



## Ecran de jeu

mercredi 1er juin 2005, par [archiviste](#)



### CONTENU

- Écran 4 volets
  - Format 84 x 27,5
  - 21 pages
  - Prix éditeur : 90 F
- Livret :
  - récapitulatif des tables de jeu & corrections de règles
  - un scénario : "Les perles de Nocte"

---

L'Écran, le plus fidèle compagnon du Maître. Celui qui protège le scénario des regards curieux des joueurs ou de leurs projections alimentaires (cas plus rare, mais mieux vaut prévenir que guérir :) ) ; celui qui habille chaque lancer de dé d'un voile de mystère ; celui qui pallie le trou de mémoire sur un point de règles ; et surtout, celui qui fait la différence entre le Maître et ses joueurs :) Le voici donc, cet outil, chef de file de ce qui sera, nous l'espérons, une longue série.

Le supplément à proprement parler, est en fait constitué de deux parties. D'une part cet écran quatre volets (qui, il faut le préciser, n'est pas un luxe) avec une mention "Très Bien" à Julien DELVAL pour son illustration : un vrai régal pour les yeux et parfaitement dans l'esprit du jeu (vous savez, le thème du paysage fantastique à découvrir). D'autre part, on trouve ce scénario/récapitulatif-correction de règles à considérer comme un cadeau-bonus (voire un faire-valoir) de par son intérêt relatif et sa qualité moindre (pas d'illustrations, papier de

qualité inférieure, seule la mise en page habituelle est respectée).

En ce qui concerne le contenu, les rôles s'inversent. En effet, il y a ce que l'on pourrait appeler "le paradoxe de l'écran", et celui-ci n'échappe pas à la règle : comment être à la fois premier supplément et condensé de règles efficace, sachant qu'un petit copain viendra ultérieurement mettre à jour ces dernières, entraînant ainsi sa désuétude ? Et je ne parle pas de la tendance qu'ont les Maîtres de Jeu à remplacer les règles par leur propre mixture ! Bref, autant dire que l'envers du décor s'avère bien inutile... EXCEPTÉ l'indispensable "Table De Réussite", que le Maître consultera à chacun de ses lancers. C'est tout, et c'est déjà pas mal. Le cadeau-bonus est quant à lui plus riche. Même si vous lui ôtez son correctif de règles sur la magie (je rappelle que "**Le Loom**" -supplément n°4- corrige et remplace, sur la magie, tout ce qui lui est antérieur), son récapitulatif de création d'une guildes (préférez l'original à un ersatz) et sa feuille de personnage (identique à celle proposée dans la boîte de base, donc redondante), il vous reste tout de même certaines précisions de règles toujours bonnes à lire et un scénario d'excellente facture.

Tout ceci se résume finalement à une somptueuse image et à une aventure intrigante à souhaits. Mais bon qu'attendre de plus d'un écran de jeu sinon qu'il soit beau ? Un bon scénario ? Celui-ci à les deux ! Ne soyons donc pas chiches de compliments : ce supplément est tout simplement excellent.



## **L'avis du bibliothécaire démoniaque, démon mineur et acerbe**

*AH ! pour une fois, je n'agresse pas Multisim mais le critique ci-dessus. Pas foutu de voir les différences essentielles qui ont demandé de changer les feuilles de personnage : au verso, ils ont ajouté en bas à gauche (en petit), une place pour les contacts. On peut en mettre au moins...pffouu...3 ou 4. C'est Byzance !*

Et puis, c'était vraiment indispensable. Bien que,

d'après ce que je sais, personne ne fait jouer de la même manière la compétence Contact...Faut dire qu'on sait pas trop ce qu'il faut mettre dedans : des noms de gens ? avec des niveaux ? et le niveau Contact lui-même, c'est le nombre de contacts qu'on a ou notre score en contact ?

Moi, personnellement, je suis en contact avec les plus grands et les plus sal... (oups, aïe, pas taper..) les plus gentilles. Hein ? ce que j'en pense de l'écran ? ben pas grand chose, c'est un écran, quoi....ça manque de démons ce truc là (par contre celui de Kult - des collègues -, vraiment sympa...)