



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Dark Earth > Suppléments > **La Boite de base
Première édition**



La Boite de base Première édition

mercredi 19 août 2009

Description

Depuis la nuit des temps, des forces cosmiques dépassant l'entendement se livrent un combat titanesque. Un combat dont dépend la destinée de l'univers tout entier. Pour ces puissances invulnérable, la Terre n'est qu'un champ de bataille parmi tant d'autres.

Pendant des millénaires, l'homme est resté le témoin silencieux de cet affrontement sans merci. Pendant des siècles, il s'est contenté de vénérer la Lumière. Jusqu'à ce que...

Mais qui saura réveiller la Terre ? Notre planète n'est plus que l'Ombre d'elle même. Ravagé par un cataclysme d'une ampleur inégalée, le monde se réveille d'un long cauchemar. Cherchant refuge au sein d'étrange cités lumineuses, les stallites, une infime fraction de l'humanité est parvenue à survivre. Les personnages des joueurs vivent à Phénice, le plus grand de tous les stallites : synonyme d'espoir, d'aventures, et de mystères. Sauront-ils trouver leur place dans la lutte éternelle qui menace une fois encore de rompre l'équilibre du monde ?

La boite de base contient trois livrets qui totalisent plus de 300 pages. Ils sont accompagnés d'un livret d'introduction au jeu de rôle et de cartes :



Premier livret : Les Conquérants de la lumière



Il nous décrit la création de personnage ainsi que le règles de base du jeu de rôle Darkearth.

Deuxième livret : Les Périls de Sombre terre



Il détaille l'histoire, les habitants, la géographie et les structures d'un monde qui est loin d'avoir révélé tous ses secrets.

Il contient aussi quatre scénarios d'introduction au jeu :

Cherchez la Faille :

Où les personnages sortent pour la première fois dans l'Obscur pour enquêter sur la disparition d'un Gardien du Feu d'un Avant-Poste phénicien.

Comme il vous plaira :

Un scénario d'intrigue phénicienne.

Mémoire d'un souterrain :

Les personnages vont, à partir d'un combat de rue illégal, se retrouver pour la première fois face au

méfait de l'Archessence Shankr ainsi qu'aux terribles Susanos.

Mort d'une mémoire aveugle :

Un scénario très complexe qui met les joueurs face aux règles phéniciennes des mémoires et qui leur permettra de peut-être déjouer un formidable complot nourrisseur.

Troisième livret : Phénice



C'est la description extrêmement complète du plus grand stallite de Sombre Terre. On y décrit tour à tour la vie, ses coutumes, ses quartiers, et ses secrets. C'est à Phénice que les joueurs commencent leur exploration du monde de Sombre Terre et c'est Phénice qu'ils devront quitter un jour.

Remarque : Des articles sur Phénice sont disponibles [ici](#).

Critique

Indispensable pour jouer au jeu Darkearth !