



JEU DE RÔLE

MAGAZINE



CRYPTOMANCIEN

LA CRYPTOMASCARADE

SCÉNARIOS

Cryptomancien
Tunnels & Trolls
Vampire : la Mascarade

ENTRETIENS

Black Book Éditions
Frédéric Marin

DOSSIER

Le jeu de rôle a 50 ans.
Et maintenant que
faites-vous ?

INSPI

Shōgun

ISBN : 3770034483038 n° 65 - 14,90 €



3 770034 483038

▶ **RETOUR SUR :**
LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL/
DÉFIS FANTASTIQUES/
HORRIFIQUE...

ASPIRINE
LES BANNIÈRES
OU COMMENT JOUER DE
MANIÈRE PLUS
EXPLICITE



LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL



Légendes du Nouveau Soleil

Auteurs : Quentin L. Dumont avec Joscelin Clavel et Martin Gleize
Illustrateurs : Nathan Anderson, Stephan Celic, Erik Deleersnyder, Anato Finnstark, Patrick Fontaine, Timothé Lecoq, Andrei Kotnev, Morgan Martinez, Tiago Sousa, Areshka Veranika, Daniel Verhelst.
Éditeur : Éditions du Manoir Absolu
Disponibilité : Livre des règles (relié), 65 €, ou en PDF pour 17 €. Le pack « papier + pdf » est à 72 €. Il existe un *bundle* de cinq guides : *Le Rosaire* (une mafia locale), *La cité de Thrax*, *La Nécropole*, un guide d'Athara, la cité souterraine, et *Le Guide des Thaumaturges* (carrière parmi les plus appétissantes du jeu). Deux de ces guides sont proposés seuls pour 10 € pièce.
Genre : Science-fantasy

TRAITS

Background :

- Mélange de technologie futuriste et de médiéval fantastique
- Fidèle aux romans
- Riche et cohérent grâce à une approche encyclopédique

Gameplay :

- Système de combat tactique avec points d'action
- 1 seul D20 pour les résolutions
- De nombreuses listes, telles que 80 profils de vie, etc.

Produit :

- 464 pages A4
- Très grande qualité des supports de jeu mis à disposition
- Des ressources disponibles sur la toile

DES HÉROS POUR UN RÉCHAUFFEMENT CLIMATIQUE !

FRUIT DU LABEUR PASSIONNÉ ET SCRUPULEUX D'UNE TRÈS MODESTE ÉQUIPE, CE JDR A MÛRI PENDANT PRÈS DE VINGT ANS. IL A REÇU DES MAINS DE GENE WOLFE UNE LICENCE POUR LES DIX ANS À VENIR. UN BIJOU POUR AMATEURS DE JDR RICHE, COHÉRENT ET D'ENVERGURE.

L'univers

Bienvenue dans un univers richissime à la rencontre du passé et du futur, où se joue l'ultime jugement de l'Homme.

Il est difficile de résumer en quelques lignes la richesse considérable de l'ouvrage qui nous est proposé. Il renferme un monde très fouillé, intelligent et raffiné, baroque et horrifique, tenant à la fois du post-apo, de la *dark fantasy* et de la science-fiction, qui peut rappeler le meilleur de l'imaginaire de Jack Vance ou de Michael Moorcock (et même une touche de Terry Pratchett (Nessus vs Ankh-Morpork ?) ou de Lovecraft.

Dans 300 000 ans environ et après une phase d'expansion agressive de l'humanité vers les étoiles, une sanction cruelle des extrasolaires et d'autres entités a ramené brutalement notre race sur son monde d'origine, soumise alors à leur pouvoir absolu. Désormais confinés sous un soleil

mourant et atrophié à l'aide de technologies hors de l'entendement des mortels, les hommes survivent péniblement sur Teur, sans réel espoir de liberté. Ils y ont adopté des systèmes sociaux rétrogradés au stade médiéval ou antique, presque aussi autoritaires que celui imposé par leurs geôliers.

L'Autarque, véritable dieu vivant, règne depuis son palais souterrain sur la Communauté et sur Nessus l'Impérissable, immense cité de palais, temples, quartiers et innombrables taudis. Ville bâtie sur des ruines colossales et un réseau inextricable de souterrains, ses millions d'habitants se déchirent en luttes intestines, perfides ou sanglantes, au sein de multiples castes, factions, cultes, guildes, sociétés secrètes, mafias ou lobbys. D'autres nations peuplent le continent sauvage hors des murs de Nessus, certaines loyales à l'Autarque et d'autres indépendantes ou ennemies. La Communauté est assaillie par les Asciers (dont l'empire totalitaire attaque depuis son continent au nord)



et encerclée par des océans dominés par des monstres colossaux. Le continent recèle également quantité de cités et de territoires parcourus par des populations bigarrées et farouches.

Les espèces extraterrestres, qui arpentent l'espace intersidéral et foulent parfois Teur, occupent les planètes abandonnées par l'humanité depuis la Chute. Au-delà du temps et de l'espace viennent aussi les maléfiques et immortels Anathèmes, cruels et tenaces ennemis des hommes.

Le sort ultime de Teur est-il de mourir étouffée par les glaces et l'obscurité ou bien d'être un jour baignée dans la lumière bien-faisante d'un Nouveau Soleil accordé par les Puissances d'en haut ?

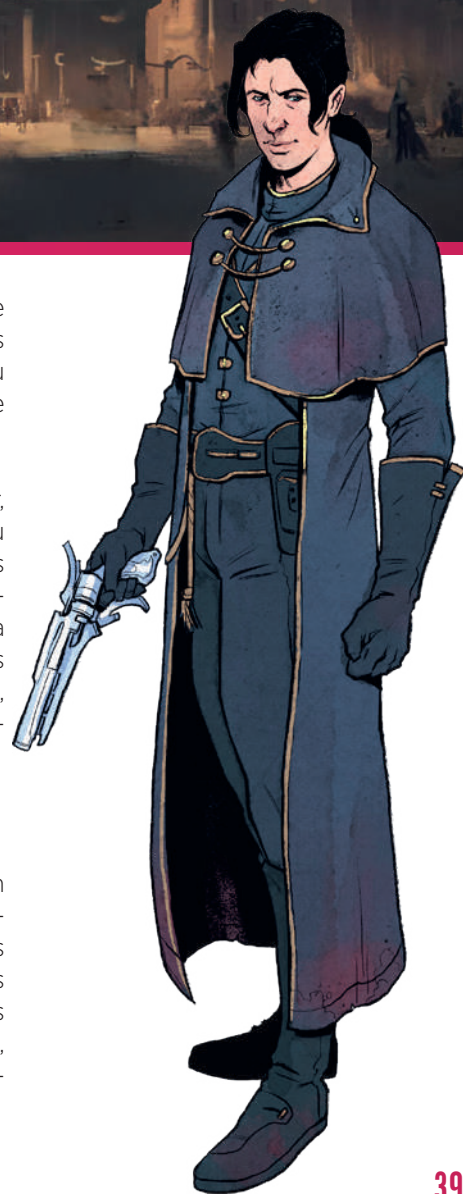
Les joueurs se verront proposer quantité d'aventures : survie, exploration sur terre, mer, air et espace, diplomatie, combat, enquête, rencontre horrifique avec de redoutables et indicibles entités, quête mystique, chasse au trésor ancien ou futuriste, ou encore intrigues de cour.

Il y a de multiples secrets à découvrir : le fond du pouvoir autarcique, le secret des Anathèmes, celui de la nature de l'Incréé ou même celui qui mène au Nouveau Soleil de Teur...

La technologie du lointain passé de Teur, et aujourd'hui celle des extrasolaires ou les pouvoirs «divins» des Puissances permettent d'agir sur le cours des événements, le temps, les dimensions ou la causalité. Les PJ rencontreront tous types d'entités, de races, d'armes, d'objets, implants cybernétiques, machines et artefacts, parfois dotés d'intelligence.

Le livre de règles

Ce magnifique ouvrage, fruit d'un soin méticuleux et d'une très solide expérience du JdR, contient quinze chapitres jalonnés d'exemples pratiques et détaillés et des logigrammes pour tous les processus importants (création, combat...). C'est beau, complet, d'une syntaxe parfaite et confectionné «aux petits oignons».





OPALE NOIRE EN QUELQUES MOTS

Ce jeu utilise le système Opale Noire (en référence à l'épée *Terminus*, emblématique du roman). Ces règles laissent deviner un parti pris « simulationniste » et « équilibré ». Ses mécaniques sont très détaillées et le manuel fourmille de tables et de listes applicables à presque toutes les situations rencontrées. La feuille de personnage, densément remplie de listes et variables, le reflète d'ailleurs en partie. La table des abréviations, fournie, est bienvenue en phase de découverte. Mais tous les raccourcis sont permis.

Tout trait peut être noté de 0 à 20. Le joueur jette 1d20 et compare son résultat à une compétence, assorti selon les cas de bonus ou malus de situation.

- Si le résultat obtenu est inférieur et impair, c'est un succès normal (tu réussis, sans plus);
- s'il est inférieur et pair, c'est un succès spécial (tu réussis, avec avantage);
- s'il est supérieur et impair, c'est un échec normal (tu rates, sans plus);
- s'il est supérieur et pair, c'est un échec spécial (tu rates, avec complication);
- s'il est identique au score testé, le dé est relancé, donnant lieu à un succès critique ou un échec désastreux.

Note : moyennant la mention « Système provenant du jeu *Légendes du Nouveau Soleil*, éditions du Manoir Absolu », ce système est librement utilisable et modulable. C'est vraiment très appréciable ! Car cela autorisera les plus entreprenants à le porter sur un support de jeu sur table virtuelle ou à l'adapter selon les goûts de l'équipe et du MJ. Merci aux auteurs et à l'éditeur !

Aucun amateurisme, une vraie référence du manuel de JdR à mettre à la place d'honneur dans sa bibliothèque !

Tout commence par une présentation de Gene Wolfe et les conseils de lecture par Neil Gaiman, autre immense auteur de SF des *seventies*...

Création de personnages

En cinq phases : quatre phases de vie pour la naissance (Race), l'enfance (Culture), l'adolescence (Caste) et l'âge adulte (Carrière) d'un personnage, plus une phase finale de « polissage ». Un choix parmi plus de quatre-vingts fiches et un total de neuf Races, dix-huit Cultures, dix Castes et quarante-quatre Carrières. Chacune indique comment distribuer les points sur les traits du personnage (Caractéristiques, Compétences, Langages, Combat, Traits, Avantages, Matériel et Niveau de Vie) et les recommandations éventuelles pour la suite des phases.

Lors de la phase finale, d'autres points peuvent être librement distribués, pour une meilleure personnalisation.

Au fil des parties, un personnage peut voir son Niveau de Puissance (NDP) progresser sur six niveaux, de Sbire jusqu'à Parangon, associés à un « multiplicateur » (de 0,5 à 3), utile ensuite à certaines caractéristiques.

Les dix Caractéristiques sont notées entre 3 et 25 (pour un humain).

Les sept **Caractéristiques** usuelles (seuil/base de 10) sont...

- **CAR** : **Carrure** (image de la force et de la stature),
- **ADR** : **Adresse** (et aussi finesse, équilibre, vitesse, agilité),
- **CST** : **Constitution** (mais aussi vitalité, endurance, résistance, santé),
- **PER** : **Perception** (état de l'acuité et finesse des sens),
- **SGC** : **Sagacité** (du bon usage de ses capacités cérébrales),
- **VLT** : **Volonté** (force d'âme ou de tempérament, puissance psychique),
- **ATT** : **Attrait**.

Selon la Fiche de Phase applicable et le NDP du personnage, des points peuvent être ajoutés à certaines Caractéristiques ou déplacés depuis les Caractéristiques indiquées vers d'autres.

Les trois **Caractéristiques** de Background démarrent à 0. Elles varient ensuite avec le NDP et d'éventuels bonus issus des consignes des Fiches de Phase. La phase finale permettra le calcul de leur mesure définitive. Toutes influent sur les divers tirages de dés requis selon les situations.

- **AGR** : **Aguerrissement** (pratiques martiales, leurs moyens et conséquences)
- **EDU** : **Éducation** (culture, savoir, usages en société)
- **STA** : **Statut** (renommée, rang; selon sa caste, sa race, sa carrière...)
- **CHC** : **Chance** (hors fiche de perso, par tirage D20 occasionnel)

Le livre indique leurs cas d'usage les plus fréquents et les influences de chacune.

L'**Aptitude** (APT) est le seuil nominal de la **Caractéristique**. Par exemple, une **CST** de

14 procure un + 4 (14 -10 de seuil de base) d'**Aptitude**. Bref, c'est le « bonus de caractéristique » de bien d'autres JdR.

La **Maitrise** (MTR) est la performance d'utilisation d'une **Compétence** (cinquante sont citées dans le manuel), parfois modifiée par l'apprentissage. En phase de création, un budget de points de MTR est attribué pour être ventilé en principe sur les **Compétences** clés données par la Fiche de Phase de Vie, puis selon les choix retenus en phase finale et en fonction notamment du NDP. Il reflétera donc les talents maîtrisés par le personnage en fonction de sa nature et de sa progression dans la vie.

Plus tard, les tests de **Compétence** se feront sur la base du « CMP », somme de l'**Aptitude** de la **Caractéristique** et de la **Maitrise** de la **Compétence** impliquées dans le test. Seule la seconde peut grandir avec l'expérience. Les **Langages** ont cinq degrés croissants de connaissance. Il existe neuf langues praticables.

Le **Niveau de Vie** (NDV) est découpé en huit seuils de ressources et de revenu mensuel.

Un exemple de déroulé complet de création est fourni avec tous les détails par phase et assorti d'un organigramme résumant le processus et les opérations à effectuer. Très pratique!

Sont enfin calculés d'autres indicateurs : les **MTR de combat**, les **Bonus de Dégâts** (BDG), les **Points de Vie** (PVI), les **Points de Vigueur** (PVG), les **Points de Pouvoir** (PVR), le **Rythme de Guérison** (RDG), le **Seuil de la Mort** (SDM), l'**Initiative** (INI), le **Déplacement** (DPL), les **Dégâts divers** (DGT, DMN)... Tout y est!

Note : pour les abréviations, une table de cinquante traductions est fournie en fin d'ouvrage, ainsi qu'un lexique des termes spécifiques fréquemment utilisés.

Le système de résolution

Le système est vraiment très complet et assez « simulationniste », ce qui implique l'emploi potentiel de pas mal de paramètres, de règles et de tables diverses, toutes mises à disposition. MJ débutant ou fainéant, prépare tes fiches!

EXEMPLE DE PERSONNAGE

Par exemple, on peut jouer un noble urbain de la ville de Thrax qui évolue dans les coulisses du pouvoir, un savant de culture éclectique ressuscitant des connaissances perdues, un paria pillard de la Ville morte, un guerrier tribal autochtone représentant son peuple en déclin, un marin Armiger aux prises avec des monstres abyssaux ou un Optimate de la cité de Tessela, explorateur sur les traces d'une cité légendaire.



MRG



La difficulté est gérée par des bonus et malus appliqués au calcul du score de référence, qui détermine alors la Qualité de Succès (QDS) et ses conséquences (voir encadré).

La progression et l'Expérience (EXP)

Au cours d'une partie, les **Compétences** ou **Caractéristiques** utilisées avec succès ou alors par tutorat sont cochées sur la fiche de personnage. En fin de partie, le MJ distribue des points d'EXP allouables aux **Compétences** et **Caractéristiques** ainsi cochées (dont les **Compétences** d'armes utilisées).

On augmente la **Maîtrise** en dépensant des points d'EXP.

La progression du NDP dépend de seuils franchis par la somme des sept **Caractéristiques** de base, dont l'avance repose essentiellement sur l'entraînement, l'étude ou les mises en situation.

Toutes les situations (ou presque) sont envisagées avec des règles adaptées, par exemple :

- Opposition entre protagonistes et Qualité de Succès (QDS) comparées avec modificateurs.
- La **Structure** (STR) ou résilience des objets, armes, véhicules et bâtiments, l'entretien, l'usure...
- La **Virulence** (VIR) et ses effets supplémentaires, applicables aux armes pour modifier la difficulté des jets. Soixante-dix-sept fiches complètes sont fournies.
- Les points de **Fortune** (sortes de points de chance ou de destin) attribuables aux PJ en fin de partie (0 à 2) et aussi convertissables en EXP à effet immédiat ou vice-versa.
- Les batailles de troupes.
- L'**Emprise** (EMP) sociale ou politique d'une faction sur une zone et ses conséquences.
- Les conflits entre factions.
- La poursuite, les véhicules et leurs caractéristiques.
- Chute, Interrogatoire, Langage, les Livres et bibliothèques, la Vie de Famille...

C'est super complet! Et divers guides et compléments existent aussi sur le site web ou via Tipeee! À suivre de près.

Les combats

Les combats sont tactiques, au tour par tour. Une action consomme des **Points d'Action** (PAC), variables selon les situations. Si la distance de tir peut influencer sur la difficulté, le Rechargement des armes affecte les PAC. L'**Initiative** est lancée pour tous (moyenne d'ADR + SGC, plus un dé variable selon le niveau d'AGR) et détermine le **Rang** (RNG) dans l'action de chacun (PJ, Opposants, etc.). La posture de chacun est décidée (action retardée, priorité laissée à un allié, etc.), puis le plus haut **Rang** d'initiative commence et effectue son action, dont le coût en PAC est déduit de son **Rang** actuel et détermine son nouveau **Rang**. Si celui-ci reste supérieur

aux autres, il peut agir à nouveau (et déduire le coût). Sinon, il passe la main au meilleur Rang suivant. Et ainsi de suite. Le tour s'arrête quand plus personne n'a de Point d'Action disponible. La routine reprend au tour suivant...

Une règle permet de trancher en cas de Rangs identiques (simultanéité) ou de PAC négatif hérité en début de tour. D'autres règles traitent d'incapacités ou de restrictions d'action, d'impact sur les PAC et de bonus éventuel au toucher.

L'opposition des QDS entre antagonistes détermine le succès ou échec de l'attaque (avantage au Défenseur en cas d'égalité). Sauf inaptitude, la défense (parade ou blocage) est toujours envisageable. Les niveaux de succès ou d'échec de chacun définissent des effets aggravants éventuels avec notamment des conséquences possibles sur les PAC et les dégâts subis. Une table avec huit cas possibles (Attaquant et Défenseur) détermine ces facteurs.

Puis les Dégâts (DGT) sont tirés au dé (assortis de bonus et d'autres effets selon la réussite), réduits de potentielles valeurs de Protection (PTC) de la cible et ensuite retirés des Points de Vie (PVI) ou parfois des PVG. Les PVI se restaurent par des soins, par la médecine (avec des succès et échecs variés) ou par du repos, tous ces choix influant sur un Rythme de Guérison (RDG) calculé qui permet de récupérer des PVI selon la durée de repos (de base : 10 % des PVI initiaux par semaine de repos... *Ouille!*).

C'est donc un système assez détaillé et le MJ et les joueurs sont censés suivre à la fois les Rangs de chacun, les PAC des diverses actions et tenir à chaque tour les décomptes de Rang, PAC, etc.

Le combat peut s'avérer mortel; les joueurs avisés exploiteront tout le potentiel des multiples facettes du jeu, les talents maîtrisés par les personnages ou la nature des opposants (diplomatie, intimidation, chantage, poison lent, esquive, fuite, soudoiement...) L'Amure alloue une Valeur de Protection (PTC), mais aussi un Encombrement (ECB) qui affecte également les PAC.

• PTC totale = Armure + Bouclier + Résilience (RES).



• ECB = PTC totale - CMP «port d'armure». Les qualités exceptionnelles d'un équipement influent alors sur les dégâts (ou la Virulence), la Protection, l'Encombrement, les PAC, la Maîtrise, la durabilité...

Autres cas de combat : trois tables relatives aux explosions (effets et destruction) et plein d'autres règles pour tous types de manœuvres et arts martiaux ou la Maîtrise d'armes nouvelles, plus ou moins comparables aux traditionnelles.

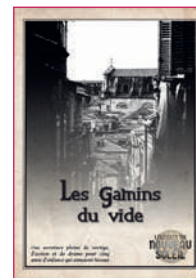
En milieu de chapitre, un organigramme (repris aussi dans l'Annexe B, en fin de manuel, avec les dix-huit tables de gestion des armes, armures et combats) et un exemple de combat sont proposés (bien utiles!) : à garder à portée de main.

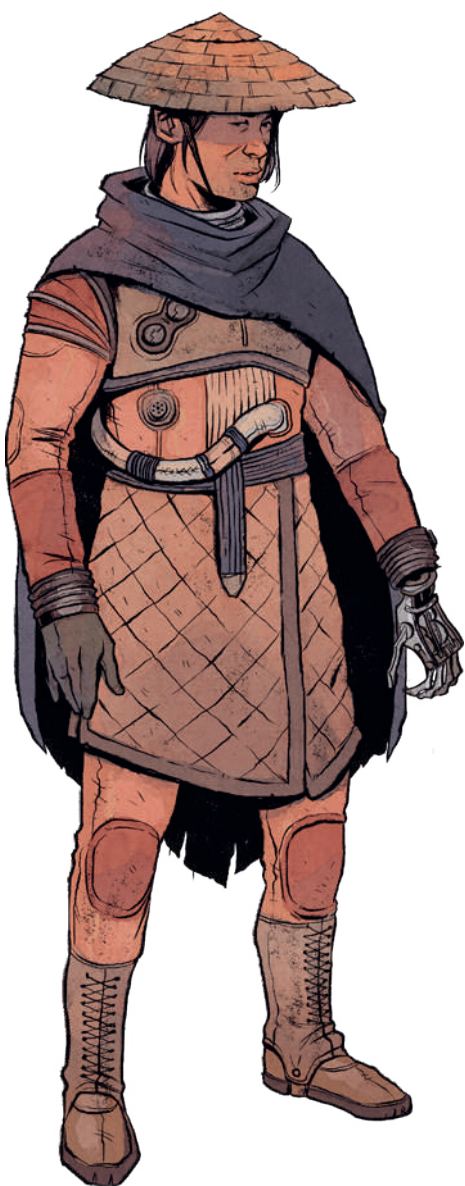
Il est tout aussi faisable pour le MJ de gérer une bonne part des péripéties grâce à l'allocation de bonus-malus, sans piocher dans les tables fournies, qui couvrent vraiment presque toutes les situations possibles.

L'univers

La plupart des six chapitres (cent soixante pages!) de la troisième partie du livre de jeu décrivent l'univers des Nouveaux Soleils : son histoire, sa structure, ses populations, les castes ou non-castes, les nations, les terres étrangères et l'outre-Teur, les guildes, les cultes et les armées.

Il s'agit là d'une véritable encyclopédie, extrêmement riche et cohérente, à la fois fascinante, effrayante, baroque, mystique et futuriste. Un monument! Aussi savoureux que du Jack Vance ou du Michael Moorcock! De quoi nourrir des milliers de scénarios et campagnes dans une foule de domaines variés. Impossible de se lasser! À distiller par le MJ à ses joueurs au fil de la création.





- L'histoire des divers âges de l'Homme et la fondation de la Communauté autour de l'Autarque. Ses castes nobles ou honorables, les Hors-Castes avec leurs attributs, droits et pouvoirs. Et l'administration du « Manoir Absolu ».
- Une vue détaillée de la froide cité de Nessus l'Impérissable, ses districts, sa ville morte, le fleuve et Athara, la cité souterraine. Plein de lieux remarquables ainsi qu'une foule de données : le calendrier, la monnaie, le travail, les poids et mesures, les documents et sceaux, les mœurs et les rites, la faune et la flore, les loisirs, les boissons et les repas... Et comment se déplacer et communiquer... Tout y est ! De quoi répondre à toutes les questions en jeu et bâtir un scénario vraiment pointu.
- La description des diverses nations, fédérées ou non, qui occupent le continent, au-delà de Nessus (au total, vingt-six nations) et d'autres rubriques qui couvrent les aspects géographiques, les littoraux, les routes et les éléments religieux ou culturels propres aux territoires figurés sur la carte.
- Le jeu permet d'ouvrir le champ des aventures au-delà des océans et jusque dans l'espace intersidéral. Pour cela, le MJ découvrira les six autres continents des Terres Oubliées, ainsi que quatre mondes exotiques de l'outre-ciel solaire ou plus loin, y compris une quinzaine d'espèces « aliens ».
- **Guildes, cultes et armées** sont présentés pour bâtir les scénarios élaborés, un cadre cohérent pour les aventures, les personnages et leurs liens :
 - ▶ Trois catégories de guildes, décrites en détail pour vingt-cinq des cent trente existantes. Une fiche indique pour chacune, outre son nom et sa devise, son histoire, ses objectifs, ses modes de recrutement et de fonctionnement, etc. À noter : une intéressante table de vingt poisons professionnels.
 - ▶ Puis sont exposés les divers cultes de Teur, en cinq parties principales, et les armées en exercice, depuis l'armée de terre, les forces maritimes ou spéciales, jusqu'aux aériennes. On y parle de la vie des soldats et de leurs ennemis : le Dominium Ascien, les hordes, les pirates, les Natifs non fédérés et les extrasolaires.
- **La Thaumaturgie** : chapitre capital pour les apprentis « mages ». Un lexique avec cinquante-six entrées décrit les actions, produits et résultats de cette science. Puis, il propose une liste de vingt objets thaumaturgiques, la formation dans les diverses universités spécialisées, les risques liés à la pratique et les titres acquis. Viennent ensuite les règles de développement d'un projet thaumaturgique (recherche, réalisation ou modification). Simples et pratiques, elles peuvent se transposer à tout autre « projet » solo ou en équipe.
- Enfin, les **Makchirs** ! Outils du lointain passé technologique de Teur, ces petits artefacts aujourd'hui très rares et convoités sont habités par une intelligence (« daemon ») qui cherche à se mettre à l'unisson de son propriétaire. Ce lien psychique tissé (grâce à un talent et un apprentissage) permet alors à l'artefact d'agir, comme une extension virtuelle du Makchiriste. L'emploi de l'objet consomme des PVR en fonction de l'intensité de l'effet requis (de base ou augmenté). Durant des combats, cet usage implique aussi une dépense de PAC. Comme pour tout test de réussite, il y a des chances de succès et d'échecs étagés, et parfois critiques. Un exemple pratique montre comment remplir la fiche de carrière du Makchiriste et la distribution des points de MTR. On trouve également une table de vingt maladdresses ainsi qu'une table de vingt Makchirs types, plein d'informations et de cadrages sur les artefacts, les daemons et leur programmation, les « Neshamas » (daemons à haut QI), ainsi que les égrégories de Neshamas, entités intelligentes aux buts personnels très élaborés. Ce chapitre est propice à l'élaboration d'*homebrews* de Makchirs (autres types, variations sur les effets de base ou augmentés, etc.), mais aussi source de multiples pistes de scénarios et quêtes.

Aventuriers de Teur

Une centaine de pages expliquent comment bâtir des aventures et faire évoluer les personnages. On y trouve...

- De multiples pistes pour l'Ascension des personnages vers des statuts supérieurs : par le commerce, les jeux, les voyages, l'entrepreneuriat, la conduite des batailles entre armées, l'influence sociale, les récompenses de gloire et honneur, la science, les péripéties outre-ciel ou la pratique de la théurgie de l'Incréé. À partager entre MJ et joueurs.
- Vingt-cinq **factions** (politiques, sociales, etc.) sont décrites, avec chacune un résumé comprenant son historique, ses motivations, sa structure et ses domaines d'activité. Elles peuvent s'allier ou s'opposer et les PJ, enrôlés ou dirigeants, participent alors aux manœuvres, corruptions, désaccords, évolutions et acquièrent de l'EXP.
- Les **antagonistes** sont un chapitre « *Monster Manual* » de PNJ majeurs, de sbires et de créatures de diverses origines (native, introduite, d'outre-ciel, transgénique, artificielle ou « spéculaire » en provenance d'autres dimensions). Quelques paramètres spécifiques sont détaillés, comme le **Facteur de Taille** (FDT), les **Bonus de Dégâts** (BDG), les multiplicateurs de PVI et PVG, la Résilience et divers modes d'attaques individuels ou en meute. On y trouve aussi des créatures « aquastoriques », résultats tangibles de la pensée d'un Neshama (avec table de pouvoirs), ainsi qu'un synoptique de création rapide d'antagonistes. Au total : quarante-deux modèles

de PNJ + deux tables à vingt entrées par classe d'opulence et trente-six créatures (description, habitat, régime, nombre, tactique de combat, autres notes) + un tableau de synthèse. Hélas, tout ça sans index alphabétique.

Un scénario pour finir en beauté

En vingt-quatre pages et quatre actes, il propose aux joueurs d'interpréter quelques-uns des six personnages prêtirés fournis. Il s'agit de résoudre une enquête dans divers quartiers et lieux de Nessus, à la rencontre d'une douzaine de PNJ majeurs. Le glossaire ou le pack d'introduction aident aussi à situer les protagonistes, leurs titres, grades, factions, guildes et autres attributs hauts en couleur et aux saveurs vanciennes. Attention, ce scénario n'est pas sans risque pour vos personnages. Ne pas rater non plus le scénario et les exemples de PJ proposés dans le pack d'introduction.

Alors, alors ?

C'est un vrai jeu de rôle, riche et évocateur, noir et lumineux à la fois, subtil et poétique, qui propose tant une action violente qu'une intrigue sournoise, un espace sidéral que de sordides souterrains. Du potentiel pour des centaines d'heures de jeu à en perdre le souffle. Pas un jeu d'apéro jetable en trente feuillets A5. Même le manuel est une œuvre.



HERVÉ LESUEUR

EN PANNE D'IMAGINATION ?



- ▶ www.nouveau-soleil.com
- ▶ manoir.absolu@gmail.com

Ce site très bien fait, élégant, généreux et d'une navigation facile contient

plein de ressources gratuites à télécharger sans attendre : un kit d'introduction au jeu, une feuille de personnage sur fond blanc, le guide du district de Kalani (nécessaire au scénario fourni dans le livre de règles), trois cartes et un livret de légende, et enfin l'Almanach de la Gazette, amusant petit journal sur la vie de la cité et les nouveautés en matériel de jeu. En sus : trois lettres (sorte de mise en situation), un truculent lexique de l'argot en vigueur dans les factions interlopes de Nessus, un résumé (spoiler) des romans (vraiment top !). On y trouve aussi deux guides-suppléments de vingt-cinq pages et un fond d'écran.

Dans la boutique, une superbe carte au format A1 (env. 84 cm x 59 cm) comprenant plus de cent quatre-vingts points d'intérêt et son livret de légende, le paravent du MJ (bel objet, à l'aspect robuste et truffé de vingt-six tables et des résumés de règles).

PAROLES DE JOUEURS

« Super complet, le MJ trouve toutes les réponses dans le manuel, mais peut aussi bien gérer la plupart des sujets par bonus – malus sur jet simple. Possibilités d'aventures quasi infinies. »

Emphysème : « Personnages complètement façonnables à sa guise. Système de base facile, un peu de temps cependant pour saisir toutes les possibilités de jeu et règles associées (Tables) ». »

– Marc

« Univers somptueux. Gameplay un peu "wargame" si on colle à fond aux règles. Mais très facile pour les choses essentielles. On s'améliore au fil de la partie. »

– Nicolas

« On a vraiment envie de poursuivre l'aventure dans ce monde si versatile. Les personnages peuvent tout aborder. Système d20 plutôt familier. »

– Sylvain