



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deadlands > Suppléments > **Présentation de la gamme Deadlands : The Weird West**



Présentation de la gamme Deadlands : The Weird West

samedi 8 mai 2010, par [Arnok](#)

Deadlands, le jeu

Introduction

Deadlands est un jeu de rôle dont l'histoire se passe en 1876 dans l'ouest de l'Amérique du Nord (on ne peut pas l'appeler encore les états unis car la guerre est toujours en cours entre le Nord (USA) et le Sud (CSA)).

Les héros évoluent dans un univers de westerns ayant un côté inquiétant. On peut retrouver tous les classiques du western (héroïque ou spaghetti), des indiens, etc... avec une touche fantastique et horrifique qui pourra être plus ou moins appuyée selon les MJ.

Le but de ce jeu étant de faire vivre aux joueurs des aventures épiques et dangereuses dans le Weird West (Weird pour inquiétant).

Bref historique dans le jeu

Le but ici n'est pas de présenter un historique complet mais juste quelques points permettant de mieux appréhender l'univers de jeu.

Jusqu'en 1863 l'histoire de Deadlands suit la nôtre, un monde classique avec peu de faits inexpliqués et magiques. Mais à cette date et notamment à la bataille de Gettysburg des événements mystérieux et occultes ont commencé à se produire.

Tout d'abord un fait que rapporte les deux armées est qu'à la fin du premier engagement de la bataille de Gettysburg les soldats morts se sont relevés et

ont attaqué les vivants qu'ils soient du Nord ou du Sud. Ainsi de suite des événements ont commencé à se répandre à travers tout l'Ouest de l'Amérique du Nord, surnommé alors le Weird West.

Le second fait marquant se situe en 1868 lorsque qu'à la suite d'un terrible tremblement de terre la Californie s'est en partie effondrée, faisant place à un dédale de canaux d'eau de mer surplombé de murailles de pierre. Cet événement coïncide aussi plus ou moins avec l'apparition de la "Roche Fantôme". C'est un nouveau minéral qui remplace le charbon en mieux malgré l'étrange fumée fantomatique et les mugissements qu'elle émet lors de sa combustion. Au sud de la Californie, l'armée de Santa Anna et les légionnaires français constituent une menace constante pour la Californie, avec au large l'imposante Armada mexicaine.

En 1872, création des nations sioux, un territoire interdit à tout non peau-rouge, excepté la ville de Deadwood, en plein milieu de l'Union (le Nord). De même au Sud la Confédération du Coyote a fait son apparition, au milieu du territoire confédéré (le Sud).

De nos jours, La Californie, l'Utah, le Colorado, l'Oklahoma et le Kansas sont des territoires contestés par les deux clans. Le président de l'Union : Grant, et celui de la Confédération : Davis ou Michele selon la date (et le scénario *Dead President*).

Description du jeu

Comme vous l'aurez compris à travers les chapitres



précédents, ici on va jouer dans un univers de western. Je vais essayer en quelques mots de vous présenter le système de jeu version classique (pour la version D20 reportez vous au manuel des joueurs D&D).

Tout d'abord le jeu s'appuie sur 2 principes : d'un côté les dés (du D4 au D20) qui vont servir à faire les tests de compétences et d'un autre côté un jeu de poker de 54 cartes contenant un joker rouge et un joker noir qui va servir à déterminer les rangs d'action.

Parlons caractéristiques :

Elles sont définies par un type de dé partant du D4 et allant jusqu'au D12 pour les humains, précédé d'un indice allant de 1 à 4. Le tirage de ces caractéristiques se fait via le jeu de poker. Le joueur tire 12 cartes de manière aléatoire et en repose 2 de son choix. Chaque groupe de cartes va représenter un type de dé et la couleur de la carte va définir l'indice du dé.

Je ne vais pas redétailler toutes les règles du livre de base mais juste vous donner une idée du fonctionnement. Ensuite juste pour signaler que les caractéristiques sont divisées en 2 groupes de 5 : physique (Force, Agilité, Dextérité, Vigueur et Rapidité) et mentale (Perception, Connaissances, Charisme, Astuce et Ames). Une compétence dépend d'une caractéristique qui détermine le type de dés à lancer, et la valeur de la compétence indique le nombre de dés à lancer. Ensuite on regarde le dé ayant fait la plus grosse valeur et de combien il dépasse le seuil fixé par le MJ (chaque tranche de 5 au dessus du seuil permet d'améliorer la réussite).

Type d'aventure

C'est sûrement là que le jeu tire son épingle du jeu : en effet il permet un panel très étendu de type de parties. On peut faire du western classique sans élément fantastique (style cowboys et indiens comme dans les cours de récréation), ensuite on peut insister sur les éléments fantastiques et magiques pour ressembler un peu plus au Mystères de l'Ouest (la série pas le film), voir dériver sur des

aventures steampunk dans l'ouest sauvage avec charriots à vapeur et autres ornithoptères. Mais par ailleurs on peut aussi insister sur la guerre et ses horreurs, voir des horreurs cachées glunates et rampantes en faire du Chtulhu 1876.

Présentation des ouvrages VF

Le livre de base



Il contient tout le matériel de base pour jouer : règles, présentation de divers archétypes, une partie réservée au MJ et une autre pour les joueurs plus particuliers (huckster, shaman, etc...)

The Quick and the Dead



Ce livre fait office de "player" il contient de nouvelles règles comme la gestion des duels ou de la pendoison, présente de nouveaux archétypes, et surtout contient tout le background nécessaire pour parcourir le Weird West.

Le Grand Labyrinthe



Ce livre contient tout le background nécessaire pour aller se promener dans le dédale constitué par l'ex-californie. On en apprend un peu plus sur Lost Angels et Chan Fan les deux grandes villes du secteur, ainsi que sur les guerres larvées qui se déroulent pour le contrôle de la région.

Au Nom de la Loi



Le supplément indispensable pour tous les pistoleros de l'Ouest. Il vous détaillera plusieurs techniques pour vos flingueurs préférés, dont certaines aident à l'ambiance (ou comment faire régler la détente de votre pistolet). De plus une impressionnante liste d'armes est présente.



Le Livre des Morts



Dans les Deadlands les morts on la facheuse manie de pas vouloir resté en terre, ce livre nous explique tout leurs secrets et pouvoir, et modifie un peu les regles du livre de bases pour rendre plus interessant et inquietant ce type de personnage.

La Croix et le Colt



Ce livre détaille les pretres des différentes religions (hors shamans indiens) que l'on peut rencontrer à travers le Weird West. Comme pour le livre précédent on trouvera quelques modifications de règles et tout plein de nouveaux pouvoirs pour les religieux.

Smith & Robards



Ce livre est sensé détaillé les savant fous, mais est assez decevant à mon avis. La plus grande partie du livre est un ccatalogue d'objets. Le seul intérêt à mon avis est l'archétype d'alchimiste qui est détaillé dedans. Sinon un bref historique des labos Smith & Robards et de leurs créateurs.

La Danse des Esprits



Un supplement comme on aime en avoir, en plus de revoir entièrement la conception des shamans et de leurs pouvoirs, il nous offre de superbes infos de background sur le monde, des esprits, les manitous et les Justiciers...

Criters, Vermine & Abominations



Comme tout jeu de roles digne de ce nom (ou presque) il faut un recueil de monstres. Le voila, les amateurs apprecieront, les autres... Il a cependant l'avantage de parler de la Guilde des Explorateurs, qui est une source inepuisable de scenario mettant

en jeu ces charmantes bebetes.

Grisaille City



La dernière contribution de Multisim à l'univers Deadlands. Ce supplément de background détaille Salt Lake City, surnommé gGrisaille City à cause de tutes les usines de Smith & Robards et des ateliers de Darius Hellstromme. Mais par ailleurs c'est aussi la ville des mormons, et quelques savants bien fous.

Présentation des ouvrages VO

En plus des ouvrages présentés plus haut qui existent bien evidemment en VO, nous avons les ouvrages suivants :

Tales of Terror '77



Ce supplement fait evolluer la storyline en racontant les evenements de cette année 1877. En plus on y trouve les modifications de regles qui ont amené la version 2 (uniquement en anglais) de Deadlands, donc avec ce supplement pas besoin de changer de version...

Rascals, Varmints & Critters 2 : The Book of Curses



Un manuel des monstres tome 2. A moins que vous n'ayez envie de jouer des vampires ou des lycanthropes au niveau de vos joueurs....Il présente aussi les caractéristique plus détaillée de quelques grand méchants tels les juges de potences.

Lost Angels



Un supplément que j'adore !! la description de la ville du Reverend Grimme et de sa religion, comment dire, tres spéciale. Plein de bonnes informations de background et des idées de scénars



à la pelle, un must pour moi.

South o' the Border



Un supplément idéal pour traverser le Rio Grande et rendre visite à nos amis mexicains, qui sont en pleine mutation. En effet, le Sud du pays est tenu par les français et leurs célèbres légionnaires, alors que le Nord se partage entre les révolutionnaires de Santa Anna et des groupuscules voulant rendre à l'empire Aztèque sa splendeur ! Des idées de scénarios à foison, et quelques spécificités pour les joueurs voulant incarner un Mexicain pur souche.

The Collegium



Un supplément à nouveau relativement décevant, car il se contente de présenter un catalogue de matériel d'une société concurrente de Smith & Robbarts. Par contre, si vous voulez transformer vos parties en Steam Goldorak c'est ce livre qu'il vous faut. Le peu de background présent ne le sauve pas, d'autant plus qu'il est en relation avec le Jeu de cartes (Doomtown)

Hexarcana



Un supplément recueil de pouvoirs pour tous les goûts : Hucksters, Martial Artist, Vaudou, Beni, Shaman. A réserver à ceux qui ont épuisé toutes les possibilités du livre de base et

de tous les suppléments dédiés.

The Agency : Men In Black Dusters



Un supplément très intéressant au niveau du background. Il contient tout pour transformer un classique Pinkerton en agent particulièrement secret et efficace. Il est bourré de bonnes infos sur tous les sujets. Il fait un peu office de résumé de tout ce qu'on peut trouver dans les différents suppléments.

Il existe encore d'autres suppléments et scénarii qui seront détaillés dans un prochain article s'il y a une demande...

P.-S.

MJ : Meneurs de Jeu, ce sont les personnes qui dirigent l'histoire. Dans le cas particulier de Deadlands on les surnomme "Marshall".

USA : United States of America ou plus simplement l'union.

CSA : Confederated States of America ou plus simplement la confédération.

Deadlands jeux publié par Pinnacle Entertainment Group, Inc.

Deadlands est un jeu créé par Shane Hensley.

Système D20 est une license Wizard of the Coast.

La version française de Deadlands est publiée par Multisim.