



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



L'Ekonomat

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

Ce livret est le deuxième de la série consacrée aux 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 sur ces mystérieux bailleurs de fonds.

La forme

L'Ekonomat se présente sous une forme similaire à son grand frère Les Maganats : 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 originales (une par page environ).

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



Le fond

Ce supplément va donc nous décrire en détail ce pilier de l'empire qu'est l'Ekonomat. Pour ce que l'on en savait déjà, il apparaissait que l'Ekonomat tirait son influence et son pouvoir de deux ressources : l'eau, les kublars et une relation privilégiée avec la Gargale Bemb. Avec ce supplément on en sait à présent un peu plus :

L'Ekonomat

Il s'agit d'une présentation générale de l'Ekonomat : son histoire (comment elle est née et s'est développée à partir de quelques colons ayant atterri par hasard sur une planète désertique) et comment s'est construite son idéologie.

Cette partie est très intéressante car elle décrit l'influence primordiale qu'a jouée Bemb dans l'essor de cette puissance économique. Le MJ y trouvera sans doute quelques éléments utiles pour construire une campagne de grande ampleur.

Puis vient le gros morceau : une présentation de la hiérarchie au sein de l'Ekonomat et des différentes personnalités qui sont en poste. Le moins que l'on puisse dire c'est que c'est très bien structuré et divisé en "chambre" : la chambre Midastik (qui dirige le tout), la chambre Financière (principale chambre qui dirige toutes les opérations financières), la chambre Scientifique (qui dirige les activités d'espionnage industriel), la chambre des Nouveautés (recherche, exploration et acquisition de tout ce qui peut avoir de la valeur dans l'Univers), la chambre Puisatière (dirige toutes les opérations liées à l'eau) et les Mercenaires (chargés de la sécurité des convois). Chaque chambre est dotée de sa propre hiérarchie et de ses propres titres (Maître Puisatier, Suprême Gardien du Trésor, Explo-Maître, Nabab de la Grande Bourse, ...).

Ce chapitre décrit également quelques personnalités (avec caractéristiques de jeu) qui occupent des postes influents. Ces différentes personnes sont toutes des maîtres dans l'art de paraître en public et de dissimuler leurs émotions véritables. Cela les a conduits également à cultiver un jardin secret voire de mener une double vie afin de "décompresser". Par exemple, une des dirigeantes possède une planète où il existe une religion dédiée



à son culte. Un autre, quand il sort du bureau, se rend sur une planète et vit une vie de chef de clan viking. Un autre est chef d'une importante troupe de pirates sanguinaires ... Cela donne beaucoup de profondeur aux persos et ça permet de leur faire rencontrer les PJs sans que ceux-ci ne connaissent la véritable puissance de leur interlocuteur.

Enfin, le descriptif des mercenaires de l'Ekonomat, de leur recrutement et de leur formation est également très intéressante.

La Géographie

L'Ekonomat ne possède pas beaucoup de planètes. Leur influence est bien plus "transversale". Néanmoins ils disposent de quelques mondes plus ou moins habitables pour leurs activités propre (développement de nouvelles armes, entraînement des mercenaires, ...). Les planètes décrites ici sont très originales et leur lecture fournit déjà quelques idées de scénarios.

Nous avons donc quelques planètes décrites succinctement (une page par planète environ) puis vient le descriptif détaillé de tout un système solaire : le système Sorba-Kom. Attention, chef-d'œuvre !

Le système L'Aureole décrit dans les Maganats était très bien, mais celui de Sorba-Kom a le mérite d'être en plus original. Que ce soit la gigantesque ceinture d'astéroïdes (résultat d'une collision avec un autre système solaire !) qui grouille de pirates et d'ilots de vie ou l'unique planète NeoZem, il y a plein de choses à dire.

Il se trouve que ce système doit sa complexité à de nombreux facteurs. Tout d'abord la collision a engendré une déchirure dans l'espace temps ce qui fait que dans la ceinture d'astéroïdes on peut trouver des vestiges/peuples/créatures issues de différentes réalités, du passé et même du futur.

En plus le système abrite un aquatunnel qui permet de relier NeoZem à Neo-Knox (planète mère de l'Ekonomat). Enfin, le système abrite des octopoïdes géants qui ne sont rien d'autre que les enfants de Bemb venus du futur !

La planète NeoZem est également décrite en détail avec la description des différentes forces en présences (principalement les Omni-Shakya et l'Ekonomat).

Les Ressources

Voici un chapitre concernant plus particulièrement les joueurs.

On y traite tout d'abord des différents équipements et des différents véhicules que des personnes issus de l'Ekonomat sont susceptibles d'utiliser. Ensuite vient quelques conseils et aides de jeu (nouvelles compétences, nouveaux avantages/désavantages) aidant les joueurs à créer un personnage appartenant à l'Ekonomat.

A ce propos, je tiens à signaler la difficulté à mon avis d'avoir dans son groupe de PJs un perso appartenant à ce pilier. En effet l'appartenance du PJ devrait idéalement rester secrète (les agents secrets de l'Ekonomat sont vraiment très secrets et activement recherchés par les Techno-Techno) mais il faut aussi que cela puisse avoir un impact sur le jeu (sinon, quel intérêt ?).

C'est un équilibre impossible à atteindre en jeu ce qui m'amène à penser que, peut-être, il vaut mieux concevoir un groupe entier de PJs issus de l'Ekonomat ou n'en accepter aucun.

L'Aventure

Nous trouvons ici trois scénarios.

- *La peste soit de l'Avarice* : j'aurais bien du mal à critiquer ce scénar vu que c'est moi qui l'ai écrit. Tout ce que je peux vous dire c'est qu'il s'agit d'un scénario d'introduction aux diverses intrigues qui peuvent se nouer autour des membres de l'Ekonomat. Le tout sous la forme d'une adaptation de l'Avare de Molière ...

- *Flower Power* : ce scénario mouvementé (les PJs vont arpenter le système Sorba-Kom de long en large) est un moyen fort agréable de faire découvrir toute la complexité de ce système solaire à vos joueurs.



- *Sur l'Echiquier des Gargales* : le deuxième scénario d'une campagne épique intitulée "La Geste de Ténèbre" (le premier épisode se trouvait dans les Maganats).

D'un point de vue background, ce scénario est très utile à lire car il informe le MJ des relations qui peuvent exister entre les Gargales, et ce même si on ne dispose pas de la première partie. Par contre pour faire jouer le scénario, à ses joueurs, un MJ devra avoir lu le premier épisode.

Une chose est claire : ce scénario n'est pas dirigiste. Il laisse beaucoup de marges de manœuvres au MJ et aux joueurs. Le MJ doit donc s'attendre à un gros travail de préparation avant la partie. L'intrigue n'est pas dirigiste et beaucoup de scènes sont laissées à la libre improvisation du MJ. L'histoire est vraiment originale et exploite à fond le background, c'est donc vraiment une aventure qui est vraiment propre à Métabarons, transposable dans aucun autre jeu.

Annexes

Ce chapitre présente rapidement trois petites aides de jeu :

- La Stellcom :
un descriptif de cet organe administratif de l'empire chargé de surveiller les activités commerciales. Les PJs sont susceptibles de rencontrer fréquemment certains agents de cette administration : les contrôleurs des douanes.

- 5 synopsis :
quelques idées assez développées de scénarios impliquant à divers degrés des membres de l'Ekonomat

- Des PNJs : en terme de jeu quelques PNJs génériques : gardes, soubrettes, diplomates,

courtisanes, politiciens, ...



En résumé

Comme le précédent supplément consacré aux Maganats, nous avons ici de tout (background, matériel, plusieurs scénarios, ...) pour tous (MJ et joueurs).

Cependant, le secret qui entoure généralement les activités (et la réelle puissance) de ce pilier sont très souvent secrètes. A tel point que je me demande plusieurs choses concernant ce supplément :

- Faut-il le confier aux joueurs ?

A priori je dirai non, il suffit juste de photocopier les quelques pages consacrées aux joueurs et de diffuser quelques infos choisies au joueur qui décidera d'incarner un personnage en lien avec l'Ekonomat.

- Faut-il l'acheter ?

Je dirai que ça dépend de la place que vous voulez accorder à l'Ekonomat dans votre campagne. Si l'Ekonomat a une grande place (par exemple : grand méchant de l'histoire pour changer un peu des Techno-Techno) alors oui ce supplément est indispensable. Par contre si l'Ekonomat est un simple élément de décors, alors l'achat de ce supplément peut être utile mais en aucun cas nécessaire.

Ceci dit, en dehors de l'Ekonomat ce supplément vaut aussi par l'intérêt de ses scénarios, de ses synopsis et de la description d'un système solaire passionnant.