Hercule Poirot en cottes de mailles, n'interviennent pour démenteler le vrai du faux et éviter que la rumeur ne se propage. Le livre se compose de trois scénarios, mêlant subtilement enquête et scènes d'actions, et d'un donjon, mêlant moins subtilement bastons et bastons.

Même si ces scénarios sont dotés d'une intrigue plus correcte que celle d'un David Lansky, ceux-ci demanderont beaucoup d'improvisation de la part du MJ s'il veut éviter leur côté dirigiste. La possession d'*Aquilonia*, *Flower of the west* est donc chaudement recommandée pour tout ce qui concerne les aspects religieux de la vie à Tarantia ainsi que pour la description de la ville, qui se limite à une carte (ce qui est déjà bien) dans cet ouvrage. En somme, un recueil de scénarios très sympathiques, dommage qu'ils soient traités en si peu de pages. À ce prix là on aurait tort de s'en priver.

David Burckle

Mongoose Publishing / 32 pages / Prix conseillé : 10 euros

More Magic & Mayhem

Supplément pour *World of Warcraft* (VO)



Nouvelles magies

Quelques semaines après la sortie du livre de base, SSS nous gratifie d'un supplément qui va vite devenir indispensable pour tous les lanceurs de sorts. Une nouvelle école de magie est étudiée : celle permettant de canaliser l'énergie magique du monde à travers des runes, pour en faire une utilisation interne (visant à donner des bonus au personnage) ou externe (ayant des effets semblables aux sorts des autres écoles).

Le supplément ne déroge pas à la règle des suppléments d20 ; des classes de prestiges sont fournies pour les lanceurs de sorts, ainsi qu'un certain nombre de talents et de nouveaux effets magiques. On notera avec joie l'arrivée des fameux totems des chamans, poteaux magiques créant des effets dans une zone donnée (soins, absorption de dégâts et autres), qui manquaient cruellement jusque-là.

Avec cela uniquement, le supplément serait déjà bien rempli, mais ce n'est pas tout. En effet, l'éditeur met à notre disposition (de manière un peu pêle-mêle, certes) un grand nombre d'informations exploitables dans une campagne de *World of Warcraft*.

On pourra dorénavant créer des potions uniquement grâce à des talents et sans dépenser de précieux points d'XP. Les règles liées à l'enchantement ont également été étoffées, chaque pièce d'équipement (casque, gants, bouclier, arme...) peut être gratifiée d'un bonus propre. Enfin, la création d'armes mécaniques est détaillée, ce qui permet d'envisager les équipements les plus fous.

L'éditeur reste dans sa logique, visant à ne pas dérouter les joueurs venant du jeu massivement multijoueur, et reprend en majorité les pouvoirs et sorts existant dans ce dernier. Il va même jusqu'à reprendre les armures dites « de set », objets magiques dédiés à certaines classes de personnages, et qui offrent des bonus supplémentaires quand elles leur sont associées.

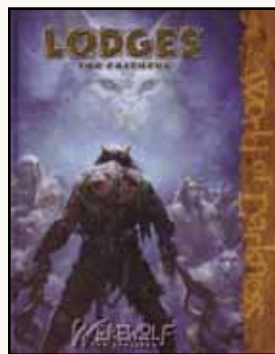
Visuellement, le livre est en accord avec le livre de base, et participe à un ensemble cohérent. C'est un supplément que l'on ne peut que conseiller à tout MJ voulant mettre en place des campagnes dans l'univers de *World of Warcraft*.

Thierry Przybyla

Sword & Sorcery / 200 pages / Prix conseillé : 30 euros

Lodges : The Faithful

Un supplément pour *Werewolf : The Forsaken* (VO)



Bêtes à poils

Les mois passent, et la gamme *Werewolf : The Forsaken* s'étoffe de plus en plus... Voici donc venu le supplément consacré aux Loges. Créées à l'instar des Bloodlines de *Vampire : The Requiem*, les Loges sont sensées être une manière élégante de préciser et personnaliser les personnages, qu'ils soient joueurs ou non-joueurs.

Le supplément est divisé en trois parties. Le chapitre un, « Foundations », détaille le processus de création d'une Loge, du choix de ses motivations à celui de son totem, en passant par le chemin de création de rituels, fétiches et dons spécifiques, ainsi que ses prérequis, ses rituels d'initiation ou encore ses tenants et aboutissants mystiques ou/et politiques. Un chapitre plutôt bien conçu, et assez exhaustif.

Le chapitre deux, « Tribal Lodges », détaille 25 Loges différentes, chacune étant une division d'une tribu précise. 15 Loges avaient déjà été développées ou évoquées dans le livre de base. Chacune est décrite sur 3 ou 4 pages, et toutes sur le même modèle : description, prérequis, mode d'initiation, description du totem, fétiches/rituels/dons spécifiques, accroches scénaristiques spécifiques, et finalement un PNJ modèle.

Le dernier chapitre, « Outside Path », nous présente six Loges indépendantes de toute tribu, le tout sur le même modèle que le chapitre précédent.

Le supplément se révèle plutôt intéressant. Les Loges sont intéressantes, même si elles ne sont pas toujours évidentes à utiliser, et les « Outside Paths » sont, eux, clairement destinés à être des moteurs d'intrigues ou des réserves de PNJ sombres et décalés. Mais il ressort de la lecture de ces pages un sentiment de manque de profondeur, et le chapitre le plus intéressant reste le premier, le reste tenant plus du remplissage. On aurait préféré s'attarder plus longtemps sur les interactions entre les diverses Loges, plutôt que sur les Loges elles-mêmes.

L'ouvrage est par contre de bonne facture, la couverture rigide (mais laide) rend le livre solide et le papier est de qualité. Les illustrations sont en dent de scie, allant du kitsch au très bon.

En conclusion, un supplément sympathique, coloré et plein d'inspirations, mais loin d'être indispensable.

Julien Dutel

White Wolf / 143 pages / Prix conseillé : 26,90 euros

BLACK MAN n°06

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

Super... non rien.



Légendes de Camelot



Dans ce jeu inspiré des légendes arthuriennes,
envoyez vos courageux chevaliers à l'aventure.

Les valeurs chevaleresques tout autant que la ruse
seront vos meilleures armes pour remporter la victoire...

Pour 2 à 4 joueurs - A partir de 10 ans - Durée moyenne : 60 à 90 minutes
Disponible dans les magasins spécialisés

Star and Shadow

Pour *Midnight* 2ème édition (VO)



Les terres du sud dévoilées

Dans *Star and Shadow*, la vie des Sarcosiens du Dernier Âge prend forme. Un petit historique retraçant l'arrivée du peuple en Eredane nous permet d'en savoir un peu plus sur les origines et la culture de ce peuple humain. Ainsi, le Sarcosien typique est un « cavalier arabo-indou du Rohan », croyant en l'astrologie, soumis à un système de castes et vouant une véritable adoration aux chevaux. Il s'oppose à une force d'occupation bien moins présente et puissante qu'au nord. Au gré du supplément, on découvre 38 lieux marquants de l'Eren méridional, décrits avec brièveté et efficacité, tous étant accompagnés d'une idée d'aventure. La partie finale décrit dix PNJ importants et des nouvelles règles : des capacités spéciales pour les intrépides chevaux sarcosiens, d'intelligentes classes de départ limitées au niveau 1, et quelques classes de prestige, dont le prêtre *sahi*. Un supplément agréable et bien construit pour un univers qui ne l'est pas moins.

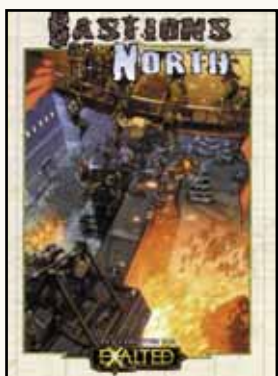
Damien Coltice

Fantasy Flight Games / 62 pages / Prix conseillé : 16 euros



Bastions of the north

Supplément pour *Exalted* (VO)



Les puissances du Nord

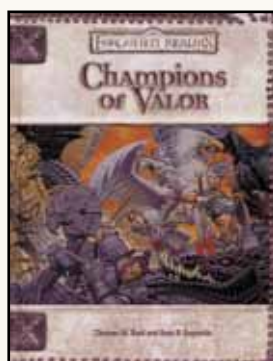
Voici un des derniers sourcebook avant la deuxième édition d'*Exalté*, et celui-ci nous emmène tout droit vers les frontières du beau peuple, en nous dressant la situation politique du nord. Tout ce qui concerne la ligue Haslanti, une alliance qui réunit neuf cités-États et plus de cent cinquante tribus de nomade, est abordé. Les deux plus grandes cités du nord ne sont pas en reste puisque Whitewall et Gethamane sont décrites en détail : la religion, l'économie, les personnalités qui tirent les ficelles et la diplomatie y sont abordés ainsi que les lieux remarquables proches de ces cités. L'ouvrage est complété par la description de Swar, une ville récemment découverte qui renferme de bien curieux mystères... Son exploration devra cependant être réservée à des personnages vraiment expérimentés, à moins que vous ne vouliez vous débarrasser de vos PJ qui se prennent pour les rois du monde parce qu'ils ont vaincus une poignée de sang dragons lors de votre dernier scénario.

David Burckle

White Wolf Publishing. / 144 pages / Prix conseillé : 25 euros

Champions of Valor

Supplément pour les *Royaumes Oubliés* (VO)



Bien aligné

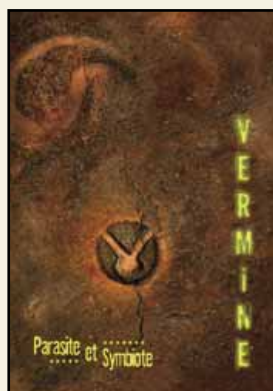
Après *Lords of Darkness* et *Champions of Ruins*, voici le supplément qui rétablit la balance en offrant aux personnages prédisposés à aider leur prochain de nombreuses possibilités de développement. En dehors des dons, des sorts, des objets magiques et des classes de prestige, vous trouverez dans cet ouvrage des classes de substitution qui remplacent les classes de base sur quelques niveaux, des organisations, des lieux qui octroient des pouvoirs aux aventuriers qui les ont atteints ainsi que des conseils pour vous engager sur cette voie hasardeuse qu'est le Bien. Rien de bien nouveau sous le soleil. Après les excellents *Shining South* et *Lost Empires of Faerûn*, WotC se complait dans la facilité alors qu'il reste encore la moitié du territoire à décrire dans cette nouvelle version des *Royaumes Oubliés*. Un ouvrage réservé aux joueurs qui souffrent de collectionnisme aigüe.

David Burckle

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

Parasite et symbiote

Supplément pour *Vermine* (VF)



Contre les bêtes qui font crrrr...

Parasite et symbiote est un supplément thématique, à l'instar de *Prédateur et charognard*. La première partie du supplément s'ouvre sur une présentation des Totems Parasite et Symbiote : intégration dans un scénario, règles spécifiques, exemples de créatures et surtout galerie de personnages exploitant ces Totems. Les scénarios viennent ensuite (il y en a 10). De difficulté et de longueur variable, ils présentent de plus l'avantage d'explorer plusieurs ambiances bien différentes, et ce sous des formes variées (du scénario à trame linéaire au cadre de jeu plus ouvert). Une idée intéressante : grouper les scénarios par deux ou trois, dans une même région, de manière à pouvoir les enchaîner à la suite les uns des autres sans trop de problème. À noter : à la fin du supplément, une petite carte de France indique la localisation géographique de chaque scénario paru à ce jour.

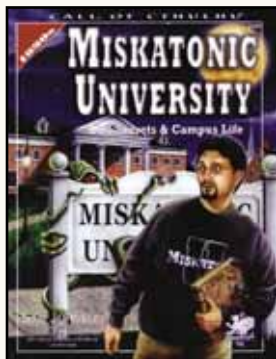
Raphaël « Bug Hunter » Bombayl

Le 7ème Cercle / 128 pages / Prix conseillé : 25 euros



Miskatonic University

Pour *Call of Cthulhu* (VO)



Études tentaculaires

Depuis le temps qu'on explore les couloirs de l'Université Miskatonic d'Arkham, à la recherche d'un PNJ à interroger ou d'un exemplaire du *Necronomicon* à feuilleter... Il existait déjà un *Miskatonic University Guidebook*, datant de 1995, dont les 75 pages vont désormais faire pâle figure devant les quelques 256 pages de ce supplément, qui devient le guide officiel de cette université « mythique » (*Miskatonic University* tente aussi d'harmoniser les informations parfois contradictoires des sources précédentes, à savoir le guide cité plus haut et *Arkham Unveiled/Les mystères d'Arkham*). Les auteurs ont d'autre part effectué un gros travail de compilation, incorporant de nombreux personnages, événements et objets décrits dans les suppléments de la gamme.

Et le travail paye. *Miskatonic University* constitue une somme d'informations impressionnante ; tout est passé en revue de manière détaillée et minutieuse : histoire, traditions, organisation, personnalités notables, présentation du campus et de ses bâtiments principaux, description de la fameuse bibliothèque (étage par étage !) et de sa réserve de livres occultes (on sait désormais où est rangé le *Necronomicon* !), description du musée... Bien entendu, puisque nous sommes à Arkham, l'université ne serait rien sans ses petits secrets : légendes, événements inquiétants, sociétés secrètes, relations (tourmentées) avec le Mythe... et présence rampante des sbires de Ketulu.

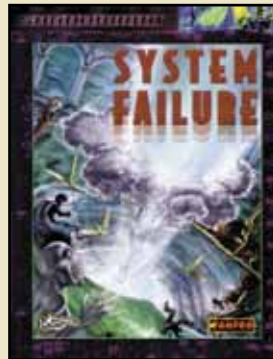
Ne serait-ce que pour pouvoir enfin planter le décor de manière crédible, ce supplément est indispensable. Par contre, et c'est le revers de la médaille, c'est gros, dense et surtout très spécialisé. Il faudra du temps pour digérer tous les éléments de ce livre, surtout si l'Université n'intervient qu'en toile de fond dans vos campagnes. La solution qui s'impose d'elle-même, et l'un des buts avoués du supplément, est sans doute de centrer la campagne sur l'Université, en y jouant des professeurs ou même des étudiants. Le potentiel est énorme, et offre une alternative très sérieuse à l'équipe d'investigateurs classique, composée de bric et de broc.

Raphaël « Buffy contre Cthulhu, qui gagne ? » Bombay!

Chaosium / 256 pages / Prix conseillé : 35 euros

System failure

Pour *Shadowrun* 3 (VO)



SR 3 est mort, vive SR 4 !

System failure est donc le dernier supplément édité par Fanpro pour la 3ème édition du jeu. Il décrit les événements tragiques qui vont secouer le 6ème monde six ans avant le début de *Shadowrun* 4, en 2064, événements qui vont mettre un terme à la matrice telle qu'elle existait jusqu'alors. Depuis plus de 10 ans, *Shadowrun* propose des

metaplots¹ incroyables, permettant d'immerger les joueurs dans un monde en mouvement, un monde plus vrai, un monde complexe dont l'évolution donne aux PJ de véritables raisons de continuer leur sale boulot de shadowrunners.

Pour « tuer » SR 3 et passer à SR 4, les auteurs de Fanpro n'ont pas lésiné sur les moyens (joueurs, arrêtez votre lecture immédiatement !!!). MJ ONLY : attaques terroristes magiques, événement financier majeur au centre de toutes les discussions (Novatech), retour d'une Intelligence Artificielle que l'on croyait morte, et... crash de la Matrice ! Les conséquences de cette année apocalyptique seront grandes, et les dégâts-collatéraux seront colossaux pour les populations. Au milieu de cet imbroglio, les PJ auront la chance de participer à de nombreux sous-événements qui donneront un goût plus savoureux (et amer) aux événements du 1er et 2 novembre 2064.

Ces dernières années, le metaplot de *Shadowrun* devenait de plus en plus complexe, et, s'il l'est tout autant dans ce supplément, sa fin a le mérite de conclure les nombreuses intrigues en cours, tout en proposant quelques pistes alléchantes pour un futur metaplot. Le MJ aura beaucoup (et je pèse mes mots) de travail à fournir pour transformer cette trame intense en un opéra violent et magistral. Pour autant, la matière est là et les synopsis détaillés mettront le pied du MJ à l'étrier. Et même si vous désirez passer immédiatement aux années 2070 de SR 4, la simple lecture de ce supplément justifie son achat.

Damien Coltice

¹ Terme désignant des suites d'événements ayant un impact sur l'univers de jeu et dont les intrigues plus ou moins secrètes sont développées au fil des suppléments et des scénarios destinés aux joueurs.

Fanpro / 128 pages / Prix conseillé : 25 euros

BLACK M@N n°07

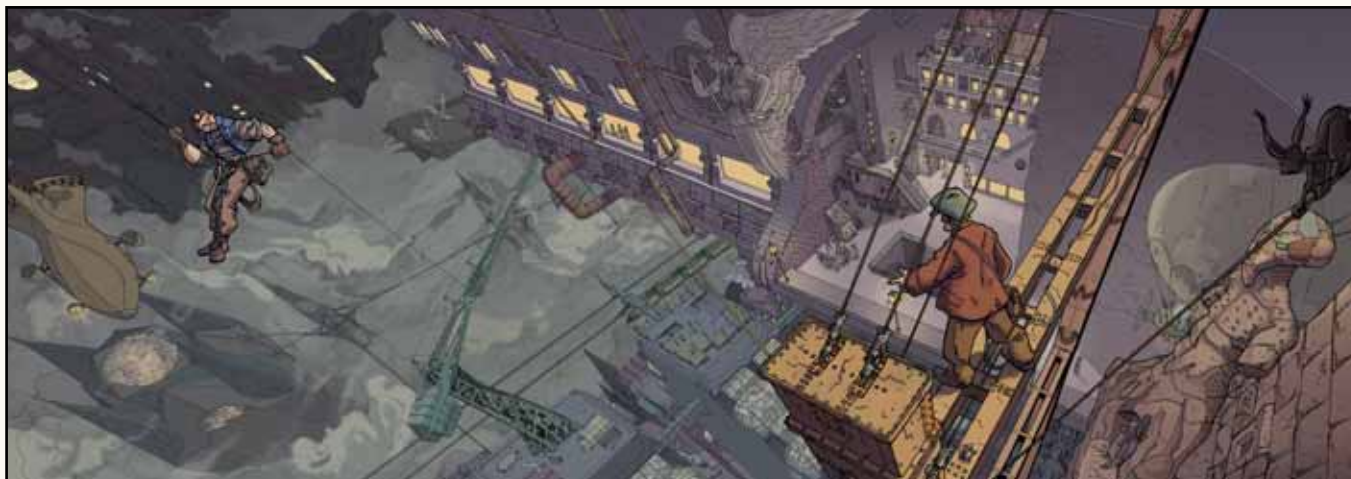
L'histoire vraie d'un super@héros pas comme les autres... par Damien C.

e-friends



Hypersensibles

Écran et supplément pour *Exil* (VF)



Vertigineux

Voilà le premier supplément pour *Exil*, tout droit sorti de la manufacture à rêve du studio Ballon-Taxi. L'écran est tout simplement magnifique, proposant une vision panoramique et vertigineuse de la cité d'Exil, avec ses passerelle métalliques suspendues et ses étranges palais antiques. De quoi mettre tout de suite ses joueurs dans l'ambiance ! Le livret fourni avec l'écran s'ouvre sur une aide de jeu traitant du syndrome d'hypersensibilité chronique. Très complète,

elle est destinée à guider le MJ pour la mise en scène de ce curieux mal. Si toutes les aides de jeu pouvaient être aussi détaillées ! Trois scénarios vous emmèneront ensuite à la découverte des mystères d'Exil, avec des styles très différents. Mention spéciale pour *Cassandra*, une sorte de « fil rouge » on ne peut mieux adapté à l'univers d'Exil. La suite, vite !

Raphaël Bombayl

Ubik / Écran 4 volets et livret de 48 pages / Prix conseillé : 15 euros

Écran Qin

Écran et supplément pour *Qin* (VF)



Ambiance garantie

On dirait que c'est la saison des chouettes écrans de jeu. Celui-là est signé Marc Simonetti, et rend tout à fait hommage à *Qin* (dommage qu'il ne soit qu'en trois volets). Le livret fourni avec l'écran offre de nouvelles perspectives de jeu pour les personnages expérimentés, puisqu'on y trouve les Taos de niveau 5 et 6, les manœuvres avancées d'arts martiaux et les sorts et techniques magiques de haut niveau ! Autant dire que, dans tous les cas, ça dépose sévère... Il faudra tout de même beaucoup de patience et d'entraînement pour réaliser ces prouesses, Petit Scarabée. Autre nouveauté : les styles de combat, développés par les anciennes familles nobles, et spécifiques à une école donnée. Vous découvrirez ainsi l'art défensif du combat au bâton de l'école de la Muraille des Cent Mille Bambous,

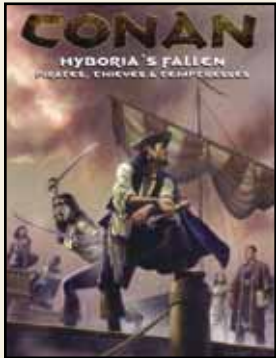
ou celui, plus offensif, des poignards de l'école du Baiser Mortel du Papillon de Métal. Chaque école a bien sûr développé ses propres techniques secrètes. On poursuit ensuite avec la présentation des objets de légendes et des objets célestes, armes ou artefacts fabuleux aux pouvoirs mystérieux... Vous n'avez pas encore eu votre dose de *Qin* ? Rajoutez un scénario d'une quinzaine de pages. Vous en voulez encore plus ? Ruez-vous sur l'édition limitée de l'écran, qui sera vendue en compagnie du DVD du film *L'empereur et l'assassin*, pour un tarif guère plus élevé... Décidément, Le 7ème Cercle frappe une fois de plus très fort avec ce petit cadeau bonus original.

Raphaël Bombayl

Le 7ème Cercle / Écran + livret de 48 pages / Prix conseillé : 18 euros (25 euros pour l'édition limitée)

Hyboria's Fallen, pirates, thieves and temptresses.

Supplément pour Conan (VO)



Vamp niveau 1

Deux suppléments de classes en deux mois, c'est un peu lourd à digérer entre le foie gras et les marrons glacés des réveillons, surtout quand on attend avec impatience des suppléments plus intéressants comme celui sur la Stygie ou la grosse campagne en boîte, à l'ancienne. En dehors des éternels dons, des conseils de multi-classage et de la vision des personnages traitée dans les différentes sociétés, une nouvelle

classe vient agrémenter l'ouvrage, et pas la moindre puisqu'il s'agit de la *temptress*, une personne avide de pouvoir et qui se sert de ses charmes pour manipuler les puissants, qui sera sûrement très utile en tant que PNJ pour pimenter un peu vos scénarios. Par contre en tant que PJ, l'intérêt me semble un peu limité en terme de roleplay, à moins de vouloir semer la discorde entre les PJ qui voudront forcément s'en attirer les faveurs. À réserver à des joueurs subtils pour ne pas tomber dans le poncif du personnage-mystérieux-qui-manipule-tout-le-monde-mais-qui-est-trop-intelligent-pour-que-ça-se-voit.

David Burckle

Mongoose Publishing / 128 pages / Prix conseillé : 25 euros



Heart of shadow

Pour Midnight 2ème édition (VO)



Voir Sauron et mourir

Ce supplément s'attarde sur les terres du nord d'Eredane, là où Izrador a chu il y a des milliers d'années. On y découvre des territoires gelés, des tribus orques millénaires, des Affamés glaciaux, un peuple humain isolé (surprise), le plus antique miroir noir, l'armée des liches et de sinistres cités, dont la fameuse Kazak Dûr. Celle-ci fait face à la Cicatrice, une immense et profonde

crevasse au fond de laquelle gît la tombe fétide du dieu sombre. Rien à dire : ce Mordor est vraiment à la hauteur, tant pour ses sublimes décors de neige, de glace et de fer noir que pour ces ajouts techniques (les effets de la corruption d'Izrador, les archétypes de PNJ et... la classe de prestige de *kuratch udareen* !). La Vallée des Larmes est sillonnée par des orques plus sombres que jamais, et malgré les insurmontables dangers de la région, on n'imagine tout de suite son groupe de joueurs plongé dans d'improbables quêtes au beau milieu de ce désert de glace.

Damien Coltice

Fantasy Flight Games / 62 pages / Prix conseillé : 16 euros

Army of Darkness roleplaying game

Livre de base (VO)



Tronçonnant

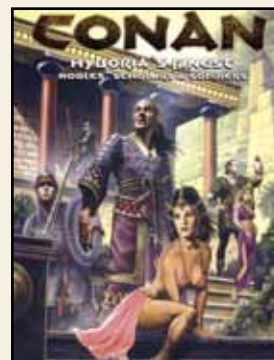
Ils l'ont fait! Les petits gars de chez Eden Studio sont décidément très forts pour les adaptations. Après *Buffy* et *Angel RPG*, voici le jeu que tout bon fan de Ash se doit d'avoir dans sa bibliothèque. D'abord parce que c'est drôle, ensuite parce que c'est beau, et pour finir parce que c'est Ash. Bon, peut-être que d'un point de vue commercial, ils auraient dû sortir *Conspiracy X* deuxième édition. Mais leur Unisystem est bien rodé, à base de D10 auxquels on ajoute un attribut et une compétence, opposés à un seuil de difficulté. La règle des *drama points* ou celle des combats de masse sont elles aussi simples à mettre en œuvre et se prêtent très bien à l'univers. Ou plutôt aux univers car plusieurs backgrounds sont proposés, du médiéval-fantastique classique au post-apocalyptique où les démons ont détruit le monde (c'est la fin alternative d'*Evil Dead 3* où Ash dormait et ne pouvait pas le sauver). Bien sûr, ça ne se joue pas vraiment en campagne, mais pour des one-shot à la *Extreme Vengeance* c'est parfait. Sam Raimi rules !

David Burckle

Eden Studio / 240 pages / Prix conseillé : 40 euros

Hyboria's finest : nobles, scholars & soldiers

Pour Conan OGL (VO)



Chef, oui, chef !

Mongoose poursuit son approfondissement des classes de personnage de Conan avec ce supplément consacré aux nobles, aux érudits et aux soldats. La présence de ces derniers semble incongrue, cependant il fallait bien les caser quelque part, et cela permet à Vincent Darlage de nous présenter des multi-classages assez originaux mais demeurant dans l'esprit de Conan. Découpé de la même fa-

çon qu'*Hyboria's fiercest*, vous y trouverez de nouveaux sorts et objets magiques, ainsi que la présentation de nouvelles divinités et des pouvoirs accordés à leurs prêtres. Malheureusement, certaines parties sont à la limite du remplissage, notamment les chapitres intitulés « Secrets of... » consacrés aux nobles et aux soldats, dans lesquels l'auteur va jusqu'à nous expliquer pourquoi il faut mettre des points dans telle ou telle caractéristique. On peut noter aussi qu'un grand nombre de feats étaient déjà présentés dans d'autres livrets de la gamme. À réserver aux fans.

Olivier Crespin

Mongoose Publishing / 128 pages / Prix conseillé : 24,90 euros



Anima

Livre de base (VO, espagnol)



Anima RPG

La grande claque visuelle de cette année, en dehors de *Qin*, est assurément *Anima*. Ce n'est pas étonnant, vu que certains des dessinateurs ont travaillé sur la série des *Final Fantasy* et que ce jeu aurait dû être le FF RPG si une certaine société japonaise n'avait pas décidé de garder la licence...

Le Saint Empire d'Abel qui dominait autrefois Gaïa, le monde, et la quarantaine de royaumes qui le composaient, n'est plus que l'ombre de ce qu'il était. Les provinces ont fait

sécession, une réalité chaotique née du rêve des hommes se superpose quelques fois à Gaïa, les sous-fifres des dieux de la lumière et des ténèbres se font la guerre et des les groupes occultes qui veulent déstabiliser l'empire foisonnent. Et ce n'est pas sous le règne de la nouvelle impératrice, trop jeune et manipulée, que la situation va changer. C'est dans ce contexte que vont évoluer les personnages, humains ou réceptacles des âmes des anciennes races disparues.

La création de personnage mêle tirage avec des D10 pour les caractéristiques et répartition pour les compétences, choix de la classe parmi une vingtaine de propositions (le retour de l'anti-paladin, que du bonheur) et possibilité de prendre des avantages/désavantages.



Le système de jeu est un peu vieille école, et demandera quelques efforts pour une gestion efficace. On ajoute une compétence ou une caractéristique à un D100, pour atteindre un certain seuil de difficulté. En cas d'opposition, on compare évidemment les marges de réussites. Pour les combats, sans tomber dans le *Rolemaster*, on doit croiser la valeur d'attaque avec la défense et les protections de la cible sur un tableau pour obtenir un multiplicateur de dommages. La magie n'est pas en reste avec des pouvoirs psy, des arts martiaux boostés au Ki, des invocations (vous ai-je dit qu'il y avait une classe de démoniste ?) et des sorts classiques à base de boule de feu. Une petite voix au loin me dit qu'une version française est en cours de traduction pour la fin du 1er semestre 2006. On en reparle d'ici quelques mois sans passer par un dictionnaire espagnol-français.

David Burckle

Edge Entertainment / 316 pages / Prix conseillé : 42 euros

Tower of the elephant

Supplément pour Conan OGL (VO)

Ca trompe énormément...



Ce petit scénario de 32 pages est le premier d'une nouvelle série dans la gamme Mongoose : *Classic Conan*. Il s'agit de faire revivre aux joueurs (et à leurs MJ) des aventures directement issues des romans de R.E. Howard. Si l'idée est bonne, le choix de cette histoire comme premier scénario l'est beaucoup moins. Initialement décrite dans le roman *Conan*, cette adaptation est d'une linéarité assez affligeante, puisqu'il s'agit pour les joueurs d'aller visiter une tour mystérieuse

dans la célèbre cité d'Arenjun. Point. Le tout est enrobé de deux ou trois scènes qui ne devraient pas occuper vos joueurs plus d'une heure, le reste de la partie étant réservé au crawl... pardon à l'exploration de la tour. Bref, rien de très

excitant et on retrouve même des parties à lire aux joueurs (elles ne sont pas encadrées cependant...). Quitte à jouer un scénario ayant pour cadre cette tour de l'éléphant, récupérez plutôt celui du site hyboria. xoth.net, au moins il est gratuit.

Olivier Crespin

Mongoose
Publishing / 32
pages / Prix
conseillé : 9,90
euros



De Profundis

Livre de base (VF)



JdR épistolaire

« ... il faut que je vous raconte le rêve effrayant que j'ai fait la nuit dernière après avoir reçu la dernière lettre de S.L. » (HP Lovecraft, 11 décembre 1919, pour *The Gallomo*, cercle de correspondance de A. Galpin, Maurice Moe et Lovecraft)

Dans la production actuelle de JdR, autant le dire tout de suite, *De Profundis* est tout simplement un OVNI. Pas de « vrai » système, pas de dés, sa forme et celle d'un recueil de lettre où l'auteur transcrit un jeu auquel il aurait accédé en rêve. Ces lettres permettent tout d'abord de se familiariser avec le concept de « psychodrame » puis de créer un personnage. Vous pourrez ensuite vous engager dans des parties épistolaires (et gare à ceux qui choisiraient la solution de facilité, le mail), avec des amis ou avec des inconnus en récupérant leurs adresses via le site de l'éditeur. La présentation est belle, l'idée elle-même est très intéressante mais malheureusement, n'est pas Lovecraft qui veut. En revanche, c'est une très bonne source d'inspiration et d'aides de jeu pour renouveler un peu vos campagnes de Cthulhu.

David Burckle

Edge Entertainment & Ubik / 38 feuilles / Prix conseillé : 13 euros



▶ A Game of Thrones

Winter is coming...

« Lorsque on s’amuse au jeu des trônes, il faut vaincre ou périr, il n’y a pas de moyen terme ».

L’été, synonyme de paix et d’abondance, s’achève avec la mort de Robert Barathéon Ier, souverain des sept couronnes de Westeros. L’hiver arrive, annonçant son lot d’intrigues et de complots visant à conquérir la couronne. Tous les moyens sont bons pour accéder au pouvoir : empoisonnements, kidnappings, sièges de forteresse...

Loin de toute cette agitation, au nord, du haut de leur rempart de glace, les hommes de la garde de nuit veillent à la sécurité du royaume. Ils repoussent les sauvageons, ces peuples barbares mais libres qui vivent au-delà du mur et qui tentent de le traverser depuis toujours. Mais le mur est surtout un rempart contre une menace plus grande, dont beaucoup ignorent l’existence ; les Autres, des créatures humanoïdes aux yeux de glace et au contact mortel.

À l’est se trouvent les neuf cités libres et les terres des Dothrakis. C’est à eux que font appel Viserys et Daenerys Targaryen, les seuls descendants de la dynastie Targaryen, famille régnante massacrée après la guerre de l’usurpateur durant laquelle Robert Barathéon s’empara du trône de fer. Daenerys est très vite mariée au Khal Drogo, en échange d’une armée pour reprendre Westeros. Mais le sang du dragon coule dans ses veines et un autre destin, grand, mouvementé et tragique l’attend.

Hear me roar

La saga du *Trône de fer* compte déjà 9 tomes traduits en français. Le jeu de rôle inspiré de cet univers politico-médiéval teinté de fantastique vient désormais compléter la gamme. Bien sûr destiné aux passionnés de la série, l’ouvrage ne leur est pas exclusivement dédié. Les joueurs en manque d’univers où tout ne se résout pas à coups de boule de feu et d’épée bâtarde seront récompensés pour leur patience. Les férus de d20 y trouveront de nouvelles règles innovantes, réalistes et faciles à intégrer dans tout type d’univers médiéval. Un résumé des 2 premiers volumes de la saga intéressera sans doute les joueurs qui souhaiteraient découvrir l’univers. Enfin, pour les fans, le livre de base comporte un rappel historique qui a le mérite de clarifier les informations disséminées dans les romans et, pour chaque personnage principal ou secondaire des romans, une fiche descriptive et un résumé des caractéristiques. On trouve également un bestiaire comprenant entre autres... les Autres, les dragons et les loups-garous.

En ce qui concerne la forme, on peut reprocher à l’ouvrage des dessins assez pathétiques. Ce qui est décevant au vu des sympathiques illustrations du jeu de plateau et du jeu de cartes du même nom. Ces dessins-là sont au format A3 et illustrent les scènes marquantes des romans. Les illustrations des classes de personnage et des personnages eux-mêmes sont quant à elles assez agréables à regarder et la maquette claire et toute en couleurs facilite la lecture de ce pavé au texte exceptionnellement dense.

Des suppléments sont prévus mais le livre de base se suffit à lui-même pour démarrer une campagne !

Family, Duty, Honor

Lors de la création, il faudra en premier lieu décider de la région d’origine du personnage. Cette région lui confère des bonus pour certaines compétences et un don gratuit. Les possibilités sont nombreuses puisqu’il existe dix régions distinctes en Westeros, auxquelles s’ajoutent les cités libres et le pays dothrak.

Il faut ensuite décider du rang qu’occupera le personnage dans la société. Il s’agit donc de savoir si le personnage fait partie d’une maison noble ou s’il appartient au peuple. Les maisons nobles sont subdivisées en maisons majeures et maisons mineures. En fonction de la famille choisie, le statut social du personnage sera plus ou moins important. Un statut social élevé est synonyme pour le personnage de confort et d’influence dans

son milieu. D'autres facteurs vont influencer le statut social d'un PJ, comme le fait de rejoindre les rangs d'une communauté comme celle des mestres ou celle des serviteurs de la foi par exemple. Le don *Raised status* pourra également être choisi pour augmenter le statut social, si cela va dans le sens des événements de la campagne. Le statut atteint ne l'est jamais pour toujours. Un personnage peut régresser. Tout est fonction de ses décisions et de ses actes.

Une fois le score de statut social déterminé, le MJ a le choix d'inclure ou non le système ECL (*Effective Character Levels*). A chaque score correspond un ajustement de niveau pour le personnage, en terme d'expérience. Un personnage de haut rang aura donc plus de difficulté à gagner des niveaux qu'un personnage issu du peuple.

Outre le statut social, la maison noble choisie offre une liste de dons qui peuvent être choisis dès la création sans tenir compte des prérequis.

L'univers s'y prêtant, un système d'Influence a été ajouté. Des points d'Influence sont gagnés, d'une part avec le statut social et d'autre part avec l'expérience. Le nombre de points gagnés par niveau varie en fonction de la classe de personnage. Les points d'Influence doivent être répartis entre les familles et les individus que le PJ a conquis au fil du temps. De façon générale, le score d'Influence quantifie ce que vous êtes en mesure de demander à quelqu'un. L'influence va, par exemple, se montrer très utile pour emmener des hommes à la bataille ou pour trouver un assassin docile qui ne parlera pas...

Les personnages vont, par ailleurs, gagner en célébrité au cours de leurs aventures. Les points de Réputation seront à répartir entre les différentes possibilités : courageux, débauché, travailleur... Les scores de Réputation pourront entrer en compte de façon positive ou négative dans certains jets de compétences sociales (bluff, diplomatie...).

Growing strong

A games of thrones propose huit classes de personnage et 8 classes de prestige. Certaines, très spécifiques à l'univers, sont plutôt des classes d'érudits et non de combattants. D'autres sont beaucoup plus génériques et plus proches des classes proposées dans les univers habituels de *fantasy*. Voici quelques exemples de classes de personnage :

L'*Artisan* est typiquement celui avec qui il faudra être aux petits soins. En effet, il est souvent très proche du pouvoir et sa capacité principale est de pouvoir faire augmenter ou diminuer la Réputation puis l'Influence de ses ennemis tout comme celle de ses alliés. L'*Artisan* pourra également réaliser des œuvres hors du commun, des armes de maître par exemple.

Le *Godsworn* est un serviteur des dieux. Il a dédié sa vie aux Sept, religion la plus commune en Westeros. Les septons ou septas occupent souvent la place d'enseignant, de prêtre ou de gouvernante dans une maison noble. En pratique, le *Godsworn* est un générateur de bonus pour lui-même et surtout pour

ses alliés, du moment qu'ils croient eux aussi en la puissance des Sept. Avec l'expérience, le *Godsworn* peut apprendre de nouvelles prières. La prière au Guerrier permet par exemple de doper les attaques et les jets de Vigueur d'un allié de 2 points, tandis que la prière à la Mère double la vitesse de récupération d'un allié, tant que le *Godsworn* veille sur lui. Ainsi de suite pour les Sept, sauf pour l'Étranger qui représente la mort.

Le *Maester* est un érudit ayant étudié des disciplines aussi différentes que la comptabilité, les soins, le dressage de corbeaux voyageurs... À chaque discipline étudiée, un maillon d'un métal bien particulier est ajouté au collier du *Maester*. Par exemple, un maillon en acier valyrien correspond à l'étude des hauts mystères, la magie notamment. Pour les *Maesters*, l'extinction de la magie correspond à la disparition du dernier dragon, une centaine d'années auparavant. Le mestre a la possibilité de se spécialiser dans différents domaines : le soin, la linguistique, le conseil diplomatique...

Le *Noble* a l'énorme avantage d'avoir beaucoup d'Influence. Il possède également une solide culture générale. Il confère de solides bonus aux actions entreprises par un groupe sous son commandement.

Les *Raiders* correspondent aux peuples de barbares vivant en marge de la société dans les Montagnes de la Lune ou au nord du Mur. Il ne reconnaissent d'autorité que la leur. Ce sont de farouches combattants, rapides et toujours sur leurs gardes. Avec l'expérience, ils deviennent de plus en plus maîtres de leur territoire : plaines, montagnes, forêts ou mers. Plus le *Raider* devient puissant, plus ses adversaires sont terrorisés à l'idée de devoir l'affronter.

Les trois autres classes sont le *Hunter* qui fait figure de ranger, le *Knave* qui rappelle le voleur et le *man-at-arms* qui est tout simplement un guerrier.

Les classes de prestige ne s'acquièrent que si le personnage répond à certains critères. Mais le jeu en vaut la chandelle. Seul l'adoubement par un autre chevalier permet d'être *knight* à son tour. Pour devenir *brother of the kingsguard*, il faut renoncer à ses terres, ses titres et à l'idée de fonder une famille. Le *bloodrider* est condamné au suicide si son maître, le khal, vient à décéder. D'autres classes de prestige sont plus accessibles et plus faciles à jouer : *spy*, *water dancer*, *commander*, *Night's watch steward*, *night's watch ranger*.

Des classes spéciales de PNJ sont proposées au MJ : *Commoner*, *Maegi*... Seuls certains PNJ auront la possibilité de lancer des sorts.

Le multi-classage est plus que conseillé, ne serait-ce que pour une certaine réalisme. Par exemple, un personnage de bonne famille se devra d'acquérir un niveau de Noble avant de choisir sa voie. Les multi-classages n'entraînent donc aucune pénalité d'expérience.

Les dons sont à choisir parmi les *backgrounds feats*, les *general feats* et les *legendary feats*. Autant dire tout de suite que ces derniers ne s'acquièrent que sous certaines

conditions et surtout, selon le bon vouloir du MJ. Ces dons font référence à des forces anciennes, qui ont disparu mais qui se réveillent peu à peu...

Un système novateur de compétences a été mis en place. Les compétences restent inchangées mais pour chacune d'entre elles, il existe des sous catégories. Ainsi, pour chaque compétence ouverte, il faut choisir une spécialisation pour laquelle le joueur bénéficie d'un bonus de +1 au jet. Par exemple, pour la compétence premiers soins, il existe quatre catégories : maladies, blessures, poisons, chirurgie.

Autre point innovant dans cette version du Système d20, c'est la mise en place d'un système de désavantages afin de gagner des points de compétence ou des dons supplémentaires. Un défaut mineur rapporte 3 points de compétence, un défaut intermédiaire, 6 et un défaut majeur, 9 ou un don. Après, il suffit de composer au gré de ses envies : un défaut mineur plus un défaut intermédiaire équivalent aussi à 9 points de compétence ou à un don. Être atteint de nanisme est considéré comme un inconvénient majeur par exemple. Certains défauts peuvent être très pénalisants tandis que d'autres sont beaucoup plus faciles à gérer. MJ, surveillez vos joueurs pour éviter de vous retrouver avec une table uniquement





composée d'enfants bâtards de nobles sympathiques et honorables.

Être un enfant ou un vieillard ne fait pas partie de la liste des désavantages. Une table détaillée d'ajustement des caractéristiques en fonction de l'âge est disponible. En revanche, être une femme peut-être un véritable calvaire dans cet univers ! Certaines professions leur sont totalement fermées. Les *Maesters* de la citadelle n'acceptent que les hommes, et de nombreuses familles, pas toutes, se montrent extrêmement réticentes si une parente décide de prendre les armes.

Fire and blood

Changements aussi au chapitre combat. Déjà, sachez que le fameux 20 naturel n'a plus cours au jeu des trônes. Les coups critiques ont, quant à eux, survécu à la révision du système de combat mais même sans ça, les règles sont particulièrement dangereuses.

Le dé de vie aléatoire de début de niveau a été supprimé. Désormais, c'est un nombre de points de vie fixe qui est attribué au personnage en complément de son bonus de Constitution à chaque nouveau niveau. L'idée est alléchante, mais le concepteur du système

s'est montré très avare. Comptez trois points de vie par niveau pour un *man-at-arms* par exemple !

Le bonus de Force ne rentre plus en considération lors des jets d'attaque au corps à corps. Le bonus de Dextérité est également supprimé lors des jets d'attaque à distance. Seul le bonus de base à l'attaque est pris en compte.

De la même façon qu'un personnage gagne des points de base à l'attaque au fil des niveaux, les PJ vont désormais gagner des points de défense. La classe d'armure du défenseur est déterminée en ajoutant le bonus de Dextérité et la valeur de base de défense. Si le jet d'attaque dépasse la classe d'armure, le défenseur peut faire un jet de défense qui consiste en un D20 auquel on ajoute la classe d'armure et d'éventuels modificateurs. Les deux jets sont comparés et si l'attaque est supérieure ou égale à la défense, l'attaque réussit. Les dommages sont calculés de la façon suivante : un dé, fonction de l'arme utilisée, auquel il faut ajouter le bonus de force de l'attaquant. Le défenseur soustrait aux dégâts totaux la réduction de dommages offerte par son armure pour obtenir les dégâts subis.

L'utilisation d'un bouclier permet d'augmenter la classe d'armure s'il y a esquivé ou parade. En cas d'échec, les dégâts sont subis par le personnage. Mais le défenseur peut choisir de ne pas défendre. Les points de dégâts sont alors subis par le bouclier. Le joueur peut tenter de se défendre à chaque coup mais seul le premier jet de défense se fait sans malus. À chaque tentative de défense supplémentaire, le jet de défense subit un malus de 2 points.

Les coups encaissés peuvent devenir très rapidement handicapants. Une *Shock Value* est déterminée pour chaque personnage. Elle correspond à la valeur de constitution divisée par deux. Si un coup subi dépasse la *Shock Value*, il s'agit d'une blessure grave et un jet de vigueur s'impose. La difficulté du jet est égale à 12, +1 pour chaque point de dommages subi au dessus de la *Shock Value*. Si le jet échoue, le personnage est étourdi pendant un nombre de rounds égal au nombre de points compris entre le jet de Vigueur raté et le seuil de réussite. De plus, si l'arme de l'attaquant est « tranchante » ou « perforante », le joueur perd un point de vie par round même si le jet de fortitude est réussi. Un jet de premiers soins (blessures) difficulté 12, plus le nombre de blessures graves peut stabiliser le patient. Autrement, si le personnage se déclare hors combat et si aucun attaquant n'est après lui, l'hémorragie ralentit à un point de vie par minute. Après le combat, l'hémorragie continue d'affaiblir le blessé avec un point de vie perdu toutes les heures tant qu'un jet de premiers soins (chirurgie) n'a pas été réussi.

Deux systèmes de fatigue, optionnels, sont proposés. Le premier est très aléatoire. Le deuxième est beaucoup plus intéressant. Un seuil de fatigue est déterminé en fonction des pénalités d'armure et du bonus de constitution du personnage. Ce score donne le nombre de rounds de combat que le personnage peut tenir sans être fatigué. Au-delà, le joueur subit des pénalités cumulatives à l'attaque et

à la défense.

Le jeu envisage trois styles de jeu, pour chacun desquels trois petits synopsis sont présentés. Idéal pour trouver rapidement une idée ! Quel que soit le mode choisi (gestion de maison noble, bande de héros ou jeu des trônes), les MJ qui aiment maîtriser leur univers sur le bout des doigts risquent d'être gênés. G. R. R. Martin sait ménager le suspense et le mystère plane encore sur de nombreux points forts de l'univers. Sachant que quatre romans sont encore prévus en anglais et que chaque tome est subdivisé en deux ou trois volumes en français, nous sommes encore loin d'avoir le fin mot de l'histoire !

A GAME OF THRONES (DELUXE LIMITED EDITION)

« T'y connais rien
Jon Snow ! »

Le système d20 vous donne des boutons ? Alors, il vous faudra investir dans la version collector du jeu, tirée à 2500 exemplaires, afin d'avoir accès au système simplifié TriStat, peu joué en France. Comme le nom du jeu l'indique, trois caractéristiques définissent le personnage : *Body*, *Mind* et *Soul*. En fonction de la difficulté de la campagne, les joueurs seront amenés à répartir un certain nombre de points entre *stats*, *path* (créer un étudiant coûte moins de points que créer un chevalier), *skills* et *attributes*. Pour chaque compétence, une spécialisation gratuite doit être définie. Comme dans le système d20, des défauts peuvent enrichir le background du personnage pour gagner quelques points de plus à répartir. Ensuite, la majorité des jets consiste à lancer deux dés à six faces et à additionner leur résultat aux différents modificateurs. Le bestiaire est aussi disponible en TriStat.

Cette version comprend également une interview de G. R. R. Martin. Rien de bien exclusif mais quelques anecdotes sympathiques. Et, cerise sur le gâteau, la couverture est en similicuir rouge, ornée de l'emblème Stark, un loup argenté !

Éditeur : *Guardians of order, inc. & Sword and sorcery*
Nombre de page : 574 pages
Prix conseillé : 100 euros

Élodie Vellerut



A game of Thrones

Éditeur : Guardians of order, inc. & Sword and Sorcery
Nombre de page : 495 pages
Prix conseillé : 50 euros
VO - Disponible,

" C'est dans l'adversité que naissent les véritables héros. "

MIDNIGHT™

L'écran de jeu est
désormais disponible

+ une carte représentant l'ensemble du continent d'Eredane et
un bloc de fiches de personnages, adaptées aux règles de Midnight



www.fantasyflightgames.com

www.blackbookeditions.fr



▶ Cyberpunk 3

Le futur n'est plus ce qu'il était

Véritable serpent de mer du jeu de rôle, Cyberpunk 3 s'est longtemps fait attendre. Chaque année, nous avions droit à une nouvelle annonce sur la sortie « imminente » du jeu, mais chaque année, toujours rien. Puis, alors qu'on ne l'attendait presque plus, le voilà ! Enfin ! Prêts à remettre un peu de cyber dans votre punk ?

Depuis les premières annonces de la sortie du jeu, les fans savaient que de gros changements s'annonçaient dans l'univers de jeu, après les événements de la quatrième guerre corporatiste, sujet des derniers suppléments de *Cyberpunk 2020*. Nous étions habitués aux poncifs du genre cyberpunk : technologie cybernétique, Matrice, mégacorporations dirigeant le monde !... Force est de constater que les choses ont bien changé depuis les années 2020 ! Dix à vingt ans se sont en effet écoulés (nous sommes en « 203X », dit le jeu), et c'est un tout nouvel univers qui s'offre à nous.

(R)évolutions

La chronologie du jeu est basée sur une uchronie, sans doute pour éviter les problèmes de cohérence avec notre propre époque, très proche de l'époque du jeu. Dans cette réalité parallèle, où les découvertes technologiques sont beaucoup plus rapides que dans notre monde, les éléments de l'univers de jeu se mettent donc en place à partir de 1990 : développement d'un carburant propre, à base d'alcool (le CHOOH2), par Biotechnica en 1991, apparition de l'eurodollar en 1992, tremblement de terre frappant Los Angeles et causant 65 000 morts en 1998, colonie spatiale installée sur Tycho en 1999, seconde guerre d'Amérique centrale en 2003, développement du premier cybermodem en 2005, naissance du premier

clone humain développé in vitro en 2006...

La transition entre *Cyberpunk 2020* et *Cyberpunk 3* est marquée par un événement décisif : la quatrième guerre corporatiste. Les hostilités débutent en 2022, par des opérations secrètes opposant Militech et Arasaka, par filiales interposées. La guerre secrète dégénère en vraie guerre, et les gouvernements sont eux aussi mêlés au conflit. Ainsi, manipulée par Arasaka, la Corée du Nord attaque la Chine, la Corée du Sud et les États-Unis à l'arme nucléaire. La riposte est immédiate, et similaire : la Corée du Nord est rayée de la carte... L'utilisation des armes de destruction massive devient alors fréquente. À la fin de la guerre, 90% des zones urbaines avaient été touchées par les ravages des armes nucléaires, biologiques et nanotechnologiques. Même Night City n'a pas été épargnée : une charge nucléaire tactique, dissimulée sous la tour Arasaka, a vaporisé son centre-ville...

Parallèlement à cela, le Net est lui aussi touché par un fléau qui entraînera sa perte : le DataKrash. Virus informatique extrêmement puissant, le DataKrash s'est rapidement propagé sur le réseau en détruisant toutes les bases de données, ou plutôt en corrompant et en permutant leurs informations. L'ère de l'information s'est ainsi terminée en quelques heures, les autorités et les corporations n'ayant plus aucun moyen de conserver ni d'échanger des données. À cause de la destruction des anciens réseaux boursiers, le gouvernement américain a été poussé vers la banqueroute en une poignée de minutes seulement. À l'origine, ce virus avait été élaboré par un netrunner de génie, Rache Bartmoss. Il s'agissait d'une série d'intelligences artificielles programmées pour attaquer certaines cibles prioritaires, responsables de la guerre corporatiste en cours (Arasaka notamment). Après la mort de Bartmoss, assassiné, les IA ont continué à agir de manière autonome, ajoutant encore au chaos ambiant.

Suite à la chute du Net, la plupart des mégacorporations se sont retrouvées dans l'impossibilité de gérer leur structure immense, ne pouvant plus s'appuyer sur les anciens réseaux de communication et de travail partagé qui étaient à la base de leur viabilité. Beaucoup ont connu la banqueroute, et d'autres ont vite cherché à s'adapter, en recherchant d'autres méthodes d'organisation et des moyens de communication alternatifs. Elles ont trouvé les moyens de leur survie dans le milieu du crime organisé, dont les réseaux de communication clandestins ont été peu touchés par la chute du Net. Elles sont devenues des « NeoCorps », doté d'une organisation interne rappelant celle des grands clans de la Mafia ou des Yakuza (un chef entouré de ses lieutenants), et d'une

cohésion renforcé autoritairement, et inspirée par les mêmes sources : une fois entré dans la corporation, plus question de partir... Cela a aussi contribué à l'apparition des zones de vie corporatistes sécurisées, qui font le bonheur des équipes d'extraction.

CyberBarbie et Ken le punk

Après avoir vu les previews de *Cyberpunk 3* disponibles sur le site de Talsorian, nous craignons le pire : les illustrations semblaient... bizarres. Sur le PDF de démonstration, cela s'est confirmé : les « illustrations » de *Cyberpunk 3* sont des sortes de jouets en plastique façon Big Jim, photographiés devant un vague décor. Oui, vous avez bien lu. Non, c'est pas une blague (la preuve par l'image tout au long de cet article). De plus, mis à part cela, le livre n'est que très peu illustré. Oriflam, l'éditeur de la version française, a laissé entendre que de nouvelles illustrations pouvaient être envisagées.

Cultures alternatives

En 203X, suite au passage du DataCrash, l'information est devenue hautement subjective, à cause de la capacité du virus à remplacer une information par une autre. L'absence d'une information à caractère officiel et de tout système de référence a permis l'émergence de nouvelles idées et de nouvelles cultures. De nouvelles communautés apparaissent alors, fondées sur la base d'une culture et de valeurs communes : c'est le phénomène des *Altcults* (culture alternative), qui va petit à petit prendre de l'ampleur. En effet, face au chaos ambiant, les *Altcults* deviennent des refuges, des communautés soudées possédant leurs propres lois, leurs propres réseaux de communication (des systèmes fermés), leurs propres technologies (dont le secret est jalousement gardé), voire parfois leur propre calendrier (d'où la date « 203X »). À mesure qu'elles s'agrandissent, les *Altcults* deviennent de plus en plus cohérentes et structurées, s'imposant même parfois comme de véritables États qui s'étendent sur plusieurs villes. Dans les zones urbaines plus importantes, des « enclaves » deviennent leur territoire exclusif, en général très bien protégé. Toutefois, la localisation géographique n'est même plus un facteur à prendre en compte,

en raison des technologies de communication instantanée et partage des ressources, même en circuit fermé.

Six *Altcults* se distinguent particulièrement (d'autres verront sans doute le jour dans les futurs suppléments) :

- **Les Edgerunners** sont les plus proches de l'ancienne culture cyberpunk rebelle, et sont très attachés à l'environnement urbain. Leurs nouveaux terrains de chasse sont les nouvelles villes reconstruites après la guerre, par exemple Boswatch (née sur les ruines de New York, Boston et Washington) ou Night City (issue de la réunion des zones urbaines de San Francisco, Los Angeles, San Diego et de l'ancienne Night City). Les Edgerunners entretiennent l'esprit cyberpunk : regarder le futur en face, accepter son évolution et sa technologie (d'où l'intérêt toujours présent pour la cybertechnologie et le bio-engineering). Et bien sur, le style compte toujours autant.

- **Reef** est une *Altcult* fondée par ceux qui ont choisi le fond des mers comme nouveau refuge, grâce à une technologie génétique capable de les adapter à cet environnement. Dans leurs cités sous-marines, ils ont développé la technologie des virus qui leur permet de changer de forme très rapidement, et leur octroie de nouvelles capacités physiques.

- **Desnai**, héritière des valeurs corporatistes (goût pour l'organisation, hiérarchisation sociale, sécurité), est une *Altcult* qui a pour objectif la création d'un monde parfait. Ses adeptes ont créé des environnements protégés, sécurisés, robotisés, entièrement organisés et décorés selon un thème spécifique : une ville de western, un village des tropiques, une cité du futur... Le tout s'inspire des grands parcs de loisirs, d'où leur surnom de « parkologies » (un terme issu des « arcologies », qui désigne les grandes structures autarciques). Si jamais on vous pose la question : oui, le nom de cette *Altcult* est bien tiré de celui de la grande méga-corporation de la souris aux oreilles rondes...

- **Les Roller States** sont de gigantesques caravanes nomades de la taille d'une ville (certains de leurs engins ont la taille d'un petit avion cargo). Les membres de cette *Altcult* ont adopté une structure tribale.

- **Riptide** est née des villes flottantes au large du Japon. Une culture plutôt pacifiste s'y est

développée, dotée d'une technologie génétique avancée (permettant notamment de créer des « Bioforms », des animaux artificiels utilisés comme compagnons, outils... ou armes vivantes).

- **Corpore Metal (ou Cee-Metal)** s'est développé autour du culte de la cybernétique totale, destinée à remplacer la chair. Grâce à la technologie *LiveMetal*, ses membres peuvent se doter d'un corps entièrement cybernétique, dans lequel leur cerveau est maintenu en vie dans une capsule blindée, nourri par une solution de glucose et de vitamines...

Le jeu encourage fortement les joueurs à faire en sorte que leur personnage rejoigne l'une de ces *Altcults* – même si la constitution de groupes mixtes ne sera pas forcément aisée –, ne serait-ce que pour bénéficier des bienfaits de leurs technologies respectives. Celle-ci est en effet réservée aux membres du groupe, et c'est en gagnant la confiance de celui-ci que l'on peut y avoir accès. C'est le système du « giri », un terme japonais qui désigne une relation d'interdépendance, d'obligation et d'aide mutuelles.

Les nouveaux cyberpunks

Les concepts de base des règles de *Cyberpunk 3* n'ont pas beaucoup changé depuis la version 2020, dont le texte a souvent été conservé tel quel. Les personnages sont toujours essentiellement définis par des caractéristiques et des compétences notées sur 10. La liste des caractéristiques d'un personnage a légèrement évolué² : Réflexes, Dextérité, Constitution, Force, Gabarit (taille, poids, mais aussi mesure des dommages que le personnage peut encaisser), Mouvement, Intelligence, Volonté, Sang-froid (utilisé dans les relations sociales, aussi bien pour mentir que pour impressionner) et Technique. La Chance est désormais une caractéristique dérivée. Malgré les changements, cette nouvelle liste n'est pas forcément des plus logique : pourquoi avoir différencié Volonté et Sang-froid, ainsi que Force, Constitution et Gabarit ?

Il n'y a presque aucun changement du côté des compétences, dont la liste est à peu de choses près la même que celle de l'édition précédente. Une amélioration sympathique (et dans l'air du temps) est à noter : l'apparition des « Avantages » et des « Talents ». Ces deux types d'attributs représentent les atouts divers du personnage, et remplacent les anciennes « Capacités spéciales », tout en étendant leur concept. Les Avantages correspondent plutôt à des ressources, par exemple la possibilité de recourir à ses Contacts, de bénéficier d'une certaine Crédibilité auprès du public ou des autorités, de faire appel à sa Famille (utile lorsqu'on appartient à un clan nomade !), de pouvoir compter sur une certaine Richesse... Les Talents sont des aptitudes personnelles : Ambidextrie, Charisme, Sens du combat, Bon sens, etc. Avantages et Talents peuvent être acquis par tous, et ne sont pas liés à un métier particulier (certains sont tout de même plus utiles à d'autres).

Enfin, la gestion de la santé a été simplifiée : chaque personnage possède désormais un total de points de vie (ainsi qu'un total de points d'étourdissement, en cas de dommages du





même nom), qui remplace l'ancienne matrice de dégâts de *Cyberpunk 2020*. Pas de changement concernant la gestion de l'Humanité (qui dépend désormais de la Volonté) : des implants cybernétiques envahissants déshumanisent peu à peu le personnage. Ceci étant, il est possible que ce concept occupe une place moins importante qu'avant : les nouvelles technologies cybernétiques développées par les Altcults ont rendu ces pertes d'Humanité beaucoup moins préoccupantes.

La première partie du livre de base met en avant une création de personnages basée sur des archétypes à personnaliser, souvent en choisissant entre différentes options. Générer un personnage est en effet extrêmement rapide, ce qui peut être utile pour une partie improvisée, ou pour remplacer immédiatement un personnage. L'originalité risque d'être sacrifiée au passage, mais le jeu nous propose tout de même 24 archétypes divers, classés par Altcults, plus 2 archétypes non alignés. Chez les Edgerunners, on retrouve au passage les « solos », « medias », « techs » et autres « netrunners » qui avaient le vent en poupe en 2020... L'ancien système de classes de personnages a tout de même volé en éclat. Les règles avancées de création de personnages proposent plusieurs méthodes, de la répartition de points entre les différents attributs au tirage au hasard des scores de ces derniers. On retrouve également les petites tables d'historique, qui permettent de définir les origines, la situation familiale ou les événements heureux et malheureux du passé du personnage.

Évidemment, les personnages peuvent toujours s'équiper d'implants cybernétiques divers. La technologie a évolué en revanche, et intègre désormais de nouvelles possibilités : nouveaux implants de la « NuCybe » (qui permet de profiter des avantages de la cybernétique sans avoir à sacrifier un membre ou un organe...), corps cybernétique *LiveMetal*, biomodifications (certaines peuvent même être déclenchées à volonté, faisant muter le corps rapidement en agissant sur l'ADN des cellules), nanites symbiotiques...

Dans le feu de l'action

Comme le montre le système de création de personnages par archétypes, l'intention de l'auteur est de simplifier au maximum l'accès à la technique. Le début du livre de base continue sur cette lancée, présentant d'abord en quelques

courtes pages les règles essentielles, combat compris, les règles avancées étant présentées dans des chapitres spécifiques. De l'aveu de l'auteur, il s'agit de faciliter une prise en main rapide du jeu, dans un esprit similaire à celui des jeux vidéo. L'intention est louable, mais du coup, l'organisation du livre est un peu déroutante de prime abord, voire assez peu intuitive lorsqu'on recherche une information précise.

Ici aussi, les règles du jeu sont largement basées sur celles de la version précédente, dont les bugs ont été corrigés. La base du système n'a en effet pas changé : on ajoute la valeur de la caractéristique, celle de la compétence utilisée et le résultat d'1D10, et on compare le tout à un seuil de difficulté (ou au résultat de l'adversaire en cas d'opposition, comme un combat). Même les règles avancées de combat, qui abordent les nombreuses options traditionnelles (initiative, arts martiaux, déplacements, manœuvres de véhicules, gestion des armes automatiques ou des armes à effet de zone...), sont similaires à la version 2020. Dans l'ensemble, le tout reste solide, fluide et rapide.

L'une des nouveautés vient des règles de piratage informatique, qui ont elles beaucoup changé. Puisqu'il n'existe plus de réseau mondial, ni même d'infrastructures permettant de relayer, corporations et organisations diverses ont mis en place des réseaux fermés (des « intranets »). Du coup, pour pirater un tel réseau, il faut aller sur place. Les mesures de défenses physiques (alarmes et pièges divers) connaissent donc un regain d'intérêt, et viennent seconder les programmes défensifs de glaces noires. Pire : les « Constructs » sont l'alliance de ces deux types de protections, permettant à certaines glaces noires de prendre forme dans le monde réel ! Cela se fait au moyen de poussière nanotechnologique ou de résine composée de nanopolymères, pouvant toutes deux être modelées à loisir (un peu comme le T-1000 de *Terminator 2* !). De son côté, le netrunner peut activer ses propres programmes d'attaque et de défense... et leur donner aussi une forme physique grâce à un Construct. Sur le papier, tout cela peut paraître étrange, mais en partie, cela signifie surtout que le netrunner est enfin intégré au sein de l'équipe ! Il doit en effet pouvoir compter sur une escorte compétente pour pirater le système, par le biais d'une véritable infiltration (dans un bâtiment, ou à la rigueur dans la zone couverte par le réseau sans fil, détecté alors par scanner). Infiltration, recherche de zone d'accès, pièges, détecteurs, armes montées, gardes, Constructs et données confidentielles en guise de trésor : un vrai petit donjon !

Autre nouveauté : les « méta-personnages », une aide de jeu à destination du MJ, pour lui permettre d'intégrer ses PNJ dans un groupe, une structure plus vaste considérée comme une entité vivante (parmi les exemples décrits, on trouvera des corporations et des gangs, mais aussi un bar et une unité du SWAT). La structure générale est considérée comme un personnage à part entière, qui possède un « cerveau » (le dirigeant), des « mains » (les personnalités importantes, secondant le « cerveau », par exemple le chef de la sécurité), un corps (infrastructures, matériel...), des armes et des défenses (gardes, matériel militaire...). Le concept ressemble à celui des Alliances d'*Ars Magica* ou de l'équipage

d'un navire de *Pavillon Noir*. Le tout permet de donner aux PNJ des buts plus précis et des relations mieux définies, ainsi qu'une véritable fiche de personnage à l'entité « méta-personnage », permettant ainsi notamment de tenir compte des dommages infligés par les PJ (gardes ou véhicules neutralisés, informations secrètes volées ou bâtiments détruits, etc.).

Années 203X, nous voilà

Il est toujours agréable de voir enfin arriver un jeu attendu depuis longtemps, ne serait-ce que par curiosité. *Cyberpunk 3* nous présente un monde plus chaotique, plus incertain, plus fluctuant, et en tout cas moins cadré que *Cyberpunk 2020*, qui reposait sur des bases qui semblaient immuables. Il est également plus riche que son prédécesseur, car il développe de nouveaux concepts (tels que les Altcults), sans être forcément très explicite pour l'instant. Un MJ peu habitué au genre pourrait vite se sentir perdu, tandis que les vétérans pourraient se demander à quoi ressemble finalement le monde des années 203X, tant les descriptions pratiques sont rares. En effet, il est pour l'instant difficile de cerner les changements survenus dans le décor urbain, d'imaginer la vie de tous les jours, la nouvelle organisation sociale, géographique ou politique...

Cyberpunk a-t-il perdu une partie de son âme ? Bien sûr, ce qui était percutant il y a 15 ans fonctionne moins bien aujourd'hui. De plus, certains éléments majeurs ont été radicalement transformés, le « fractionnement » du Net en une multitude de réseaux fermés en est un bon exemple (et cela va changer pas mal de vieilles habitudes). Ce « post-cyberpunk » qui tire vers une science-fiction sociale plus théorique ne risque-t-il pas de dérouter les joueurs ? Voilà la question à laquelle les futurs suppléments devront sans doute se confronter.

Raphaël « Role Playing Gamer Construct » Bombayl

¹ Voir aussi notre rubrique Old School spéciale *Cyberpunk 2020* dans ce numéro.

² Un système de conversion de personnages entre les deux éditions est proposé.



Cyberpunk 3

Editeur : R. Talsorian Games
Nombre de pages : 304 pages
couleurs
Prix conseillé : 34 euros
VO - Disponible



▶ Pendragon, 5^{ème} édition

Au cœur de la légende arthurienne

Pendragon, le célèbre jeu basé sur les légendes de la Table ronde, revient dans une cinquième édition. Tout droit sorti des écuries Chaosium, dont il utilise le système, Pendragon 5 est aujourd'hui édité chez Arthaus, filiale de White Wolf, mais toujours sous la houlette de Greg Stafford. Quoi de neuf au pays du grand roi Arthur ?

Le jeu de la geste arthurienne

*Pendragon, toutes éditions confondues, nous propose de revivre l'épopée des légendes arthuriennes. Encore faut-il savoir de quelle version de la légende on parle : celle du « père » du mythe arthurien, Chrétien de Troyes, et des autres romans anonymes français ? Des versions anglaises qui leur ont succédé ? De la synthèse de ces sources par l'Anglais Thomas Mallory, dans son roman *Le Morte d'Arthur* ? Des interprétations galloises ? Des textes des chroniqueurs médiévaux (tels Geoffroy de Monmouth) ? Des contes modernes idéalistes, comme *Prince Valiant* ? Ou encore des interprétations récentes et radicales, par exemple celle de Marion Zimmer Bradley dans son cycle des *Dames du lac*, réécriture ouvertement (mais délicieusement) féministe du mythe ?*

Comme il n'existe pas de version unique de la légende, l'introduction du jeu fait le point sur ses sources, et clarifie ses inspirations. Globalement, l'auteur a choisi une source principale comme base du jeu, celle de Thomas Mallory. Les autres sources ont ensuite été utilisées, à des degrés divers, fournissant chacune leur petite brique à l'édifice. Ainsi, la vision de la magie est issue des versions galloises du mythe. De même, grâce aux

chroniques d'époque, le jeu mélange allègrement faits réels et événements mythiques.

Le résultat est une synthèse passionnante, que connaissent bien les amateurs du jeu. *Pendragon* propose à son tour sa propre vision du mythe, possédant une ambiance unique, mêlant exploits chevaleresques et contes de fée, dans un Moyen Âge ouvertement idéalisé. Dans les éditions précédentes, cette approche pouvait d'ailleurs ne pas convenir à tout le monde, certaines exploitations du mythe arthurien pouvant être jugées un peu cucul la praline, à première vue (« Oyez, braves chevaliers, la princesse est retenue prisonnière dans cette tour au milieu de la forêt ! »).

Malgré cela, l'univers de jeu et ses différentes époques permettaient déjà d'explorer d'autres ambiances, plus rudes ou plus tragiques. Il semblerait d'ailleurs que cette cinquième édition se veuille être un outil plus universel que la précédente : on nous promet ainsi que les futurs suppléments exploreront d'autres facettes et d'autres visions du mythe arthurien (un *Pendragon* « trash » version *Brumes d'Avalon* ? J'achète !). Le choix de la période de départ de la campagne correspond lui aussi à une mise à plat surprenante.

Âges sombres

Pendragon ne prend sa pleine saveur qu'avec le jeu en campagne. Il est d'ailleurs écrit dans ce sens, proposant une gestion du temps tout à fait originale (voir « Les règles de la chevalerie », plus bas). Sa grande force est de permettre aux joueurs de participer à l'évolution du royaume d'Arthur, de sa fondation à sa chute, lors de la dernière bataille qui opposera Arthur à son fils Mordred... C'était le sujet de la fabuleuse campagne *L'Enfant roi*, de la troisième édition du jeu, qui présentait les cinq grandes périodes de la chronologie arthurienne : l'Anarchie (qui suivit la mort d'Uther, le père d'Arthur), l'Unification du royaume puis sa Consolidation, son Apogée et enfin son Déclin. Chacune de ces périodes correspondait peu ou prou à l'une des époques du vrai Moyen Âge, des temps carolingiens (« l'Anarchie ») au « Bas Moyen Âge » des XIV^e et XV^e siècles (« le Déclin »). Avec le passage du temps, l'univers de jeu va connaître de nombreuses évolutions politiques, sociales et techniques (apparition de nouvelles armures, de nouveaux types de châteaux forts, etc.). C'est aussi cela, la dimension merveilleuse du jeu !

Le livre de base de la troisième édition nous proposait d'emblée de commencer au cœur de la période de l'Apogée du royaume : celui-ci étant désormais uni, les jeunes che-

valiers pouvaient se lancer à l'aventure, recherchant le Graal ou savant des princesses enfermées dans des tours. La cinquième édition remet le compteur à zéro. Or donc, nous sommes en 485. Après la chute de l'Empire romain, les peuples de Bretagne¹ ont retrouvé leur indépendance. Une nouvelle menace se profile cependant : les Saxons, des barbares venus du continent, tentent de conquérir les terres bretonnes. À la suite de son père, Aurelius Ambrosius, le roi Uther s'impose comme chef de guerre suprême, repoussant plusieurs invasions et mettant un terme aux rebellions qui secouent le territoire. Ayant gagné la confiance des grands nobles, il vient de recevoir le titre de « Pendragon », ce qui signifie « Haut Roi ». Rassemblant d'autres puissants seigneurs sous son autorité, il pacifie le pays. La paix semble retrouvée, mais les rumeurs d'une invasion saxonne plus massive se font de plus en plus inquiétantes...

Retour aux sources, donc. C'est logique, finalement, pour le livre de base d'une gamme qu'on espère bien fournie ! *Pendragon 5* se paie même le luxe d'étendre encore la chronologie arthurienne, en ajoutant la période du règne d'Uther Pendragon, entre 485 et 495. Cette période correspond aux temps carolingiens, celui des invasions barbares, où le pouvoir monarchique apparaît encore morcelé, fragile et balbutiant. Le livre de base apporte toutes les informations essentielles au jeu : historique, société et religion (des chapitres plus complets et plus précis que dans les éditions précédentes), politique générale, description géographique du comté d'origine des personnages, magie (à l'usage exclusif du MJ), etc. Évidemment, l'univers de *Pendragon*, totalement anachronique, mélange histoire et fiction, se créant ainsi son propre univers alternatif et hors du temps. Vos personnages, eux, devront toutefois tracer leur route dans ces temps troublés...

Les personnages-joueurs

Pendragon ne propose qu'une seule voie vers l'aventure : celle de la chevalerie. Tous les personnages-joueurs seront donc de jeunes écuyers, sur le point d'être adoubés chevaliers. Plus qu'une « classe » de personnage, le « chevalier » est ici plus abordé comme le représentant d'une classe sociale – celle des guerriers issus de la noblesse –, permettant ainsi de créer des PJ tous plus variés les uns que les autres. Dans le principe, cela ressemble un peu à *L5R*, où tous les PJ ou presque sont des « samourais » (le terme ne désigne qu'une caste), avec toutes les variations que cela suppose. Par souci de simplification, tous les PJ débutants sont issus du même comté, Salisbury, soumis à l'autorité d'Uther Pendragon. Si cela accélère grandement la création des personnages, cela réduit aussi la marge de manœuvre des joueurs. C'était la même chose en troisième édition, ce qui laisse supposer que les futurs suppléments offriront d'autres choix.

Comme dans tous les jeux basés sur le « Basic Roleplaying System » de Chaosium (*Runequest*, *L'Appel de Cthulhu*, *Elric*...), un personnage est d'abord défini par des caractéristiques notées sur 20 (Taille, Dextérité,

Force, Constitution et Apparence), ainsi que des compétences, notées elles aussi sur 20 (et non sur 100, comme dans les autres jeux Chaosium). Outre ces éléments très classiques, le personnage est également doté de « Traits de personnalité », qui fonctionnent par couples, le premier étant l'opposé de l'autre, par exemple : Énergique/Paresseux, Modeste/Fier, Courageux/Couard... La somme des deux scores de chaque couple est égale à 20. De plus, des « Passions » précisent encore son attachement à certaines valeurs, par défaut la Loyauté (envers son seigneur), l'Amour (de sa famille), son sens de l'Hospitalité, son sens de l'Honneur et sa Haine envers les Saxons. Il s'agit là de valeurs culturelles communes à tous les chevaliers issus du royaume d'Uther. Les valeurs religieuses – chrétiennes ou païennes – ont également un effet déterminant. Tout cela permet de déterminer très précisément la psychologie du personnage, ses forces et ses faiblesses, ainsi que son comportement lors de certains moments cruciaux. Voilà une bonne alternative aux alignements de D&D, en plus d'être une formidable aide à l'interprétation du personnage.

La famille jouant un rôle capital dans le jeu, la création de personnage s'y intéresse de très près : blason, histoire, composition... C'est une manière de donner plus de consistance au background du personnage, mais aussi d'inscrire celui-ci dans une perspective dynastique plus large. S'il vient à mourir en effet (ou s'il est blessé), il sera ainsi remplacé rapidement et aisément par un frère, un cousin ou même son propre fils !

Enfin, la Gloire mesure le prestige de chacun au sein de la société arthurienne. Chaque personnage débute avec un petit score de départ (dépendant de la Gloire de sa propre famille), qui sera amené à augmenter en fonction des épreuves qu'il traversera, de son comportement, de son influence ou de sa position sociale... Équipé de ses possessions de départ, le voilà fin prêt à partir à l'aventure.

Les règles de la chevalerie

À mes yeux, les règles de *Pendragon* ont toujours constitué le meilleur développement du système Chaosium : épurées, simplifiées, parfaitement adaptées à leur sujet, agrémentées de nombreux petits traits de génie et très équilibré (même à haut niveau). Comme dans les autres jeux utilisant le même moteur, les caractéristiques ne sont toujours pas liées aux compétences, mais bon... Toutefois, si la base est simple, le système dans son ensemble est très complet et gère donc de nombreux cas particuliers. Cela peut obliger un MJ amateur de règles légères à ignorer certains détails.

Un test se résout à l'aide d'un D20, dont le résultat doit être inférieur à la valeur de l'attribut testé (caractéristique, compétence, trait de personnalité...). Une réussite critique intervient sur un résultat égal au niveau de l'attribut testé (le système demande d'obtenir un résultat inférieur à ce niveau, mais le plus élevé possible néanmoins), et un échec critique sur un 20 naturel (ce qui signifie aussi qu'un attribut au score supérieur à 20 ne peut générer d'échec critique). La gestion

des combats est conforme à l'esprit des règles : une base très simple (des tests d'opposition), et de nombreuses règles spécifiques, qu'il est toutefois facile d'ignorer. Signalons également l'existence de règles permettant de gérer les escarmouches et les batailles.

La gestion du temps qui passe est également extrêmement importante, car la chronologie du jeu court de la nomination d'Uther en 485, jusqu'à la mort d'Arthur en 565, soit 80 ans ! Les PJ sont appelés à participer pleinement à l'évolution de l'univers de jeu, même s'il est très peu probable qu'un personnage ayant côtoyé Uther connaisse le destin final du royaume. Peu importe : ce personnage originel aura eu le temps de fonder une famille, et c'est peut-être son petit-fils qui se battra aux côtés d'Arthur lors de la dernière bataille. Pour gérer cela facilement, le temps passe vite dans *Pendragon*. Idéalement, le jeu préconise qu'un scénario corresponde plus ou moins à un an, pour le personnage. À la fin de l'aventure, une « Phase hivernale » fait avancer la chronologie, tout en permettant de gérer l'expérience, les gains de Gloire et les événements familiaux du personnage... ainsi que les effets de l'âge. S'il ne meurt pas sur le champ de bataille, un chevalier mourra probablement de vieillesse !

En conclusion...

Alors, faut-il dépenser les sous de mémé pour acheter *Pendragon 5* ? Si vous lisez l'anglais, si le mythe arthurien vous intéresse et si vous ne possédez pas la version 3 éditée en français chez Oriflam², oui, l'investissement vaut le coup. Bien présenté et très complet, *Pendragon* reste LE jeu arthurien par excellence. Pour les autres, j'ai un petit doute. Certes, la mise à plat et les petites précisions apportées sont bienvenues, mais cette cinquième édition n'apportera finalement – pour l'instant – pas grand chose au MJ possédant déjà *Pendragon VF*, plus les suppléments *Chevaliers aventureux*, *Noblesse oblige* et surtout *L'Enfant roi* (pour la période du règne d'Uther). Peut-être que *Pendragon 5* était juste l'occasion de relancer la gamme sur des bases concrètes ? Tout ce qu'on peut souhaiter à celle-ci, c'est qu'elle soit d'aussi bonne qualité que la précédente... et qu'elle apporte du neuf, sans être une simple redite.

Raphaël « Que trépassé si je faiblis ! » Bombay!

¹ Il s'agit du territoire de l'actuelle Grande Bretagne, bien sûr, à différencier de la « Petite Bretagne », celle des crêpes et d'Astérix.

² Le livre de base et les suppléments de cette gamme sont toujours disponibles, mais pour combien de temps encore ?



Pendragon 5^{ème} édition

Editeur : Arthaus
Nombre de pages : 232 pages
Prix conseillé : 34,99 euros
VO - Disponible,



▶ Earthdawn : Gamemaster's Compendium

La quintessence d'un jeu

Après l'imposant *Player's Compendium* (cf *Black Box n°1*), qui compilait et remettait à jour toutes les règles de jeu pour les joueurs d'*Earthdawn*, voici le *Gamemaster's Compendium* : 500 pages indispensables de background, de règles, d'objets magiques et de bestiaire pour le MJ.

Après de nombreux mois d'attente, Redbrick Limited, la petite maison d'édition néo-zélandaise, a enfin atteint son objectif : éditer en 2 tomes massifs tout le matériel nécessaire pour jouer pendant des dizaines d'années à *Earthdawn*. Comme le *Player's Compendium* (PC), le *Gamemaster's Compendium* (GC) a bénéficié d'un travail de compilation, d'harmonisation des règles et de réorganisation générale qui force le respect. Au final, le GC est une sorte de Guide du Maître pour D&D 3.5, à l'intérieur duquel on serait parvenu à faire tenir le Manuel des Monstres et la description complète d'un univers de jeu. Rien à dire, ils sont forts en Nouvelle-Zélande...

Barsaive, terre promise

Derrière la couverture représentant Parlainth, la fameuse cité oubliée, le MJ a droit à 80 pages de background pur sur la province de Barsaive, où se dérouleront la plupart des aventures des PJ. Cela fait donc un petit siècle que le Châtiment est terminé et que la plupart des horreurs ayant ravagé la province s'en sont allées. Les peuples de Barsaive sont sortis de leurs refuges souterrains et ont peu à peu réinvesti la terre de leurs ancêtres. Bien

sûr, le Châtiment a laissé des traces, mais la vie est plus forte, et la province retrouve progressivement ses activités d'antan. Les héros d'aujourd'hui, comme aime à le proclamer le roi des nains de Throal, Varulus III, sont les légendes de demain... Et ça tombe bien, les occasions de devenir un héros sont nombreuses avec toutes ces horreurs qui foulent encore le sol de Barsaive et l'empire Théran qui se fait à nouveau menaçant.

La visite guidée de la province est on ne peut plus exhaustive. Évidemment, de nombreux sujets ne sont qu'effleurés, mais tout est là, et le MJ a suffisamment de matière à disposition pour donner corps à toutes sortes d'aventures. On découvrira par exemple : le royaume nain de Throal et ses cités souterraines ; l'empire Théran et ses béhémots aériens ; le Bois de sang où vit Alachia, la fière et terrible reine des elfes ; l'intense vie commerciale des T'skrangs sur le majestueux fleuve serpent ; les redoutables tribus d'écorcheurs orks sillonnant les plaines ; les pics du crépuscule où vivent les trolls écumeurs du ciel ; et le Marais des brumes où se cachent les ruines d'une mystérieuse cité théranne et le grand dragon Aban.

On retrouve dans ces pages tout ce qui a fait le succès de la première édition du jeu, à savoir une cohérence et un foisonnement rares pour un jeu qui parvient à réconcilier tous les poncifs du genre. En effet, au premier abord, *Earthdawn* se présente comme un monde médiéval fantastique classique, un monde qui s'adapte à tous les styles de jeu, du « porte-monstre-trésor » à l'intrigue urbaine, en passant par l'horreur et les grandes campagnes épiques. Et puis, en approfondissant un peu, on se rend compte que chaque élément du background a été pensé et pesé avec minutie. Au final, si tout est prétexte à l'aventure, chaque pierre de l'édifice a aussi une véritable raison d'être.

Un peu de technique

La seconde partie du GC contient 180 pages d'aides de jeu pour le MJ. Cela commence par de banals conseils pour maîtriser une partie, écrire des scénarios, et pour mettre en scène ou en règles les interactions entre PJ et PNJ. On poursuit avec de nombreux ajouts au système, autrefois traités dans divers suppléments de la gamme, et désormais compilés ici : règles sur la magie du sang et notamment la magie de mort ; règles sur les voyages dans l'espace astral, sur la gestion des combats navals et aériens (caractéristiques de tous les types d'embarcations à l'appui), sur tout ce qui sera un jour susceptible de faire mal aux PJ (malédiction, poisons, fatigue, blessures,

froid etc), et sur les 2-3 trucs qui pourront éventuellement leur faire du bien (la médecine et l'herboristerie), etc. Chaque sujet bénéficie d'explications de fond ou de background qui rendent la lecture plus agréable et viennent enrichir encore un peu l'univers. Comme avec le PC, tous les points de règles ont habilement été harmonisés et clarifiés. De l'utile donc, et, ce sont les bien-faits de toute compilation, de l'exhaustif.

On reste dans la profusion avec le chapitre traitant des objets magiques, qui, dans *Earthdawn*, ont tous la particularité de développer de nouveaux pouvoirs à mesure que votre PJ progresse en expérience. Chaque objet, qu'il soit basique, unique ou légendaire, a sa propre histoire, histoire que le PJ devra découvrir pour espérer avoir accès à tous les pouvoirs qu'il renferme. Au final, c'est presque l'intégralité des objets magiques décrits dans les suppléments et les scénarios de l'ancienne gamme qui a été regroupée ici, pour la plus grande joie... des joueurs, évidemment ! Mention spéciale aux 3 grimoires présentés en fin de chapitre, qui sont autant d'idées de scénario.

Cette partie très technique s'achève avec la plus utile des aides de jeu : les statistiques complètes d'un représentant de chaque discipline (les 15 décrites dans le PC), en fonction de son Cercle¹ (2, 3, 5, 7, 9 et 11). Cette aide de jeu est une très bonne nouvelle pour tous les MJ, qui n'auront plus à s'arracher les cheveux pour préparer des adversaires adeptes, même de haut Cercle. D'autant que rien n'est oublié, ni l'équipement magique, et ni leur

cote en points de légende (d'expérience), absente elle aussi des précédentes éditions.

Monstres errants ?

La dernière partie du GC, soit près de 260 pages, est un gigantesque bestiaire. L'esprit d'exhaustivité est toujours de mise et les règles, elles aussi, ont eu droit à un grand lifting et à une présentation optimale. Les monstres sont donc classés en 4 catégories distinctes : les créatures (animaux et créatures magiques), les esprits, les dragons et les horreurs. Du point de vue des règles, tous les monstres possèdent désormais des pouvoirs spécifiques dont la présentation ressemble fortement à celle des talents des personnages. Cela clarifie les choses, et le classement alphabétique de ces pouvoirs en tête de chapitre et pour chaque catégorie se révèle très pratique à l'usage.

Dans le chapitre des créatures, la plupart des bêtes sont accompagnées d'une petite idée d'aventure, ce qui était déjà le cas dans le supplément *Créatures de Barsaive*. Certaines créatures ont un air de déjà-vu, comme le basilic, la chimère, ou la licorne, et d'autres sont des inventions destinées à se fondre dans les paysages sauvages et parfois corrompus de Barsaive, comme les taureaux poilus appelés Dyre, les « blood monkeys » qui vivent dans le Bois de sang ou les skeorx, le plus puissant de la liste.

Les esprits, eux, sont décrits en fonction de leur nature et de leur puissance, notamment au niveau statistique, ce qui n'était pas le cas auparavant. Les esprits élémentaires sont des êtres à part qui ne séjournent sur le plan matériel que s'ils y ont été forcés par des magiciens puissants. Les esprits alliés, eux, sont souvent des esprits de défunts que les nécromanciens plient à leur volonté, ou les esprits de héros légendaires, revenus d'entre les morts pour enseigner les secrets de leur discipline à quelques héros insatiables. Comme dans le PC, toutes les règles d'invocations ont été revues et corrigées, ce qui permettra aux PJ et aux MJ d'inviter plus souvent ces entités astrales autour de la table de jeu.

Les derniers chapitres du GC font la part belle aux créatures les plus intéressantes du jeu : les dragons et les horreurs. Un grand texte d'introduction explique leur importance et leurs comportements respectifs dans le jeu. Le texte évoquant la nature des dragons est tiré d'un supplément dont la première édition n'a jamais pu voir le jour² (pourtant un des meilleurs suppléments de la gamme) et il est l'œuvre d'un grand et vénérable dragon de Barsaive. Passé la description des horreurs mineures et des rejetons d'horreurs (comme les fameux cadavres vivants), ce sont pas moins de 18 horreurs ma-

jeures qui sont passées en revue. Chacune est accompagnée de ses statistiques personnelles et est introduite par un texte censé parvenir des étages interdits de la grande bibliothèque de Throal. En plus de l'utilité pragmatique de ces créatures démoniaques (« porte-horreur-trésor »), cette partie est l'une des plus intéressantes du livre et fournira de nombreux éléments à partir desquels le MJ pourra construire de longues campagnes. Les horreurs n'ont pas fini de hanter les nuits de vos joueurs !

Pour les connaisseurs...

Le GC regroupe et remet à jour nombre de textes parus dans les suppléments de la gamme. Sont rassemblés : plus de la moitié des textes du supplément *Barsaive* (vf), de même pour le *Earthdawn survival guide* (vo), une bonne partie du *Magic : a manual of mystic secrets* (vo) et du *Arcane mysteries of Barsaive* (vo), les chapitres destinés au MJ du livre de base, l'intégralité du supplément *Horreurs* (vf), une partie des sourcebooks *Créatures de Barsaive* (vf) et *Dragons* (vo)², et des parties moins significatives des suppléments *Serpent river* (vo), *Orks of Carah Fahd* (vo), *Cristal raiders of Barsaive* (vo) et *Legends of Earthdawn* (vo). Comme pour le PC, la synthèse de tous ces éléments s'accompagne d'une harmonisation des règles et d'illustrations de qualité, puisque ce sont les meilleurs des divers suppléments qui se retrouvent ici.

Pour finir

Voilà, avec la sortie du GC, la nouvelle édition de *Earthdawn* est très certainement le jeu de rôle médiéval fantastique le plus riche et le plus complet jamais proposé en 2 volumes (+ de 1000 pages tout de même, ça aide !). En prenant en compte les récentes évolutions du JdR, Redbrick Limited a su faire évoluer les mécanismes du jeu sans les dénaturer, et, grâce à ce travail de fond, la petite société a d'ores et déjà réussi son incroyable pari : redonner à *Earthdawn* ses lettres de noblesse...

Damien Coltice

¹ Chaque « niveau » de personnage est appelé « Cercle »...

² Ce supplément, intitulé *Dragons*, a été mis en téléchargement gratuit par leurs auteurs après l'annonce de la fin des activités jeux de rôle de leur employeur Fasa Corporation. Il a depuis fait l'objet d'une édition papier, remaniée par un autre éditeur, Living Room Games.



Earthdawn Gamemaster's Compendium

Editeur : Redbrick limited
Nombre de pages : 530 pages
en N&B

Prix conseillé : 30 euros en pdf
VO - PDF disponible, version
papier en février





▶ Les loups des steppes

À la découverte des clans mongols

« Et puis il y a ce chef, Li Pao, le Loup Blanc. Un sauvage plus cruel encore que ses soldats, une bête sanguinaire qui semble être à leur tête. Ces fous scandent son nom, trois syllabes qui résonnent sans cesse sur les champs de bataille : Gengis Khan. Gengis Khan. Gengis Khan. »

Dernier né de la collection « Histoires à suivre... » des éditions Dartkam, *Les loups des steppes* explore à nouveau le concept du produit transversal : un roman, un dossier historique... et un jeu de rôle pour continuer l'aventure. Cette fois, c'est au fin fond de la steppe mongole que nous partons. Le programme touristique est chargé : combat, intrigues, magie et mystères.

Le roman

Le livre s'ouvre sur un roman d'une grosse centaine de pages, signé Antoine Desroches (il a aussi écrit les deux parties suivantes). Le sujet ? Un groupe de diplomates japonais en mission en Corée, accompagnés de leurs soldats, a disparu en terre barbare. Le nouveau shogun du Japon envoie alors le samouraï Fujiwara Gosuke dans ces terres rudes, afin d'en savoir un peu plus. Courtisan peu préparé à cette épreuve, Gosuke sera confronté sur place à d'inquiétants mystères, en même temps qu'il apprendra à découvrir son nouveau peuple d'adoption, un clan de nomades mongols!...

Bien sûr, inutile de déflorer l'intrigue. Le thème et la structure du roman sont surprenants au départ, l'auteur jouant sur le choc des cultures (le Japon civilisé et le monde barbare) ainsi que sur un style d'écriture très démon-

stratif (il s'agit aussi de présenter la culture des Mongols). Pourtant, après quelques pages, difficile de décrocher jusqu'au dénouement final ! Nous découvrons là un auteur qu'il faudra suivre de près, doté d'un style talentueux qui ne demande qu'à mûrir un peu.

Le dossier historique

Complétant le roman de manière efficace, le dossier historique sur les Mongols aborde de nombreux pans de leur civilisation : géographie, légendes, organisation sociale, habitat... Certains éléments essentiels sont particulièrement bien abordés : le mode de vie et les coutumes de ces nomades des steppes, leurs traditions chamaniques et leurs croyances religieuses, leurs traditions guerrières, et les relations avec les peuples voisins. Le tout constitue une synthèse passionnante, sur un peuple méconnu. Même si vous ne comptez pas jouer « historique », ces informations seront directement utilisables dans les steppes barbares de vos univers médiévaux-fantastiques préférés, pour un dépaysement garanti ! Mention très bien aux nombreux encadrés « Point jeu », disséminés dans le texte, qui sont autant de petits synopsis de scénarios à développer.

Le jeu et le scénario

Dernier développement de l'ouvrage, le scénario et les règles qui vont avec. La partie jeu de rôle est visiblement destinée au plus grand nombre, néophytes compris. Le système proposé tient en tout sur une vingtaine de pages, et n'utilise que des règles très simples, voire simplistes pour les vétérans. Chaque personnage est défini par quatre caractéristiques (Physique, Agilité, Perception, Charisme), ainsi qu'une poignée de compétences très génériques (par exemple Équitation, Se battre, Survie...). Chaque attribut est lié, selon son niveau, à une valeur chiffrée utilisée lors des

tests, qui reposent sur le mécanisme éprouvé du seuil de difficulté à atteindre pour réussir son action. Il n'y a pas de système de création de personnages, seulement des pré-tirés (six, avec leurs statistiques et leur historique). Même les règles de combat sont épurées à l'extrême. Notez toutefois que ces règles permettent tout de même d'utiliser la magie, sous la forme de trances chamaniques, afin de demander l'aide des esprits. Comme pour la plupart de JdR dits « d'initiation », difficile de croire qu'il sera suffisant pour former des joueurs autodidactes. Par contre, dans les mains d'un MJ déjà expérimenté, il fera des merveilles (même pour des joueurs expérimentés !).

Même avis pour le scénario (lié au roman car il se situe chronologiquement juste après) : techniquement, celui-ci est plutôt bon, mais un MJ et/ou des joueurs totalement novices risquent vite de se sentir perdus. Certaines scènes de négociation ou certains combats risquent en effet d'être difficiles à gérer pour des joueurs n'ayant pas du tout l'habitude de ce genre d'exercice. Ici encore, toutefois, il suffit d'un MJ ayant un tout petit peu de bouteille, et tout fonctionnera parfaitement.

À suivre...

Les précédents opus de la collection « Histoires à suivre... »² n'étaient pas aussi ouvertement destinés à l'initiation : présentation plus aride, dossiers moins étoffés et règles plus complexes. Beaucoup plus accessible, *Les Loups des steppes* semble plus à même de remplir son objectif, celui d'un « livre-jeu » susceptible d'attirer les curieux vers le jeu de rôle. Prochaine étape : *Kémi, les larmes de Ré*, où nous visiterons l'Égypte antique, avec la même volonté de toucher le grand public. Une initiative qu'on ne peut qu'encourager !

Raphaël « Dans les steppes, personne ne vous entend crier » Bombay!

1 Le roman peut évidemment être utilisé avec la partie « JdR » de l'ouvrage ; toutefois, à la lecture, je n'ai pu m'empêcher de penser qu'il pourrait aussi former la base d'un très bon scénario pour *L5R*, quelque part au-delà des territoires des Licornes...

2 *Secretum Templi* (les Templiers), *Les fables ludiques* (l'époque de Louis XIV) et *Grim Ordeal* (une uchronie sur la Seconde Guerre Mondiale).



Les loups des steppes

Editeur : Dartkam
Nombre de pages : 320 pages
Prix conseillé : 19,75 euros
VF - Disponible



► Mutants and Masterminds

Seconde édition

Si des noms tels que Alan Moore, Jack Kirby, Mignola, Claremont, Millar, Bendis ou Straczinski vous semblent plutôt évocateurs, si vous rangez vos trente-huit séries mensuelles de comics dans des petits sacs transparents ou si vous vous remémorez avec plaisir les moments passés dans les Spécial Strange de votre enfance, alors ce jeu est fait pour vous.

Même si les super-héros ont connu un véritable succès pendant les glorieuses années du JdR, avec des jeux tels que *Villains and Vigilantes* et les jeux TSR sous licence Marvel, puis au milieu des années 80 avec *Champions* (qui existe encore aujourd'hui avec le *Hero System*), ce genre est aujourd'hui marginal. *Godlike* n'a pas su trouver son public, les nouveaux systèmes Marvel tels que l'adaptation du système *SAGA* de *Dragonlance* ou le plus récent qui permettait de gérer toutes les situations avec quelques marqueurs, sont arrêtés après un an ou deux d'exploitation. Le seul jeu à avoir connu un certains succès ces dernières années fut *Abberant*, chez White Wolf, très bien exploité dans sa version de base mais qui a malheureusement souffert d'une adaptation d20 assez limitative quant au développement des pouvoirs. Le seul qui reste vraiment accessible aujourd'hui est le fameux *Mutants and Masterminds*, véritable hommage à l'âge d'or du genre.

Fastball special

Trois ans après la première édition estampillée *d20 System*, Green Ronin revient à la charge avec une édition qui adopte cette fois

le *M&M Superlink*, un dérivé de l'Open Game License, se débarrassant au passage de tout ce qui l'handicapait. La base est simple : on lance un d20 et on ajoute soit ses modificateurs de caractéristiques, soit ceux de compétences ou de pouvoirs, le tout bien entendu opposé à une difficulté qui varie entre 0 et 40. Jusqu'ici, rien de bien troublant. Pas de classes de personnages, les joueurs auront un certain nombre de points à dépenser, suivant le ton que vous voulez donner à votre campagne, pour développer leur propre héros. Treize archétypes sont d'ailleurs proposés mais ils sont loin de couvrir toutes les possibilités qu'offre le jeu. Ainsi ils pourront s'inspirer du « costumed adventurer » pour jouer un Batman en herbe, du « paragon » s'ils ont l'âme chevaleresque d'un Superman, ou du « powerhouse » s'ils préfèrent le style tout en finesse de Hulk. Plusieurs paramètres devront être pris en compte lors de cette création, notamment les capacités d'attaque et de défense, l'achat de points de caractéristiques et de compétences, les dons qui donnent des capacités accessibles au commun des mortels et enfin les pouvoirs. Et là, c'est du bonheur. Il y en a plus d'une centaine, déclinés en plusieurs rangs pour certains, avec des coûts différents selon leur puissance, des dons spéciaux qui leur sont liés, des avantages ou des limitations. De l'invisibilité au voyage dans le temps, de la manipulation des énergies à l'animation d'objets, il y a fort à parier que les joueurs vont passer pas mal de temps à les choisir. Pour les adeptes de ce bon vieux Charlton, du Punisher ou de ce boit-sans-soif d'Iron Man, un chapitre entier est consacré aux équipements, armures de combats, véhicules et autres gadgets qui serviront tout autant que les pouvoirs à casser du super vilain à tour de bras. Une fois que l'équipe est au complet, et s'il reste quelques points à vos joueurs, ils auront aussi la possibilité de les investir dans

une base d'opérations, sur la lune s'ils en ont les moyens, et ils pourront la doter de ce qui se fait de mieux en matière de sécurité ; car que seraient les quatre guignols de New York sans le *Fantastic Four Plaza*, que deviendraient les mutants sans la *Charles Xavier's Institute*, et surtout où est-ce que Captain America et ses potes pourraient organiser leur boum s'ils n'avaient pas la *Avenger Mansion* ?

It's clobbering time !

À moins de vous engoncer dans une campagne politico-philosophique sur le rôle des personnes douées de pouvoirs dans une société qui les adule/rejette, il y aura bien un moment où vos petits camarades voudront tester leur potentiel physique face à quelques super vilains. Le système est là aussi éprouvé : initiative, actions qui vont de l'utilisation de pouvoirs au simple sprint, et encaissement des éventuels dommages subis. Et attention, car cette partie a de toute évidence été revue pour donner un caractère rapide et très mortel aux combats. Lorsqu'une attaque dépasse le seuil de défense, le personnage touché effectue un jet de *Fortitude* dont la difficulté dépend de la marge de réussite de l'attaque. Suivant le résultat du jet de vigueur, le personnage est égratigné, étourdi ou inconscient, dans le meilleur des cas. Si le l'attaquant est très très méchant, comme Dr Doom ou Cortex (le pote de Minus), alors il choisira de faire des dégâts létaux et dans ce cas, les niveaux de blessures seront : blessé, incapacité ou mort. Autant dire que les psy n'ont pas intérêt à se prendre une claque.

Quel que soit le type de campagne que vous voulez mener, les règles toujours fluides de *Mutants and Masterminds* s'y adapteront parfaitement. De l'âge d'or de DC Comics aux justiciers masqués et torturés de *Watchmen*, en passant par les héros mis au goût du jour dans les séries *Ultimates* de Marvel, les univers de super héros regorgent de possibilités scénaristiques et dramatiques qui valent largement celles de leurs concurrents médiévaux-fantastiques ou contemporains. Et puis, qui n'a jamais rêvé de voler avec son slip par-dessus son pantalon ?

David Burckle



Mutants and Masterminds

Seconde édition

Editeur : Green Ronin Publishing
 Nombre de pages : 256 pages
 Prix conseillé : 40 euros
 VO - Disponible



▶ Talislanta

Dix-huit ans après la première édition, le public français a enfin droit à sa version personnalisée de Talislanta, concoctée par les Ludopathes. Après un kit d'initiation, la Cité des Arcanes, très utile, voir complémentaire de cette version puisqu'il contient la description d'une des cités principales de cet univers (Cymril, siège du Conseil des Rois, le centre culturel et politique des Sept Royaumes), voici le livre de base qui comporte de nombreuses adaptations par rapport à la version originale.

Pas d'elfes !

Loin d'être du médiéval fantastique classique façon Tolkien, Talislanta suit plutôt les chemins tortueux de Jack Vance dont il se réclame ouvertement, sans toutefois être une adaptation d'un univers précis (comme *Dying Earth*). Vous n'y trouverez pas les grands poncifs communs à ce type d'univers. Pas de nains, pas d'elfes (c'est même un des slogans du jeu), et surtout pas de cet être qui sert généralement de référentiel... l'humain de base. Un monde étrange que celui de Talislanta, composé d'un seul continent qui renaît de ses cendres depuis environ six cent ans, après un cataclysme sans précédent. Et de l'empire unique et hégémonique qui régnait avant, il ne reste rien, les différents peuples étant aujourd'hui livrés à eux-mêmes.

C'est d'ailleurs ce qui fait l'originalité de cet univers, composé d'une centaine de races qui coexistent sur ce continent. Mais c'est aussi son principal défaut. Le monde semble figé, comme si chaque race vivait indépen-

damment des autres, et mêmes si les cultures sont intéressantes et bien décrites, le manque d'interaction est un peu agaçant. Heureusement la version française ne souffre pas de cet inconvénient car les auteurs (il s'agit d'une adaptation et non d'une simple traduction) ont choisi de se concentrer sur les Sept Royaumes, le cœur de Talislanta, et de ne proposer que quelques races parmi le panel trop étendu de la version originale.

Le pari est ici réussi car on gagne en cohérence ce qu'on perd en informations (souvent inutiles) et si il reste beaucoup à écrire pour couvrir l'ensemble du continent, le livre de base suffira amplement pour satisfaire votre curiosité tant pour ce qui touche aux us et coutumes des peuples qui résident dans les Royaumes, qu'à l'économie, l'artisanat et les relations politiques. Ainsi vous pourrez parcourir le monde en tant qu'Aériade, sorte d'homme-oiseau, ou bien en tant que Muse, avec la capacité de projeter des images mentales ou des émotions, ou encore en tant que Sindaran, des êtres très intelligents car ils possèdent deux cerveaux, mais qui ne peuvent toutefois pratiquer la magie.

Côté règles

Une fois que vous aurez choisi votre race, vous pourrez vous tourner vers les Vocations, des métiers d'où découleront les points de compétences à répartir. Les auteurs français ont encore fait preuve d'innovation puisque le système d'expérience est original, avec l'apprentissage par les professeurs, tout comme celui des formules des sorts. La magie est d'ailleurs assez souple, s'apparentant un peu au système d'*Ars Magica*, en moins complexe. Soit le mage utilise les formules, soit il peut décider, selon le mode de magie pratiqué, des effets du sort. Mais gare au retour de flammes, car plus les effets seront importants, plus le risque de désastre magique augmentera. Les modes sont variés et devraient plaire aux plus blasés car on trouve dans cette vision de la ma-

gie des nouveautés rafraîchissantes telle que la cristallomancie par exemple.

C'est dans les vieux pots...

Le système de jeu s'étale sur près de cent cinquante pages, mais il reste vraiment facile d'accès. On ajoute un bonus de caractéristiques ou de compétences au résultat d'un dé à vingt face (j'en vois qui verdissent !)... auquel on retranche une difficulté. Le résultat est alors lu sur une table de six lignes. Ça paraît simpliste comme ça, mais les bonus et malus sont variés et il faudra quelques parties pour assimiler toutes les subtilités du jeu. L'ouvrage est complété par un bestiaire, une liste d'équipements et scénario en quatre actes.

Mais...

L'ensemble est donc jouable dès maintenant, avec de nombreuses possibilités scénaristiques mais, et c'est le reproche qui a toujours été fait à ce jeu quelle que soit son édition, l'ensemble manque un peu de cohérence. Même si les auteurs français ont fait de gros efforts, au niveau du contenu comme au niveau graphique, on ne voit pas très bien où s'achemine le monde, quels vont être les futurs conflits par exemple. Ça manque un peu de trame principale, le petit fil rouge qui donne son charme à d'autres univers comme *Earthdawn*, *Midnight* ou les *Royaumes d'Acier*. Il faut cependant espérer que des univers comme celui de *Talislanta* trouvent leur public en France, afin que les auteurs puissent faire partager leur passion pour ce monde décalé, à mille lieues des productions très « hollywoodiennes » qui ont fleuri ces dernières années.

David Burekle



Ludopathes, les Zéditeurs

Editeur : Dartkam
 Nombre de page : 352 pages
 Prix conseillé : 43 euros
 VF - Disponible