



Débuter à Rolemaster

Le B.A. BA du nouveau meneur de jeu

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

Cet article a pour but de donner quelques indications aux meneurs de jeu qui débutent avec Rolemaster / Spacemaster. Ceci afin de vous faciliter la tâche et apprendre à maîtriser tranquillement le système de jeu pour garder un déroulement de partie fluide. La priorité doit de toute manière être donnée au scénario.

Un point sur les éditions

Même si dans le commerce, vous trouverez surtout la dernière édition de Rolemaster, à savoir RMFRP, vous avez peut-être eu l'occasion d'avoir les livres de la seconde édition (RM2) ou peut être aussi RMSS.

RMSS et RMFRP étant identiques dans les mécanismes, je les assimilerai donc sous la seule appellation RMFRP.

La seconde édition possède dans ses livrets de base le minimum à savoir pour gérer une partie. Hélas, malgré les différentes options multiples proposées dans les règles, il est insuffisant au niveau des compétences de personnages. Vous allez donc rapidement vous tourner vers les différents " compagnons " qui recèlent des extensions bien pratiques noyées au milieu de l'inutile. Le plus utilisé à RM2 sera le compagnon 2 qui vous ouvrira les portes de nouvelles compétences, que l'on retrouvera par la suite intégralement dans RMFRP. Concentrez-vous dessus... Vous aurez plus de travail d'élagage à faire à RM2 qu'à RMFRP, donc ne vous laissez pas emporter par votre élan et pensez dès à présent à vous fixer des limites tant au niveau des compagnons utilisés qu'au niveau des règles optionnelles (il y en a 2 ou 3 à chaque fois). En fait,

on va faire plus simple, évitez carrément les multiples règles optionnelles de qui sont présentes tout au long des règles et des compagnons. Elles permettent également à chaque meneur de jeu de choisir ce qu'il préfère le plus, mais elles rendent la lecture confuse, n'aide pas à assimiler les mécanismes du système de jeu et honnêtement, elles n'apportent pas grand chose... Dans un premier temps il faut rester simple, oubliez les ! Il sera toujours temps d'en rajouter à l'avenir si vous y tenez vraiment.

Contrairement à la seconde édition, RMFRP est plus complet, mais également plus homogène et ICE a essayé de mieux structurer le livre de règles en positionnant les (quelques) règles optionnelles ou complémentaires à la fin. Les multiples petites règles en plusieurs options ont disparues et les " compagnons " offrent des ajouts basés sur un thème ou un contexte précis, au lieu de rajouter des morceaux de règles pêle-mêle comme c'était le cas pour RM2. Malgré tout, on peut très bien également oublier certains points des règles de base qui risquent fortement d'alourdir la gestion en cours de partie. Le maître mot reste la fluidité du jeu !

Pour les premières parties, il faut savoir rester simple. Mettez-vous dans la tête que Rolemaster est un système de règles en kit. Concentrez-vous sur l'utile !

On passe au détail ?

A prendre et à laisser

Première chose à faire quand on a un livre de Rolemaster. On va au chapitre qui traite des points

d'expérience. Vous avez trouvé ? Très bien. Lisez une fois la méthode de calcul des points d'XP pour vous rendre compte de ce que c'est. Fini ? Maintenant vous arrachez les pages concernées et vous mettez ça au feu... N'importe quel meneur de jeu vous le dira (y compris les plus fervent adeptes de RM), c'est une horreur.

Antiquité sortie tout droit des premiers âges du jeu de rôle. Pour info, avec ce système vous allez devoir comptabiliser tous les coups donnés en cours de partie, ceux qui ont été reçus, les critiques infligés, les hits perdus, les actions réussies ainsi que leur seuil de difficulté, etc. Bref, une lourde tâche en cours de jeu qui gâche un peu l'ambiance et 3 heures de décompte après la partie pour l'attribution des XP. Du n'importe quoi on vous dit...

Pour les points d'expérience, simplifiez-vous la vie ! Accordez les points au juger. Par exemple, un bon gros scénario d'une douzaine d'heure où les joueurs ont été actifs et que le scénario s'est globalement bien passé, donnez leur les 10000 points, ce qui les fera monter de niveau s'ils sont bas niveau. Attention, il faut qu'ils en aient un peu bavé, il ne s'agit pas que cela leur tombe tout cuit dans la bouche...

Les tables. Ca c'est le truc que l'on remarque en premier quand on ouvre un livre de règle de Rolemaster. Il y a des tables et tableaux un peu partout. Les tables vraiment importantes sont celles des manœuvres dynamiques, la table générique des manœuvres statiques, les tables des armes, la table des RR. Le plus important, c'est surtout de supprimer toutes les tables des manœuvres statiques regroupées en fin de livre. Elles sont toutes calquées sur le même modèle, et même si les descriptions sont sympathiques à lire, évitez les si vous ne pouvez y avoir accès rapidement. La table générique des manœuvres statique remplira très bien son rôle pour peu que vous brodiez un peu autour. Quant aux tables d'armes, n'en sélectionnez que quelques unes (4 ou 5) que vous photocopiez en fonction de votre scénario et arrangez vous pour que vos PNJ ne se servent que de celles-ci. Ca va limiter les papiers derrière l'écran et surtout vous évitera de compulser le livre de règles en permanence.

Les règles de fatigue. Elles sont attrayantes dans le sens où elles permettent un certain rendu réaliste. Avec cela, les personnages ne pourront pas combattre des heures durant après une course effrénée. Bon honnêtement... C'est trop lourd en comptabilité en cours de partie. Laissez tomber le système de décompte des points de fatigue. Il faut savoir qu'avec des conditions normales (moins de 25°), un combattant avec 40 points de fatigue arrivera à aligner 80 rounds avant de s'écrouler d'épuisement. Seulement 10 rounds en situations extrême (désert). Entre 10 et 40 rounds s'ils ont fait une nuit blanche. Faites votre tambouille avec cela, sachant qu'un combat à RM qui dure plus de 15 rounds... c'est rare !

Le calcul du poids transporté. C'est amusant 5 minutes, mais ce n'est pas indispensable de perdre du temps avec cela. Aller compter au gramme près l'équipement d'un personne, ça n'apporte pas grand chose en roleplay. Estimez à l'œil tout l'équipement d'un personnage et ce qu'il pourra transporter dans son équipement. Si vous trouvez qu'il en a déjà beaucoup, commencez par lui donner des -20 en manœuvre, puis des -50 et au final, dites lui toutes les 5 minutes (temps réel) qu'il est trop fatigué et que le groupe doit faire une pause pour qu'il reprenne son souffle. Ce sera tout aussi efficace. Mais, me direz-vous, le calcul du poids rentre en ligne de compte pour les réduire le bonus défensif ! Oui et bien ce n'est pas grave, vous pouvez oublier ce point là aussi, ce n'est pas vos joueurs qui trouverons à redire. Et honnêtement, quand on va au contact, arme au point, vous vous imaginez y aller avec tout votre barda ?

C'est tout ? Oui, à peu près, mais vous allez voir, ce n'est déjà pas mal... Allez, encore un dernier point alors. Le système de guérison naturelle (convalescence) est plutôt pas mal (même si certains trouvent les guérisons naturelles un peu trop rapide), mais dans un premier temps, laissez cela de côté. Ce point là vous pourrez vous en servir plus tard, une fois que vous vous sentirez à l'aise avec le reste du système. De tout ce qui a été dit, c'est le seul point à reprendre par la suite. Le reste ne sera pas une grande perte.



Et encore une chose... Vraiment la dernière cette fois-ci. S'il y a des choses qui ne vous plaisent pas dans les règles, changez-les ! ! ! Méfiez vous tout de même à ne pas remplacer la dite règle à problème par quelque chose de pire...

Sachez que pour tout conseil sur les règles ou la maîtrise à Rolemaster, vous pouvez vous abonner à la mailing-liste francophone de Rolemaster. Il y a tout plein de gentils meneurs de jeu expérimentés qui pourront vous donner des conseils.

N'oubliez pas, le jeu et l'ambiance avant tout.