



▶ Earthdawn

the Player's Compendium

Édité par Redbrick Limited, 500 pages N&B.

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

Le contexte du jeu

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

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

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

Un mécanisme originale

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

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

Earthdawn 1, 2, ou 1.5 ?

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

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

La création de personnage

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

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

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

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

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

De la magie...

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

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

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



Pour les connaisseurs...

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

De l'action !

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

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

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

Du suspense !

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

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



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

Damien Coltice

Les sites indispensables

www.earthdawn.com (site officiel de Redbrick)

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

www.sden.org/earthdawn (en vf)

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