

## Empire et Dynastie

**Un jeu méconnu présenté par Mario Heimbürger**

*Jeu à très grande envergure, Empire et Dynastie a sans doute été fort peu compris par les joueurs. Pourtant, tous les ingrédients du genre s'y retrouvent : quêtes épiques, gestion de personnages d'une ampleur rarement atteinte et monde mystérieux où tout reste à découvrir. Plongeons dans l'univers riche qui succède aux Temps Gris...*

Le Monde d'Empire et Dynastie (Rhéa) est un univers mutant où les contes mythiques se mélangent avec un passé très technologique. Jadis, la planète fut au sommet de la technologie. Mais le déclin et la guerre l'ont ramené vers une société où le spirituel et le guerrier remplace la connaissance et la technique.

Au sein d'un Empire très vaste, à la tête duquel un croisement entre théocratie et despotisme éclairé décide de l'avenir de millions d'individus. Parmi ceux-là, les personnages vont s'efforcer de bâtir leur propre histoire, qui pourra s'étendre sur des siècles.

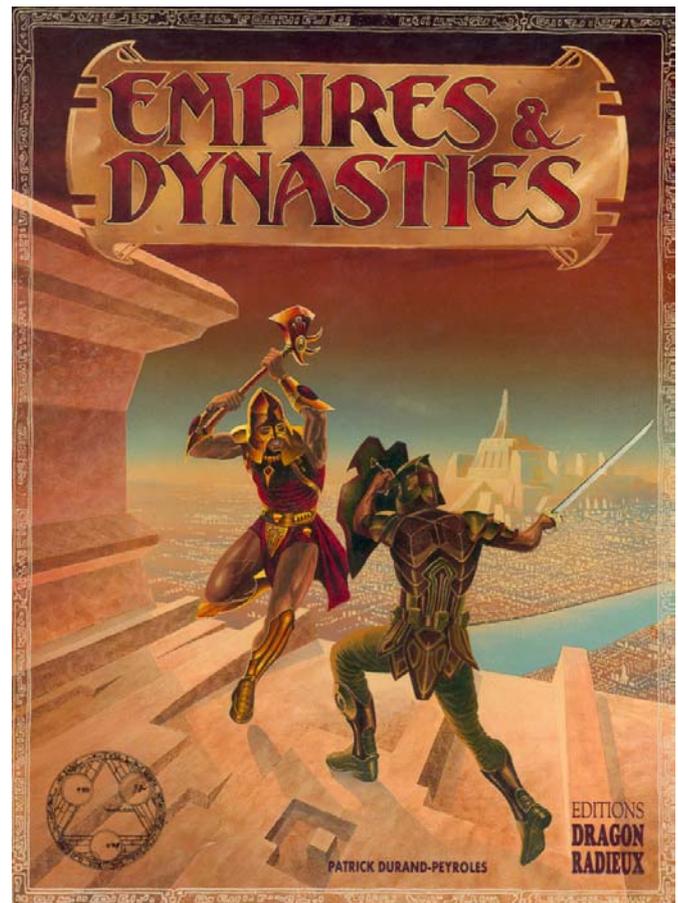
### ORIGINALITE

Car la grosse originalité d'Empire et Dynastie, c'est que dès le départ on sait que son personnage va mourir (du moins, on en est plus conscient que dans les autres jeux). Il lui revient donc de préparer lui-même sa succession, et de fonder une dynastie de personnages. Les joueurs auront ainsi l'occasion de suivre non seulement les aventures de leur alter-ego, mais également leur vie familiale et les soucis associés. Et lorsque arrive la mort, l'histoire continue avec le fils, et ainsi de suite.

Evidemment, les acquis du père (aussi bien en matière de compétences, de biens ou de réputation) sont hérités partiellement par la descendance, permettant d'aller un peu plus loin à chaque fois.

### LES REGLES

Cet héritage est l'un des aspects des règles. Celles-ci sont basées sur des jets de pourcentages, et sur une table des réussites permettant de chiffrer les réussites – et les échecs – de 0 à 9 afin d'en apprécier les conséquences. En combat, ces qualités déterminent également la quantité de dégâts infligés.



Une autre originalité des règles est la progression en expérience : elle dépend en effet des qualités obtenues lors des jets à quoi se rajoutent évidemment des récompenses attribuées par le meneur. Mais les échecs ne sont pas oubliés, car on apprend également en ratant ses jets ou en se mettant involontairement dans des difficultés. Bien sûr, les joueurs optimiseurs auront vite fait de détourner ce point à leur avantage, mais le meneur reste seul juge.

De façon générale, les règles sont relativement simples, même si elles manquent parfois de souplesse et de vitesse.



## VIE SOCIALE SUR REAH

La part la plus importante du jeu reste l'ambiance très particulière de la société de Rhéa. Développée sur trois suppléments parus avant que le jeu ne « disparaisse », elle est aussi détaillée que peut l'être celle de Runequest. Il y a peu d'éléments fantastiques apparents. Le monde est très anthropocentrique et rappelle plus la colonisation ratée d'une planète qu'un monde médiéval-fantastique habituel.

Reste que la société est bâtie sur des principes forts : une hiérarchie de noblesse (avec des titres que les personnages peuvent acheter), une religion omni-présente qui répand en toute sincérité une vérité altérée par des siècles d'oubli et une organisation de la connaissance par des écoles très spécialisées et fort courues.

Ajoutons à cela une armée à la hiérarchie et à la discipline très bien détaillée et une population plus nombreuse et dense que dans d'autres mondes, et le tableau est presque complet.

## SECRETS

On comprendra donc que les scénarios concernent plus de complots et de crises de pouvoir que de chasse aux monstres.

Pourtant, un des axes important est la redécouverte progressive des vestiges du passé, de la colonisation spatiale et pourquoi pas des reprises de contact avec les planètes voisines. C'est à travers ce filtre que se construisent certainement les campagnes les plus importantes d'Empire et Dynasties.

## POURQUOI L'ECHEC ?

A l'évocation de tout ceci, on peut se demander pourquoi le jeu n'a pas fonctionné. Si on omet la maquette fort laide (quoique pour l'époque, elle faisait plutôt bonne impression), la véritable raison tient sans doute à l'absence de prise de position de la part de l'auteur sur la façon d'écrire son jeu, qui oscille toujours entre la description pour le meneur et la description pour les joueurs.

Les faits sont donc toujours déformés par le prisme de la superstition et des légendes, et le meneur finit lui-aussi par s'y perdre. Le jeu implique donc une forte quantité de travail de la part de l'acheteur, quantité qui ne peut se justifier que dans les longues campagnes que suggère le jeu.

Difficile alors d'intéresser beaucoup de monde, ce qui somme toute est bien dommage, car le jeu méritait certainement de bénéficier d'une communauté de joueurs plus importante.



© Ghislain Thiery