



Livre de règles

mercredi 7 avril 2010, par [LT-P](#)

Commençons par le plus futile, la présentation. La mise en page est correctement faite, pas de grands bouleversements ici mis à part les symboles des Traditions et des Sphères imprimés en arrière plan aux endroits appropriés. Pas d'effets artistiques déplacés. En revanche, on remarquera tout au long du livre des paragraphes décalés, des passages mis en italique sans raisons, des inversions de polices, etc. Rien de bien gênant, mais qui trouble lors de la lecture.

Quatre polices

La première, fantaisie, est employée pour les titres. Elle n'a pas changé par rapport à la première édition. Efficace et agréable. La deuxième, serif de taille correcte, est utilisée pour tous les textes. Parfois en gras pour les points importants, elle remplit bien son rôle.

La troisième, cursive, correspond aux courts paragraphes d'ambiance dans les détails des règles. Vous savez, ces petits récits qui donnent des entre-aperçus de l'univers.

La dernière tient de Cthulhu ; elle est totalement indicible. Cette police script est fine et trop compacte, elle tire les yeux dès les premières lignes. Pourquoi cette fixation sur les polices ? Tout simplement parce que le livre de règle fait 309 pages, comporte beaucoup d'informations et aborde des sujets souvent complexes. Une apparence pratique et agréable est donc indispensable. Surtout pour un ouvrage consulté fréquemment. Celle de la troisième édition est dans son ensemble réussie.

En ce qui concerne le fond, il y a beaucoup de choses à dire.

Le background change radicalement. La guerre d'Ascension est finie. L'humanité a gagné (ou perdu, c'est selon). En refusant de s'éveiller, elle a renvoyé les technocrates et les Mages des Traditions dos à dos. Ceux-ci ayant finis de s'entre-déchiqueter dans des affrontements dans l'Umbra, ils commencèrent à travailler dans leur cotés respectifs pour sauver ce qui pouvait l'être.

On retrouve les mêmes Traditions, avec cette fois plus de détails. Chacune est dévoilée sur 4 pages, avec sa philosophie, ses buts, forces et faiblesses. On découvre également un aperçu de ses factions via son histoire. Certaines semblent plus être là pour meubler que pour être jouées, car il est difficile de décrire un courant de pensée sur un court paragraphe. Des informations inutiles en somme qui seraient plus à leur place dans les suppléments des traditions. Néanmoins, elles apportent à qui sait les exploiter des touches savoureuses de background, sans toutefois être exploitables directement. Les stéréotypes ont été aussi quelque peu modifiés. Est-ce pour refléter les changements dus au background ou pour mieux correspondre à la vision des auteurs ? Mystère...

La section concernant la création des personnages a peu changé.

La description des essences est un peu plus poussée, ainsi que les archétypes de nature et attitude. Dans les capacités et le reste des règles, on note la disparition du Do. On en parle juste comme un art martial traditionnel développé par les moines Akashite. Les historiques sont aussi beaucoup plus décrits, mais Sanctuaire manque à l'appel.

Les plus grands changements surviennent au



niveau de la magye (qui perd son "y" au profit d'un "i", avec un joli passage expliquant le pourquoi du comment). Les Sphères ont juste reçu des corrections mineures, sauf pour la Prime qui a fait peau neuve (attention, il y a des pièges partout pour les anciens Conteurs). La partie technique nécessite une lecture en profondeur. La magie perd de sa puissance à la suite de l'épaississement du Goulet. Il faut désormais répartir ses succès entre portée, durée et effet. Le Tass devient un produit de luxe réservé à une élite (Prime 3 requis !) et la Résonance guette tous les Mages en influant sur la magie. Et la Quiétude reçoit enfin la place qu'elle mérite. On y découvre également la Sorcellerie, ou comment réaliser de la magie tout en étant Dormeur.

Avec tous ces ajouts, il a fallu enlever des choses.

Les Routines ont donc sauté, à mon grand désespoir. Mage n'étant pas un jeu facilement abordable, si en plus on retire les exemples de "sorts" aux nouveaux joueurs, les premiers scénarii vont être extrêmement difficiles. La question "OK, je fais comment avec toutes ces sphères pour lancer une boule de feu ?" revient régulièrement, et l'on perd beaucoup de temps à expliquer la création d'effets magiques sans support papier. Dommage, très dommage.

Le chapitre 6, consacré au système des actions non magiques, se voit donner 28 pages. La première partie décrit les actions courantes avec moult exemples. C'est bien fait et agréable à lire. Difficile de faire mieux.

En revanche, la deuxième partie est pour moi inutile, voir risible si on la compare au background. Des pages et des pages de règles de combat au corps à corps, à distance, aux armes blanches, à feu et à mains nues, avec ou sans armure. Des tableaux

illustrent joyeusement cette monstruosité en présentant fièrement des seuils de réussite et des valeurs de difficulté.

On y trouve listé, entre autres, 7 types de balles, 12 manoeuvres de combats qui résument les pages précédentes et plus loin survient la description des drogues, poisons et maladies. En terminant par l'électrocution, le feu et la suffocation/noyade, on touche le fond. Grotesque est le seul mot qui me vient à l'esprit. Il suffit de rajouter les techniques de pack et il devient possible de masteriser les combats de Garou. Un Mage ne devrait jamais se trouver dans une situation dangereuse. Ils agissent discrètement, une fois la problématique parfaitement analysée. Les Mages ne sont ni des maîtres de guerre, ni des fous de la gâchette. Ils ne régénèrent pas, n'absorbent que les blessures contondantes ; et encore, avec difficulté. Bref, ce sont juste des humains tous roses qui font POUITCH quand on leur appuis dessus.

Finalement, **dans la dernière grosse partie se trouvent les conseils au Conteur**, toujours aussi bien faits. On nous décrit les protagonistes beaucoup mieux qu'auparavant. On termine par les atouts et handicaps et une nouvelle. Y' a bon. Mais j'ai un petit pincement au coeur quand je repense à la partie de la première édition mentionnant les vampires et les chaises de jardin...

La grande question que tout le monde se pose est de savoir si, finalement, elle vaut le coup cette troisième édition ? On en a tellement parlé...

À mon avis, oui si vous avez la première édition (française ou pas). Et non pour les possesseurs de la deuxième. Le nouveau background déplaît à beaucoup de joueurs qui le perçoivent comme trop désespéré. Mais il est vrai que beaucoup de règles sont clarifiées. Et les illustrations sont jolies. Pour 259F, faites-vous plaisir.