



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Livre des cinq anneaux > Suppléments > d20 - Oriental Adventures (2001) > **Livres de base**

Livres de base

mardi 28 février 2006, par [Gap](#)

Un peu d'histoire, tout d'abord. En 1985, TSR (aujourd'hui Hasbro) sortait la première version de l'extension orientale de AD&D, située sur le continent de Kara-Tur, dans le monde de Faerun. Lorsqu'en 1999, Wizards of the Coast (les mêmes) décide de sortir une nouvelle extension orientale pour la troisième édition de D&D, cette société est encore détentrice des droits de L5R, et c'est tout naturellement qu'elle choisit de baser le background de cette extension sur un univers alors très dynamique.

Lorsqu'AEG récupère la propriété intellectuelle de L5R, l'entreprise décide de tenter d'attirer les joueurs de D&D dans la galaxie L5R, et donc de poursuivre la gamme avec un véritable livre de base (Rokugan d20) et des suppléments hybrides mêlant deuxième édition et système d20.

Les résultats de cette gamme et les contraintes générées par la nécessité de créer des règles pour deux systèmes en parallèle conduiront à l'abandon du système d20 en 2005, pour la sortie de la troisième édition de L5R. Avant cela, Asmodée aura même abandonné les droits français de L5R à Millenium, laissant de nombreux suppléments hybrides non traduits.

Cette gamme reste une option intéressante pour les

joueurs et MJs habitués au système de Hasbro et qui ne souhaitent pas utiliser le Roll & Keep d'Alderac.

D&D3 : Guide de l'Orient / D&D3 : Oriental Adventures

Tout pour mener une aventure de Donjons & Dragons dans une nation asiatique - l'univers suggéré est Rokugan. Ce système nécessite par ailleurs l'achat du Guide du Joueur pour Donjons & Dragons, troisième édition. Son défaut principal réside dans le fait que ce système n'est pas vraiment lié à l'univers de jeu (mais le vide est tout de même intégré de manière détournée).

Prix : 45 euros

Note : 3/5

Rokugan d20

Le guide de Five Rings en d20. Un gros travail (bienvenu pour tout le monde) de remise à plat du background pour la période dite des "Quatre Vents", dont la storyline est actuellement déterminée par le jeu de cartes. D'après des maîtres d20, la division des règles entre le Guide de l'Orient et celui-ci les rendent un peu confuses.

Prix : 35 euros

Note : 4/5