



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méta-barons > Suppléments > **Les Maganats**



# Les Maganats

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

Ce livret est le premier de la série consacrée au quatre piliers de l'empire : les Maganats, l'Ekonomat, les Coloniaux et les Techno-Techno.

Nous allons donc apprendre ici tout ce qu'il faut savoir et tout ce qu'il vaut mieux ignorer de la noblesse décadente de l'Univers Humain.

## La forme

Les Maganats se présente sous la forme d'un livret de 128 pages dont seule la couverture souple est en couleur. La mise en page est claire, on s'y retrouve facilement et il y a de nombreuses illustrations (une par page en moyenne). Contrairement au livre de base et à l'Univers, la quasi totalité de ces illustrations sont originales. Elles ne sont donc pas issues des BDs de Jodorowsky.

En guise d'introduction vous trouverez une nouvelle écrite par Fred Le Berre et qui a le mérite de vous mettre dans l'ambiance.



## Le fond

Il s'agit ici du premier vrai supplément de la gamme. Vous y trouverez du background, du matériel, des scénarios, de quoi faire des persos, etc. Bref, tout ce qu'il faut aux meneurs et aux joueurs pour rentrer dans le monde merveilleux des riches et puissants. Le supplément se divise en cinq parties que nous allons détailler.

### Les Maganats

Il s'agit d'une présentation générale des maganats : le pourquoi historique de leur création, leur

développement et leur rôle au sein de l'empire et leur organisation.

Cette partie n'est pas très grand intérêt pour le jeu de rôle mais est néanmoins nécessaire pour apporter de la crédibilité à ce qui va suivre.

Puis vient le gros morceau : une présentation des sept familles de l'archi-noblesse ainsi que des leurs familles vassales. Pour chacune de ces familles, le même schéma de présentation se répète : une description de leur organisation, puis de leurs domaines de prédilection et la présentation d'une personnalité majeure de la famille (avec background et fiche technique). Pour les familles vassales il s'agit d'une présentation de leur origine et de leur rôle ainsi que d'une personnalité selon le même schéma que pour les familles principales.

Cette partie est d'un grand intérêt d'un point de vue background car au travers de la description de ces différentes familles, on saisi bien toute la perversion et la décadence qui caractérisent la noblesse de l'empire humain : ils sont vils, retors, dédaigneux, ... Plus que tout, c'est la démesure (adjectif récurrent dans Métabarons) de cette décadence qui est rendue palpable.

Cette démesure s'illustre par exemple par les titres noblesses dont s'affublent tout ces personnages haut en couleurs : l'Hypo-Comtesse Mariah Picci de Crypto-Médicis, la Supra-Princesse Tsar-Evna

Fiodorovna Mikaela Horlog de Poly-Romanov ou encore le Bis-Marquis Insinuo dell Strappado.

Par contre, pour ce qui de l'utilisation de tout cela pour faire des scénarios, c'est moins facile. En effet, tout ce petit monde gravite dans des sphères si élevées qu'ils sont souvent très éloignés du commun des PJs. Le fait qu'il y ait un personnage noble dans le groupe aiderait forcément mais cela ne ferait pas tout.

En fait, ce qu'il manque surtout, c'est quelques accroches de scénarios, quelques synopsis pour mettre le pied à l'étrier aux MJs qui ne sauraient pas par quel bout prendre cette masse d'informations.

## La Géographie

Les nobles sont de grands propriétaires terriens. Leurs domaines s'étendent souvent sur plusieurs planètes, voire plusieurs systèmes. Ce chapitre nous propose donc de visiter quelques unes de ces planètes.

Pour commencer, nous avons droit à une visite rapide de 8 planètes appartenant aux maganats. Même si les descriptions sont succinctes, elles ont le mérite d'offrir des décors originaux pour vos scénarios (ne serait-ce que l'excellente planète Labyrinthe).

Puis vient le gros de ce chapitre : une présentation du système L'Auréole. Il s'agit d'un système solaire composé de 4 planètes habitées. Dans cette partie vous trouverez tous ce qu'il vous faut pour mener vos scénarios se jouant dans la haute société : une description de la famille dirigeante, un historique, un descriptif de chaque planète composant le système (avec les inévitables secrets). La planète la plus détaillée étant bien entendu la planète L'Auréole (d'où le système tire son nom) et sa ville capitale, Descent-Charlie.

Il se trouve que L'Auréole ressemble beaucoup à une certaine principauté de notre chère Terra-Prima mais en plus ridicule (si, si, c'est possible). Tout le Gotha des maganats vient se montrer ici, ce qui permettra au MJ de faire évoluer quelques uns des PNJs présentés en première partie de ce supplément.

La description de ce système inspire des tonnes de scénarios, d'autant plus lorsque l'on apprend que les Techno-Techno et les Ômni-Shakya s'en disputent le contrôle.

## Les Ressources

Voici un chapitre tout ce qu'il y a de plus classique : du matos, des véhicules et tous ce qu'il faut pour se créer un personnage noble (conseils d'interprétation et de création, nouveaux avantages&désavantages et nouvelles compétences).

## L'Aventure

Nous trouvons ici trois scénarios.

- *Le syndrome d'Ostal* : un rapide scénario d'enquête qui permettra à un groupe de PJs de débarquer en douceur dans le monde de la noblesse et qui pourrait justifier que d'autres nobles fassent appel à eux dans le futur.

- *Le mariage de Tiffany* : qui aurait pu s'intituler "Chercher la Femme". Il s'agit de retrouver une personne disparue dans le système de l'Auréole. En fait, ce scénario est avant tout un prétexte pour faire visiter le système à vos PJs et leur faire rencontrer quelques personnes importantes. Avec un peu de travail, il vous est tout à fait possible de faire de ce scénario un simple fil conducteur qui poussera vos PJs à aller de planète en planète pour leurs faire découvrir les secrets de chacune d'entre-elles par l'intermédiaire de quelques scénarios courts.

- *L'Elu des Arcanes* : le premier scénario d'une campagne intitulée "La Geste de Ténèbre" et dont on découvrira les différents scénarios dans chacun des suppléments dédié à l'un des pilier de l'empire. Pour en avoir un peu discuté avec son auteur (Julien Blondel), cette campagne devrait amener les PJs à accomplir " de grandes choses " et à influencer directement sur l'Univers entier en contrant les noirs dessins de cette mystérieuse entité qu'est La Ténèbre.

Nous sommes donc bien dans Méta-Barons et non plus dans l'Incal, il ne s'agit plus d'accomplir des missions pour le compte d'un type rencontré dans



un bar mais bien de sauver l'Univers.

Pour ce qui est du scénario proprement dit, il va donner du fil à retordre aux MJs. L'intrigue n'est pas dirigiste et beaucoup de scènes sont laissées à la libre improvisation du MJ. Moi, ça me va parfaitement mais je sais que pour d'autres ça peut poser problèmes. Même s'il n'est pas évident, ce scénario vaut vraiment le coup d'être joué car il exploite complètement l'univers de jeu tant au niveau du background original qu'au niveau des PNJs déjantés et de la méta-physique tordue.

## Annexes

Ce chapitre présente rapidement en terme de jeu quelques PNJs génériques : gardes, soubrettes, diplomates, courtisanes, politiciens, ...



## En résumé

Ce premier réel supplément de la gamme propose de tout (background, matériel, plusieurs scénarios, ...) pour tous (MJs et joueurs). Même si la partie de background n'est pas toujours facilement adaptable, il y a déjà de bonnes bases pour pas mal d'heures de jeu (ne serait-ce que grâce à la description du système de L'Auréole). Néanmoins, le caractère un peu spécial de la noblesse fait que je vois mal une bande de mutants, sortie des bas-fond d'une endocyté, évoluer dans ce milieu.

L'exploitation de façon crédible de ce supplément nécessite donc que vos joueurs aient créé quelques personnages relativement subtils afin d'éviter de commettre de fâcheux impers lors de leurs pérégrinations dans la haute société. La présence d'un noble dans l'équipe pourrait être un atout aussi bien pour vous que pour les PJs. De plus, ce supplément à le mérite de mettre en avant les particularités de l'univers de jeu des Méta-Barons.

Espérons que les suppléments consacrés aux autres piliers de l'empire empruntent la même voie.