



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



Spacemaster : Blaster Law

lundi 29 août 2005, par [Sigfrid](#)

Comme son nom le laisse supposer, voici un supplément dédié aux armes futuristes !

En fait, il s'agit ni plus ni moins d'un Arms Law dédié aux blasters, sonics et autres armes à plasma.

Ne vous attendez donc pas à trouver du background dans ce supplément, mais il n'en n'est pas moins utile !

Pour se mettre en appétit

Cette nouvelle extension fait donc partie des extensions « techniques » de Spacemaster, contrairement à ceux dédiés à l'univers de Privateers.

Avant de rentrer dans le vif du sujet, vous aurez le droit à un rappel des règles concernant les situations de combat. Ça prend une quinzaine de pages et ça permet d'avoir certains détails sous la main. Vous aurez également droit au rappel des définitions entre laser, blaster, plasma et sonic. Pas négligeable... Tiens, marrant... un petit paragraphe parle de radiations. Une nouvelle façon de martyriser vous joueurs ?

A table(s) !!!

Viens ensuite le plus gros morceau. Les tables de dégâts et de critiques pour une pléthore d'armes à feu. Enfin... Rien que du blaster, laser, plasma et sonic. Nous sommes dans un supplément de SF après tout ! Pour les armes à feu plus conventionnelles, vous pourrez vous reporter au « Fire & Arms » de RMSS, ou alors au « 10 Millions ways to die ». Pour les armes blanches, si ce qu'il y a dans le livre de base ne vous convient pas, vous pourrez faire un tour du côté du « Arms Law » de RMFRP, ou alors encore au « 10 Millions ways to die ».

Bref, revenons à nos moutons électriques. Cette partie constitue donc l'essentiel du livre, des tables de dégâts et les tables de critique associées. 13 lasers différents, 14 blasters, 10 armes à plasma et 5 sonics. Tout cela va des armes de poing à l'arme lourde longue portée. Ça change des 2 types d'armes de chaque catégorie que l'on peut trouver dans le livre de base. Certes, les différences d'un fusil d'assaut à l'autre jouent sur pas grand chose vu les valeurs énoncées, mais ça permet de diversifier un peu les choses.

Les points de dégâts ! On peut tiquer un peu en voyant certaines tables et se demander pourquoi avoir tant de colonnes sur les types d'armures différentes, parce que pour certaines armes, sans « Combat armor X » en face, ça équivaut à la désintégration. Quant on voit des chiffres du genre 240 critique « M » en étant en Kinetic Armor, c'est presque comme si l'on avait rien sur le dos... D'accord, j'ai peut-être prit l'exemple extrême avec le blaster « Apocalypse », mais si on prend un modeste blaster « X-25 » en Kinetic armor à 150, on s'avale quand même 54 points de coups avec un critique « F ». Logique me direz vous, mais bon ça promet des combats rapides ! Juste pour info, l'arme la plus puissante en terme de pertes de points de coups, c'est le « Solar Flare », une arme à plasma qui délivre pas moins de 316 PdC (+ critique M) sur un pauvre civil habillé normalement. C'est juste pour dire qu'il vaut mieux y réfléchir à deux fois avant de mettre les armes les plus puissantes



en service.

Les tables de critiques suivent après tout cela. Dommage qu'ils n'aient pas conservé l'habitude de mettre les tables de critique derrière les tables d'armes, c'était bien pratique pourtant. Tient, la table des critiques en « Radiation » fait son apparition. Elle doit être utilisée en effet secondaire lorsque l'on subit des tirs de blasters.

Fromage et dessert

Quand il n'y en a plus, il y en a encore. Un chapitre pour traiter de la création de ses armes. Et oui, pour les petits malins qui voudraient coupler un sonic en appoint sur leur fusil laser longue portée. Tout ce qu'il faut pour comprendre comment faire. Honnêtement, avec ce qui est proposé c'est largement suffisant, mais pour les personnages " Mac Gyver " qui voudraient se faire leur propre matériel dans leur hangar, c'est bien entendu possible.

Dans le même chapitre on pourra trouver toutes les armes spécifique pour Privateers. Leur nom, caractéristiques et bien entendu leur coût. C'est classé en tableaux, c'est plutôt sympathique et il y

en a pour toutes les variantes (pas d'armes combinées cela dit). On a même droit aux armes pour nos chers corsaires et les armes du côté impérial. D'ailleurs, j'éprouve un sentiment de sympathie tout particulier envers un blaster affligé du doux nom Falanar de " Grrrrriil Tock-ar " (p.120). Très évocateur...

Conclusion

Il s'agit tout simplement de l'équivalent du " Arms Law " de RMFRP pour Spacemaster. Des armes énergétiques, que des armes énergétiques. Indispensable si les armes proposées dans le livre de base ne vous suffisent pas. Vous y trouverez tout de même plus de variété, mais il n'y a que cela dans cette extension, mis à part quelques petits points de règle, comme pour la gestion de l'irradiation par exemple.

Ceux qui ne souhaitent faire que quelques partie de temps à autre pourront bien se passer de quelques tables supplémentaires. Par contre, les adeptes et joueurs assidus de Spacemaster pourront entrevoir certaines possibilités avec la personnalisation de leur armement et la liste des armes disponibles dans l'univers de Privateers.