



## Future Law

Livre du joueur

lundi 14 novembre 2005, par [Sigfrid](#)

A l'instar du Blaster Law, voici un autre supplément technique destiné à étoffer un peu plus ce qui est proposé dans le livre de règles. On peut également le voir comme un livre du joueur car l'essentiel des informations servent à la création du personnage. Hélas les informations ne sont que parcellaires avec uniquement les compléments, ce qui veut dire qu'il va aussi falloir piocher dans les autres livres...

### Des ajouts...

Divisé en 3 principaux chapitres, ce supplément comme par offrir quelques fiches techniques pour de nouvelles races (Dragoon, Falaron, Falaris, Xatosian Queen), professions (Academic, Bystander et Entertainer), mais surtout tout un panel de Training Packages. Pas moins de 53... oui, 53 nouveaux TP, certes pas tous originaux mais ce qui est déjà fait n'est plus à faire. Ce n'est pas cela qui va faciliter les prises de décisions rapides lorsque vos joueurs vont créer leurs personnages, mais cela vient allègrement compléter les 14 petits TP du livre de base.

On termine ce chapitre par de nouvelles compétences. Rien de bien original non plus puisque la plupart sont des reprises de Rolemaster et pas toujours très intéressantes dans un contexte spatial. Cela dit, il y a tout de même quelques nouvelles compétences psy, certaines intéressantes, d'autres plus surprenantes et discutables (comme la téléportation), mais c'est de loin l'ajout le plus intéressant de toutes ces nouvelles compétences.

### Des options...

La seconde partie porte essentiellement sur des « Talents and Flaws » dignes de ce nom quant au

choix et à la diversité qui est proposé. Classés en différentes catégories et degrés d'intérêts (mineur, majeur, etc.) et par type (physiques, mentaux, etc.). Rien que du classique pour les habitués de la gamme ICE, mais toujours utile. Les talents permettent aux joueurs de se distinguer de leurs voisins, et les handicaps amusent les meneurs de jeu qui en tirent parti pour mettre leurs joueurs dans des situations embarrassantes.

Suit ensuite un passage expliquant comment donner un historique à son personnage. Son passé, son adolescence et ses aspirations. Qu'est-ce qui l'a conduit à partir à l'aventure. Là encore du classique, on ne réinvente pas la roue, mais cela sera bien utile aux joueurs qui débutent. En revanche, il est trop générique et pas assez incrusté dans l'univers de Privateers pour accrocher les vétérans. On pourrait le regretter, mais après tout ce supplément se veut générique...

### De nouvelles règles

Pour les aficionados des changements de règles, ceux à qui les règles de base ne conviennent pas et qui cherchent toujours à modifier l'existant. Plus qu'une remise en question générale, ce chapitre offre des variations à certaines règles existantes pour la création des personnages.



Parmi celles-ci on trouve un système d'achat des talents non plus basé sur le nombre d'options d'historique, mais sur un potentiel de points. Chaque talent coûte en fonction de son degré d'efficacité et de bonus un certain nombre de points et chaque handicap redonnent un crédit. Ceci fait que l'on peut en achetant de nombreux handicaps acquérir un plus grand nombre de talents. A user avec modération tout de même...

Des règles optionnelles pour le meneur de jeu sont également présente, y compris dans un supplément normalement dédié au joueur. Mais bon, ICE ne peut pas s'empêcher. En vrac et loin de fournir une liste exhaustive, notons au passage :

- un système d'initiative basé sur le capacité mentales ;
- un round basé sur 3 secondes au lieu des 10 habituelles ;
- un autre système pour déterminer les risques de panne des équipements ;
- un système d'adaptation pour pouvoir utiliser les règles de Silent Death (un jeu de plateau de combat spatial made in ICE) à la places de celles décrite dans le Vehicle Manual ;
- etc.

Bien entendu, un supplément ICE ne serait pas un supplément ICE s'il ne finissait pas par des tables

diverses et variées. Essentiellement des tables de critique pour les nouvelles compétences issues de Rolemaster qui ont été rajoutées dans ce livre. Mais rassurez vous, cela reste anecdotique quand au nombre de pages (10% du livre tout de même).

## Conclusion

Il s'agit bien de l'équivalent du Characters Law de Rolemaster. A savoir une extension présentant tout ce qui n'a pas pu être mis dans le livre de base et qui offre un plus grande diversité lors de la création des personnages. Lorsque l'on possède toute la gamme Rolemaster et Spacemaster dans les différentes éditions, on a un peu l'impression de revoir un peu les mêmes choses, mais pour les autres ne vous y trompez pas. Ce supplément reste intéressant si les Training Packages et les « Talents & Flaws » que vous avez dans le livre de règles ne vous suffisent pas. Ces deux points sont le principal intérêt de ce supplément, voire sa principale raison d'être, le reste c'est du bonus...

Une dernière remarque, on ne que déplorer une nouvelle fois l'éclatement des différentes sources d'informations en plusieurs livres. Si on pouvait avoir ce n'est qu'une fois un livre du joueur avec l'ensemble des informations utiles à la création des personnages... S'il vous plait monsieur ICE !