



## RM2 vs RMSS / RMFRP

mercredi 1er avril 1998, par [Sigfrid](#)

### Compétences

Premier gros changement, c'est à mon sens l'un des plus important et qui mérite à lui seul l'achat du « Standard rules », c'est la gestion des compétences.

A l'origine, le livre standard de la seconde édition ne proposait qu'un nombre minime de compétences tout justes bonnes pour du donjon. Tout cela a été corrigé dans le Rolemaster Companion 2 (RMC2), avec l'ajout d'une bonne centaine de compétences supplémentaire, ce qui en faisait une extension « obligatoire ».

Désormais, tout cela est inclus dans les règles de base mais de façon plus homogène. Fini la longue liste des compétences sans aucun rapport les unes avec les autres. Qui n'a jamais pesté contre le fait d'utiliser une compétence a « -25% » alors que l'on possède une compétence voisine avec un solde nettement positif ? C'est sur qu'il existait les compétences similaires pour pallier à cela, mais dans ce cas vous vous souvenez certainement des masses de calcul à gérer que cela impliquait. C'est d'ailleurs peut-être là que vous avez découvert la magie des tableurs... Quoiqu'il en soit, l'équipe de ICE a trouvé un moyen bien simple de faire passer cela de façon tout à fait claire et efficace. Désormais, les compétences sont classées par catégorie commune.

On peut donc développer chaque compétence individuellement, ce qui n'apportera de bonus qu'à cette seule compétence, soit développer la catégorie, qui donne des bonus à toutes les compétences qui lui sont associées. Chaque compétence possède un coût de développement égal à celui de sa catégorie. A noter que les bonus des caractéristiques s'appliquent à la catégorie et

non aux compétences.

Il va de soit qu'il devient quasi impératif de développer les catégories, sous peine de trop forte pénalisation dans le développement. En fait, on peut voir les développement des catégories comme étant un apprentissage général, et le développement des compétences comme un apprentissage spécialisé.

Ces catégories de compétences ont quand même un point négatif, elles nécessitent une feuille supplémentaire pour les feuilles de personnage...

### Personnages

La partie création des personnages a également été enrichie. On choisi maintenant une race (parmi 16) et ensuite une profession (20 possibles). Chaque choix apporte un certain nombre de points à investir dans des compétences. Ces points reflètent le mode de vie du personnage. Ainsi, un elfe aura des points à investir dans les compétences en extérieur, mais pas dans le domaine rural, etc.

Suit ensuite le niveau d'adolescence, qui existait également dans la précédente édition. Petite nouveauté dans les règles, il existe maintenant des packs d'entraînement qui permettent de choisir rapidement les compétences essentielles au style de personnage que l'on veut incarner. Plus besoin donc de passer des heures à analyser toutes les compétences les unes après les autres pour voir ce qui est important pour son personnage. Ces packs sont bien sur payants en points de développement, mais on peut toujours choisir d'investir compétence par compétence selon son bon plaisir.

Le plus drôle reste à mon sens dans les options de

background (BG). Chaque race dispose d'un nombre plus ou moins variable de BG (de 2 à 6) que l'on peut convertir comme dans la 2nd édition en argent supplémentaire ou en évolution de caractéristique. Mais le plus fun est dans les « Talent & flaws », en gros les qualités et les tares... Pour un certain nombre de points de BG on peut choisir un ou plusieurs talents exceptionnels. Il faut savoir qu'il existe plusieurs niveaux de talents, le plus bas niveau coûtant bien sur moins de points, mais ils ne sont pas décisifs. Par contre, on peut acheter un talent vraiment intéressant (donc coûteux) en acceptant de prendre un désavantage pour en faire baisser le prix. Plus vicieux et pour les joueurs masochistes, on peut prendre un talent majeur et prendre une tare de niveau supérieure ! Le coût en est fortement baissé, mais méfiance tout de même, dans certains cas cela revient à vendre son âme au diable...

La création de personnages à Rolemaster a toujours souffert d'un certain défaut, le temps de création des personnages ! Et bien, cela ne c'est pas arrangé avec le RMSS, où le joueur doit effectuer plus de choix et peut moins s'appuyer sur le hasard. Citons entre autre le fait que les joueurs doivent répartir un certain nombre de points parmi les 10 caractéristiques, alors qu'il suffisait de jeter les dés dans la seconde édition. C'est une bonne chose en soit, mais c'est plus long...

## Combats

Finis la rigidité des 11 phases de combat de la 2nd édition. Dorénavant un round de combat se découpe en 3 phases maximum, qui occupent 100% du temps. Le round fait toujours 10s.

Il existe une phase d'action rapide, une phase d'action normale et une phase d'action délibérée. Chaque protagoniste choisi dans quelle(s) phase(s) il agit et tire un jet d'initiative.

La règle est que tout joueur ou PNJ jouant en phase rapide agit avant tous les autres, même si un autre joueur a une meilleure initiative mais agissant en phase normale. S'il y a plusieurs personnes dans la

même phase, l'initiative sert à établir l'ordre. Même chose entre la phase normale et la phase d'action délibérée. Quel est alors l'intérêt des trois phases ? Et bien en phase rapide on agit à -20, en phase normale on n'a aucun bonus et en phase délibérée on reçoit un bonus de +10. Toute la tactique se situe là. Doit-on attendre pour taper et avoir un meilleur bonus ? Mais on risque de subir une critique de la part d'un adversaire qui aura agi avant (en acceptant le malus lui...). Il existe bien sur des subtilités dans tout cela, que je vous laisse découvrir dans les règles. Tout cela est très logique et rend les phases de combat un peu moins rigides et moins systématiques.

## Magie

Grande simplification de ce côté là ! Désormais la magie fonctionne comme n'importe quelle compétence. Chaque liste de sort est une compétence et chaque niveau développé un sort. Il suffit de développer régulièrement ses listes de sort pour apprendre de nouveaux enchantements. C'est terminé le jet d'acquisition de sort ! Tant mieux, parce que c'était tout de même très frustrant d'investir près de la moitié de ses précieux points de développement et de manquer l'acquisition pour un malheureux jet de dés.

## en vrac...

- Une mise en page très claire sur tous les ouvrages de base ;
- Les listes de sort du Spell Law tiennent toutes sur une page, ce qui est aisément photocopiable et permet à chaque joueur de se monter son livre de sorts. Les tables d'attaque de sorts possèdent les tables de critiques au dos ;
- Idem pour le Arms laws, où chaque table d'arme possède également son ou ses tableaux de dégâts critiques au verso ;
- Une petite règle optionnelle qui sert à restreindre la magie, mais de façon très logique et naturelle. Tout cela respecte l'esprit du " Seigneur des anneaux " et on appréciera... Sauf peut-être ceux qui ne jurent que par la magie ;



- Le seul regret que l'on pourrait avoir, c'est au niveau du calcul des points d'expérience, qui est toujours aussi lourd à gérer. Mais bon, rien n'est obligatoire n'est-ce pas ?