



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méta-barons > Suppléments > **Le livre de base.**



## Le livre de base.

lundi 21 décembre 2009, par [Professor X](#)

Le livre de base

### La forme

Il s'agit d'un grand livre de 287 pages, tout en couleur, sur papier glacé et avec une couverture rigide. Il regorge d'illustrations issues des différentes série de BD se déroulant dans cet univers. On y retrouve surtout des illustrations de la Caste des Méta-Barons et de Après l'Incal mais il y a également de nombreuses illustrations originales.

La mise en page est agréables, les sections et sous-sections apparaissent clairement. Le fait que les différentes parties qui composent le livre (section du joueur, du meneur, de l'univers, ...) soient de différentes couleurs facilitent la navigation dans les chapitres. C'est surtout pratique quand vous devez rechercher une information particulière.

En résumé, je dirais que c'est vraiment un sans faute pour ce qui est de la présentation.



### Le fond

Voilà ce qui nous intéresse plus particulièrement.

Après une première lecture, ce qui ma le plus frappé c'est l'aspect didactique : dans chacune des parties qui compose le livre, on est pris en main par un personnage qui va nous expliquer, détailler et illustrer par des exemples les points difficiles.

De plus, les exemples sont clairs et les conseils de jeu de la section consacrée à l'aventure sont très

nombreux. Tout est fait pour que le joueur ou le meneur débutant puisse s'y retrouver facilement. Mais cela reste suffisamment sympathique pour que le joueur confirmé ne se sente pas trop materné.

De plus, l'entrée en matière se fait progressivement car le livre commence par une section de présentation des principaux termes et mécanismes de jeu, le tout accompagné d'une petite histoire type Livre Dont Vous Êtes le Héros qui vous permet de mettre la machine doucement en branle.

Voyons les différentes parties de ce livre de base :

### Le Livre du Joueur

Dans cette partie se trouve toutes les règles nécessaires pour créer un personnage : description des compétences, des pouvoirs psioniques, des codes d'honneurs, de l'Amarax et du Nécro-Rêve. De nombreux exemples d'utilisations des compétences sont données ainsi que tout ce qu'il faut pour pouvoir les utiliser en jeu.

Le système est simple, il s'agit du système D6 inventé par WEG pour le jeu de rôle Star Wars (avant qu'il ne sombre dans les affres du système D20 mais ce n'est qu'un avis personnel). C'est donc un système qui bénéficie d'une dizaine d'années de rodage et qui ne devrait pas présenter de problèmes à qui que ce soit. Une fois que l'on connaît les différentes compétences, la création de la partie technique d'un personnage ne prend réellement que quelques minutes.

La seule petite difficulté peut résider dans

l'utilisation des pouvoirs Psi qui, de toute façon, n'est accessible qu'à un faible nombre de personnages. Et je si vous êtes familier de l'utilisation de la Force à Star Wars, alors cela ne devrait pas être un problème bien longtemps.

Au chapitre des critiques, il faut signaler une grande faiblesse au niveau de la description de l'Amarax, du Nécro-Rêve et des codes d'honneurs. Et c'est vraiment dommage car c'est justement dans ces concepts que se situe toute l'originalité du jeu. Un bon conseil : oubliez complètement ces règles. Elles ont été revues et corrigées dans le livret accompagnant l'écran et tout cela devient beaucoup plus intéressant. De même, les règles de pouvoirs psioniques ne sont pas très détaillées.

### **Le Livre du Meneur**

Il commence par une présentation du rôle de meneur et donne un certain nombre de conseils pour aider les débutants. Ensuite vient une présentation plus détaillée des règles : comment utiliser les règles en cours de jeu, les combats, les blessures, les courses poursuites en véhicules et les combats spatiaux. Là encore, il y a de nombreux exemples et conseils d'utilisations des règles mettant en avant l'importance des descriptions que doit faire le meneur pour éviter qu'un combat ne soit qu'une simple suite de jets de dés.

Si l'on considère le fait que le système D6 est un système très simple, le souci d'expliquer les règles d'une façon très didactique et le fait que ce système a été testé pendant plus de 10 ans, on comprendra que cette partie ne représentera aucune difficulté pour un meneur débutant.

Il faut noter que le système D6 a été créé avant tout pour favoriser la narration et le jeu au détriment d'un réalisme poussé. En d'autres termes, il tourne très vite, on a pas besoin de passer son temps dans le bouquin de règles et les scènes d'actions ne sont pas alourdies par des dizaines de jets de dés (ce qui laisse plus de place à la narration).

Par contre, il peut frustrer certains joueurs par son manque de précision. Par exemple, le système de blessure est ultra simple (certains diraient

simpliste). Oubliez les points de vie, d'endurance, les localisations des blessures, les séquelles, etc.

Le principal inconvénient et avantage de ce système est donc qu'il va laisser beaucoup de marge de manœuvre aux joueurs et au meneur.

Avantage car chacun va pouvoir prendre le temps de décrire ses actions ainsi que leurs conséquences (ce qui est l'essence du jeu).

Inconvénient, car le meneur devra prendre de nombreuses décisions sans pouvoir réellement s'appuyer sur les règles. Il devra faire preuve de fermeté s'il a à faire à des joueurs un peu pinailleurs.

Personnellement, ça ne me gêne pas mais cela peut en embêter certains, c'est pour cela que je le précise.

Au chapitre des critiques, je dénoncerai la faiblesse du système de combat. A Star Wars, ce système ne me gênait pas mais à Méta-Barons, les combats, et surtout au corps à corps, sont très importants. Or, cet aspect de la BD n'est pas bien servi par le système de jeu.

On aurait apprécié des règles de combats plus poussées sur les arts martiaux, les armes de contacts, des conseils tactiques, etc. C'est pour cela que vous trouverez de nouvelles règles de combats rapprochés au chapitre des [Aides de Jeu](#).

### **Section de l'Aventure**

Cette section regroupe tous les conseils liés à la création (construire une intrigue, placer des coups de théâtre, soigner les décors, etc.) et à la gestion d'un scénario. Ce chapitre sera vraiment utile pour des meneurs de jeu débutants. Quant aux meneurs expérimentés, une petite révision de temps en temps ne fait de mal à personne.

Cette section se termine par un scénario d'introduction au monde de Méta-Barons. Et c'est bien là que se situe le point faible de cette section. Le scénario proposé n'est pas simple mais plutôt simpliste. L'intrigue est archi linéaire, l'histoire est très courte et on ne découvre quasiment rien de



l'univers de jeu.

Bien sûr, le scénario nous permet de tester le système de jeu. Mais vu la simplicité du système, je me demande s'il est bien utile de s'attarder sur ce genre de détails. Brefs, vous l'aurez compris, je n'aime pas du tout ce scénario. C'est pour cela que je propose un nouveau scénar d'introduction dans la rubrique [Scénarios](#).

## Section de l'Univers

Voici la partie consacrée au background et à l'univers de jeu.

On vous présente (trop )rapidement l'univers dans lequel va se dérouler vos scénarios : l'empire, les Techno-Techno, l'Ekonomat, les pirates, les aliens, les mutants, la technologie, la société, ...

Un peu plus loin, se trouve quelques archetypes de PNJs que l'on peut rencontrer (pirates, mercenaires, endogardes, chasseurs de prime, détectives, ...).

Viennent ensuite différentes créatures exotiques pour peupler de façon originales vos forêts. Enfin, on s'attaque à ce qui passionne tout joueur normalement constitué : l'équipement , les armures, les armes , la cybernétique, les véhicules et, bien sûr, les vaisseaux spatiaux. Pour terminer, une petite section est consacrée à la création de planètes suivie de quelques exemples.

Dans cette dernière partie du livre, tout est très bien fait. La seule critique que je peux formuler est qu'elle est bien trop courte. Avec les seules

indications du livre, pour quelqu'un qui ne connaît pas l'univers de la Caste des Méta-Barons, je pense qu'il est très difficile de se lancer dans la conception de ses propres scénarios. C'est pour cela que vous trouverez dans la rubrique Univers, diverses informations qui, je l'espère, devraient vous aider pour débiter.



## En résumé

Avec ce livre de base, vous avez un bien beau livre que je conseille tout particulièrement aux joueurs débutants qui cherchent à se lancer dans un univers Space Opéra. Mais il ne faut pas oublier les joueurs confirmés qui trouveront un jeu qui ne les enferme pas dans les règles et où ils peuvent donner libre court à leur imagination, bien plus qu'avec n'importe quel autre jeu.

Néanmoins, je trouve que ce livre manque de caractère. Je veux dire par là, que l'on a beaucoup de mal à voir (faiblesse des règles sur les codes d'honneurs, description de l'univers trop courte) quels sont les spécificités de ce jeu par rapport à d'autres jdr Space Opéra.

Fort heureusement, le livret accompagnant l'écran pallie grandement à ces problèmes. C'est pour cela que je considère que l'achat du livre de base ne peut se faire sans celui de l'écran. Si vous ajoutez à cela les aides de jeu et le background que vous trouverez sur ce site, vous aurez toutes les cartes en mains pour débiter vos scénarios dans l'univers de La Caste des Méta-Barons.