

Vos réactions

Vous avez été nombreux à lire, survoler ou télécharger le numéro 1 de notre webzine, et nous vous en remercions. Grâce à cette marque d'intérêt, vous nous motivez pour que nous progressions sans cesse dans la qualité de nos documents. Certains d'entre vous nous ont écrit, et - que les critiques soient bonnes ou mauvaises - cela mérite le respect. Dans le monde du web où l'égoïsme est de mise, cela fait toujours très plaisir de voir que certaines personnes se sentent concernées par ce qu'elles y trouvent.

□ de Swen Kloter

« J'ai beaucoup apprécié votre article, d'autant qu'il complète utilement la carrière de bateleur de Warhammer. Ayant du créer un personnage de lanceuse de couteau selon le profil de base des règles, je trouvais celle-ci un peu ... faible.

Il y a quand même un truc qui me chiffonne... Les carrières de base (...)

Je tendrais à considérer que tous les métiers de base du cirque concernent une vocation de filou.

Je dois avouer que personnellement, j'aime utiliser la notion de vocation, pour donner une idée générale de l'approche socio-professionnelle du PJ/PNJ. A ce titre, je considère que tous les elfes sylvains, quel que soit leur profession, sont forcément des forestiers, les hauts-elfes sont forcément des érudits, les nains/gobelins/orques/trolls/ogres sont forcément des guerriers. Plus exactement, qu'un individu, quel que soit sa race, éduqué par des elfes sylvains saura une vocation de forestier.

Que leur spécialisation professionnelle soit différente (éruudit, filou, etc...) n'empêche pas que leur éducation de base, dans la société dans laquelle ils évoluent, serait plutôt du type indiqué. »

EastenWest : Cette remarque est très intéressante, et démontre s'il le fallait que Warhammer peut donner lieu à des interprétations très diverses. Heureusement, les aides de jeux et les scénarios que nous proposons ne sont pas figés, et il me paraît normal, même sain, de changer tous les éléments qui ne conviennent pas à nos habitudes de jeu.

Personnellement, en écrivant cet article, je me referai plutôt à ma conception des Vocations, qui est relativement moins prépondérante dans mes parties : La vocation ne représente pour moi que l'origine du personnage, avant que les

aventures ne le fassent évoluer, éventuellement vers une toute autre direction si la campagne le permet. Hormis dans la phase de création, je ne me sers presque plus de la vocation.

Mais encore une fois, chaque MJ est libre d'adapter les ressources que nous mettons à disposition en fonction de ses conceptions. Merci en tout cas d'avoir réagi !

□ de Casus Belli

□ (<http://www.casusbelli.com/portail/004/jdr-online.html>)

« EasteNWest est un zine sur le web fait par les Compagnons d'Elendil (les auteurs de la première « contribution » extérieure mise en ligne sur Casus Master, le scénario Warhammer et son aide de jeu « En terrain découvert »). Scénarios, aides de jeu, interviews comme il se doit, mais ces gens sont doués et sous ces étiquettes communes se cache du vrai talent dans les choix et le traitement. S'ils tiennent le rythme, ils vont vite faire de l'ombre aux copains et même aux pros. »

EastenWest : Merci beaucoup pour les fleurs lancées... et rassurez-vous : il n'est pas du tout dans nos ambitions de remplacer les « pros », mais plutôt de les compléter en proposant dans nos colonnes ce qu'ils ne peuvent pas mettre à disposition. Ni l'espace, ni le temps ne sont une limite à la création d'un webzine, ce qui donne une liberté inouïe...

De plus, nous ne sommes pas limités en nombre de caractères, et pouvons donc développer nos articles comme nous le souhaitons. En attendant un éventuel partenariat avec vous, tous nos remerciements pour cette encourageante critique.