

Jeu de Rôle Magazine 11

Écrit par Felkrir

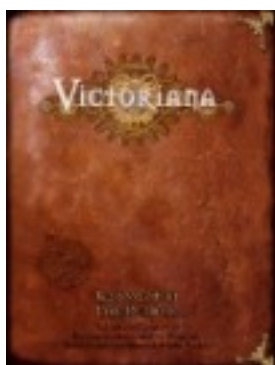
Mercredi, 21 Juillet 2010 01:20



Un petit article sur la sortie du numéro [11](#) de Jeu de Rôle Magazine, contenu, critiques etc.

Il s'agit du seul magazine rescapé encore en publication, je salue donc bien bas les efforts de tous les participants.

Au programme dans cet opus, de nombreuses critiques bien intéressantes et pas toujours tendres avec les jeux.



Jeu de Rôle Magazine 11

Écrit par Felkir

Mercredi, 21 Juillet 2010 01:20

Le premier, mon favori je dois dire, concerne la sortie de la deuxième édition, certes en anglais (mais bon vu le jeu c'est tout aussi bien) de [Victoriana](#). Le thème est une uchronie à la Pierre Pevel basée sur l'Angleterre du XIX^e siècle. Machines à vapeur, clubs de magie et gnomes majordomes, si personne ne veut se lancer, je crois que je vais craquer.

Aventure dans le Monde Intérieur a l'air assez décevant, et se rapproche assez de Hollow Earth Expedition.

Sens Hexalogie est à classer au même chapitre que Nobilis pour les amateurs qui connaissent, à mon avis seul l'auteur entrevoit vraiment la pleine mesure de son jeu.

Je note au passage le Guide Touristique d'**Arkham** qui fera bien plaisir aux passionnés du Mythe.

Le Jeu de Rôle du Disque-Monde concerne les fanatiques de l'univers de Terry Pratchett, inutile de s'y lancer si vous n'avez pas pris l'avantage "Boute-en-train" à la création.

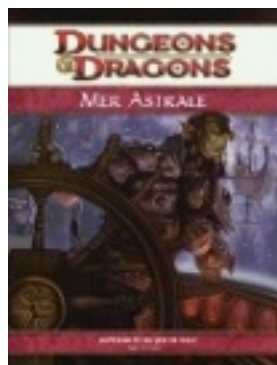


Jeu de Rôle Magazine 11

Écrit par Felkrir

Mercredi, 21 Juillet 2010 01:20

Sable Rouge a l'air excellent, mais j'ai peur de l'absence de background. A mon âge je préfère avoir le moins de préparation possible, et je pourrai toujours improviser si le coeur m'en dit même si la description de l'univers est riche.



Je me dois de signaler **Adventure Party** qui me rappelle le bon vieux temps des kits de démarrages DD.

Et dans la série ADD, je kiffe le supplément **Mer Australe** qui a tout pour régler mes problèmes de frustration liés à la Campagne Pirate des Mondes que je n'ai pas pu terminer avec mes joueurs (J'espère que mon MJ préféré va se l'acheter...).

J'aurais vraiment aimé que **Noblesse Oblige** pour Les Secrets de la 7è mer sorte plus tôt, ça m'aurait vraiment arrangé pour ma campagne de Mousquetaires...

Et enfin un supplément pour Trinités: le **Réseau Divin**, mais là je ne connais pas du tout le jeu.

Le magazine s'agrémente aussi de foule d'infos et d'idées de romans diverses, dont l'excellent Nom du Vent de P. Rothfuss que je ne parviens pas à me procurer. Grr.

La fin du magazine propose une version limitée d'un futur jeu **Les Ombres d'Esteren** avec tout ce qu'il faut pour démarrer, tout ceci à la grande manière de certains numéros de Casus Belli. Joli travail, mais perso je n'ai pas du tout accroché au thème médiéval-horreur un peu fade à mon goût.

Voilà, bonne lecture.