



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Earthdawn > Suppléments > Edition "Classic" > **Recueil du joueur**



Recueil du joueur

samedi 26 juin 2010, par [FRED](#), [Gap](#)

En bref

Des règles remises à jour, des suppléments et aides de jeux jamais publiées en français pour un jeu de rôle dont la qualité du *background* est reconnue par la communauté rôliste. Ce livre donne les règles complètes pour incarner un personnage adepte dans le monde médiéval-fantastique d'Earthdawn.

Sur 515 pages, vous trouverez tout l'aspect "public" d'Earthdawn - tout ce que vos joueurs peuvent et doivent savoir pour commencer à jouer et créer leur personnage. Sans aller dans les détails, la table des matières inclut :

- Héritage (6 p.)
- Principes de jeu (7 p.)
- Et c'est ainsi que... (historique, 12 p.)
- Les races de donneurs-de-noms (8 p.)
- Création des personnages (16 p.)
- Les disciplines (8 p.)
- La voie de l'archer (6 p.)
- L'audace et la témérité du cavalier (7 p.)
- Sur la voie de l'éclaireur (6 p.)
- L'honneur et la brutalité de la voie de l'écumeur du ciel (6 p.)
- L'importance de l'élémentaliste (8 p.)
- L'importance d'une bonne force des bras et d'une force encore plus grande de l'esprit (7 p.)
- La voie du champ de bataille (7 p.)
- La vérité révélée par l'illusionniste (6 p.)
- La danse du maître d'armes (7 p.)
- Le maître des animaux (7 p.)
- La noble voie du navigateur du ciel (7 p.)
- Ceux qui arpentent les ombres (7 p.)
- La voie de l'esprit et des symboles (7 p.)
- Pourquoi chante le troubadour (7 p.)

- Le don du vol (6 p.)
- Talents (57 p.)
- Spécialisations de talents (17 p.)
- Compétences (21 p.)
- Fonctionnements de la magie (13 p.)
- La magie des filaments (9 p.)
- L'enchantement (9 p.)
- La magie des sorts (13 p.)
- Sorts d'élémentalisme (27 p.)
- Sorts d'illusionisme (23 p.)
- Sorts de nécromancie (29 p.)
- Sorts de sorcellerie (21 p.)
- Combat (24 p.)
- Bâtir sa légende (13 p.)
- Biens et services (28 p.)
- Passions et questeurs (19 p.)
- La province de Barsaive (10 p.)
- Appendices (20 p. - tableaux récapitulatifs, etc.)
- Feuille de personnage (7 p.)

Ce qu'on en pense

Eh bien il n'y a pas grand-chose à en penser, en fait. Si vous voulez jouer à Earthdawn en VF, l'achat est absolument nécessaire pour toute personne qui n'aurait pas déjà la première édition. Quoi qu'il en soit, c'est une référence absolue. Avec ce recueil et celui du maître, vous aurez largement de quoi lancer une grosse campagne Earthdawn.

Le recueil du joueur fournit en tout cas une gamme hallucinante d'options de création de personnage, ainsi que toutes les règles nécessaires du côté des joueurs (des éléments additionnels sont toutefois présentés dans le Recueil du MJ).

Il comprend également les éléments de base de



l'univers (complétés pour les aspects plus secrets par le Recueil du MJ), et sera donc également une référence nécessaire à la bonne compréhension de Barsaive et d'Earthdawn en général.

La vraie question reste de savoir si le jeu vous intéresse (c'est une affaire de goût) et s'il est utile pour ceux qui possèdent la 1ère édition (il est en tout cas bien plus complet et organisé que celle-ci), mais pour ce qui est du kit de départ des nouveaux venus, ce document est indispensable.

Pour les collectionneurs, l'édition collector (numérotée 1 à 200) a une couverture sympa, sans plus (un peu lisse, manque d'épaisseur)... mais ce n'est sans doute pas ça qui vous arrêtera.

Le coin du bibliothécaire

Le guide du joueur. - Lyon : Black Book, 2009. - 515 p. : ill., carte, tabl. ; 29 cm. - (Earthdawn). - Titre original : Player's compendium. - ISBN 978-2-915847-59-8