



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deadlands : Hell on Earth > Suppléments > Gamme Hell on Earth > **Deadlands : Hell On Earth**



Deadlands : Hell On Earth

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

Description générale du Jeu

Après avoir revu le western avec Deadlands : The Weird West, Pinnacle nous propose l'évolution du monde en gros 200 ans plus tard. Mais cette fois-ci le monde a bien changé suite à une guerre mondiale absolue qui a dévasté la Terre. On retrouvera donc des hordes de zombies et autres maelströms radioactifs, ainsi que des vestiges de la dernière guerre, comme des robots de combats fous, des soldats et les inévitables monstres post-atomiques.



La plupart des villes a été rasée et certains survivants ont subi des mutations, les routes sont devenues le domaine des gangs façon Mad Max. Les quelques rares communautés se sont organisées en villages plus ou moins indépendants pour tenter de survivre envers et contre tout. La suspicion est de rigueur et l'étranger très mal accepté. Cependant certains groupes essaient de rassembler ce qu'il reste de la race humaine et coordonnent les efforts de tout un chacun : certains en rassemblant les connaissances, d'autres en défendant les opprimés ou en essayant de rétablir les communications entre tout ce petit monde.

Histoire :

Le monde s'est effondré en 2081 quand les bombes atomiques à roche fantôme enrichie ont dévasté le monde, détruisant en quelques heures la civilisation. Maintenant, 13 ans plus tard, le monde est devenu une Terre de désespoir (un Deadland), les Justiciers

sont apparus sur Terre et ont dévasté ce que les bombes avaient laissé intact, puis ont disparu au-delà du Mississippi. Depuis l'humanité se bat pour reconstruire ce qui peut l'être.

Les joueurs incarneront des anciens soldats, des bandits à la gâchette facile, des mystérieux DoomSayer qui maîtrisent l'atome, des indiens de retour à leurs origines, des bricoleurs inspirés rassemblant des carcasses d'appareils pour fabriquer leurs propres inventions, des membres de gang de la route, des humains retournés à l'état sauvage, les terrifiants Syker et leurs pouvoirs mentaux, des voyageurs racontant et récupérant les récits pour perpétuer la tradition de l'espèce humaine ou encore des Templiers qui restaurent les injustices à l'aide de son épée et de son fusil d'assaut.

Système de Jeu

Il est totalement compatible avec Deadlands : The Weird West, quelques adaptations pour gérer le monde moderne ont été faites mais rien de bien différent en fait.

La gamme :

Elle n'a jamais été traduite en français, tous les ouvrages sont en VO. Il y a eu une adaptation en D20 dont nous ne parlerons pas.

Livre de base :

Il contient l'historique et les règles permettant de jouer. Pour plus de détail : [GROG : Hell On Earth](#)



Manuel des joueurs :



L'indispensable companion du MJ. Il contient tous les détails de background dont il a besoin, détaillant des lieux précis et des personnages hauts en couleur. Mais on y trouvera aussi encore plus de matos, et de bêtes gluantes.

Brainburners :



Vous aimez les personnages aux pouvoirs mentaux, ce supplément est fait pour vous. Il raconte la création et l'entraînement de ces guerriers d'élite, dont la discipline a été créée à partir des Hucksters et des Martial Artists du Weird West (Deadlands Classiques). Leur histoire aussi est détaillée, la plupart sont des vétérans de la guerre sur Faraway (Lost Colony), avec, selon leurs unités d'affectation, des buts et méthodes très différentes.

Children o'the Atom :



Dans un univers post-apocalyptique suite à une guerre nucléaire, il est normal d'avoir des mutations. Dans ce supplément on détaille ceux qui ont survécu aux mutations et on du coup acquis des pouvoirs hors du commun : la maîtrise de l'atome. Si une grande majorité sont totalement déjantée sous les ordres d'un despote gourou, une faible minorité met leurs pouvoirs au service du plus grand bien de tous.

Road Warriors :



Vous avez aimé Mad Max, alors enfilez votre blouson de cuir et claquez votre portière pour affronter les gangs sur les routes désolées. De nouvelles règles pour les véhicules et tout ce qu'il faut savoir pour être les rois de la route sont détaillées dans ce supplément.

The Last Crusaders :



Mais qui sont donc ces fous qui traversent le Wasted West avec un tabard blanc orné d'une grande croix rouge, et se battant (entre autres) avec une grande épée. Ce sont les Templiers, un certain nombre d'individus ont restauré cet ordre et ont décidé de remettre de l'ordre à travers tout l'Ouest. On murmure même qu'ils auraient des pouvoirs surnaturels.

The Junkman Cometh :



Si les Savants fous du Weird West ont brusquement disparus de l'univers, ils ont été remplacés par ces individus, bricoleur de "génie" qui peuvent assembler tout et n'importe quoi et le faire fonctionner. Ce sont des techno shaman qui négocient avec les esprits technologiques le fonctionnement de leur création. Alors forcément quand le contrat arrive à terme, il y a des soucis pour les utilisateurs...

Cyborgs :



Créé vers la fin de la guerre ces sur-êtres sont des machines de destruction massive et quasi indestructible. Leur seul problème de leur existence après guerre et d'arriver à pouvoir se réparer. La plupart sont relativement fou et ont décidé d'exterminer la race humaine, certains ayant encore un semblant de conscience ou une IA en état de fonctionnement protège l'humanité. A réserver au Gros Bill fan de Goldorak.

Monsters, Muties & Misfits :



L'indispensable manuel des monstres, en fait rien de bien folichon, éventuellement peut aider un MJ en mal d'imagination.

Waste Warriors :





Forcément quand la fin du monde a lieu alors qu'une guerre était en pleine action, ça laisse pas mal de militaire sans hiérarchie et un peu perdu. Certains iront s'organiser en bande armée pour assurer leur bien être, d'autres se mettront au service de communautés pour les défendre au mieux de leur capacité. Ce supplément détaille tout ce qu'il faut pour jouer un vétéran de la Dernière Guerre, un homme vivant par et pour les armes.

Iron Oasis :



Ce supplément fait le tour de la "ville" la plus importante du Wasted West. Il pourront trouver carburant (Spook Juice), nourriture, embrouilles, membres cybernétiques, engin aérien (avec de nouvelles règles).

Spirit Warriors :



Les esprits de la nature ont été fortement pervertis lors de l'explosion des bombes nucléaires et à roche fantômes. Certains shaman arrive maintenant a

contrôlé ces esprits toxiques et à les utiliser pour lutter contre la perversion de l'homme pour u retour à la nature.

je parlerais pas de l'écran il est vraiment trop moche et pas pratique (un pauvre 3 volets totalement inutilisable)...

Il reste encore certains ouvrages, et une petite quantité de scénarios dont je ne parle pas.

Conclusion

Ce n'est certainement pas un jeu révolutionnaire, mais il a son charme malgré son système qui s'il était bien adapté à l'univers Western de Deadlands fait un peu bizarre pour un jeu post-apocalyptique. Je trouve qu'on y retrouve bien l'esprit décalé des films de série Z post-apocalyptique des années 70.

P.-S.

HOE sur le web : www.peginc.com