



▶ 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.

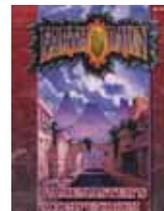
Pour finir

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

