



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méta-barons > Suppléments > **L'écran et le Guide du meneur.**



L'écran et le Guide du meneur.

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

L'écran - Le Guide du Meneur - En résumé

L'écran

Coté joueurs :

Un bel écran rigide mettant en avant l'aspect martial du jeu.

Coté meneur :

On retrouve ici les classiques tables d'armes, de combat, de véhicules, de guérison, de dégâts, ... On regrette cependant qu'il n'y ait aucune table relative à la gestion des combats entre véhicule, ce qui est en général bien pratique car ce n'est pas quelque chose que l'on utilise très souvent.

J'ai relativement peu de choses à dire au sujet de l'écran : je laisse à chacun le soin d'apprécier l'esthétique du graphisme, quant à l'aspect fonctionnel, il s'agit là d'un travail tout à fait classique.



Le Guide du Meneur de Jeu

Avec l'écran vient un livret de 80 pages tout en noir et blanc. Il se divise en 3 parties que nous allons aborder successivement.

Nécorêve, honneur et Amarax

Ce chapitre est une refonte complète du système présenté dans le livre de base pour tout ce qui

concerne la gestion de l'Amarax, du nécorêve et des codes d'honneur.

Et c'est tant mieux ! Tout d'abord, les codes de l'honneur sont bien plus détaillés et ont bien plus d'impact sur la création (et la façon de jouer) des personnages. Le joueur doit choisir des valeurs et des interdits liés au code et il devra les respecter envers et contre tous s'il veut gagner de l'Amarax.

De plus, on apprend que les codes donnent accès à des pouvoirs spéciaux qui peuvent être très intéressants.

Ensuite, les règles sur le nécorêve et l'amarax viennent apporter beaucoup d'importance à ces concepts pour la progression du personnage. On a donc toutes les règles régissant la perte et le gain d'Amarax et de Nécorêve.

Matériel pour l'aventure

Ce chapitre commence par une innovation pour le système D6 : un système d'atouts et d'avantages pour la création de personnages. Ce système est classique (les désavantages rapportent des points qui peuvent être investis dans les compétences ou dans l'achat d'atouts) et on retrouve tout un cortège d'afflictions et de bénédictions à donner aux personnages : allié/enneemi, fortune/dettes, beauté/laideur, robuste/fragile, sens de l'orientation, mal de l'espace, allergies, résistance à la douleur, ...

Si l'on ajoute à ça le choix et la personnalisation d'un code d'honneur, on réalise vite que la création



de personnage sera beaucoup plus longue et complète.



Viennent ensuite pas moins de 55 synopsis de scénarios. Ils vont du archi-classique au très bon et vous donneront de très nombreuses bases pour commencer vos propres scénarios. Un autre avantage est que ce large panel d'histoires vous donnera également une bonne idée des différents types de scénarios qui peuvent prendre place dans un univers aussi déjanté que celui qui se dégage de la lecture des synopsis.

Enfin, un scénario vient terminer ce chapitre. Et là, c'est un vrai scénario d'introduction au jeu : il est riche en aventures, il fait découvrir l'univers de jeu aux joueurs et il est tout à fait possible d'en rallonger l'intrigue avec un minimum d'imagination. C'est donc bien le scénario qui manquait au livre de base.

Annexes et Personnages

Dans cette dernière partie vous trouverez un ensemble de personnages pré-tirés afin d'illustrer les nouvelles règles de création de perso ainsi qu'une aide de jeu consacrée à la création de vaisseau spatial. Le tout est utile, sans plus.

En résumé

Le livre de base, même s'il est très bien fait, comportait tout de même quelques défauts qu'il convenait de corriger. Avec cet écran, et le livret l'accompagnant, c'est chose faite. Les synopsis nous donnent une meilleure idée de l'univers, les codes d'honneurs apportent à présent un réel plus au jeu et un bon scénario d'introduction vient couronner le tout.

L'écran d'un jdr est un passage obligé pour les créateur de jeux. Il l'est également pour les joueurs. Et je dois dire que les auteurs se sortent très bien de cette figure imposée. Bien sûr, vous pouvez vous contenter de recycler un ancien écran Star Wars dans la mesure où le système de jeu est quasi-identique. Mais cela serait vraiment dommage car, même s'il n'était pas accompagné de l'écran, je dirai que le livret est d'une lecture indispensable pour le meneur.

Afin de pouvoir profiter pleinement du jeu Méta-Barons, je vous conseille donc très fortement l'achat couplé du livre de base et de son écran. C'est, à mon avis, le strict minimum.