

## Metabarons

### Une présentation du jeu et de l'Univers par Siltis

Lorsque Siltis, l'animatrice du site officiel de *Metabarons* nous a proposé de parler du jeu dans notre webzine, nous avons un peu été pris au dépourvu : aucun de nous en effet ne connaissait le jeu, ni même ne l'avait feuilleté. L'erreur fut vite réparée, et la première approche fut très encourageante.

N'ayant pas le temps matériel de faire une véritable critique comme nous l'entendons à Eastenwest (lecture détaillée de la gamme, nombreuses maîtrises, avis multiples,...), nous avons demandé à Siltis de nous présenter le jeu, mais aussi l'univers à l'origine du jeu et la communauté.

Retrouvez à la fin de l'article un premier avis sur le jeu, après trois parties de test...

### LA BANDE DESSINEE « LA CASTE DES METABARONS » :

Véritable œuvre au sens premier du terme, l'univers tissé album après album par Alexandro Jodorowsky, Moebius, Zoran Janjto, Juan Gimenez, dans les séries de l'Incal et des *Metabarons*, passionne des centaines de milliers de lecteurs depuis plus de 20 ans. Et il ne cesse de s'enrichir. En novembre 2000, c'était la saga de John Difool qui connaissait un nouveau rebondissement avec le tome 1 d'Après L'Incal et à la fin de cette année, ce seront les vents furieux de l'aventure épique qui souffleront de nouveau avec le tome 7 de la Caste des *metabarons*.

Ecrite par Jodorowsky et dessinée par Juan Gimenez, cette dernière suit de près la lignée de guerriers mystiques épris de puissance et gardiens de terribles secrets.

### ♦ LE LIVRE D'UNIVERS (288 pages couleurs, couverture rigide, 249 F)



Sortie en avril 2001

Gigantesque bible encyclopédique sur l'empire cosmique, *Les metabarons - L'univers* explore dans les moindres détails les arcanes d'une société intersidérale impitoyable.

En six chapitres thématiques, le lecteur découvrira

l'histoire véritable de la lignée impériale, dont Janus-Jana le couple siamois superbement isolé dans l'œuf sacré à Palais d'Or est le dernier avatar, la mécanique subtile des luttes mortelles que se livrent les quatre piliers de l'Empire - les Maganats, l'Ekonomat, les Coloniaux et les Techno-Technos - l'organisation de l'Endogarde toute-puissante et les fabuleux pouvoirs des mentreks. Au fil des pages, il fera aussi plus ample connaissance avec les pirates de l'espace, l'ordre disparu des Shabda-Oud, l'auguste lignée des Castaka et une galerie d'autres personnages qui donnent à l'univers sa couleur incomparable.

Le lecteur fera également une plongée vertigineuse dans l'univers confiné et oppressant des endocities - les fameuses cités-puits et sillonnera les immensités stellaires à la découverte de mondes étranges peuplés de mutants, d'aliens et autres créatures chez qui l'effrayant le dispute à l'exotisme. A bord de fantastiques vaisseaux, il empruntera à des vitesses supra-luminiques des tunnels creusés dans la trame même de l'univers et, s'affranchissant du temps et de l'espace, partira à la conquête d'horizons toujours plus vastes.

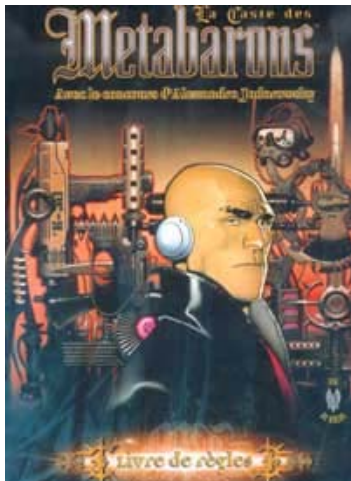
Enfin, voyageur immobile, il pourra aller à la rencontre de puissances fabuleuses, d'êtres d'essence divine, et se lancer à corps perdu dans une quête effrénée pour trouver peut être, au bout du chemin, sa vérité.

Si l'on ajoute que la réalisation a été suivie et approuvée par Jodorowsky, et que des illustrateurs de renom - Georges Bess, Travis Charest, et Sylvio Cadelo, entre autres - ont participé à la conception graphique, on comprend que cet ouvrage intéressera autant les joueurs que les inconditionnels des bandes dessinées.

## LA GAMME DE JEU DE RÔLE :

### ◆ LE LIVRE DE REGLES (288 pages couleurs, couverture rigide, 210 F)

Sortie en février 2001



Ce premier produit de la gamme, écrit par les auteurs américains de West End Games et adapté par l'équipe française de Yéti Entertainment, propose une adaptation du système D6 à l'univers des Métabarons et contient toutes les données

indispensables au déroulement d'une partie de jeu de rôle dans l'univers des séries Métabarons, L'Incal et Avant l'Incal.

Au menu de ce livre abondamment illustré, les amateurs de jeu de rôles trouveront toutes les règles qui leur permettront d'utiliser le système D6 – rendu célèbre par l'adaptation jeu de rôle de Star Wars. Ils pourront ainsi créer leurs personnages, gérer les combats et les déplacements spatiaux, choisir leur équipement, etc. En plus les mécanismes de base, quatre chapitres présentent les règles spécifiques à l'univers métabarons : combats spatiaux impliquant plusieurs vaisseaux, tactiques militaires, gestion des ordinateurs et magie.

### ◆ LE GUIDE DE MENEUR DE JEU + L'ECRAN (livret de 80 pages noir et blanc + écran 4 volets couleurs)

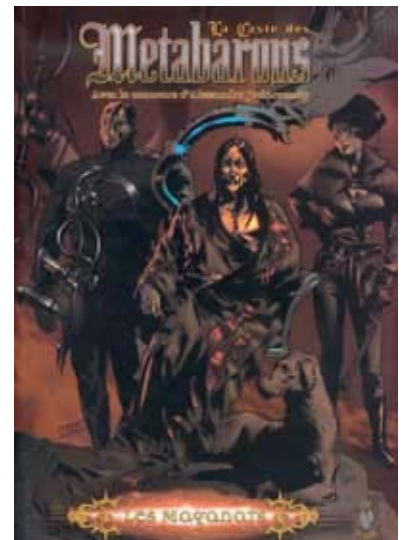


Glissé dans les quatre volets entièrement illustrés d'un paravent de jeu, un livret destiné aux meneurs de jeu fournira de plus amples renseignements sur la façon de créer un personnage, d'inventer et de mettre en scène un scénario de jeu de

rôles. Ce livret contient également des idées d'aventures, un scénario d'introduction prêt à jouer et une description précise et ludique de l'Amarax et du Nécorrêve – deux forces qui président à la destinée des habitants de cet univers et permettent aux héros de se définir une ligne de conduite basée sur de hautes valeurs morales.

### ◆ LES MAGANATS : (128 pages noir et blanc, 149 F)

Ce premier supplément plongera le lecteur au cœur du monde de la noblesse et des intrigues de Palais d'Or. Entre autre, il contient l'histoire des maganats, l'organisation détaillée des Grandes Maisons, des vaisseaux et équipements inédits, un



système solaire complet, et plus de 30 pages de scénarios, dont le premier volet de grande campagne « La Geste de ténèbre » qui propulsera les personnages dans un tourbillon d'événements cosmiques retentissants.

### ◆ SUPPLEMENTS A VENIR

En décembre sortira un compendium de pouvoirs et de capacités liés au code d'honneur et aux compétences psioniques. Un véritable guide de l'amarax et du nécorrêve. Sous l'appellation « les codes d'honneurs », il fournira aussi des scénarios et des nouveaux archétypes de personnages. Suivront ensuite des suppléments sur les trois autres piliers de l'Empire que sont l'Ekonomat, les Coloniaux et les Techno-Technos. D'autres publications sont aussi prévues.

## COMMUNAUTE ET SITE OFFICIEL

La gamme de jeu de rôles est soutenue par son site officiel : [www.metabarons.com](http://www.metabarons.com) qui propose à tous les fans, des rubriques complètes sur l'univers sur fond de flash animés. Tout simplement superbe. De nombreux aides de jeux, scénarios et matériels



sont mis à disposition de l'internaute. La communauté, présente sur les forums, est elle aussi très active et aidera les nouveaux venus à comprendre et à faire joueur ce dense et unique univers de science fiction.

Un web-fanzine, le Néo-Mail Intergalactique, composé d'aides de jeux et d'articles sur la caste des metabarons est aussi proposer en téléchargement.

## UN PREMIER AVIS...

Bien qu'il soit un peu tôt pour exprimer un avis complet, les premiers tests de Métabarons sont plutôt encourageants : bien que l'univers soit issu d'une série à succès, les auteurs du jeu ont su éviter de tomber dans le piège de l'adaptation exclusive : les mentions à la BD sont juste là pour donner quelques anecdotes, mais dans l'ensemble, il s'agit d'un univers jouable, même si l'on ne connaît par les œuvres en bandes dessinées.

Les règles sont fluides (il s'agit du système D6 que l'on trouvait déjà dans Star Wars première édition) et font la part belle à l'héroïsme. De plus, la gestion des codes d'honneur, si elle peut sembler restrictive dans un premier temps, apporte au cours du jeu une dimension supplémentaire au personnage. On peut regretter tout de même que certains codes sont difficilement compatibles avec d'autres (un guerrier et un fuyard, par exemple), mais c'est au meneur de gérer ces conflits.

Les tests n'ont pas porté sur des scénarios officiels, mais sur des écritures maison (comme quoi, le jeu est très inspirant : les idées viennent dès la lecture, et les amorces de scénarios parues dans le livret de l'écran sont suffisantes pour tenir bien longtemps.

Métabarons se présente donc comme une alternative enfin jouable aux différents jeux de Space Opera et il est fort probable qu'on entendra encore parler de ce jeu dans les colonnes de ce webzine...

**Mario Heimburger**