



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Suppléments > **Terres Balafrées :
Le Divin et Le Déchu**



Terres Balafrées : Le Divin et Le Déchu

vendredi 19 février 2010, par [Didi](#)

Voici le livre qui est censé nous éclairer sur les Dieux et les Titans des Terres Balafrées, c'est à dire le supplément religieux de cet univers.

C'est un livre, en noir et blanc, à couverture rigide de 224 pages (plus quelques pubs et des feuilles de perso), avec des illustrations dignes de la gamme des Terres Balafrées c'est à dire allant de moche à sympathique (mais ce n'est qu'un avis personnel) mais qui ont le mérite de représenter ce dont le texte parle. Ce texte est structuré en 7 chapitres que nous allons étudier.

Chapitre Un : Histoire des Dieux et des Titans

Ce chapitre nous raconte, sous la forme d'une lettre envoyée par Yugman le Sage à Emili Derigues, Grand prêtre de Coréahn, l'histoire des Terres Balafrées.

On y découvre le monde à l'époque des Titans, la naissance des Dieux et leur montée en puissance, la guerre des Dieux et des Titans alliés contre les Slaraciens puis l'éclatement de la Guerre des Dieux, qui verra les Titans vaincus par leurs enfants, les Dieux. Les joueurs sont censés jouer 150 ans après cette guerre qui a dévasté le monde. L'histoire est intéressante et on trouve quelques surprises (qui sont les réels créateurs des "races divines" par exemple), ainsi que des zones d'ombre dont on peut penser qu'elles sont présentes, soit pour laisser une marge de manoeuvre aux Meneurs, soit pour vendre des suppléments ultérieurement.

Un chapitre intéressant qui montre le réel travail "historique" de cette gamme et donne une vraie mythologie à cet univers. Ce qui constitue un élément de background toujours intéressant.

Chapitre Deux : Le Divin

Ce chapitre détaille chacune des huit divinités majeures des Terres Balafrées, à savoir Coréahn le Champion, Madriel la Rédemptrice, Tanil la Chasseresse, Hedrad le Législateur, Ehnkili le Trompeur, Chardoun le Maître des esclaves, Belsameth la Tueuse et Vahngal le Dévastateur.

Après quelques considérations utiles sur la façon d'appréhender le religion dans cet univers, on a le droit à l'avatar du dieu, à sa description, aux bénéfices retirés quand on le prie, à la façon dont l'avatar se bat (pouvoirs et artefacts possédés), à la description (caractéristiques et histoire) du héraut de ce dieu (représentant surnaturel du dieu), puis à celle de son page (représentant mortel) et enfin à une description du culte et de ses adorateurs.

Si on trouve de bonnes idées comme les effets de l'invocation d'un dieu (on peut bénéficier d'un bonus à des compétences ou jets liés aux domaines d'une divinité invoquée si on passe du temps à prier avant d'accomplir l'action). Si les descriptions des ordres et de l'histoire de chaque protagoniste sont bien faites, on regrettera que ce soit l'aspect technique qui soit mis en avant avec les caractéristiques de l'avatar, du héraut et du page (avec un avatar de Vahngal à 9 attaques par round et un avatar d'Hedrad à 1125 pv), au dépend des détails quotidiens pour le culte comme le déroulement des prières, les vêtements des prêtres ou leurs obligations.

Chapitre trois : Des demi-dieux

Cette fois ce sont les descendants des dieux qui sont à l'honneur, avec une description suivant le même modèle que précédemment, en plus succinct, de 10 d'entre eux et quelques lignes sur une douzaine d'autres.

Les critiques sont les mêmes que pour le chapitre

précédent et on peut douter de l'intérêt de tous ces demi-dieux (notamment les 12 de la fin) si, comme moi, ce qu'on apprécie dans les Terres Balafrées c'est son panthéon restreint, à l'invers de ceux de certains autres mondes médiévaux fantastiques. On aurait donc très bien pu les réduire à des personnages mythologiques ou à des saints patrons.

Chapitre quatre : Dons divins

Ce chapitre nous donne les traditionnels sorts que tout supplément sur les jeteurs de sort se doit de donner. On y trouve 11 nouveaux domaines religieux et 24 nouveaux sorts de tous niveaux.

On appréciera ou non la nouvelle addition de sorts et de domaines d'autant que, contrairement aux Reliques et Rituels, la liste des sorts n'est pas qu'une simple remise à jour. Mais on notera le soin apporté à donner une histoire à chaque sort avant d'en décrire les effets, ce qui nous fournit quelques petites anecdotes sur l'histoire de ce monde.

Chapitre cinq : La Terre mère

La titane Denev qui, seule, s'est rangée du côté des dieux pendant la guerre a droit à un chapitre entier. On y découvre encore ses caractéristiques (étant une titane elle n'a pas d'avatar), son histoire, ses hérauts, son page et son culte avec ses nombreux ordres. Si l'histoire est encore bien décrite on regrettera la même chose que pour les dieux et les demi-dieux, à savoir la mise en avant des ses caractéristiques et le manque de détails "quotidiens".

Ce chapitre fait le lien entre le Divin (les dieux vainqueurs) et le Déchu (les titans vaincus), objet du chapitre suivant.

Chapitre six : Les Déchus

Après les dieux, les titans. On trouve leur description et leur histoire, la façon dont ils ont été vaincus : cela va de l'enchaînement sous la mer le coeur arraché à la réduction en charpie répandue sur le monde entier, en passant par la transformation en flèche pour être envoyé dans le soleil. Se trouve enfin une description de leurs adorateurs et de leurs tentatives pour faire revenir leurs maîtres.

La présentation est similaire à celle des dieux mais, bonne surprise, sans aspect technique puisqu'ils ont été neutralisés, ou plutôt, sont censés l'être. Chacun a apparemment un moyen de revenir (sauf le seul qui était gentil et qui, lui, est vraiment mort évidemment), ce qui peut faire une bonne base pour des campagnes épiques.

Chapitre sept : L'héritage des déchus

Il s'agit du contrepois du chapitre quatre. On y trouve 11 sorts dédiés aux adorateurs des titans, ainsi que 4 artefacts et objets magiques tirés des vaincus. De même que pour les Dons divins, on appréciera l'effort de description historique pour chacun des objets et sorts, bien qu'on regrettera la multiplication de ces derniers.

Cadeau Bonus : deux feuilles de personnage pour les Terres Balafrées.

A part une mise en page différente et le logo *Terres Balafrées*, il n'y a pas de différence avec celle du Manuel Du Joueur et on se demande pourquoi il y en a deux. Sympathique sans plus.

En conclusion :

Ce supplément, sans être indispensable, sera très utile à tout meneur de jeu dans les Terres Balafrées, et est une source importante de background et d'inspiration pour une campagne épique. De plus, il donne quelques petits plus techniques, comme les sorts ou les effets des prières, marquant la présence importante de la religion dans ce monde. On y retrouve toujours l'ambiance sombre qui donne son charme aux Terres Balafrées, un monde où la moitié des elfes n'ont plus de dieu et sont malades et où les halfelins sont opprimés et n'ont pas d'embonpoint.

Les meneurs d'autres univers de DD3 seront par contre sûrement moins intéressés par ce guide, à moins de rechercher des sources d'inspiration, de vouloir absolument 35 nouveaux sorts ou encore d'avoir absolument besoin de "monstres" puissants à intégrer dans une campagne de très gros bills. On regrettera la présentation plus proche du bestiaire que du guide sur les religions, et le manque de détails sur la vie quotidiennes des religieux. Mais



c'est un bon supplément en somme.

rigide, N&B. 35€

Supplément pour les Terres Balafrées, univers pour DD3, écrit par les studios Sword And Sorcery (appartenant à White Wolf), édité et traduit en français par Hexagonal, 224 pages, couverture

Auteurs : Chrirs Campbell, Joseph D. Carriker, Mike Gill, Jeff Harkness, Cinrad Hubbard, Ben Iglauer, Rhiannon Louve, Ethan Skemp, Dale Smith, James Sverapa.

Traducteur : Emmanuel Joubaud