



Slaine D20 vs. Rune RPG

samedi 15 mars 2003, par [JyP](#)

La Genèse

Loin, très loin d'ici, dans une boutique de jeux aux Etats-Unis...

- A ma gauche : Tim, grand lecteur de comics.
- à ma droite : John, fan de jeux informatiques.

Les deux sont venus pour acheter leur premier jeu de rôle, et aimeraient un jeu de rôle avec des barbares. Ca tombe bien, ils sont chacun le coeur de cible d'un jeu de rôle récent :

- Tim achète un jeu de rôle inspiré d'un comics, Slaine D20, plus le manuel des joueurs DD3 nécessaire.
- John se voit remettre Rune RPG, d'après le jeu correspondant sur PC.

Et voilà le drame : dans six mois ils reviendront dans la boutique, pour une confrontation de leurs barbares...

Bilan : moins cher pour John, qui n'a eu qu'un bouquin à acheter. Le manuel DD3 peut resservir pour d'autres jeux, cependant, et Tim a des manuels en couleurs.

Acte I : création de personnages

Le groupe de Tim se retrouve à créer 4 personnages assez différents, de la tribu des Sessairs : un guerrier noble, une sorcière, un nain voleur et un *warped one* guerrier tribal (le plus barbare du lot). En plus du package habituel à DD3, il leur faut aussi choisir un *gea*, une obligation qu'ils ne doivent en aucun cas briser, et déterminer leur *enech*, leur honneur et leur réputation.

Pour le groupe de John, il est plus difficile de personnaliser : on ne joue que des vikings, qui se différencient principalement par les armes qu'ils manient et les compétences qu'ils prennent. Soit ici une force de la nature manieur de hache à deux mains, un homme vif optimisé avec une épée et une dague, et deux autres avec une hache et un bouclier, comme de vrais vikings.

Bilan : les vikings nagent dans le flou, il faudra une baston pour voir ce qui compte. Côté celte, il y a déjà plus de background.

Acte II : premiers baisers... euh, non, première baston

on retrouve Tim et John à la boutique, à acheter un plateau quadrillé et des figurines, assez nécessaires pour simuler les batailles convenablement...

hum, donc, réunion suivante, première aventure :

- le groupe de Tim, opposé à des pilleurs de chèvre de la tribu des Fianna, organise une représaille, vole quelques chèvres, et est victime d'une escarmouche. Mais le *warped one* entre par chance en spasme de furie, et arrive à faire déguerpir les pilleurs.

- pour le groupe de John, il s'agit de poursuivre des servants de Loki qui ont dérobé la pierre de vie de la tribu. Scènes après scènes de massacre, avec deux morts et deux nouveaux fiers vikings qui se joignent au groupe, et la suite est reportée à la session suivante.

Bilan : un combat contre quatre, les vikings prennent de l'avance...

Acte III : à l'aventure, compagnons

- Tim doit se créer une campagne pour ses aventuriers, et dispose de pas mal de matière : la moitié du livre est consacré au background. Malheureusement, pas d'aventure de prévue... mais une trentaine de monstres différents, dont des mammoths, des *sloughs* et autre fomoriens ! Ne reste plus qu'à piocher dans la pile de comics Slaine pour trouver un scenario...

- John passe plus de temps à finir l'aventure présentée dans le bouquin, et dispose d'un générateur aléatoire de bastons. Heureusement d'ailleurs, car faire sa propre aventure demande bien plus de temps que Tim : il faut équilibrer les gains et pertes. Quelques aventures sont cependant parues en supplément, et d'autres gratuitement sur le net. Moins de choix pour les monstres, entre nains, vikings noirs, elfes noirs et autres servants de Loki, mais ils toujours adaptés aux aventuriers en face (on les détermine en fonction de la puissance moyenne des vikings). Par contre les trésors sont très variés, bien qu'aléatoires.

Bilan : Tim attend les suppléments mais peut se lancer sans, idem pour John. On les retrouve à la boutique de jeux, l'un achetant le Guide du Maître DD3 pour avoir des exemples d'objets magiques, l'autre achetant les deux recueils d'aventure parus.

Acte IV : la voie du bourrin

Chaque joueur subtilise le manuel pendant une semaine, pour optimiser son personnage. Les choix sont assez différents...

- dans le groupe de Tim, il s'agit de choisir les Dons que l'on va acquérir à chaque niveau, sachant que le tout est organisé comme un arbre de compétences à la Diablo (autre jeu à barbares). Mention spéciale pour les sorcières, la magie est très bien rendue. Mais les combattants disposent des plus grands choix, bien entendu.

- dans le groupe de John, par contre, dès la première aventure il est possible d'investir des points dans l'un des 80 Dons disponibles. C'est là que les personnages se distinguent, en faisant

attention : si trop de dons d'un même dieu sont choisis, le viking sera influencé par celui-ci !

Bilan : avantage à Tim pour l'arbre d'évolution, car chaque joueur doit noter les dons qui l'intéressent dès le début pour John, et c'est lourd...

Acte V : il en tua 50 à gauche et 50 à droite, et il n'avait pas eu son compte

Les personnages sont maintenant des héros de leur tribu ou de leur clan, il est temps de pousser plus loin...

- dans le groupe de Tim, on a maintenant un bouffon royal, un guerrier de la Branche Rouge, une sorcière-guerrière et un chef de clan comme personnages. En route vers les el-mondes, menons des batailles gigantesques, allons combattre le seigneur étrange Slough Feg et les dieux de Cythraul !

- dans le groupe de John, chaque personnage est maintenant très typé, et héraut d'un dieu, que ce soit Odin, Loki, Heimdal ou Freya. Menons une invasion chez les Francs à nous quatre, à moins que le Ragnarok soit finalement arrivé...

Bilan : les deux groupes sont prêts pour la confrontation finale ! Mais simplifions, en prenant le plus barbare de chaque groupe : le bouffon et la sorcière, comme les vikings affiliés à Loki et Freya, se rapprochent déjà de l'archétype du voleur et du guérisseur...

Acte VI : ma hache est plus grosse que la tienne

URGH ! URGH ! URGH ! VIKINGS ! URRRRGH ! (texto de Rune RPG, à prononcer avant de commencer une séance en brandissant la hache cérémonielle).

A ma droite, le *warped one*, devenu guerrier de la branche rouge, portant sa grande hache "Mord-Cervelle" à lame en silex (qui ne plie pas, contrairement au fer), une gae bolga aux 40 pointes effilées, et divers autres engins de mort. Il est vêtu



du ciel (nu) et s'est peint le corps.

A ma gauche, un viking à la carrure tout aussi impressionnante, armé d'une hache de bataille naine gravée de runes et d'un arsenal tout aussi mortel. Il est lui protégé par une cotte de mailles et par un casque représentant une horrible tête de démon.

Le celte commence à invectiver son ennemi pour lui faire perdre contenance, mais le viking, ravalant sa fureur, reste sur place en semblant accumuler sa force, avant de frapper tel un éclair. Les deux adversaires entament alors une danse mortelle, les tours de l'un étant esquivés par l'autre et vice-versa. Le viking frappe avec la force de Thor et réussit à faire tomber le celte en pulvérisant sa hache, mais le *warped one* prend appui sur son dos pour lancer la mortelle *gae bolga* ! Mais en faisant appel aux Nornes, le viking défie le destin et réussit à esquiver la lance...

Chaque adversaire recule alors légèrement, le viking mord son bouclier pour appeler à lui Odin et l'investir du pouvoir du berserker, tandis que le celte fait appel à la Déesse Terre, pour provoquer un spasme de furie. Ses cheveux se dressent sur sa tête, les pointes en feu, son corps se déforme

comme si ses os tournaient sur eux-même, il grossit jusqu'à faire deux fois sa taille, ses joues s'écartent jusqu'à laisser voir son gosier et ses poumons, et du sang noir s'échappe à flots du sommet de son crâne, tandis que sa peau devient brûlante !

Le viking lui jette alors son énorme hache, qui ne fait qu'une légère entaille dans la peau du monstre, puis la rappelle tel le marteau de Thor, Mjollnir. Toute son adresse ne peut cependant le sauver face au monstre qu'il combat, et il se fait piétiner... Ayant le choix entre faire appel à Loki pour disparaître (250 points), utiliser son assurance pour recommencer le combat (25 points), il fait cependant appel à Odin, pour donner un coup mortel et emporter son ennemi avec lui (300 points dépensés) ! Sûr désormais de mourir rapidement, activant les runes de sa hache, il donne un dernier coup qui transperce le monstre et le coupe en deux, avant de retomber et de mourir, transporté directement au Valhalla...

Bilan : "Yeux sans vie... Têtes fendues... Piles de carcasses... Ce sont là mots plaisants pour moi..." ricanait Slough Feg en contemplant les restes de la bataille, tandis que Loki, satisfait, récupérait le casque-crâne du viking. Mais nul doute que de fiers barbares viendront bientôt venger leurs morts !