



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méta-barons > Suppléments > **L'univers**



L'univers

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

Enfin ! Le livre de base nous avez un peu laissé sur notre faim, l'écran nous avez laissé voir la partie visible de l'iceberg, voici enfin un bon gros supplément de background. Jamais un supplément n'aura aussi bien porté son nom car L'Univers nous fournit une quantité astronomique d'informations sur ... l'univers ! Gagné !

La forme

Beaucoup de ce qui a été dit au sujet du livre de base est applicable ici.

Il s'agit d'un grand livre de 288 pages, tout en couleur, sur papier glacé et avec une couverture rigide. Il regorge d'illustrations issues des différentes séries 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.

C'est vraiment un magnifique ouvrage que j'ai eu beaucoup de plaisir à lire. Je me suis grandement inspiré de ce qui est dit dans ce livre pour rédiger la section Univers. Donc, avec ce supplément, vous trouverez approximativement les mêmes informations mais en beaucoup (vraiment beaucoup) plus détaillé, ainsi que beaucoup (vraiment beaucoup) d'autres choses.



Le fond

Avant toute chose, il faut dire que ce livre ne contient aucune règle, aucune référence au jeu de rôle, aucun terme technique. Il n'y a que du background. C'est donc près de 300 pages d'informations qui vous attendent.

Le livre est divisé en différentes parties que nous allons voir successivement :

L'Univers Humain

Pour commencer, ce chapitre nous présente l'historique de l'Univers Humain : depuis Louis XVI (!) jusqu'à maintenant, c'est à dire en l'an 30 000 et des poussières. Vous y trouverez une description de la lignée des Trans-Bourbons, des différents Emperoratriz qui se sont succédé(e)s pendant cette période.

Vient ensuite une description de la structure du pouvoir de l'Emperoratriz. Cela commence par l'Empéroratriz aidé(e) de l'endogarde (pouvoir militaire) et de la Stellcom (pouvoir administratif). Viennent ensuite les quatre piliers de l'empire qui administrent les différentes régions de l'empire au nom de l'Emperoratriz : les Techno-Techno, l'Ekonomat, les Coloniaux et les Maganats (les nobles). Vous trouverez pour ces groupes une description détaillée de leur structure, leur historique et plein de petits secrets qui vous aideront certainement à construire quelques campagnes.

Pour terminer, vous trouverez une description de quelques factions plus ou moins dans la sphère d'influence de l'Emperoratriz : les Mentreks (inventions des Techno-Techno combinant le meilleur du raisonnement humain avec le meilleur des ordinateurs), l'endogarde (avec une nouvelle

qui illustre bien le fait que ce sont les pires brutes que les PJs puissent rencontrer), les Néo-Shabda-Oud (affectueusement surnommées nonnes-putes, maitresses des pouvoirs psioniques), le Méta-Baron (Que l'on ne présente plus), les pirates (avec une description de quelques factions), les mercenaires (un métier qui a de l'avenir), les marchands et enfin les rebelles de l'Amok (combattant l'empire).

Ce chapitre vous apprendra énormément sur l'empire et son fonctionnement et vous donnera de nombreuses éléments pour étoffer le décor de vos campagnes. Malheureusement, je trouve que l'on apprend beaucoup de choses sur l'histoire secrète des piliers de l'empire mais assez peu sur la façon de les intégrer dans le quotidien mouvementé des PJs.

On apprend par exemple que l'Ekonomat dispose d'agent secrets sur-entraînés, capable de dérober les secrets les mieux gardés des Techno-Techno mais c'est tout. On aurait aimé en savoir plus pour pouvoir intégrer les PJs dans de telles intrigues d'espionnage.

La Société

Dans ce chapitre est décrit le quotidien d'une vaste majorité des humains peuplant l'univers : les endocityens. Si vous avez lu l'incal, vous ne serez pas trop dépaysés car on retrouve les principaux ingrédients de l'univers d'un détective de classe R : violence, drogue et homeo-putes.

Ce chapitre est sans doute l'un des plus utiles du point de vue JDR car il vous donnera plein d'éléments qui vous permettront de vous faire une idée du quotidien des personnages.

Ainsi, une endocité complète est décrite par niveaux et fournit un décor de campagne idéal dans un cadre complètement ubuesque et déjanté. Beaucoup d'autres choses sont passées en revue : la médecine, l'alimentation, le commerce, le logement, les loisirs, les médias, les transport, ...

L'Espace

Le chapitre commence à un niveau très global puis la description s'affine de plus en plus et on en arrive à une description de différentes planètes.

Tout commence donc par une description de l'univers, le grand, celui qui englobe l'ensemble des sous-univers parallèle dont l'Univers Humain n'est qu'une partie. Puis on traite de l'Univers Humain : son étendue, ce qui se passe à ses limites, l'existence de portes entre les univers et des gardiens de ces portes ...

Comme si cela ne suffisait pas, en plus des univers parallèles, il faut également citer l'entremonde, l'hyperspace et l'interspace. En fait, dire que l'univers est vaste est une erreur car le terme vaste se réfère aux trois dimensions or l'univers en compte beaucoup plus.

Le terme plus approprié serait sans doute Méta-Vaste, je ne vois pas d'autres mots ... L'intérêt strictement rolistique de cette partie n'est pas certain mais pour tout amateur de SF, c'est passionnant.

Ce chapitre se termine par la description de 16 planètes ou plutôt 16 mondes (l'amas des tapis galactiques et la banquise stellaire pouvant difficilement recevoir la dénomination de planète).

Chaque description suit le même schéma : les constantes planétaires et démographique dans un tableau, quelques données physiques, la faune, la flore et la population. La plupart de ses mondes sont issus de la BD Méta-Barons, ce qui nous permet de visiter quelques lieux mythique qui ont vu les combats des différents Méta-Barons : Marmola, Perdita, Sec-Hum, Planète d'or (siège du pouvoir imperial), ...

Avec ça, le meneur de jeu va disposer de quelques décors pour ses scénarios.

Les Non-Humains

Ce chapitre est consacré aux extra-terrestres et aux mutants.

Pour ce qui est des aliens, on a surtout 5 races qui



sont décrites : les hireas, les gords, les odorateurs, les Akuas et les Mnémoticiens. C'est peu face à la diversité des races qu'offre l'univers humain mais, à choisir, je préfère quelques races décrites avec détails plutôt que beaucoup décrites succinctement.

Du point de vue jdr, on regrettera tout de même l'absence des caractéristiques techniques de ces races, mais avec un peu d'imagination il y a moyen de s'en sortir.

Pour ce qui est des mutants, on passe en revue les différentes sources de mutation ainsi que la position de cette population dans la société. Un joueur souhaitant incarner un PJ mutant trouvera sans aucun doute de nombreux éléments pour construire son historique.

La Méta-Physique

Ah ! Ah ! Comment ça, vous êtes largué ? Vos pauvres neurones crient pitié devant de telles masses d'informations portant sur la politique-politicienne, sur la Techno-astrophysique et autre Xeno-biologie ?

Alors faites une pause, détendez-vous, respirez à fond et faites le vide dans votre esprit car les choses sérieuses vont commencer. Vous êtes prêt ? Alors allons-y !

Il faut le savoir, il existe 6 portes dans notre univers correspondant chacune à une ouverture vers un monde parallèle différent. Ces portes ont des gardiens, des puissances cosmiques qui émettent également des courant énergétiques qui traversent tout l'univers et qui influencent le développement des planètes ainsi traversées.

Vous trouverez ici une description de ces gardiens et de leurs pouvoirs. Ce n'est pas nécessairement utile si vous êtes joueur dans la mesure où la quasi-totalité des humains ignorent ce fait. Par contre, si vous êtes meneur et que vous souhaitez lancer une campagne d'envergure, ces éléments vont vite devenir indispensables.

Plus proche de l'humain lambda (et donc des PJs) : les religions. pratiquées dans l'univers. En tête,

vous retrouvez bien entendu la SEI mais vous trouverez également les Néo-Shabda-Oud (elle sont de retour et, cette fois, elles ne sont pas contentes !), l'Eglise Neuro-Emotionnelle (seul espoir de rédemption pour une humanité dépravée), la secte des Kublariens et le culte de l'Androgyne parfait.

Quand on voit la facilité avec laquelle les humains trouvent des raisons pour se taper dessus, on se dit qu'avec ces religions, l'humain ne sera jamais à court d'idée. Remarquez que nous autres MJs on est plutôt content car ça nous fait des tas de scénarios potentiels.

La Technologie

Après une brève présentation de l'origine de toutes ces merveilles technologique, on en arrive au gros de ce chapitre : des armes, de la cybernétique, des armes, de la robotique, des armes et des vaisseaux spatiaux. Ah, j'oubliais, il y a aussi des armes.

Regardez la lumière s'allumer dans le regard de vos joueurs quand vous leur montrez l'étendue des équipements destinés à lacérer, broyer, calciner ou encore perforer. Ils retombent pendant un temps en enfance et s'exclament " je veux ça, et ça, et ça, et ... " tout en désignant de l'index tantôt une épée de supra-glace, tantôt un fusil Imbunche 1k8 ou encore un revolver Vis Pacem ...

J'exagère un peu dans la mesure où, en absence de données rôlistiques, la plupart de ces armes ne sont pas utilisables directement en jeu.

Au delà de cet étalage d'équipements, cette partie technique vaut surtout pour la vision qu'elle nous procure d'une société capable d'inventer des engins aussi massivement meurtrier. La description de l'éventail des dégâts possibles est sûrement pour beaucoup dans cette vision ...



En résumé

Vous ne connaissez rien à l'univers Méta-Barons ? Ce livre est pour vous.



Vous connaissez l'univers Méta-Barons pour avoir lu toutes les BDs s'y référant ? Ce livre est pour vous.

Avec ce livre (remarquez que j'hésite à en parler comme d'un supplément), le background va bien au delà de ce que l'on peut trouver dans les BDs.

C'est comme si dans les BDs, un projecteur illuminait la scène en cours tout en laissant dans l'obscurité une quantité astronomique de choses derrière la scène.

Et les auteurs de ce supplément, Fred Leberre en tête, se sont alors attelés à la tâche de décrire, avec l'aide de Jodorowsky, tout ce qui nous a été occulté jusqu'à présent.

Avec ce livre, l'univers du jeu devient beaucoup plus

riche et, à mon sens, beaucoup plus jouable. Si vous êtes doué d'une grande imagination et d'une vaste culture science-fictionnesque dans laquelle vous puisez vos idées, alors vous n'aurez peut-être pas besoin de ce livre.

Mais dans ce cas, vous vous priveriez d'une lecture passionnante.

Pour tous les autres, c'est un ouvrage quasi-indispensable. Il ne faut toutefois pas oublier le fait qu'il n'y ait aucune donnée pour le jdr.

L'exploitation des informations présentes dans ce livre nécessitera donc un peu de travail de la part du meneur.

Et en plus, c'est beau.