



sdn - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méta-barons > Suppléments > **Abridged Metabarons Universe Guide**



Abridged Metabarons Universe Guide

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

West End Game, l'éditeur américain de Métabarons a sorti sa propre version du supplément "L'Univers" et l'a intitulé "Metabarons Universe Guide". La version américaine comporte de nombreux ajouts par rapports à la version française (notamment en ce qui concerne les caractéristiques de jeu). A la demande des joueurs français, l'éditeur américain a donc sorti un document électronique incluant ces ajouts. Il s'agit du "Abridged Metabarons Universe Guide" dont je fais la critique ici. Pour comprendre les informations contenues dans ce document il est donc nécessaire de posséder le supplément français.

La forme

L'Abridged Metabarons Universe Guide se présente sous la forme d'un document PDF de 24 pages en noir et blanc. Il est constitué de deux parties : une première est un simple listing des ajouts présents dans les différents chapitres de la version américaine. Ensuite, suivent deux chapitres qui sont l'exacte copie de ceux que l'on trouve dans le "Metabarons Universe Guide".



Le fond

Le principal attrait de ce supplément est de nous fournir des caractéristiques de jeu qui étaient totalement absentes du supplément français :

Select Game Information

Voici en quelques pages les principaux ajouts de la version américaine par rapport à la version française. Dans un premier temps, il y a beaucoup de renvois vers les suppléments américains (Metabarons Roleplaying Game et Metabarons Guidebook #1 to Path of the Warrior). Cela a donc peut de valeur pour le joueur français vu que ces livres ne sont pas distribués en France (mais je

suppose qu'il doit y avoir moyen de les commander par internet).

Ensuite viennent les choses intéressantes : caractéristiques de divers PNJs (Robfliks, Bossus, Endoguardes, Agents de la Stellcom, Pirates, Mutants et Endocitoyens). Puis arrivent une liste de capacités spéciales pour des mutants et des extra-terrestres ainsi qu'une table de génération aléatoire. C'est pas ultime mais c'est quand même intéressant.

Weapons

Ce chapitre est la copie exacte de ce que l'on trouve dans le supplément "Metabarons Universe Guide". Dans ce chapitre vous trouverez donc le descriptif de quantité d'armes de contact et à distance ainsi que leurs caractéristiques de jeu. C'est bien pratique vu que plusieurs de ces armes sont nouvelles et n'apparaissaient pas dans le livre de base. C'est globalement intéressant excepté que les américains semblent avoir fumés le jour où ils ont créé les caractéristiques de certaines armes. Par exemple : 12D de dégâts pour le Désintégrateur 48 (l'arme des bossus) ! Vig+12D de dégâts pour la vibro-épée ! 7D de dégâts à l'échelle des vaisseaux spatiaux avec une portée de 150 km pour le Vis Pacem ?!! C'est à dire que d'une balle vous pouvez abattre un vaisseau spatial sans aucune difficultés



... Enfin bref, il y a des petites corrections à apporter si vous voulez préserver l'équilibre de vos parties.

Transportation

Ce chapitre est également repris dans son intégralité et présentent divers vaisseaux spatiaux sont décrits et deux d'entre-eux sont accompagnés de leurs caractéristiques de jeu (le Transport de troupes Endogarde et le Techno-destroyer).

En résumé

Ce supplément est certes utile mais en aucun cas indispensable. Beaucoup des informations présentées peuvent être facilement créées par n'importe quel MJ. L'acheter relève donc plus du confort que de la nécessité. Mais pour 5\$ c'est un confort qui est largement accessible. En plus il faut tout de même saluer cette initiative de l'éditeur américain qui est à ma connaissance la seule du genre.