



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Spacemaster > Suppléments > **Spacemaster : Privateers**



Spacemaster : Privateers

mercredi 10 août 2005, par [Sigfrid](#)

Il s'agit du livre de base de Spacemaster et Privateers. Vous trouverez inclus dans ce livre, non seulement les règles de bases pour Spacemaster, mais également une première présentation de l'univers de Privateers.

Les règles sont exactement calquées sur le même modèle que Rolemaster (RMFRP), mais les compétences ont été un peu revisitées pour mieux coller aux environnements futuristes.

Pour Privateers, vous aurez droit à la chronologie des événements, un peu d'histoire, la présentation des différentes races et quelques fictions pour vous mettre dans le bain.

Sans être aussi pointilleux que nos partenaires du Grog concernant les revues de jeu, et en dépit de l'absence de chronique de cette dernière édition, nous allons faire le tour du propriétaire.

Une autre édition ?

En fait oui... la 3ème édition pour être plus précis. En revanche, contrairement aux 2 premières, celle-ci marque un tournant important, tant au niveau des règles que de l'univers de jeu officiel.

Comme dévoilé dans le résumé, le système de règles est adapté de l'édition RMFRP de Rolemaster qui apporte un nombre conséquent de changements. Je ne m'attarderais pas plus là-dessus et vous renvoi vers la rubrique Rolemaster qui vous explique déjà cela par rapport à son alter-ego médiéval-fantastique.

L'univers de jeu est également en rupture avec ce qui se faisait précédemment avec Spacemaster, lié à Shadow World (le néo-ex monde officiel de Rolemaster).

Pourquoi ce changement ? Et bien, cela doit avoir un certain rapport avec l'abandon par ICE de Shadow World il y a quelques années. Robert J. Defendi s'est alors attelé à un autre univers et celui-ci nous est retranscrit dès ce livre de jeu.

Du classique...

Comme tout bon manuel de jeu qui se respecte, Spacemaster : Privateers propose donc la mécanique de jeu de ce système et sur un format proche de celui de Rolemaster Fantasy Role Playing (RMFRP).

On se retrouvera en terrain connu en abordant la création de personnage. Toujours sur 10 caractéristiques qui vous donnent des bonus se reportant sur les compétences et des points de développement qui vont vous permettre d'investir dans vos compétences. Les professions sont adaptées mais peu nombreuses dans le livre de règle. Vous allez devoir compter sur les extensions futures...

L'ensemble des compétences et catégories de compétences sont bien sur abordées et adaptées aux univers futuristes. C'est presque la partie qui change le plus au niveau des règles ! Le système de catégories de compétences regroupant un certain nombre de compétences par thème est toujours présent. On peut toujours investir dans les compétences et/ou la catégories à un rythme qui dépend de la profession de son personnage.



La mécanique de jeu, quand à elle, ne change pas et ceux qui sont familiers avec le mode de résolution des actions pourront lire ce chapitre en diagonale. Pour rappel, il s'agit de lancer 1D100 + bonus de compétence concernée + bonus/malus divers en fonction du degré de difficulté. Si on dépasse 101, c'est globalement réussi. Je laisse les subtilités à ceux qui voudront aller plus loin en lisant le livre.

Le combat utilise toujours de multiples tables de dégâts. Ce qui fera le bonheur des aficionados et fera râler ceux qui en ont marre de jongler entre les tables de dégâts. C'est une question d'organisation et il ne faut pas hésiter à confier leurs propres tables d'armes à vos joueurs. Après, on s'y fait ou non...

La magie est remplacée par devinez quoi... des pouvoirs psioniques ! Moins nombreux que les listes de sorts du livre de magie de Rolemaster, ces pouvoirs s'organisent et se développent néanmoins de la même façon.

Pour le reste, on trouve en vrac ce ridicule système d'expérience dont on se demande s'ils vont l'abandonner un jour ; les conseils génériques sur la façon d'animer l'univers de jeu ; les modèles de race avec les coûts en points de développement ; les bonus, avantages et tout ce qui est nécessaire pour s'adapter aux races du nouvel univers ; des tables d'attaques, de critiques ; quelques véhicules divers et variés pour promener tout ce beau monde. Bref, du classique, rien que du classique (mais néanmoins nécessaire) !

...et de la nouveauté !

Contrairement à RMFRP, Spacemaster nous propose dès le livre de règles le décors d'un univers de jeu. Ils n'y vont pas de main morte, puisqu'une grande partie du livre est d'ailleurs plus ou moins directement consacré à la présentation de l'univers de Privateers. Et ça c'est indéniablement un plus !

Une bonne quinzaines de pages, dès le début du livre, commence par présenter l'univers de jeu.

L'histoire, les forces en présence, les évolutions technologiques des différents protagonistes. Tout cela avant d'avoir commencé à plonger dans les règles. C'est agréable et donne envie de s'y mettre. Enfin ICE pense aux joueurs et leur offre un peu de rêve avant d'affronter la réalité mécanique des règles.

L'univers quant à lui et bien c'est une question de goûts. Le cadre est plutôt agréable, même si ce n'est pas d'une folle originalité, mais ce qui peut rebuter le plus c'est le côté un peu « furry » des races. Bon, j'exagère un peu, d'autant que toutes ne donnent pas cette impression, mais peut-être qu'en revoyant certains dessins, cela aura peu effacer ce côté désagréable. Enfin, encore une fois, tout est une question de goûts.

Un petit revers de la médaille à avoir un univers présenté avec les règles : les modèles pour la création des personnages sont très en relation avec l'univers de Privateers et pas forcément toujours très utiles à vos univers de jeu plus personnels, voir à l'ancien background de Spacemaster, mais bon... on fait confiance à vos talents de bidouilleurs !

Autre très bonne surprise et encore une nouveauté. Nous avons même le droit à des interludes entre tout cela. Interludes qui prennent la forme d'une nouvelle qui nous permet de tâter un peu plus l'ambiance de l'univers. Ces interludes sont agréables à lire (même si c'est en anglais), donnent furieusement envie de s'y mettre et estompent un peu le côté « furry » déjà évoqué. Ce qui n'est pas un mal.

Conclusion

Pour une fois que ICE sort de sa classique séparation entre le « livre de règles » et le « livre d'univers », c'est plutôt agréable et on en viendrait à en redemander...

Bon, cela apporte néanmoins quelques désagréments. La maquette est dense, très dense même, voire un peu fouillis par moment. Le nombre de pages n'a pas franchement augmenté par



rapport à RMFRP alors qu'ils présentent un univers de jeu en plus des règles. Alors forcément...

L'univers de jeu n'est pas non plus suffisamment décrit, mais cela reste agréable et permet déjà de s'imprégner de l'ambiance, d'avoir des premières idées, voire même d'ébaucher quelques premières parties d'introduction sur Privateers. C'est faisable (testé !).

Pour qui est ce jeu ?

Les allergiques à Rolemaster, passez votre chemin, c'est la même mécanique de jeu. Si vous n'aimez

pas la version médiéval-fantastique, vous n'aimerez pas non plus la version futuriste.

Les anciens de Spacemaster perdent leur repaire avec ce nouveau background. Pas sur qu'ils fassent tous l'effort de passer sur celui-ci, mais si vous l'avez fait, faites nous profiter de vos impressions !

Pour les autres ? Et bien vous avez-là un système de jeu qui garde le caractère générique de son grand frère Rolemaster. Vous pouvez donc adapter vos univers ou jouer dans celui proposé... A vous de voir ce que vous voulez faire !