



Races & Cultures

lundi 2 décembre 2002, par [Sigfrid](#)

Dans cet ouvrage, ce trouve un approfondissement des races (et cultures associées) existantes dans l'univers de Privateers. Il est fait à l'image du "Races & Cultures : Underground races" de Rolemaster, c'est à dire que vous aller y trouver du background et des données techniques pour la création des vos personnges. Les 8 races principales y sont présentées. Huit ??? Oui, les Dragoons font leur apparition. Rien à voir avec des dragons médiévaux, il s'agit de clones humains manipulés génétiquement et dopés à la technologie.

Rappels de principe

Une courte première partie d'une dizaine de pages pour nous mettre dans le bain. Un résumé du monde tel qu'il est dans Privateers, avec ses différentes races sapiences telles que l'on peut les trouver dans l'univers. Bien entendu, un passage et quelques informations sporadiques (3 pages tout de même) sont données sur les Architectes. Race à part ou démiurges présumés ayant influencés le développement des autres espèces de l'univers. On y parle même des planètes supposées ayant abritées les Architectes, mais tout ceci est bien entendu non-officiel. Les rumeurs courent ainsi parmi les populations et les équipages corsaires de l'ISC (Inter Species Commission). Un court descriptif de la méthode de gestion et de contrôle de nouvelles planètes au sein de l'ISC et une introduction à la partie la plus importante de cet ouvrage.

Un peu de culture

Comme il l'a été précisé dans le résumé au niveau des supplément, c'est bien 8 races qui sont décrites dans cette seconde partie. Les Dragoons étant tout simplement des clones humains survitaminés (grosbills ?) à la durée de vie limitée. En fait, ils pourraient même faire penser aux Nexus 6 de Blade

Runner, ou alors avec un minimum d'effort... Pour les 7 autres races, ce sont donc celles que vous connaissez, à savoir les Falar (découpés en 3 sous espèces), Tulgars, Valiesians, Oorts, Xatosians et bien entendu les humains.

Toutes les descriptions sont faites sur le même principe, c'est à dire une petite introduction décrivant l'espèce comme si on la découvrait pour la première fois. Suivent un aperçu général, leurs caractéristiques physiques (constitution, couleur, taille, durée de vie, etc.), des détails culturels sur les différentes espèces et détails divers. En somme le détail de tous les éléments qui se trouvent synthétisés dans les fiches de personnage. Pour chaque race, vous allez également pouvoir trouver une (très) courte liste de Talent & Flaws, mais il est clairement fait mention au supplément Futur Law dans ces paragraphes, donc il va falloir patienter encore un peu pour avoir des listes plus fournies. (NdR : Le supplément Futur Law n'est pas encore sortit lors de l'apparition du Races & Cultures).

A signaler également des Training packages dédiés à chaque espèce ainsi qu'un descriptif de planètes importantes pour ces espèces, que ce soit l'une de leur planète mère ou ayant une importance particulière.

On remarquera au passage que toutes les races



n'ont pas inspirés les auteurs de la même façon... Presque 20 pages pour les Falar, alors que la plupart des autres tournent autour de 10 et seulement 6 pour les Valiesians. Décidément ils n'ont rien fait pour nous donner envie de les jouer ces reptiles... Entre des bonus aux caractéristiques extrêmes (3 malus à -10 et 1 bonus à +9), une philosophie sans émotion et en noir et blanc, c'est un peu trop basique tout ça...

La cerise sur le gâteau

Comme nous a habitué ICE pour les suppléments Spacemaster, les fameux interludes sont toujours présents et agréables à lire, quoique parfois un peu plus complexe à lire que l'anglais pour les univers médiévaux.

Toujours un sacré plus pour apprécier l'ambiance du monde et pour donner en douceur un cadre de jeu. Il va falloir qu'ils reprennent cela pour Shadow World.

Conclusion

Donc quoi de plus par rapport au livre de base ? Et bien au lieu d'avoir une simple fiche descriptive, vous avez les explications et de quoi affiner votre interprétation et les comportements des autres espèces de Privateers. Autant c'est évident pour un humain, autant ça l'est moins pour un Xatosian.

C'est plutôt un bon supplément, même si on pourrait toujours réclamer un peu plus de détails sur leurs comportements ou certaines de leurs traditions, mais ne boudons pas notre plaisir.

En revanche on pourra toujours regretter l'éclatement des informations en plusieurs suppléments. En effet, il va falloir attendre les Talents dans le " Futur Law " (qui porte bien son nom) si on veut étoffer un peu les choses. On peut bien sur composer avec ce qui est déjà présenté, mais bon...

Encore un regret concernant les Valiesians, sans réel intérêt pour les joueurs, qui évoquent plus des orques futuristes (au niveau des caractéristiques) qu'une race spécialement destinée à apporter un intérêt quelconque au jeu. On aurait presque autant préféré ne pas les avoir... Rien ne vous empêche cependant de les supprimer ou de changer certaines choses.