



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Suppléments > **Par l'Encre et le Sang**

## Par l'Encre et le Sang

Présentation d'un supplément pour DD3

vendredi 19 février 2010, par [Pitche](#), [Stéphane Vandevuer](#)

Après *De Chair et d'Acier*, et *Les Gardiens de la Foi*, voici une double sortie dans la gamme générique de DD3 : *D'Ombre et de Lumière* et *Par l'Encre et le Sang*. C'est de ce dernier supplément, qui traite des magiciens et des ensorceleurs, que je vais faire ici la critique. Avant de commencer, je dois préciser que je n'ai fait que lire l'ouvrage en question et que je n'ai pas encore commencé à intégrer son contenu dans un scénario ou une campagne.

Une vue d'ensemble montre que le livre est de même qualité que les suppléments déjà parus, tant au niveau du texte que des illustrations, ce qui est une bonne chose.

Le premier chapitre reprend quelques conseils généraux : faut-il se spécialiser quand on est magicien ; quel est le rôle des lanceurs de sorts dans un groupe d'aventuriers et dans la vie courante ; et quelques précisions sur les compétences occultes. Tout cela est intéressant, mais souvent déjà connu. On trouve également pas moins de dix pages consacrées aux familiers, avec notamment des familiers inhabituels (que l'on peut acquérir avec un nouveau Don), leur utilité au combat... Enfin, quinze pages décrivent différentes organisations de magiciens, de manière fort inégale (j'aurais aimé plus de background et moins de caractéristiques des chefs).

Le second chapitre est consacré aux Dons. Et pas des moindres ! Je donnerais comme exemple *Ajout d'Energie Destructive*, qui permet de faire des Boules de Feu+Electricité, pour une quantité de dégâts doublée. Il y a également des Dons plus « subtils », comme *Coordination de sort* qui permet de lancer un sort à plusieurs, et qui est

magnifiquement illustré sur la couverture du livre. Des idées intéressantes mais qui vont encore plus faire pencher la balance vers les lanceurs de sorts lors d'aventures de haut niveau.

Les Classes de Prestige sont décrites dans le troisième chapitre. Certaines sont originales (Acolyte de la Peau, Maître des Chandelles...) d'autres beaucoup moins (Nécromancien véritable, Savant élémentaire...), mais toutes peuvent s'intégrer assez facilement dans une campagne. Le MD aurait d'ailleurs tout avantage à ne pas laisser lire toutes ces classes à ses joueurs lors d'une campagne, pour proposer à leurs personnages de rejoindre à terme certaines organisations comme les Mages de l'Ordre Profane, ou devenir Maîtres du Destin (autre forme de MD ?).

Dans le second chapitre sont présentés les « outils du métier ». Objets normaux (de l'écritoire de voyage au porte-familier), spéciaux (encres magiques, boulette aveuglante), et magiques (avec des règles de création plus détaillées que précédemment, et de nombreux exemples). Le chapitre se termine par une série de Sceptres de Métamagie, qui permettent de lancer 3 sorts par jour en ayant recours à un Don de Métamagie donné, mais sans augmentation de niveau ! Holà, objets magiques puissants en vue. A distribuer avec précautions, et à laisser créer avec encore plus de précautions si on ne veut pas que tous les Eclairs infligent 60 points de dégâts.

Enfin, le cinquième chapitre, consacré aux sorts, montre quelques emplois du sort Prestidigitation (on comprend mieux comment Raistlin gagnait sa vie étant jeune), et donne quelques précisions (pas



toujours utiles) sur la recherche de nouveaux sorts. Des nouveaux sorts, justement, sont également présents (une cinquantaine), parmi lesquels la série des Orbes qui ravira les multiclassés guerrier-mage.

En conclusion ce supplément, même si son contenu est quelquefois inégal en qualité, sera précieux à

tout MD voulant apporter (encore) plus de diversité parmi ses magiciens et ensorceleurs. Certaines organisations et classes de prestige peuvent même teinter une campagne d'une touche d'exotisme. Un bon investissement donc pour ceux qui ont toujours été attirés par « l'Art ».