



## Prologue

mercredi 1er février 2012, par [Pitche](#)

**Cet ouvrage est fort similaire au kit de démarrage précédent publié dans Jeu de Rôle Magazine #11, mais pas seulement. Des nouveautés tant rédactionnelles et graphiques ont été ajoutées pour le compléter et le densifier pour notre plus grand plaisir, lecture et découverte !**

Une présentation succincte de l'ouvrage.

### Sur la forme

Suivant la même charte graphique des précédents ouvrages, ce supplément ne dénote pas avec le reste de la gamme ; d'ailleurs il a été incorporé à la gamme en prenant le numéro d'ordre zéro.

Divisé en plusieurs chapitres, il présente dans le premier l'univers, le système de jeu et des pré-tirés. Le second et dernier chapitre est uniquement composé de 3 scénarios.

### Sur le fond

"Si Esteren nous était conté... en résumé". Voici comment on pourrait décrire les premières pages de cet ouvrage qui a le mérite de nous brosser un premier tableau de cet univers dense et riche.

On appuie sur les antagonismes multiples (puissants moteurs tels que la tradition et la modernité, le "druidisme", la religion monothéiste, la foi en la Science, la féodalité, le clergé naissant, climat rigoureux, paysage de toute beauté, des menaces tapies dans l'ombre), l'ambiance sombre,

le surnaturel voir l'horreur au détour du chemin et une réflexion et proposition de gestion de la psychologie au niveau des règles de jeu.



Le système de jeu s'appuie sur une série de compétences déclinées en Domaines (16) et Disciplines (spécialités) auxquelles on associe une Voie (caractéristique) et 1d10 pour atteindre un Seuil de Difficulté (SD).

Les Voies permettent de former, de guider l'interprétation de son personnage.

Pour le combat, on s'appuie sur des Attitudes de combat qui ne sont pas présentées ici. Le combat se passe comme un jet d'opposition sinon.

La santé mentale peut se dégrader et occasionner des désordres mentaux. Le personnage peut s'en prémunir en réussissant des jets de Résistance Mentale. Mais tout cela est bien plus largement expliqué dans le Livre 1 - Univers.

Les pré-tirés peuvent directement servir pour les scénarios qui suivent. Une note est rédigée en ce sens. Pratique et rapide pour se lancer dans l'aventure.

  Le deuxième chapitre est constitué par de scénarios. Au nombre de 3, ils formeront le prologue à la campagne officielle à venir. "Loch Varn" a été précédemment publié dans JdR Magazine #11 tandis qu'"Automne Rouge" à quant à lui été publié dans Di6dent #1. Enfin, le scénario intermédiaire, "Poison" est un inédit. Tout ceci devrait permettre aux personnages d'entrer de pleins pieds dans la campagne officielle qui en sera la suite...

Enfin, précisons qu'il est aussi disponible en téléchargement gratuit à cette [adresse](#), suivez y les instructions pour en disposer.