



Qu'est-ce que Rolemaster ?

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

Rapidement...

Alors, qu'est ce que c'est que cela Rolemaster...
Dans Rolemaster, il y a deux choses :

- le moteur de jeu (comment créer un personnage avec ce système, comment résoudre les actions...),
- l'adaptation du moteur de jeu à un genre (médiéval fantastique dans le cas de Rolemaster).

Il n'y a pas :

- un univers spécifique permettant de jouer tout de suite. Ca, il faut chercher Middle Earth, Shadow World ou des créations personnelles...

Quand on dit que Rolemaster est « générique », c'est que le moteur est réutilisable : [Spacemaster](#) : [Privateers](#), son cousin germain de SF, possède le même moteur, l'adaptation à un genre (la SF)... **et** un univers spécifique.

Il y a aussi eu d'autres adaptations (genre cyberpunk avec Cyberspace, un crossover Cthulhu/SF avec Dark Space...).

Rolemaster lui-même est un jeu de MedFan, avec deux tendances :

- assez « haut fantastique » (des monstres, pas mal de magie...),
- assez dangereux pour les personnages (mortalité élevée des personnages).

Une fois passés les préambules, c'est quoi, la bête ?

1) Un système à compétences, classes et niveaux :

- Classes et niveau : comme D&D ou presque (le presque fait toute la différence),

- Compétences : tout personnage peut choisir d'apprendre à peu près n'importe quoi. Simplement, le coût d'apprentissage sera plus ou moins élevé en fonction de la classe qui a été choisie pour lui. De plus, il n'y a aucune "progression automatique" (à par les résistances à la magie, au poison et aux autres désagréments du même genre). On peut très bien avoir un guerrier (classe) qui se bat comme un pied (n'a pas développé de compétences de combat). C'est un peu "concept", mais c'est possible.

2) Un système de résolution des actions fondé sur le principe de base suivant :

- lancer 1d100 ouvert (cad que 01-05 = relancer et soustraire le second jet du premier, 96-100 = relancer et ajouter le second résultat au premier),
- ajouter le score de compétence,
- ajouter les modificateurs de difficulté d'action et de situation.

Si le résultat final est > 110, c'est un succès immédiat.

Si le résultat final est entre 76 et 110, c'est un statu quo : succès mitigé ou différé (donne droit à une seconde chance avec un bonus).

Si le résultat final est < 76, c'est un échec (avec des degrés d'échec).

3) Les actions offensives se résolvent de la même manière (d100 + etc) sauf que le modificateur de difficulté est fonction de l'adversaire (plus il est défensif et compétent, plus le facteur en question est élevé, en gros). Le résultat de l'action se lit sur une table (spécifique à l'arme employée), et la plupart des résultats, outre des dégâts superficiels, occasionnent un "coup critique", donc une chance de blessure sérieuse et détaillée, qui se détermine par 1d100 (non ouvert) sur une table dédiée



(spécifique par type de blessure : impact, tranchant, etc...).

En résumé : $1d100 + \text{bonus offensif} - \text{bonus défensif} + \text{modificateurs} \Rightarrow$ table d'arme.

Si critique, $1d100 \Rightarrow$ table de critique.

4) La magie : jeter un sort peut être automatique ou nécessiter un jet de compétence. Si le sort est réussi, il y a trois cas :

- soit le sort est un sort "élémentaire" (basé sur les éléments ; feu, glace, etc.) : le mécanisme est le même que celui des combats ($1d00 + \dots \Rightarrow$ table, si critique $1d100 \Rightarrow$ table),
- soit le sort n'est pas un sort élémentaire, mais néanmoins un sort auquel il est possible de résister. Dans ce cas, $1d100 + \text{compétence du mage} + \text{modificateur de distance} \Rightarrow$ table d'attaque magique qui donne un modificateur au

jet de résistance de la cible. Puis, la cible jette $1d100 + \text{son bonus de résistance} + \text{le modificateur résultant de la première table}$. On compare le résultat avec le "résultat minimum" qui devait être obtenu (indiqué par la table des résistances). C'est Oui (résisté) ou Non (affecté),

- soit le sort n'est pas résisté (sorts de soins, de transport, d'informations...). Dans ce cas, le sort prend effet automatiquement.

Voilà, en cinquante lignes, l'essentiel de Rolemaster. Le reste, c'est du détail d'implémentation (comment on calcule l'initiative, les différentes tables, la gestion des blessures...).

Vorig Kye