



En quelques mots...

dimanche 1er septembre 2002, par [Sigfrid](#)

Il a beaucoup été question de système de règles dans ces premières lignes, car c'est ce qu'est Rolemaster. Un système de règles bien huilé, qui, avec un minimum de pratique et d'organisation, vous permettra de l'adapter à n'importe quel type d'univers.

Certes, le système est surtout axé médiéval-fantastique, mais certaines extensions existent également pour des périodes plus contemporaines ou fantastiques. Avec quelques adaptations supplémentaires, vous pourrez appliquer ces règles à l'époque que vous préférez le plus. Des ambiances spatiales (voir à ce propos la section [Spacemaster](#)), aux polars des années 30, jusqu'aux Terres du Milieu, tout est faisable ! Mais je laisse la parole à Voriig Kye qui vous [détaille](#) tout cela.

A propos des Terres du Milieu, si vous jouez déjà à JRTM, vous connaissez alors une partie du système

de Rolemaster. Le système utilisé pour JRTM est une version un peu plus épurée de Rolemaster, alors si vous voulez apporter de la richesse supplémentaire n'hésitez pas à découvrir Rolemaster tout au long des quelques pages de cette rubrique.

Un conseil, oubliez tout ce que l'on vous a dit à propos de la trop célèbre complexité de Rolemaster. C'est un système certes complet, mais pas complexe au niveau de la mécanique de jeu. En revanche, il requiert une certaine dose d'organisation, ce qui peut le rendre complexe si l'on en est dépourvu.

Si vous êtes débutants à Rolemaster, que vous ne connaissez pas encore, ou que vous n'êtes pas convaincu de la simplicité du système de jeu, quelques petites précisions s'imposent et avant toute chose. Cela se trouve dans cet article dédiée aux débutants à Rolemaster. Je vous encourage vivement à aller y faire un tour...