



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



Spacemaster : Vehicule Manual (Tech Law)

mardi 16 août 2005, par [Sigfrid](#)

Le troisième Tech Law et l'un des plus important car il traite des véhicules en tout genre, et surtout des vaisseaux spatiaux. Du prêt à jouer, des règles et de la conception.

Ce supplément est l'un de ceux dont j'ai attendu la sortie avec le plus d'impatience. Même si ce n'est pas une obligation, un jeu qui ouvre la porte vers les étoiles sans traiter la partie des voyages et vaisseaux en tout genre manque un peu de sel...

Encore une fois, passons brièvement sur la première partie qui traite des généralités dont nous avons été habitué dans les précédents Tech Law. Pas trop vite tout de même car il y a quelques petits ajouts. Et passons aux choses un peu plus consistantes.

De la sortie d'usine...

Le premier gros morceau de ce supplément va vous offrir un certain nombre de véhicules, de tous types (terrestres, atmosphériques ou spatiaux), prêts à l'emploi. Caractéristiques, coûts et descriptions. Vous pouvez vous en servir tels quels ou vous en servir comme base de référence pour vos autres vaisseaux. On regrettera surtout un manque de dessins pour certains d'entre eux.

Vient ensuite la partie technique décrivant les manœuvres, combats et systèmes de défense des vaisseaux (y compris la guerre électronique). La règle de chasse en cas de combat rapproché, se base sur les méthodes déjà connues avec les portées (5 au total - « Contact », courte, moyenne, longue et extrême). Bien entendu, certains armements ne peuvent être utilisés qu'en fonction de la portée où l'on se situe.

L'ensemble est globalement clair, mais semble très consommateur en jet de dés pour déterminer les réussites de chacun (pilote, contre-mesures, canonier, etc.) lors de la détermination des OB, DB et déplacements. A vérifier en cours de partie...

...aux ateliers de conception !

L'autre grande partie, bien qu'en annexe, concerne la création des véhicules. Théoriquement faite pour créer n'importe quel type de véhicules, même si l'on sent un plus vers le spatial.

Un rapide survol permet d'une part de constater qu'il y a une méthode « accélérée » de conception de vaisseaux et une méthode plus complète. La méthode « facile et rapide » ne m'a pas franchement convaincu de premier abord, n'offrant pas tout le panel des possibilités et je me suis penché de façon un peu plus assidue sur la méthode complète.

Pour être complète, elle semble effectivement complète lorsque l'on feuillette rapidement les chapitres. A peu près toutes les options sont traitées et vous pouvez vous créer un vaisseau sur mesure en vous détaillant bien entendu la carcasse de votre engin, avec ses matériaux, armements et réacteurs, mais en allant fouiller jusqu'au nombre d'équipage, le module de survie, les commodités pour les passagers et le prix final de l'ensemble (module par module). Si vous ne trouvez pas votre bonheur là-dedans, vous pouvez toujours extrapoler



sur l'existant.

Bon, je suis motivé par ce que je viens de survoler et je commence donc par me créer un vaisseau pour mes futurs joueurs. Chaque étape vient l'une après l'autre avec le descriptif. Bon... après quelques cafouillages et incompréhensions, les choses commencent à réellement se corser. En fait, il manque des informations (ou alors mal expliquées à certains endroits) ; ça devient très compliqué et approximatif à la fois ; les formules restent parfois un peu mystérieuses et certaines options interagissent entre elles (ce qui oblige à revenir en arrière et à recommencer pour des résultats pas toujours cohérents). Franchement, malgré plusieurs tentatives, j'ai abandonné à partir du chapitre où il faut choisir les éléments de propulsion. Cela semble se simplifier un peu après, mais là, ras-le-bol d'avoir mal à la tête... Utilisable au final ? Définitivement non.

Un sentiment mitigé

Et ce n'est rien de le dire... Disons que la déception est d'autant plus forte que l'attente était importante sur la partie de création de ses propres véhicules. L'auteur a sombré dans le délice de la complexité pour le principe de faire compliqué en oubliant un peu trop le côté ludique de la chose. Vouloir faire du réaliste c'est une chose, mais n'oublions pas que le réalisme dans l'espace, cela devient affreusement complexe et c'est bardé de formules peu digestes pour la plupart des personnes. On peut pratiquer un jeu de SF à l'opposé du Space-Opéra sans pour autant sombrer dans l'assimilation des règles de mécanique.

On pourra toujours se consoler avec la première partie, mais personnellement, ça me reste un peu en travers de la gorge... Et si vous tenez vraiment à construire vos propres vaisseaux, reportez vous sur Star Strike qui propose un système plus simple. Reportez-vous également à la [feuille de calcul](#) de Guillaume Maurice qui est basé dessus, et oubliez ce Vehicle Manual pour ce chapitre là.