



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Rolemaster > Suppléments > Livres Rolemaster 2nd édition > **Le Compagnon 1**



# Le Compagnon 1

dimanche 23 août 1998, par [Sigfrid](#)

## De nouvelles professions

- Le paladin : qui ne connaît pas le paladin, héros des demoiselles en périls...
- Le monte en l'air : variante du voleur, en plus acrobatique ;
- Le barbare : sans commentaire ;
- Le monastique : variante du guerrier moine, en plus fanatique ;
- L'archmage : pur utilisateur de sort dans les 3 royaumes !!! A contrôler dans vos campagnes...
- Le sicaire : semi utilisateur de sort allié à la grâce du voleur, telle est sa définition ;
- Le druide : semi utilisateur de sort porté sur la nature (variante de l'animiste) ;
- L'analyseur : semi utilisateur de sort qui analyse les éléments et tous plein d'autres trucs.

## De nouvelles races

Enfin ! Plein de races pour nos perso préférés. Il était temps !

## De nouvelles compétences

Une quinzaine de compétences font leur apparition. Très utile.

## Des nouvelles tables d'historique

Et oui, deux tables d'historique très sympathiques font leur apparition. Une orientée combat et l'autre orientée magie.

## Du nouveau sur les objets magiques

Comment en créer, combien ça coûte ... Une épée peut elle avoir un cerveau ? Bref, toutes les réponses sont ici .. là !

## Du nouveau pour le combat

- Alors là, ça devient cosmique. On a un système de combat condensé qui est, comment dire, plein de MC, SCC, VIA et autres sigles qui font que, si vous n'avez d'ordinateur portable sur lequel vous avez retranscrit le programme, vous conserverez le bon vieux système des tables à gogos ;
- Un petit système d'initiative fait ses premiers pas. Tout simple et bien pratique ;
- Combien de fois avez vous fait plus de 300 à vos jets sans fin pour toucher vos adversaires. Et combien de fois vous êtes vous demandé : « Mais, 300, ça fait pas deux plus mal que 150 ? ». Et bien, ce compagnon va enfin vous ouvrir les portes des coups d'éclats... dans la tronche !

## Des nouveaux monstres

Quelques un sont sympa mais mon préféré est l'Inexorable... Va savoir Charles...

## Des nouveaux sorts

Ben oui, pour les nouveaux perso, plus l'introduction de la magie Arcane, d'où l'archmage tire sa toute-puissance !



### **Bonus en vrac...**

- les langages magiques
- concevoir des villes
- des aides de jeu (feuille de personnage)

sont... indispensable ! (races, professions, compétences...).

Pour moi, point de Rolemaster sans RMC 1 ! Voilà, j'ai dis !

---

### **En résumé**

Indispensable car il introduit des nouveautés qui    Christophe "Krystof" Chidoyan