



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



## Recueil du maître de jeu

samedi 17 juillet 2010, par [Gap](#)

### En bref

Détailler l'ensemble de ce pavé prendrait des pages et des pages : quand on parle de 522 pages, il ne faut pas oublier la taille très réduite de la police, qui permettrait d'estimer plus justement le volume à un millier de pages pour une édition "normale". Le tout reste pourtant tout à fait lisible (mais pas en une fois, évidemment).

Une quantité de background phénoménale pour un livre de base, des règles qui viennent compléter avantageusement celles du Recueil du joueur, bref, il y a là de quoi enfin lancer une campagne Earthdawn... une fois que vous l'aurez digéré.

Le volume reprend une somme d'informations colossale en provenance de la première édition d'Earthdawn et de ses suppléments. Certains des chapitres laissent clairement deviner d'où proviennent lesdites infos, tandis que d'autres ont été revus ou réorganisés.

Les chapitres, justement. En voyant la liste suivante, vous comprendrez pourquoi on n'entre pas dans le détail dans cet article :

- Introduction (1 p.)
- Le châtiment (8 p.)
- Les terres de Barsaive (26 p.)
- Contrées dangereuses et légendaires (31 p.)
- L'espace astral (7 p.)
- Conseils au maître de jeu (17 p.)
- Aventures et campagnes (9 p.)
- Partir à l'aventure (22 p.)
- L'art de la guérison (8 p.)
- La magie du sang (5 p.)
- Navires du ciel et bateaux (20 p.)

- Trésors magiques (44 p.)
- Les personnages du maître de jeu (51 p.)
- Les créatures (92 p.)
- Les esprits (20 p.)
- Les dragons (56 p.)
- Les horreurs (72 p.)
- Appendices (10 p.)
- Index (7 p.)

### Ce qu'on en pense

Au fond, si vous souhaitez vous lancer dans Earthdawn, vous n'avez pas le choix : c'est la nouvelle édition de référence en VF, qui est de plus compatible à 98% avec la 3ème édition de RedBrick, au point que Black Book ne paraît pas intéressé à traduire celle-ci pour le moment.

Bien sûr, une personne possédant l'intégralité de la première édition pourrait douter de la pertinence d'un tel achat. Il faut toutefois noter la présence de nombreuses infos issues de suppléments jamais parus en français (Dragons, par exemple), et le fait d'avoir enfin toutes les règles utiles réunies et réorganisées dans un volume transportable.

Pour ceux qui n'ont pas 15 ans d'ED derrière eux, la question est plutôt de savoir si vous souhaitez investir dans un jeu de rôle med-fan original (des trolls dans des bateaux volants, qu'on vous dit), qui permette de tisser des liens avec une autre franchise à succès (Shadowrun, bien sûr), et qui se retrouvera bientôt doté d'une campagne en VF .

Au niveau des reproches ? Il faudra demander à quelqu'un qui observera les règles de plus près que moi : elles paraissent plus lourdes que celles de la



concurrence actuelle (Warhammer, etc.) A vous de voir si une approche old-school vous convient, ou si vous préférez alléger la chose.

Pour les collectionneurs, il est à noter que la version collector du recueil du MJ est bien plus belle que celle du recueil du joueur : le relief de la couverture en fait un objet absolument magnifique. Miam.

## **Le coin du bibliothécaire**

Le recueil du maître de jeu / [Greg Gorden... et al]. - Lyon : Black Book, 2010. - 522 p. : ill., tabl. ; 29 cm. - (Earthdawn). - Titre original : Gamemaster's compendium. - ISBN 978-2-915847-66-6