



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Suppléments > **Les héritiers de D&D 3**



## Les héritiers de D&D 3

samedi 20 mars 2010, par [haazeven](#)

D&D 3 est mort, vive D&D 3 !

D&D 3 est historiquement le jeu de rôle qui a connu le plus de suppléments publiés, et l'ouverture de la license à d'autres éditeurs a permis la création de nombreuses variantes de ce système. Avec l'interruption de la gamme, ces variantes se sont faites de plus en plus nombreuses. Petit tour d'horizon du **d20 System** alternatif.

### dK System / dK2

Commençons par nous envoyer des fleurs à nous français, pour le **dK System**. Il s'agit d'une des rares versions "sans classe" du **d20 System** : les capacités des personnages sont représentées par des talents, et l'on peut donc choisir n'importe quel talent tant qu'on en remplit les conditions. Lors de la création du personnage, il y a donc un équilibre à trouver entre les talents de progression, qui vont augmenter les compétences ou les points de vie du personnage, et les talents qui permettent d'accéder à des pouvoirs ou capacités particulières.

Le **dK System** est servi par un système de combat simple et rapide, tourné vers l'héroïsme. Les blessures graves et les folies apportent une touche de "réalisme" dans un système autrement géré par des points de vie et d'énergie. Par ailleurs, le système de magie est complètement libre, permettant d'obtenir n'importe quel effet dans un domaine particulier (feu, métamorphose, terre, etc) sans avoir besoin de liste de sorts longue comme le bras.

Par ailleurs, le système a été pensé pour la customisation : une grande liste d'options est

fournie dans le livre de base (armes à feu, gestion avancée des véhicules, combat à grande échelle, etc), qui permettent de transposer le **dK System** à (presque) n'importe quel type d'univers et d'ambiance.

**Site de l'éditeur :** [John Doe](#)

### Pathfinder

Des "descendants" du **d20 System**, **PathFinder** est sûrement le plus connu. Publié par Paizo, traduit par Black Book Edition, **PathFinder** est une remise en forme du système : même classes, même races, même principes de base, mais repensés, rééquilibrés.

PathFinder conviendra à tous ceux qui veulent continuer à utiliser leur bibliothèque de D&D 3 sans trop se casser la tête à des conversions inutiles, tout en utilisant un système corrigé de certains des défauts de D&D 3.

**Site des éditeurs :** [Paizo Black Book Editions](#)

### FantasyCraft

Ce jeu est développé par **Crafty Games**, et suit le même genre de règles que leur jeu **SpyCraft**. Un peu à l'instar du **dK System**, **FantasyCraft** se veut modulaire, et offre un large choix d'option et d'alternative pour le maître du jeu.

Tout d'abord, les classes en elle-même sont très différentes des classes habituelles de D&D 3. Point de barbare, druide ou paladin ici, mais des classes à



connotations plus "médiévales", comme le cambrioleur, le noble, le mage ou le soldat. Chaque classe a droit à de nombreuses aptitudes, qui lui permettent de bien sortir du lot. Il est aussi intéressant que **FantasyCraft** n'hésite pas à reprendre de manière appropriée certaines des notions de **D&D 4**.

La magie dans **FantasyCraft** fonctionne toujours avec une liste de sort, combiné à un système de points de magie qui se rechargent au cours du temps. Lors d'une rencontre, le joueur pourra lancer un ou deux 'gros' sortilèges, ou de nombreux sortilèges de puissance moindre, selon ses envies.

**FantasyCraft** propose une foule d'options pour s'adapter à l'univers de jeu : niveau technologique, religion, magie, etc. Par ailleurs, le maître du jeu peut très bien décider lors d'une scène d'appliquer une option supplémentaire, pour lui donner un feeling différent du reste du scénario. Notons aussi que la gestion des monstres a été simplifiée, et la plupart des caractéristiques des monstres sont en fait dérivées du niveau des joueurs, permettant d'utiliser un même bloc de caractéristique sur plusieurs niveaux.

Finalement, 7ème Cercle a annoncé en début d'année qu'ils allaient traduire ce supplément.

**Site de l'éditeur :** [Crafty Games](#)

**Liens utiles :** [Le Scriptorium](#)

## Trailblazer

Ceci n'est pas complètement un jeu à part entière, mais plus une sorte de patch qui vient améliorer les règles de D&D 3.5. Le supplément commence par une analyse assez complète du **d20 System**, et en extrait les points clefs, et les problèmes majeurs.

Ensuite, le supplément propose une foule de solutions pour palier à ces problèmes. On a par exemple un rééquilibrage des classes, en jouant sur des points de détails (pas de nouvelles aptitudes de classe, par exemple), ou encore une réécriture de

certains sortilèges. Le multiclassage des lanceurs de sort a été amélioré.

Quelques "nouvelles" options sont présentées et revisitées, comme les points d'action, ou des manoeuvres de combat. Pour le maître du jeu, le système de création de rencontres a été revisité, et se rapproche de D&D 4.

**Site de l'éditeur :** [Bad Axe Games](#)

## Iron Heroes

Ecrit par Mike Mearls (un des principaux concepteurs de D&D 4), **Iron Heroes** se focalise sur les personnages combattants : les classes de Iron Heroes sont toutes beaucoup plus puissantes (attaque, sauvegarde, capacités, etc) que les classes habituelles.

Ce jeu se focalise sur le combat, et offre de nombreuses capacités bien différentes. Cependant, ces capacités ne s'utilisent pas à volonté, et fonctionnent à l'aide de "token". Les personnages gagnent des tokens en faisant une action relative à leur classe, et ont ensuite le droit de les utiliser pour activer leurs capacités spéciales.

Ainsi, l'archer gagne des tokens en visant des ennemis, le porteur d'armure en encaissant des coups, le berserker en dépensant des actions pour canaliser sa fureur, etc. **Iron Heroes** est prévu pour un monde sans magie ou presque : il n'existe qu'une seule classe de lanceur de sort, et la magie est bien plus instable et difficile que dans d'autres systèmes (sans compter le fait que la liste des sorts est beaucoup plus réduite).

**Site de l'éditeur :** [Malhavoc Press](#)

**Liens utiles :** [The Iron League](#)

## Autres possibilités

Les [Chroniques Oubliées](#) est un jeu composé pour l'instant d'une boîte d'initiation, qui permet de



monter les personnages jusqu'au niveau 4.

[true20](#) est une version développée par l'éditeur américain **Green Ronin** dans le but de fluidifier le système.

[Monte Cook's Arcana Unearthed/Arcana Evolved](#) est un manuel des joueurs alternatifs, dont les races et

les classes sont appelées à remplacer les classes existantes. Quelques subtilités liées à l'univers (noms véritables, cérémonies) donnent à l'ensemble un feeling particulier.

Si vous sentez que cet article est incomplet, n'hésitez pas à me contacter, afin d'en améliorer le contenu !