



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Rolemaster > Suppléments > Livres édition RMFRP >
Gamemaster Law



Gamemaster Law

mardi 11 octobre 2005, par [Sigfrid](#)

Ce livre se découpe en deux grosses parties plus ou moins équitables du point de vue du nombre de pages. La première partie traite de toutes les généralités que les vieux routards connaissent déjà plus ou moins par cœur à force d'avoir vadrouillés d'un système à l'autre, ou tout simplement par expérience. La seconde est un peu plus proche de la gestion technique de Rolemaster (et donc propre à ce système).

C'est parti pour le tour du propriétaire ?

Les généralités

Cela commence par la description des personnalités des joueurs que vous risquez de rencontrer, vos objectifs en faisant du jeux de rôle, comment organiser un partie, la gérer, etc. Parfois un peu surréaliste sur la façon dont le sujet est traité, mais globalement, rien de bien nouveau. Cela dit, ce n'est pas à négliger pour les MJ peu expérimentés !

Suit toute une partie sur la création des aventures et des campagnes. L'inspiration, les thèmes et la structure des scénarios sont traités, même si c'est parfois un peu trop axé « Hack & Slash » à mon goût (c'est l'impression que cela donne). Des consignes et recommandations sur la gestion des aventures sont également prodiguées, en expliquant comment inclure les personnages des joueurs dans votre aventure. La encore, rien d'extraordinaire et l'on n'est pas obligé d'être d'accord avec tout. De nouveau, plus utile aux MJ peu expérimentés, même si certains rappels (notamment sur la création de campagnes) pourront faire du bien même aux plus expérimentés.

Assez discuté de la phase de création et d'inspiration, il faut gérer l'ensemble et maîtriser la session (ou les joueurs), faire vivre vos scénarios, leur donner rythme et cohérence pour un objectif simple : faire plaisir à vos joueurs ! La encore, différents aspects sont traités sous forme de petits chapitres permettant de conserver un control sur son scénario (ou donner l'impression aux joueurs que l'on contrôle encore tout !), de gérer les subtils équilibres dans le jeu pour éviter les frustrations, les failles dans les scénarios et la façon de rattraper les erreurs, comment tenir à jour sa campagne, etc. Là encore des choses plus ou moins utiles, mais cela va dépendre de vos propres expériences passées.

Fini les généralités, on passe maintenant aux spécificité de Rolemaster !

La mécanique de Rolemaster

Cela passe par quelques explications statistiques sur le D100 et les impacts de terme de probabilité des modifications de certaines règles. Pour les aficionados, mais intéressant à regarder avant de vouloir tout chambouler. Plus intéressant, une explication pour créer et adapter son propre univers aux règles avec la création de nouveaux Training Packages, de nouvelles races, etc.

Une autre partie intéressante traite de différents point un peu délicats à Rolemaster comme les illusions et l'invisibilité avec des points de vue qui complètent ce que l'on voit dans le Spell Law. En fin de livre, des ajouts et astuces sont donnés pour traiter (en vrac), l'âge des PJ, la vie en milieu arctique, la qualité des chevaux (non exhaustif). Des règles détaillant maladies et poisons qui



faisaient défaut dans le livre de règles sont indiqués, ainsi que les traitements associés. La section traitant du commerce est quant à elle un peu moins exploitable à mon goût (trop de jets de dés), mais on y trouve quelques lignes directrices quant aux variations de prix sur la saturation des marchés, mais surtout, on y trouve les tables d'équipement (moins utile si vous possédez « 10 Millions ways to die ») et les tables de poisons et plantes médicinales (nul part ailleurs !).

La troisième section de ce chapitre est également un gros point car il s'agit purement et simplement d'une boîte à outil pour créer des univers de jeu ! En fait, tout plein de conseils et d'éléments à prendre en compte pour créer son propre univers en partant de rien. La géographie et écologie, le climat, les peuples et cultures ainsi que des aides pour générer des événements qui vont animer votre monde. Certes, tout n'est pas parfait... Le système de génération aléatoire de géographie n'est pas très pratique, le système de génération de la météo est un peu défaillant et plutôt gourmand en temps passé par rapport au réel apport sur le jeu. Certes, cela se fait en préparation de partie, mais bon... Vous connaissez votre monde, alors vous pouvez

bien déterminer arbitrairement la météo qu'il va y faire à vue de nez. C'est plus rapide et plus pratique. Cela dit, il y a d'autres conseils qui restent valables et très intéressants, notamment dans le chapitre « Cultures » lorsqu'il vous faudra définir les civilisations qui peuplent votre univers.

Conclusion

Alors en définitive, l'ouvrage ultime pour tous les meneurs de jeu à Rolemaster ? On y trouve de bons conseils, certaines informations que vous n'aurez pas ailleurs (ce qui le rend pour le coup presque indispensable), et une synthèse des points à prendre en compte pour la création d'univers dans l'ensemble très intéressant. Mais il y a également beaucoup de pages qui ne vont pas servir aux vieux briscards ! Les meneurs de jeu peu expérimentés (en règle générale, pas uniquement à Rolemaster) devraient en revanche y trouver un peu plus leur compte si vous êtes regardant sur le « retour sur investissement ».

Similaire à la version RMSS