



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Dark Earth > Suppléments > **Dark Earth : seconde édition**



## Dark Earth : seconde édition

mercredi 19 août 2009

Elle se réveille d'un long cauchemar.

La Terre est devenue Sombre Terre un monde enveloppé d'une épaisse couche nuageuse bloquant les rayons du soleil.

Un monde plongé dans d'éternelles ténèbres.


Aujourd'hui le temps du renoncement et de la peur n'est plus de mise.

Aujourd'hui les hommes de Sombre terre sont décidé à prendre leur destin en main à lutter contre les horreurs engendrées par le Shankr et à relier les stallites disséminés sur la planète.

Aujourd'hui s'ouvre une nouvelle ère : **L'Ère du Contact.**

Cette seconde édition de Dark Earth est prévue pour mars 2000. Mais nous avons eu la chance de la tester en Avant-première grâce à des parties de démonstrations effectuées le 9 et 11 mars 2000 aux Contrées du Jeu à Grenoble.

Tout d'abord, comme c'est le cas pour la plupart des secondes éditions de jeu de rôle, celle-ci possède une raison historique quant au changement qu'elle met en oeuvre.

 Dans les deux derniers suppléments, Shankr et Initiés, on nous a détaillé la mise en place des grands enjeux de Sombre Terre.

La découverte du Seigneur Shankr sur Sombre Terre a causé un véritable électrochoc chez les initiés qui ont alors généralisé les pouvoirs runkas à l'aide de l'Alliage Céleste.

Cette découverte s'est fait en 316 Post cataclysme (PA). Deux années plus tard en 318 PA, les initiés décident, lors d'un synode général des Maisons runkas, d'effectuer une chose qui avait par le passé causé un débat interminable : La Grande Révélation.

La Menace du Seigneur Shankr était trop importante pour que les secrets des enjeux cosmiques restent cachés et que les initiés luttent seuls contre cette menace. Il va s'effectuer une Ère du contact durant laquelle l'ensemble des Initiés des Stallites de Sombre Terre s'emploie à initier, ou du moins révéler, l'ensemble de la population Sombre-Terrienne. Ainsi, les initiés disposent de plus de choix pour former une armée opposable aux forces des ténèbres grandissantes.

Un autre aspect des enjeux de Sombre Terre motiva aussi les initiés à cette Grande Révélation. En effet c'est à partir de 318 PA, qu'ils assistent petit à petit à la résurgence de Gaia, la Troisième Force. Ses initiés augmentent en nombre et son influence commence à devenir très conséquente dans Roke et Solaria.

De multitudes monastères gaïens, sous le couvert d'un enseignement philosophique allié à celui des Arts Martiaux, diffusent les concepts de Gaïa et fait de plus en plus d'adeptes. Des adeptes qui disposent à présent de pouvoirs mystiques liés à la Sève des boutures de l'Arbre de Vie originel de Gaïa.

Les conséquences sociales et idéologiques de cette Ère du contact instiguée par les Initiés furent énormes. Les prôneurs et leur religion solaarienne voient leurs idéaux s'effondrer autour d'eux. Ils doivent à présent composer avec de nouveaux concepts très différents de leur culte originel. Ils ne



vénèrent plus le Soleil-Dieu ou Ré mais à présent de véritables dieux de lumière tangibles dormant sous leurs pieds.

Beaucoup de gens n'acceptent pas cet état des faits et refusent de voir leur destin aux mains de puissances cosmiques dont ils ne connaissent rien. Il se crée tout naturellement une Quatrième Force, celle de l'Homme. Instiguée de prime abord par la Confrérie de Rusk qui oeuvrait dans l'Ombre depuis longtemps déjà, la Voie de l'Homme ainsi nommée, va accueillir de nombreux adeptes. S'articulant autour de Grandes Compagnies de Marcheurs comme la Compagnie de la Nuit Horizon, du Marcheur de légende Che Manego, La Compagnie Gdansk, dirigé par l'e fameux Letho Gdansk ex bellatore de la Ville Mouvement, la voie de l'Homme s'oppose aux trois autres force et considère l'Homme comme maître unique de son destin.

## Notre Avis

Cette Seconde Édition a été éditée pour deux principales raisons.

Tout d'abord, la boîte de Base de la Première Édition est épuisée, et plutôt que la rééditer, Multisim a décidé de réadapter les règles et en sortir une nouvelle.

Ensuite, la sortie prochaine du jeu Vidéo Dark Earth 2, des romans anglais puis français, faisait qu'il était de plus en plus difficile pour de nouveaux joueurs à Dark Earth de ne pas connaître l'existence des Runkas, du Shankr, ou même de Gaïa.

Multisim a donc décidé de sortir une Seconde Édition qui révèle immédiatement ces secrets aux joueurs. Pour nous, joueurs de la Première Édition, le changement se fait de façon historique, et finalement ne change pas grand chose puisque nos joueurs connaissent d'ors et déjà l'existence des runkas, des Shankrs, et de Gaïa.

Seul l'avènement de la Voie de l'Homme leur causera des surprises. Mais c'est avec un petit pincement au cœur qu'on voit à présent les

nouveaux joueurs de Dark Earth perdre le plaisir de la découverte de Forces cosmiques inconnues jusqu'alors.

✖ Les nouveaux maîtres n'auront pas le plaisir de voir le regard stupéfait de ses joueurs lorsque Monsieur L'Ambre (ou un autre) leur annonce avec emphase l'existence des six Maisons runkas et de Dieux de lumière sources de trouées sous les Stallites.

De plus, Le fait que la population de Sombre Terre soit au courant de la présence des runkas et que les initiés soient à présent révélés à tous comme représentants de ladite force, nous gêne un peu.

Pensez donc, les initiés auront un poids considérable dans les stallites ainsi que, par la force des choses, vos joueurs. Les Maisons ne seront plus une confrérie occulte qui lutte pour le secret de son existence, mais une force politique déterminante et représentant alors une élite que tous Sombre-Terriens rêveraient de rejoindre.

## Description

Elle s'articule de la façon suivante.

Au tout début du livre, on trouve un Carnet de Voyage. Sorte de bande dessinée, il nous raconte l'épopée d'une toute jeune marcheuse qui s'aventure pour la première fois dans L'Obscur.

Superbement illustrée, cette histoire donne aux nouveaux MJ tous les aspects et tous les enjeux de *Dark Earth* tout en n'en décrivant les différents protagonistes.

- **Un Premier Volet - Les Conquérants de Sombre Terre** : Les Archétypes, La Création de personnages avec les pouvoirs runkas et Gaïa, les règles.

- **Un Deuxième Volet - Les Forces de Sombre-Terre** : la Voie de l'Homme, La Voie des Runkas, La Voie de Gaïa, La Voie du Shankr.

- **Un Troisième Volet - Sombre Terre** : la description des milieux, du Monde, d'un stallite de



Sombre Terre : Okhaen, et des personnages hauts en couleurs.

Les règles changent très peu.

Elles effectuent un condensé de celles des Marcheurs, de l'Ecran, d'Initié, et de Shankr.

Elles adaptent tous les points de règles développés dans les précédents suppléments comme par exemple les règles du combat de masse de la Ville Mouvement. De nombreux petits détails flous s'éclaircissent (Armes de Tir / Armes de Contact).

La création de personnages est devenu simple et très efficace. On choisit à présent une des trois voies (Gaia, Runka, Homme). On peut alors aussi choisir sa race : Humain, Sombre Fils, ou Radieux (voir Shankr).

On choisit un métier par l'intermédiaire de compétences primaires, secondaires, et tertiaires et on choisit un passé par le choix de sa caste d'origine qui octroie des connaissances supplémentaires (compétences en plus).

Tous les personnages sont à présent marcheur et dispose à présent d'une renommée qui remplace l'ancien statut des castes et les Relations.

A présent, les relations sociales entre les personnages et les PNJs ne sont plus quantifiées et

dépendent de la façon dont sont considérés les personnages dans le lieu où ils se trouvent.

Les règles de survie ne change pas ainsi que celle du Combat. La descriptions des runkas, et du Shankr sont identiques à celle fournie dans Shankr et Initiés. Par contre les pouvoirs Gaïas sont très intéressants mais ils restent très classiques.

On nous fournit aussi plus de détails sur les adeptes de la Voie de l'Homme avec ses Compagnies, ses contacts, et les artefacts dont ils peuvent disposer. Le monde nous est détaillé dans un volet à part entière et nous offre plus de détails qu'auparavant mais par encore assez pour y faire jouer même si on nous laisse entrevoir les mystères des Terres Australes.

Par contre on nous offre des descriptions de personnages hauts en couleurs que l'on retrouve si souvent dans Dark Earth. Pas mal de PNJs importants (Rusk, Che Manego, Letho Gdansk, Alianante Cascatelle, Attika, et biens d'autres) nous y sont décrits tous aussi intéressants les uns que les autres.

*Quinze kilomètres pour mourir* : scénario d'introduction, il a pour but de montrer aux joueurs les différents aspects du jeu. Ayant pour scènes le nouveau stallite de la Seconde Edition, Okhaen, les joueurs vont y découvrir les nouveaux protagonistes de Dark Earth 2 comme la Compagnie de la Nuit-Horizon.