



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Suppléments > **Terres Balafrées : Bourok Torn**



Terres Balafrées : Bourok Torn

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

Attention lecteurs, cet article contient des secrets que les joueurs ne sont pas sensé connaître, agissez en conséquence.

Ce supplément va nous faire découvrir Bourok Torn, la citadelle naine des Terres Balafrées, ainsi que Dier Drehndal, la ville des mystérieux elfes noirs. C'est un supplément à couverture souple de 109 pages, en noir et blanc, avec des illustrations allant de médiocre à sympathique mais qui ont le mérite d'illustrer le texte à propos. Les plans sont assez clairs et de bonne qualité ce qui est plutôt une bonne surprise au vu des deux précédents suppléments régionaux. Le supplément est divisé en 6 chapitres et un appendice que nous allons étudier.



Chapitre Un : La cité assiégée

Ce chapitre nous renseigne sur l'histoire de la citadelle et du peuple nain en général. On y découvre une chronologie de l'histoire naine, qui nous donne enfin des indications précieuses sur ce qu'il y avait avant la guerre divine mais partielles puisque centrées sur les nains. On découvre ensuite un texte sur l'histoire des nains, qui développe et complète la chronologie. On découvre qu'avant de se livrer une guerre sans merci, les nains et les elfes noirs étaient très proches, et on apprend pourquoi depuis la bataille du pont de Gambedel ils se détestent. On a là une sacrée surprise et il serait bon que les joueurs n'aient pas accès à cette partie. Cette partie est très intéressante, assez bien rédigée et permet de bien cerner les problèmes qui se posent tant pour les nains que pour les elfes noirs.

Chapitre deux : Les Nains de Bourok Torn

Ce chapitre présente la vie dans la citadelle. On y trouve une présentation de la race des nains des montagnes, avec les ajustements raciaux pour ceux qui souhaitent en jouer ; cette présentation est un peu plus complète que celle du livret de l'écran. On a ensuite une présentation de la ville elle-même, avec un exemple de forteresse naine (comprendre logement), la présentation du sanctuaire dans lequel loge le roi Thain, puis celle de la grande forge. On voit ensuite le mode de vie des nains de la citadelle : nourriture, distractions, religion, mode de vie des non nains de la citadelle.

Si on trouve quelques bonnes idées et que le travail est plutôt bien fait, on a du mal à se représenter la ville dans son ensemble (même si le D20 mag n°7 résout le problème), et il manque des détails sur la vie quotidienne tel qu'on en a dans *Val Faust* (précédent supplément régional de la gamme), ici elle est traitée en à peine quelques pages.

Chapitre trois : Des Dieux et des Rois

Ce chapitre, contrairement à son titre ne parle en fait que de la dynastie des rois nains de Bourok Torn. Il présente chacun des souverains qui ont régné ainsi que le conclave nain c'est à dire le conseil consultatif qui assiste le roi. Il passe aussi en revue les troupes qui défendent Bourok Torn et jette quelques perspectives d'avenir.

Le chapitre est plutôt bien fait mais on regrette de ne pas avoir la présentation du roi Thain lui-même, puisque le supplément qui le présente en VO ne sera pas traduit. (Cependant Olivier Noël responsable de la gamme VF a affirmé qu'elle serait disponible sur le site de d20/hexagonal courant août)



Chapitre quatre : L'Ennemi sous Scarn

On découvre ici la cité de Dier Drenhdal, dernier refuge des elfes noirs. On a d'abord une présentation de la race des elfes noirs, qui par contre est exactement celle du livret de l'écran. On a ensuite un petit résumé des conséquences de la guerre divine sur leur civilisation puis quelques textes subjectifs sur eux. On découvre ensuite les ruines de l'ancienne Dier Drehdal, puis le plan de la nouvelle dont on apprend qu'elle est en fait une cité souterraine et mobile, avec des habitants obligés d'obéir à leur dieu mourrant qui est resté parmi eux. On passe rapidement sur le mode de vie des habitants et enfin on découvre les alliances qu'ont conclu les elfes sombres avec d'autres puissances afin de faire tomber Bourok Torn. Un bon chapitre qui nous fait découvrir une civilisation originale. On regrettera le manque de développement, explicable par le manque de place.

Chapitre cinq : Les Mystères des Montagnes

Voici le chapitre technique du livre avec des détails sur la magie runique naine et la magie des tatouages elfes et quatre classes de prestige : le maître runique, les gardiens de fer et de pierre et l'adepte tatoué, ainsi que de nouveaux sorts et des tatouages magiques.

Chacun appréciera comme il veut ce chapitre. Les classes de prestige de gardien de fer et de pierre sont vraisemblablement très (trop ?) puissantes et la magie runique est une idée correcte. Pour ce qui est des nouveaux sorts et tatouages, chacun verra selon qu'il aime ou non la multiplication des possibilités magiques.

Chapitre six : Aventures

On peut trouver ici deux gros synopsis de scénarios qui demanderont un certain travail avant d'être jouables, mais qui permettront de faire découvrir l'histoire de la citadelle naine. Les idées sont correctes sans être révolutionnaires. Utile sans plus.

Appendice : Monstres des profondeurs

On découvre là certaines créatures qui servent à la défense de Bourok Torn (les chasseurs des cairns) ou de Dier Drehdal (les drehdals sentinelles et les nalthalites). Utile.

Conclusion

Un supplément assez bien fait, agréable à lire et une bonne source de background et d'inspiration pour des aventures épiques. On appréciera toujours l'ambiance sombre des Terres Balafrées bien rendue notamment par les elfes noirs. La qualité est cependant selon moi un ton en dessous de *Val Faust* mais le fait que deux villes soient décrites et non pas une est sûrement une explication. Un livre qui sera donc utile aux meneurs jouant dans les Terres Balafrées. Il le sera sûrement moins pour ceux qui font jouer dans d'autres univers à moins de chercher une base pour créer une puissante place forte naine. Un bon supplément au final.

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, 109 pages, couverture souple, N&B, 24€

Auteurs : Jeff Harkness et James Sverapa.
Traducteur : Caroline Masbou