|  |
| --- |
| Présentation des nouveautés JDRMAI 2014 |

 

Sous-titré *Héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux*, **Inflorenza** porte également au dos de couverture la devise *Vivre en enfer, combattre pour son âme, mourir d'amour*. Le livre comprend une trentaine d’illustrations d’une page. Il s’agit de montages photographiques réalisés par l’auteur à partir de photographies en licence libre.

Après une page blanche, les crédits occupent quatre pages et comprennent les playtesteurs, les joueurs, les crédits littéraires, les dédicaces et une illustration. L'illustration de couverture est attribuée par erreur à [Gustave Doré](http://www.legrog.org/biographies/gustave-dore) alors qu'elle est de de [Kevin 'Netzach' Baussart](http://www.legrog.org/biographies/kevin-netzach-baussart). Le sommaire s’étend ensuite sur quatre pages dont une d’illustration. La première partie du livre est consacrée aux *Aides de jeu* (7 pages). Les intentions du jeu, un récapitulatif des règles en une page, le tableau des thèmes et une encyclopédie de 2 pages du monde de Millevaux figurent dans cette section.

La partie *Règles* court sur quarante pages. Les huit premières pages sont consacrées à expliquer ce qui est attendu du système par l’auteur et ce que sont les modes *Carte Rouge* et *Carte Blanche* qui définissent des modalités différentes de la maîtrise de la partie. Les règles en elles-mêmes et notamment celles portant sur la résolution des conflits ainsi que différentes règles optionnelles comme celles sur les pouvoirs occupent le reste de cette partie. Chaque point de règle est illustré par un ou plusieurs exemples.

*Un exemple de partie* s’étend sur 51 pages. Y est décrit une séance complète avec quatre tours de table de trois instances chacun. L’aventure appelée *Tes paroles ne m’atteignent pas* voit trois personnages créés pour l’occasion se rencontrer, s’aimer et se combattre.

Les quatre chapitres qui suivent sont consacrés au jeu. Le premier d’entre eux, *Adagio*, explicite en huit pages les intentions du jeu et passe en revue les différentes manières de jouer à Inflorenza. Les trois chapitres qui suivent évoquent d'autres conseils. *Moderato* (11 pages) précise comment gérer la création de personnages, utiliser les conflits pour faire avancer l’histoire ou utiliser ellipses et temps de latence. Le chapitre *Allegro* (10 pages) concerne principalement le mode Carte Rouge et donne de nombreux conseils pour organiser l’histoire et les instances des joueurs et du Confident. Enfin,*Vicacissimo* traite en six pages du rôle du gardien et des différentes manières de jouer à Inflorenza.

La partie *Thèmes* (13 pages) explicite en une page chacun l’emploi des thèmes narratifs du jeu. Sont ainsi passés en revue la manière d’utiliser la Folie, la Mémoire, la Nature, la Corruption, l’Egrégore, la Société, le Clan, la Religion, la Science, l’Amour, les Pulsions, ou la Chair pour alimenter les aventures vécues par les personnages. Quant au chapitre *Phrases* (16 pages) il est destiné à aider les joueurs à imaginer des situations. Il propose en effet en une page douze phrases de création (une par thème) ainsi que douze phrases possibles pour chacun des thèmes ainsi que 144 exemples de pouvoirs (12 par thème).

La partie *Univers* évoque en 16 pages l’adaptation au jeu de l’univers de Millevaux. Sont passées en revue la manière dont est connu l’univers et dont sont perçues les différences de genre, d’âge, d’ethnie, puis douze prénoms sont fournis pour chaque thème. Enfin, des conseils sont donnés pour jouer des monstres et deux personnages issus de deux groupes ethniques de l’univers des Millevaux, les Confrères au Masque d’Or et des Corax. Il est à noter que ce choix n’a aucune implication technique ni ne confère de pouvoir d’aucune sorte.

La partie *Théâtre* donne au Confident les moyens d’exploiter les théâtres de jeu, des cadres définis à l’avance situés dans l'enfer forestier de Millevaux. *Douze petits théâtres* sont d’abord présentés en deux pages. Chacun est conçu en hommage à un jeu à l’instar de la forêt du docteur [Chestel](http://www.legrog.org/jeux/methode-du-docteur-chestel) qui permet d’incarner des personnages perdus dans la psyché du célèbre docteur. Puis viennent trois théâtres plus détaillés. A chaque fois est expliquée brièvement la manière dont chacun des douze thèmes s’insère dans ce théâtre. Il est à noter que certains théâtres ont des thèmes spécifiques.

* Dans *La Moisissure de l’Oubli* (1 page), le thème de la moisissure et de l’oubli remplace respectivement les thèmes de la Nature, de la Corruption et de la Science et ceux de la Mémoire, de la Société et des Pulsions.
* *Les Chemins de Compostelle* (2 pages) provient d’un théâtre de jeu exploité par l’auteur pour l’une de ses campagnes*.*
* *Tre Citta per morire* est le plus longuement décrit (11 pages). Il propose une campagne en trois actes dans une Italie qui emprunte tout autant à l’atmosphère sombre et désespérée de Millevaux qu’au lumineux pays de la Renaissance.

Dans *Références* (8 pages) sont passés en revue les influences musicales, littéraires, cinématographiques, ludiques et graphiques qui ont inspiré Millevaux et Inflorenza. Les deux derniers chapitres sont consacrés à la description de Millevaux et constituent plus du tiers du contenu d’Inflorenza (127 pages). Dans l’essentiel, ces parties reprennent le texte et présentation du [supplément Sombre du même nom](http://www.legrog.org/jeux/sombre/millevaux/millevaux-fr). Après un *Historique*de 25 pages qui décrit le cataclysme qui dévasta l’Europe ainsi que ses conséquences, la partie *Société et Civilisation* est consacrée à la vie des populations dans l’enfer forestier sur une quarantaine de pages. Les questions liées aux croyances, à la science et à la technologie font l’objet de textes d’une longueur similaire tandis que dix pages sont également consacrées aux sociétés secrètes.

Les dernières pages incluent une biographie de l’auteur, les crédits photographiques et trois pages de publicité, respectivement pour les jeux [Monostatos](http://www.legrog.org/jeux/monostatos), [Prosopopée](http://www.legrog.org/jeux-amateurs/prosopopee) et [Sens](http://www.legrog.org/jeux/sens-hexalogie). Trois pages blanches complètent le livre.



Le livre de base **Aux confins de l'Empire**est accompagné en VO d'un court livret, intitulé *Read this first* : après une nouvelle introductive de deux pages, il donne sur quatre pages une présentation du jeu de rôle en général et du présent jeu en particulier. Une insistance particulière est donnée sur les rôles différents du maître de jeu et des joueurs, ainsi que sur l'angle "en marge de l'Empire" choisi par le jeu. Dans la version française, il est inclus dans l'*Introduction (8 pages)*après une page de crédit et une page de sommaire.

Le premier chapitre présente les bases du système de jeu *: Le Jeu*(26 pages). La constitution d'un pool de dés et l'interprétation des résultats sont ainsi présentés en détail. Les différents types de dés sont décrits (trois types de dés positifs, trois négatifs, les dés de Force et les D100) ainsi que l'interprétation qu'il faut leur donner. Il faut noter qu'un tableau est fourni permettant d'utiliser des dés standards au lieu des dés spéciaux prévus pour le jeu. Les caractéristiques d'un personnage ainsi que la manière d'utiliser les compétences sont décrites. Le chapitre se conclut par une discussion des autres types de jets (opposition, compétition et assistance) et la description des autres éléments importants des règles : arbres des talents, points de destinée, obligations et expérience.

Le chapitre suivant, *Création de Personnage*(68 pages), est consacré à la création de personnage. Celle-ci se réalise en dix étapes :

* historique des personnages
* choix d'une obligation
* sélection d'une espèce parmi huit (dont les droïdes) qui détermine les caractéristiques de base du personnage et le nombre de points d'expérience à dépenser pour l'améliorer
* choix d'une carrière qui détermine les arbres des talents auxquels le personnage a accès
* choix d'une spécialisation qui détermine l'arbre des talents du personnage
* dépense des points d'expérience
* calcul des attributs dérivés
* choix d'une motivation
* équipement et apparence
* choix d'un vaisseau

Le chapitre décrit également les différentes carrières et les arbres des talents qui leurs sont associés. Les carrières sont :

* chasseur de prime
* colons
* explorateur
* mercenaire
* contrebandier
* technicien

Alors que le troisième chapitre, *Compétences* (26 pages), décrit les différentes compétences, le quatrième chapitre, *Talents*(20 pages), décrit les différents talents accessibles aux différentes carrières. Les talents donnent des avantages, actifs en permanence ou à activer, sur des actions spécifiques. Ils reflètent ainsi l'expertise particulière d'une carrière par rapport à une autre.

*Matériel et Equipement*(50 pages) débute par un topo sur l'économie galactique. Le chapitre se poursuit par une discussion sur la manière de gérer la rareté des équipements et sur les règles d'encombrement. Une liste d'équipement, principalement de combat, avec leurs caractéristiques et leur description, suit. Une présentation du marché noir et les règles permettant de personnaliser l'équipement closent le chapitre.

Le sixième chapitre, *Combat et Conflits* (26 pages), est consacré aux combats. Les différentes manœuvres de combat, les actions pouvant être réalisées ainsi que la manière de se défendre occupent la première partie du chapitre. Les règles de dommages physiques et mentaux et les soins terminent le chapitre.

*Vaisseaux et Véhicules*(50 pages) débute par les règles de combat véhiculaire qui suivent un schéma similaire à celles des combats entre individus. Le chapitre se poursuit par les règles des voyages interstellaires et se conclut par une liste de véhicules et de vaisseaux spatiaux.

Aux confins de l'Empireest consacré à des aventures se déroulant dans les marges de l'Empire, il n'y est ainsi pas possible de jouer un Jedi. Néanmoins, le huitième chapitre, *La Force* (14 pages), permet de jouer des personnages sensibles à la Force ou d'utiliser la carrière de *Fugitif de la Force*. Les pouvoirs de la Force (*Détection*, *Influence et Déplacement*) fonctionnent sur le même modèle que les talents (des arbres de pouvoirs) qui permettent, en échange d'un jet de Force et de la génération de point de Force, de réaliser des prouesses dignes d'un apprenti Jedi.

*Le Maître du Jeu*(38 pages) donne des conseils pour les futurs maîtres de jeu. La manière de créer des aventures et une campagne sont ainsi discutés. L'utilisation des points particuliers de règle, tels que les obligations ou les motivations, sont également abordés. Finalement, le chapitre se conclut par quelques règles optionnelles ou alternatives se concentrant sur les manières de réduire le nombre de jets de dés en partie.

Le dixième chapitre, *La Galaxie* (40 pages), présente l'organisation spatiale de la galaxie. Les différentes zones importantes sont présentées, telles que, par exemple, le secteur des Hutts, la région d'expansion ou le cœur de la galaxie. Le chapitre se termine par la description de huit planètes d'importance pour des personnes vivant dans les marges de la loi.

*Loi et Société*(24 pages) s'intéresse au fonctionnement de la loi dans la galaxie mais également sur les différentes planètes, et à la présentation des organisations criminelles que sont la famille Hutt et les Soleil noirs. Puis *Adversaires*(28 pages) donne une liste de personnages non-joueurs classés entre trois catégories : *sbires*, *rivaux* et *Némésis*.

Une aventure de 22 pages, *Ça Sent le Roussi*, lance les personnages des joueurs sur les traces d'un dangereux criminel sévissant sur la planète Formos. Un index de 7 pages et les fiches de personnage et de vaisseau clôturent ce livre de base.



**Krystal**est un jeu de la collection *Intégrales* des [12 Singes](http://www.legrog.org/editeurs/12-singes). Il prend place dans une Europe d'après une grande catastrophe appelée le Clivage, sur laquelle nul n'a d'informations précises. Le monde est maintenant un espace désolé où les saisons n'ont pratiquement plus court, où les faunes et flore subsistantes n'ont plus beaucoup de ressemblance avec leurs homologues actuelles et où l'air même se révèle mortel pour les humains. Ceux-ci vivent dans des enclaves protégées où la végétation persiste et où l'air est respirable, et peuvent se retrouver dans des espaces similaires plus réduits, les Havres. Certains, par le lien qu'ils ont établi avec un cristal accordé sur eux, peuvent supporter l'air vicié et parcourir le monde entre les enclaves et les havres de façon à peu près sûre. Ces Hérauts transmettent les informations entre les communautés et tentent de restaurer un monde habitable en recréant des Havres à distance raisonnable des enclaves.

Le monde connait six saisons : aux quatre connues s'ajoutent la mousson, située entre l'été et l'automne, et la morte-saison perpétuelle à l'extérieur des Havres. Ces saisons ont une influence en cours de jeu, par la saison de naissance du Héraut qui influera sur ses Atouts. Les enclaves indépendantes partagent une simili-religion commune, la Congrégation, dont les initiés se répartissent en trois ordres, minéral (protection et force), végétal (méditation et information) et animal (besoins des êtres vivants).

Comme les autres Intégrales, le jeu est motorisé par une version customisée du [système dK](http://www.legrog.org/jeux/dk-system). Les personnages sont définis par six caractéristiques variant de 1 à 5 (Force, Intelligence, Sagesse, Constitution, Dextérité, Charisme), un profil (type de profession : combattant, dirigeant, initié, ouvrier, paria ou scientifique), des compétences (dont le score correspond au niveau de celle-ci augmenté des valeurs de deux caractéristiques influant sur la compétence) et des Atouts (des avantages influant sur les mécanismes de jeu). Ces derniers sont rattachés à un tronc commun, à un profil ou à une saison. De base, un PJ dispose d'un Atout de chacun des trois types.

Une action sera réussie si la somme d'un D20 et de la compétence adéquate égale ou dépasse une difficulté donnée (de 5, facile, à 35, héroïque). Les règles prévoient la recherche et la disponibilité d'objets particuliers dans un monde aux ressources limitées, et les voyages, avec en particulier tous les obstacles qui peuvent se dresser sur le chemin des Hérauts. A la fin d'un scénario, le joueur peut ajouter un Atout à son Héraut, ainsi qu'un rang de compétence. En cours de jeu les PJ peuvent avoir recours à des dés à six faces de bonus, appelés dés Krystal (dK), qui peuvent leur donner un bonus pour réussir une action mais aussi selon leur résultat entrainer des effets négatifs, un choc-Krystal, en passant en particulier dans la main du MJ.



**Night's Black Agents** met en scène des personnages avec un background dans les services spéciaux mais ayant pris leurs distances avec leurs anciens employeurs. Ils découvrent au cours de leurs activités underground qu'il existe une "conspiration" de vampires vivant dans l'ombre du monde actuel, contre laquelle ils ont décidé de lutter. L'inspiration pour les personnages est supposée se trouver plutôt dans des films comme *Ronin* ou la trilogie *Bourne* que dans les James Bond, mais la principale reconnue est la série anglaise *Ultraviolet*.

Le jeu est motorisé par le système [Gumshoe](http://www.legrog.org/systemes/gumshoe) adapté pour plusieurs niveaux de jeu :

* *Burn*, action dans la tradition des Bourne ou Alias
* *Dust*, plus réaliste, façon Les Trois Jours du Condor
* *Mirror,* lorsque tout le monde peut être un agent double (les films Mission Impossible, Le Prisonnier) et
* *Stakes*, lorsque les enjeux moraux sont plus élevés que dans les autres modes.

Chacun d'eux à des particularités signalées dans le corps des règles par des icônes appropriées.

Un personnage est défini par un ou plusieurs Backgrounds (des packages de compétences), des compétences d'enquête, des capacités générales et une MOS *(Military Occupational Specialty)* donnant une action automatiquement réussie à chaque session de jeu. Comme dans les autres jeux [Gumshoe](http://www.legrog.org/systemes/gumshoe) ([Esoterroristes](http://www.legrog.org/jeux/esoterroristes), [Terreurs](http://www.legrog.org/jeux/terreurs), [Cthulhu](http://www.legrog.org/jeux/cthulhu)...), le personnage est complété par des sources de stabilité, motivations. En accord avec le thème du jeu, un attribut supplémentaire est prévu, la Confiance *(Trust)*, mesurant les relations entre les personnages pour guider les joueurs ; ces points peuvent être dépensés pour aider un autre personnage-joueur en cours de jeu. Également, du fait du genre cinématographique simulé, les règles de combat sont plus développées que dans les autres jeux [Gumshoe](http://www.legrog.org/systemes/gumshoe).

L'usage des compétences d'enquête est identique à celui qui en est fait dans [Esoterroristes](http://www.legrog.org/jeux/esoterroristes) ou [Cthulhu](http://www.legrog.org/jeux/cthulhu). Pour résumer, il faut annoncer qu'on utilise la bonne compétence au bon endroit pour trouver un indice s'il y en a un, aucun jet de dé n'étant à faire. L'utilisation d'un point de compétence permet néanmoins d'obtenir d'éventuels détails supplémentaires. Pour les autres compétences, le joueur annonce l'action de son personnage, le meneur de jeu estime la difficulté pour l'accomplir, entre 2 et 8. Le joueur dépense, temporairement, des points de la compétence concernée et jette un dé à six faces en y ajoutant le nombre de points dépensés. Si la somme est supérieure à la difficulté, l'action est réussie.

La nature de l'Opposition vampirique n'est pas définie dans les règles et chaque Director pourra la moduler selon ses désirs.



**Ars Magica** est un jeu médiéval-fantastique où la raison, la magie, le vulgaire, la féerie, l'infernal et le divin s'opposent dans l'Europe de 1197 après J.C. Les joueurs y incarnent les membres d'une Alliance, sorte de forteresse construite par et pour des Mages. La vie d'une Alliance est définie selon quatre saisons qui représentent le degré d'évolution de l'Alliance. Les Mages appartiennent à l'ordre d'Hermès qui est chargé de veiller au respect de certaines règles fondamentales. Ces règles, appelées "Code", permettent la coexistence des Mages avec les institutions féodales et religieuses qui ont tendance à les considérer comme des ennemis. L'Ordre d'Hermès s'occupe également de régler les conflits occasionnels entre Mages ou Alliances. Chaque Mage est affilié à l'une des treize Maisons fondatrices de l'ordre d'Hermès et possède donc une mentalité et des particularités qui lui sont propres.

Les personnages devront créer puis faire prospérer leur Alliance tout en la protégeant d'éventuels ennemis. Ils pourront se lancer dans des quêtes politiques, héroïques ou guerrières selon l'humeur du MJ. Les règles permettent de créer de façon très complète et très rapide un Mage, un compagnon (personnage majeur) ou un servant (personnage mineur). Cette création peut se faire par modification d'un archétype (de nombreux exemples sont donnés), par tirage aléatoire ou par système de répartition de points. Un système très complet de vices et vertus permet d'avoir des personnages riches et variés. Des règles pour la création des Alliances sont également données. Le système de jeu est relativement simple et réaliste. Les caractéristiques (au nombre de 8) vont de -5 à +5. A la création du personnage les compétences vont de 0 à 7, avec généralement un score maximum de 5 pour un personnage débutant.

Les jets se font avec 1D10 + une caractéristique + une compétence. Le total doit atteindre un seuil de difficulté choisi par le MJ. La magie se fait en utilisant 1D10 + un verbe (animer, détruire, créer, etc.) + une composante (animal, feu, corps, végétal, esprit). Le total doit atteindre un seuil de difficulté fixé par les conditions. Le combat peut se dérouler au choix selon deux systèmes : l'un rapide et l'autre plus long mais plus réaliste. Le système de magie est particulièrement complet et permet beaucoup de souplesse. Il est possible de lancer des sorts de façon habituelle (sorts connus par cœur), de lancer ceux connus en les adaptant à la situation ou d'en improviser sur le moment en combinant des arts magiques pour obtenir les effets désirés (par exemple, "détruire animal", en latin "Perdo Animal", permet de blesser un animal). Des règles d'expérience complètes permettent de faire évoluer le personnage, de se lier à un familier, d'enseigner à un apprenti, de créer des sorts, des potions ou des artefacts. L'évolution de l'Alliance est également prévue.

A noter qu'il existe des parutions [d20 System](http://www.legrog.org/jeux/d20-system) compatibles avec **Ars Magica**. [Atlas Games](http://www.legrog.org/editeurs/atlas-games) a en effet publié une gamme "Coriolis" d'ouvrages destinés à leurs propres jeux, mais utilisant le [d20 System](http://www.legrog.org/jeux/d20-system)



**Tenebrae** prend pour cadre l'Europe de la guerre de Trente Ans, sur la première moitié du dix-septième siècle. Les portes de l'Enfer ont été ouvertes suite à deux sacrifices de sang royal (Henri III et Henri IV) et les démons ont pu venir sur Terre, accompagnés d'âmes de personnes viles qui donnent naissance à des monstres. Quatre érudits mystérieux, un cardinal romain, une pasteure d'Amsterdam, un imam de Cordoue et un rabbin de Prague, ont mis en place une société occulte, la Multitude de Makpéla, dont les membres, appelés Docteurs (en référence à leurs masques similaires à ceux dont s'affublaient les médecins en période de peste), ont pour tâche de nettoyer le monde des monstres et démons.

Les Docteurs parcourent donc un monde déjà redoutable pour y débusquer le mal et l'exterminer. Leur statut leur impose l'obéissance à plusieurs lois (trois lois majeures s'appliquant pour tous les Docteurs et trois lois mineures dépendant de leurs mentors). S'ils ne disposent pas de magie, les Docteurs bénéficient cependant de quelques atouts qu'ils doivent à leurs armes et à leur masque.

**Tenebrae** est motorisé par le système de jeu de [Paladin](http://www.legrog.org/jeux/paladin), dans la [traduction](http://www.legrog.org/jeux/paladin/paladin-fr) de [John Grümph](http://www.legrog.org/biographies/le-grumph) pour les termes techniques. Chaque Docteur est ainsi défini par neuf attributs décrits par le joueur, trois Charnels, trois Blancs et trois Noirs, les deux derniers groupes représentant les bons et les mauvais côtés des personnages. Chaque groupe d'Attributs, dans lesquels le joueur répartit respectivement 9, 6 et 3 points, est constitué d'un Attribut Actif (utilisé lorsque le personnage prend l'initiative), un Réactif (lorsqu'il subit l'initiative d'un autre personnage) et un Social (pour gérer les interactions avec autrui). La définition des personnages inclut également une arme, distinctive pour chaque mentor, des talents et deux jauges d'Animus Blanc et Noir, que le joueur peut utiliser en particulier pour améliorer un lancer de dés.

Les actions sont résolues en lançant un nombre de dés à 6 faces dépendant de l'Attribut Charnel mis en jeu, éventuellement modifié par un talent, l'utilisation des Attributs Blancs et Noirs ou de l'Animus du personnage. Un dé donnant 5 ou 6 correspond à un succès, le nombre de ceux-ci étant mis en regard de la difficulté de l'action et du nombre de succès d'un éventuel opposant. Les combats sont ainsi résolus par comparaison du nombre de succès de l'attaquant (Actif) et du défenseur (Réactif), les dégâts étant appliqués sur les Attributs. La dépense des points d'Animus est permanente et ces points se regagnent en fonction des actions des Docteurs. Les actions mettant en jeu le côté obscur du personnage ou visant un adversaire "blanc" amèneront ainsi une augmentation de l'Animus Noir. Enfin, les points d'expérience reçus en fin de scénario permettent d'augmenter certains Attributs.



Un monde comme le nôtre, où les terres émergées représentent moins de 10 % de la surface, souvent irradiée. Des hommes comme nous (atlantes exceptés), plus des mutants considérés au mieux comme des esclaves. Une technologie en avance sur la nôtre, où la vie sous l'eau est la norme, et les manipulations génétiques sont monnaie courante. Une société dominée par l'armée et les scientifiques, où les intérêts personnels sont indissociables des luttes politiques. Bref, un splendide panier de crabes tant sur le plan physique que relationnel.

Pour les joueurs, **Subabysse** est donc un monde très semblable au nôtre, à la différence que la population vit en majorité sous l'eau. La raison ? Colère des dieux ou holocauste nucléaire, trois siècles auparavant. Mais certains avaient préparé des refuges sous-marins, en prévision d'un tel événement.

Ce qui explique, à l'heure actuelle, l'importance de deux groupes particuliers : l'armée, à l'origine (le plus souvent) du financement des refuges ; et les scientifiques, à l'origine de la création (et du développement) de ces bases sous-marines.

En surface, il n'y eu presque aucun survivant, et les radiations entraînèrent des mutations chez ces derniers. Enfin, le déséquilibre écologique entraîna l'immersion de la majorité des terres émergées.

La mémoire de cet holocauste - et de ce qu'il y avait avant - est préservée au sein de cercles réduits de la population. Cela n'empêche pas les armées de prendre de plus en plus d'importance, et de nouveaux conflits de pointer le bout du nez. Corruption et intérêts personnels jouent un rôle de plus en plus grand dans l'équilibre entre les huit nations...

Pour les meneurs de jeu, **Subabysse** est bien notre monde, dans un avenir pas si lointain - mais les joueurs s'en rendront vite compte. Néanmoins, la dimension sous-marine apporte beaucoup d'exotisme, et incite à la réflexion avant l'action : un simple dommage à un équipement (combinaison, aqua jet...) peut être lourd de conséquences quand on est plusieurs centaines de mètres sous la surface de l'eau !

Les joueurs interprètent des humains de diverses professions, d'une culture quelconque, voire des mutants ou des atlantes - race spéciale avec son propre pays. Dans une paix mondiale qui n'est qu'apparente, ils pourront servir les intérêts de groupes variés... ou les leurs, tout en apprenant les mécanismes réels qui font marcher le monde.

Le système de jeu se rapproche un peu du système [Chaosium](http://www.legrog.org/editeurs/chaosium) : lancé de dé pourcentage (D100), sous un seuil égal à la somme des scores dans une caractéristique (force mentale, physique, habileté, technique - notée sur 50) et une aptitude (commerce, perception, combat, facteur chance... sur 50). Une réussite critique est possible (un vingtième du score total) ainsi qu'un échec total (marge d'échec de plus de 50). La santé du personnage est représentée par un niveau de blessure, allant de la blessure légère à la mort (5 étapes), selon le physique et les dommages reçus.

L'expérience s'acquiert avec les jets de compétence réussis, qui permettent d'améliorer le score dans la compétence, d'une part ; mais également avec la complétude du scénario, qui apporte des réussites supplémentaires et des possibilités d'augmentation des caractéristiques.



**Wastburg** permet de jouer des gardes dans la cité de Wastburg, tirée du roman de [Cédric Ferrand](http://www.legrog.org/biographies/cedric-ferrand). Le jeu se déroule peu après la fin du roman éponyme.

La cité de Wastburg se situe sur une île située à l’estuaire d’un grand fleuve, fleuve qui sert de frontière entre le royaume loritain (une population aux coutumes étranges, stigmatisée et réputée paresseuse) et le royaume waelmien. Cité franche, un pont relie la ville au royaume waelmien et également, lorsque ce deuxième pont sera terminé, au royaume loritain. La cité doit son indépendance aux puissants mages qui dirigeaient la ville avant la déglingue qui vit, dans un passé indéterminé, la magie disparaître. La dernière relique de cette époque, une tour imposante qui trônait au centre la cité, vient d’ailleurs d’être détruite dans une mystérieuse explosion qui vit également disparaître le bourgmestre de la cité. La vie de garde à Wastburg est difficile et les personnages-joueurs auront fort à faire pour survivre au crime organisé, aux puissants et aux gardes des autres quartiers, tout ceci en tentant de lutter, mollement, contre le crime, et d’arrondir leurs fins de mois.

Le système de jeu, adapté du **Free Universal Roleplying Game** de Nathan Russel, utilise des D6 et seuls les joueurs jettent les dés. Afin de résoudre une action, un joueur pose une question au maître de jeu ; il lance ensuite entre trois et un D6 (cela dépend du niveau de personnage face à l’action). Selon son niveau il garde le dé ayant fait le résultat le plus faible ou le plus élevé et le compare au tableau des conséquences. Les résultats possibles sont :

* Non, et...
* Non
* Non, mais…
* Oui, mais…
* Oui
* Oui, et…

Les "et" et les "mais" représentant, selon qu’il s’agit d’une réussite ou d’un échec, une complication ou un bonus. Les "Non, et… "et "Oui, et…" permettent également de gagner ou perdre de l’aubaine. L’aubaine sont des points que le joueur peut garder pour lui ou mettre en commun et qui permettent d’augmenter de 1 le résultat du dé (aubaine personnelle) ou de relancer tous les dés (aubaine de groupe). En cas d’opposition c’est le personnage qui a obtenu le résultat le plus élevé qui applique son résultat. Le niveau d’une action est déterminé par les circonstances de celle-ci et par les traits du personnage agissant.

Chaque personnage est défini par six traits choisis librement par le joueur. Un trait est une courte phrase qui définit le personnage. Parmi les exemples du livre de base on trouve : une vraie tête de linotte, droit dans ses bottes, et vlan, v’là la botte de Wastburg, etc. A la création, chaque joueur choisit également deux contacts et reçoit son équipement. De base il n’a que le barda classique d’un garde, il peut ensuite demander six objets en faisant un jet, de plus en plus difficile à chaque fois, et applique le résultat pour savoir s’il a l’objet demandé et à quelles conditions.

Le système de jeu ne propose pas de système d’expérience, mais laisse le maître de jeu juge de ce qu’il peut donner pour récompenser les personnages.



**Hexagon Universe** met en scène l'univers du même nom créé à l'initiative de Marcel Navarro dès les années 1960 chez l'éditeur Lug, notamment dans la revue *Futura* mais aussi les autres publications de l'éditeur, *Zembla*, *Kiwi*, etc., en parallèle des publications de héros Marvel dans *Fantask*, *Marvel*, *Strange* et *Titans*. Ces héros de création française (Zembla, Jeff Sullivan l'Homme d'Airain, Homicron, etc.) vivaient chacun dans sa série mais des passerelles ont fini par apparaitre. Ces passerelles se sont généralisées lors du revival de l'univers Hexagon à la fin des années 1990 pour établir un véritable univers partagé entre tous. Ce retour en forme de comics a été suivi de recueils de nouvelles et romans aux éditions Rivière Blanche.

Les héros de l'univers Hexagon sont des héros clairs, loin des personnages torturés des comics américains actuels. Le jeu présente des héros avec l'idée qu'ils se regrouperont en équipes sous l'aile du CLASH, une organisation internationale de lutte contre le crime sous le contrôle de l'ONU.

Les personnages sont d'abord définis par un concept et deux jauges (Energie et Audace) représentant leurs vitalité et leur volonté pour l'une, leur héroïsme et capacité à se dépasser pour l'autre. Viennent ensuite des Traits répartis en trois groupes : trois Motivations (valeur de 1 à 3, des Talents (valeurs de 1 à 3) et des Pouvoirs (achetés grâce à une réserve de points, chaque pouvoir ayant un effet défini par le joueur et un rang de 1 à 5). Les points dévolus à la création des personnages peuvent être mis en réserve par les joueurs pour acheter le QG de leur groupe.

Le système repose sur la création d'un pool de dés en additionnant les rangs d'une Motivation, un talent et un Pouvoir, s'il y en a d'adaptés. Le joueur lance alors un nombre de dés à six faces égal à cette addition. Les dés donnant un résultat de 4 à 6 sont considérés comme des succès, les 6 donnant la possibilité de relancer le dé et d'ajouter un nouveau succès potentiel. Le nombre de succès comparé à un seuil de difficulté ou au nombre de succès d'une opposition détermine la réussite ou l'échec de la tentative. Les points d'Audace permettront d'améliorer un résultat en ajoutant un dé ou en fixant l'un d'eux en position succès. Les règles prévoient le cas de dilemmes liés aux Motivations des personnages, qui peuvent amener celles-ci à voir leur score varier, ramenant en échange des points d'expérience. Ceux-ci sont également gagnés de manière fixe selon les actions des personnages et dépensés pour ajouter un Talent ou améliorer le rang d'un Talent ou d'un Pouvoir.



**Eclipse Phase** est un jeu de science-fiction qui s'inspire du courant "transhumaniste". Dans cet univers, la science a développé des technologies qui non seulement améliorent le corps humain par la cybernétique et la génétique, mais qui en plus peuvent sauvegarder l'esprit comme s'il s'agissait de données informatiques. On peut ainsi se projeter dans un monde virtuel et y vivre indéfiniment. Il est aussi possible de se transférer dans un autre corps, d'en changer selon ses besoins comme s'il s'agissait d'un simple outil adapté à une situation. Finalement, l'Homme s'est affranchi de la maladie, de la vieillesse et de la mort.

Toutefois, l'univers d'Eclipse Phase est loin d'être un monde idéal, car il emprunte tour à tour au cyberpunk, au post-apocalyptique et à l'horreur. D'ailleurs, si le titre évoque l'espace, il vient avant tout du vocabulaire médical. Comme le précise le site officiel, la "phase d'éclipse" est le moment où un virus infecte un corps et se multiplie sans être encore détectable.

Dans le jeu, Mars a été terra formé et une partie du système solaire est colonisé. C'est le nouveau territoire de l'humanité, car la Terre a été dévastée par des armes de destruction massive lorsque les intelligences artificielles qui les contrôlaient se sont retournées contre leurs créateurs. Les personnages font désormais partie d'un groupe appelé le "Firewall". Ils lutteront contre les conspirations et les menaces globales qui pèsent sur les survivants, en s'aidant des fabuleuses technologies de la transhumanité : voyage spatial, changement de corps, réseaux virtuels, robotique, nanotechnologie...

Le background donne la trame des événements, décrit les technologies et les structures sociales, les colonies, les factions politiques et financières, les secteurs de la galaxie et les différents enjeux pour le groupe Firewall. Il peut servir tel quel de cadre, mais il n'y a pas de restriction particulière. Le meneur de jeu peut aussi composer une campagne personnelle en puisant parmi ces nombreux éléments.

Les personnages sont constitués de deux parties distinctes : le *Morph*, ou corps physique, et l'*Ego*, qui représente l'esprit, et qui peut passer d'un *Morph* à l'autre si le besoin s'en fait sentir. A la création, le joueur choisit l'origine (*Background*), la faction à laquelle il appartient, et des motivations pour l'*Ego* de son personnage, puis choisit son *Morph*. Ces éléments ont chacun des avantages et désavantages liés. Le personnage est ensuite défini par sept Aptitudes (*Cognition*, *Coordination*,*Intuition*, *Reflexes*, *Savvy*, *Somatics*, *Willpower*), des Stats (*Initiative*, *Lucidity*, *Trauma Threshold*, *Insanity Rating*, *Moxie*,*Speed*, *Durability*, *Wound Threshold*, *Death Rating*, *Damage Bonus*), et des compétences basées sur les Aptitudes. Un système de Traits positifs ou négatifs complète l'ensemble.

Les règles du jeu utilisent un système à base de pourcentage et de marge de réussite. Pour réussir une action, il faut faire en dessous du score de son personnage. En plus des oppositions classiques, le système décrit l'utilisation des pouvoirs Psis, des améliorations corporelles, de l'univers virtuel, de la sauvegarde de l'esprit et du transfert dans des corps utilitaires, des exosquelettes, des véhicules et des vaisseaux, ou encore les aliens, les intelligences artificielles et les virus qui font partie des menaces sérieuses.

La licence *Creative Commons* qui accompagne Eclipse Phase est une autre particularité de ce jeu, en parfait accord avec son thème "transhumaniste". Les auteurs encouragent les joueurs à s'approprier les règles et l'univers, à les reprendre ou à les modifier, et à diffuser leur propre vision du jeu. Les textes du livre de base et du site officiel, et la plupart des illustrations, sont ainsi libres d'être adaptés et partagés, avec pour unique restriction un usage non commercial.

Pour aller jusqu'au bout de cette logique, le PDF du livre de base a même été diffusé sur les réseaux *Peer-to-Peer* par les auteurs. En parallèle, le fichier et le livre de base sont vendus pour ceux qui veulent soutenir ce jeu et voir fleurir de prochains suppléments.



**Fading Suns** est un jeu de science-fiction américain, écrit par d'anciens auteurs de l'écurie [White Wolf](http://www.legrog.org/editeurs/white-wolf). Si le style du jeu, et sa présentation, présentent quelques réminiscences du [Monde des Ténèbres](http://www.legrog.org/jeux/monde-des-tenebres-1991), ce n'est donc pas un hasard. L'ambiance de Fading Suns est sombre, car le jeu transpose la structure sociale moyenâgeuse dans un jeu de space-opera. Extra-terrestres et haute technologie côtoient noblesse et clergé, dans une ambiance gothique et baroque. La population vit dans la peur et la superstition, et les joueurs incarnent des héros passionnés aux objectifs grandioses. Parmi les inspirations manifestes du jeu, on peut citer "Dune" de Frank Herbert, "La Grande Porte" de Frederik Pohl, ou "Hyperion" de Dan Simmons.

Le jeu se déroule au 50ème siècle. Des millénaires plus tôt, l'homme a atteint les confins de son système solaire, et a découvert un immense artefact laissé par une espèce extraterrestre depuis longtemps disparue, les Annunaki. Il s'agissait d'un Portail (*Jumpgate*), qui permit à l'humanité de s'étendre à travers les étoiles et de coloniser des systèmes autrement inaccessibles. Les vaisseaux envoyés de portail en portail ne tardèrent pas à découvrir d'autres espèces intelligentes, avec qui les terriens eurent tôt fait d'entrer en guerre. La volonté d'indépendance des nouveaux colons, les conflits, les interrogations métaphysiques causées par la découverte d'intelligences extraterrestres, provoquèrent la chute de deux républiques, plusieurs guerres, et l'avènement d'un nouvel ordre social, de structure féodale. De nombreuses connaissances technologiques furent perdues, alors que d'autres étaient mises à l'index par l'Église du Pancréateur, la nouvelle religion de cet âge spatial. La civilisation humaine s'étend sur une fraction seulement de son ancien territoire, une région appelée les "Mondes Connus" qui rassemble une quarantaine de planètes. Certains Portails conduisent au-delà, mais rares sont ceux qui osent les franchir...

Au 50ème siècle ap. J-C., l'Empereur régnant s'appelle Alexius, et son avènement a permis de mettre fin aux guerres de succession qui avaient mis à feu et à sang les Mondes Connus pendant plus de deux générations. Mais le pouvoir de l'empereur est fragile, Alexius ayant à imposer sa volonté à de nombreux groupes aux intérêts souvent fort divergents :

- [Ceux qui gouvernent](http://www.legrog.org/jeux/fading-suns/seigneurs-des-mondes-connus-fr) :
La stabilité du trône impérial repose sur l'alliance (ou le statu quo) entre les cinq maisons royales, dont l'origine remonte à la Première République. [Hawkwood](http://www.legrog.org/jeux/fading-suns/atlas-stellaire-les-fiefs-hawkwood-fr) (la maison dont est issu l'empereur), Décados, Hazat, Li Halan, et al-Malik, ont tous eu par le passé leur heure de gloire, et il ne manque pas de prétendants à une éventuelle succession impériale.
Ces nobles règnent en suzerains médiévaux sur leurs mondes, et dans les palais, l'étiquette, les duels et l'amour courtois ont été érigés en règles de vie. Mais le pouvoir de la noblesse n'est pas absolu...

- [Ceux qui prient](http://www.legrog.org/jeux/fading-suns/pretres-du-soleil-universel-fr) :
L'Eglise Universelle du Soleil Céleste est l'institution qui a le plus d'impact sur la vie quotidienne au 50ème siècle. Après tout, c'est elle qui a mis à l'index la technologie ! Mais au sein de l'Eglise, on trouve de nombreux ordres, dont les buts et les visions ne concordent pas toujours. Les prêtres peuvent accomplir quotidiennement, grâce à leur foi, des miracles, regroupés sous le terme générique de Théurgie. Chaque ordre a développé sa spécialité : il n'y a pas beaucoup de points communs entre la Fraternité des Armes, l'Ordre eskatonique, ou l'Inquisition...

- [Ceux qui commercent](http://www.legrog.org/jeux/fading-suns/marchands-du-reseau-stellaire-fr) :
Les guildes marchandes sont les héritières des grands conglomérats de la Seconde République. Réunies au sein d'une ligue pour défendre leurs intérêts face au Clergé et à la Noblesse, elles n'en sont pas moins différentes les unes des autres. Chaque guilde a son domaine privilégié, même s'il n'existe aucun monopole, et toutes sont prêtes à tout pour le profit. Leur puissance est telle que l'Eglise Universelle est obligée de tolérer (la plupart du temps) leur utilisation de la technologie.

Mais les soucis de l'Empereur seraient légers, s'il n'avait à se soucier que de possibles conflits au sein des Mondes Connus...

- Ceux qui sont différents :
Le terme de "Xénomorphes" regroupe bien des peuples différents. Certains ont été assimilé par l'Empire, et vivent en plus ou moins bonne entente au milieu des humains, comme les Vorox, ou les [Ur-Obun et les Ur-Ukar](http://www.legrog.org/jeux/fading-suns/enfants-des-dieux-fr). Mais l'hégémonie Vao (Vau), immense et technologiquement très en avance sur les hommes, oppose par sa seule existence une ferme limite à l'expansion de l'Empire d'Alexius. Sans parler des symbiotes, ces parasites extraterrestres dont la seule présence sur une planète suffit à transformer celle-ci en champ de bataille...

- Ceux qui pillent :
Après la diaspora, pendant les années de guerre qui ravagèrent les Mondes Connus, le contact fut perdu avec de nombreuses planètes. Aujourd'hui, les Chevaliers Errants (*Questing Knights*) d'Alexius en redécouvrent certains, et tous ne sont pas amicaux : le Califat Kurgan, par exemple, semble bien décidé à mettre l'Empire à feu et à sang.

Ce bref survol du monde de **Fading Suns** ne saurait ignorer les menaces dont personne ne veut parler : cultes hérétiques, psis, adorateurs de démons, sectes schismatiques, la liste est longue des ennemis de l'ordre établi... Et, face à l'énigme des Soleils Mourants, les troubles sociaux ne font que prendre plus d'ampleur. Est-ce la fin du monde, une manifestation du Pancreator, ou un phénomène explicable par la science ? Tellement de connaissances technologiques ont été perdues... Le phénomène de la disparition des étoiles constitue le grand mystère du jeu, et rien n'a encore été dévoilé sur ce sujet.

Les personnages-joueurs qui vont évoluer dans les Mondes Connus (et au-delà) seront vraisemblablement des hommes libres : nobles, marchands, ou clercs, ils ont le choix de leur destin, et de leurs allégeances. Peut-être choisiront ils de servir l'empereur Alexius en devenant Chevalier Errant (pour les nobles) ou Fidèle Impérial (pour les guildiens et les prêtres).
Les personnages seront définis au moyen de caractéristiques et de compétences (notées sur 10 pour les humains). Une catégorie, "Esprit", qui représente les inclinations sociales du personnage, regroupe des caractéristiques groupées par paires opposées : extraverti-introverti, passion-calme, et foi-ego. Ces paires représentent la dualité du caractère humain. Quand une caractéristique augmente, celle qui lui est opposée diminue.
Pour créer un personnage, le joueur dispose de deux méthodes : une méthode "biographique", qui lui permet de connaître quels sont les attributs à augmenter, pour chaque étape de sa formation (enfance, apprentissage, premier poste, temps de service), laquelle dépend de la voie qu'il a choisi. L'autre processus, plus long, consiste à répartir des points dans les attributs.

Le principe de base du système de **Fading Suns**repose sur le jet d'1D20 sous la somme caractéristique + compétence appropriée à l'action. Le jet du D20 devra être le plus élevé possible (tout en restant inférieur ou égal à la somme des attributs), ceci conditionnant la qualité de la réussite.
Cette règle de base se complète de variations pour les actions complexes (oppositions, combat, actions prolongées, actions continues, actions multiples), et est affinée dans les développements concernant le combat, les pouvoirs psychiques, la magie sainte (la Théurgie), les implants cybernétiques, et le système de combat spatial.

**Fading Suns** a connu une [adaptation au D20 System](http://www.legrog.org/jeux/d20-fading-suns), et les suppléments postérieurs à celle-ci ont coutume de fournir les indications techniques pour les deux mécanismes de jeu : le "Victory Points System" et le D20 System.



13th Age est un jeu de rôle médiéval-fantastique issu d’une [souscription lancée en mars 2012](http://www.legrog.org/informations/actualites/21-03-2012-playtesteurs-wanted) par ses auteurs [Jonhatan Tweet](http://www.legrog.org/biographies/jonathan-tweet) et [Rob Einsoo](http://www.legrog.org/biographies/rob-heinsoo). Rapidement bouclée, la souscription a permis de lancer le livre de base ainsi qu’une série de suppléments (dont un bestiaire) à paraître et de faire du système de jeu, l’*Archmage engine*, un système OGL ouvert à tous. L’objectif des auteurs était de créer un jeu « épique » dans le sens où les joueurs incarnent des héros promis à un destin qui les verra influencer le monde entier. Ils désiraient également créer un système fluide et simple tout en gardant le plaisir de jeter des brouettes de dés. 13th Age se veut donc une tentative pour concilier *roll playing* et *role playing* et reprend les grands principes de [D&D](http://www.legrog.org/jeux/d-d3-dungeons-and-dragons-troisieme-edition).

Le jeu reprend en effet les mécanismes des [troisième](http://www.legrog.org/jeux/d-d3-dungeons-and-dragons-troisieme-edition) et [quatrième éditions de D&D](http://www.legrog.org/jeux/d-d4-dungeons-and-dragons-quatrieme-edition) sur lesquels les deux auteurs avaient travaillé. Le personnage est défini par les caractéristiques classiques du [système d20](http://www.legrog.org/jeux/d20-system), par une classe de personnage qui évolue sur dix niveaux (soit sensiblement plus rapidement que la plupart des jeux de ce genre) et la plupart des actions se résolvent par le jet d’un dé à 20 faces. A la [quatrième édition de D&D](http://www.legrog.org/jeux/d-d4-dungeons-and-dragons-quatrieme-edition) ont été repris un certain nombre de mécanismes tels que celui des recharges (un pouvoir s’utilise de manière quotidienne, par rencontre ou à volonté), les repos (qui permettent de récupérer des points de vie), le calcul des points de vie (désormais fixes pour chaque niveau, les dés de vie ne comptant que pour la récupération des blessures) ainsi que le système des « meutes » de monstres permettant de transformer une nuée d’adversaires faibles en un seul adversaire. Si le système de la classe d’armure est maintenue (avec une différence dans son calcul), les jets de sauvegarde, en revanche, ont été remplacés par deux défenses (*physical defense* et *mental defense*) utilisées de manière passive. Il est également à noter que les personnages ont plus de points de vie au premier niveau que leurs homologues des deux dernières éditions de Donjons et Dragons. Enfin, il est également donné la possibilité aux meneurs de jeu de ne pas lancer de dés mais de se contenter de résultats moyens (c’est là une des nombreuses règles optionnelles proposées par les auteurs).

Comme dans les deux éditions de D&D, les personnages de 13th Age peuvent accéder à des pouvoirs (qui varient selon les classes) et à des dons généraux ou des dons de classe. Chaque personnage de 13th Age a ainsi accès à des dons. Il en choisit un au niveau 1 et en gagne un à chaque niveau. Les dons sont divisés en trois niveaux, « aventurier », « champion » et « épique ». Les dons de niveau « champion » sont accessibles au niveau 5, les dons épiques au niveau 8. Il est à noter que les personnages utilisant la magie ont accès à un petit nombre de sorts (très souvent réutilisables cependant), qui sont modifiables en fonction du niveau du personnage. Par exemple le sortilège de magicien flèche acide (*acid arrow*) fait 4d10 points de dégâts au niveau 1, 5d10 au niveau 3, 8d10 au niveau 5, 3d4 X 10 au niveau 7 et enfin 5d4X10 au niveau 9. De plus, les personnages utilisant la magie ont accès à des sorts utilitaires utilisables sous la forme de rituel (par exemple le sort de scrutation, *scrying*)

Si 13th Age se veut une "lettre d'amour" à [D&D](http://www.legrog.org/jeux/d-d3-dungeons-and-dragons-troisieme-edition), les deux auteurs ont cependant introduit quelques mécanismes bien spécifiques. L’*escalation dice* (« dé d’escalade ») est l’une de ces innovations. Il s’agit d’un dé à six faces placé sur la table lors des combats. A chaque round, le dé monte d’un cran. En fonction du chiffre indiqué sur la face, les personnages (et certains parmi leurs adversaires) reçoivent des bonus à leurs jets afin de simuler l’acharnement croissant des combattants, ou peuvent activer certains pouvoirs. De la même manière, 13th Age ne possède pas de liste de compétences. Pour réussir une action (hors du combat), le personnage jette un dé à 20 faces + un modificateur de caractéristique adéquat pour la situation + son niveau. Il peut également ajouter à ce jet des points de background si celui-ci s’avère utile pour régler la situation ; un personnage ayant un passé de cambrioleur aura ainsi un bonus lorsqu’il s’agit de crocheter ou de forcer un coffre. Le système propose enfin de « positiver l’échec ». L'échec d'une compétence n’indique pas forcément que le personnage a échoué mais que des celle-ci a eu des conséquences imprévues. Par exemple, un personnage qui saute à la corde et qui échoue à son jet atteint bien l’autre bout de la corniche mais sa corde est inutilisable. Dans le cas du combat, afin de le rendre plus rapide, ce principe se retrouve dans le fait que de nombreuses attaques font des dégâts (certes bien moindres) même sur un échec.

13th Age se distingue également de ses deux matrices par l’attention apportée à la création du personnage. Si elle est techniquement similaire à celle de [D&D](http://www.legrog.org/jeux/d-d3-dungeons-and-dragons-troisieme-edition), 13th Age introduit la notion de « one unique thing ». Il s'agit d’un trait qui, a priori, n’a pas de conséquence technique mais permet de définir son personnage (par exemple, « je suis le plus vieil elfe du monde » ou « j’ai gagné trois fois le championnat nain de beuverie », « j’ai coupé mon bras gauche pour montrer à quel point je suis costaud »). De la même manière, chaque personnage nouvellement créé doit investir 8 points dans au moins trois backgrounds. Un background peut correspondre à une occupation (par exemple un ancien gladiateur), à un contexte ethno-géographique (« j’ai été un guerrier de la Tribu des Collines Sauvages ») ou à un hobby (« je suis un chevalier qui fait de la poésie à mes heures perdues »). Ces deux biais doivent permettre aux joueurs de donner vie à leurs personnages tout comme ils permettent aux MJ d’étoffer leur mondes de campagne. Par défaut, le monde de 13th Age est celui du Dragon Empire décrit dans le livre de base.

C’est ce même principe de personnalisation de la partie que l’on retrouve dans une autre innovation de 13th Age, celui des icônes. Les icônes sont de puissants personnages non-joueurs auxquels les personnages seront affiliés ou qu’ils affronteront le long de la campagne. Ce sont des figures dont les actions et interactions tisseront la trame de la campagne. Elles fonctionnent donc comme des factions qui peuvent éventuellement (c’est ce que proposent les auteurs) remplacer les alignements. A la création, les personnages choisissent au début une relation avec une ou plusieurs icônes, relation qui peut être positive, négative ou complexe. Ils investissent pour cela des points (3 à la création). Au début de chaque aventure, les personnages jettent autant de dés à 6 faces qu’ils ont de points de relation avec une icône. Tout 6 obtenu se traduit par un avantage (l’aide d’un PNJ, un objet utile pour l’aventure…), un 5 produit les mêmes effets mais avec une contrepartie ; par exemple, une icône alliée des personnages consentira à les aider en l’échange d’un service.

Le monde de campagne, le Dragon Empire, est un monde médiéval fantastique classique qui propose les races habituelles : humains, gnomes, nains, halflings, elfes et orques… Alors que commence son treizième âge, il est couvert par un empire dont l’unité est désormais menacée par diverses choses, dont l'évolution des délicates relations qu’entretiennent entre elles les treize icônes décrites dans le livre de base.