



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Spacemaster > Suppléments > **Spacemaster : Equipment manual (Tech Law)**



Spacemaster : Equipment manual (Tech Law)

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

Ce supplément pourrait se résumer à une immense liste d'équipements en tout genre. Armement, domaine médical, substances chimiques diverses et variées. Pas nécessairement lyrique, mais pratique...

Dans les grandes lignes

Bon, à quoi s'attendre de bien excitant sur un livre intitulé « Le manuel de l'équipement » ?

A défaut d'être extrêmement passionnant, on va tout de même pouvoir y gratter des choses utiles pour gérer les univers futuristes. On pourrait découper ce supplément en 3 parties plus ou moins distinctes.

La première nous informe sur quelques généralités concernant les niveau technologiques et surtout les avancées technologiques disponibles selon les différents degrés d'évolution. Mais elle passe également en revue les différents points à prendre en compte concernant les diversités de races et cultures que vos joueurs peuvent potentiellement rencontrer. Bref, on balaie l'ensemble du spectre des choses à prendre en compte lorsque l'on joue dans un univers futuriste.

Certes, ce n'est pas très détaillé, mais cela a le mérite de nous remémorer l'ensemble des points.

La seconde partie est un peu plus terre-à-terre, si j'ose dire, dans le sens où elle détaille domaine par domaine, un certain nombre d'objets que pourront acquérir vos corsaires. On y trouve bien sur de l'armement et protections, mais également des systèmes de stockage d'information, des

substances psychotropes ou un certain nombre de kits médicaux. L'ensemble avec des sections « légales » ou non, si c'est de l'équipement restreint et à quel niveau technologique. De petits paragraphes courts pour chaque objet, plus de petites tables dispersées synthétisant les chapitres. Une approche du R&D concernant les nouveaux équipements et un chapitre concernant les inévitables détériorations de matériel et réparations afférentes.

La dernière partie, quand à elle, est la moins sexy dans le sens où c'est une collection de tables diverses. Une partie étant d'ailleurs un peu redondante avec le supplément « 10 millions ways to die » paru dans la gamme Rolemaster (mais englobant les armes modernes et futuristes). Cela dit, si vous ne jouez pas à Rolemaster, cela ne vous sera pas inutile. On retrouvera également toutes les tables de matériel regroupés dans ces annexes.

Au final...

Et bien, un supplément à ranger dans la gamme des utilitaires. Pas forcément indispensable si vous êtes habitués aux univers futuristes, mais il permet de dépanner et de donner des idées de matériel. Quant aux autres, cela vous fera une bonne base de départ.