



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Rolemaster > Suppléments > Livres Rolemaster 2nd édition > **Le Compagnon 4**



## Le Compagnon 4

lundi 23 août 1999, par [Sigfrid](#)

### De nouvelles professions

### compétences et les caractéristiques

5 nouvelles professions font leur apparition :

- Archiste (variante de l'archmage) : un méga lanceur de sort ... comme l'archmage ;
- Voyageur astral : lanceur de sort hybride qui voyagent dans les plans ;
- Houri (variante du Barde) : Lanceur de sorts spécialisé dans la séduction du sexe opposé ;
- Enchanteur : lanceur de sort hybride qui parvient à ces fins en enchantant ces victimes ;
- Leader (variante du Guerrier) : Ben, c'est un leader militaire... qui commande et tout et tout.

### Des nouvelles règles de combats

Ainsi font leur apparition , dans le désordre, des règles de moral, un système d'initiative (encore un !), comment assommer ces adversaires, frapper avec son bouclier et un nouveau round de combat.

### Des nouvelles règles pour les sorts

Les magos vont enfin avoir la possibilité d'économiser des points de pouvoir (avec risque élevé, bien entendu !), du nouveau sur la magie rituelle, des listes de base supplémentaires, un système de résolution de sort par un seul jet...

### Des nouvelles règles pour les

- Votre perso a +60 en Force, RMC4 vous comprend et vous explique tous les nouveaux avantages que



vous avez !

- Possibilité de modérer la frénésie...(??) Les très vieux perso de sont pas oubliés puisqu'ils vont pouvoir développer des compétences grâce à leur sagesse ;
- Du nouveau sur les langages magiques et des nouvelles compétences pour votre perso qui n'en avait pas assez !

## **Des nouvelles règles pour la création de personnage**

- Enfin, le joueur a la possibilité de choisir son histoire : un système de point d'achats avec avantages et désavantages ;
- Une table bien pratique a fait son apparition. Elle permet soit de pimenter le passé d'un personnage, soit de générer très rapidement des événements ;
- Un tableau pour créer des PNJ en trois coups de dés !!!

## **Des règles divers**

- L'alignement fait son apparition, ainsi qu'un tableau de gestion de l'eau et des rations des PJ ;
- Vous pourrez créer des présages et autres phénomènes extraordinaire et, pour finir, on vous donne quelques conseils sur la gestion de la fatigue dans le jeu (il y en a qui s'en servent des points de fatigue ???).

## **Des nouveaux sorts**

Comme d'habitude, les listes de sorts supplémentaires... En plus, des sorts individuels (c'est des sorts qui sont tout seul et qui n'appartiennent à aucune liste !)

## **Bonus**

Enfin, deux index très intéressants, qui justifient à eux seuls l'achat de ce compagnon :

- une liste récapitulative des options parus dans tous les manuels ou compagnons de Rolemaster ;
- une liste de tous les sorts et des listes de sorts parus, avec le nom du livre (Manuel de sorts ou Rolemaster Compagnon) ainsi que la page !

## **En résumé**

Comme dit précédemment, les deux index justifient l'achat ainsi que la table d'événement et la notion d'achats de l'historique. Pour le reste, y'a du correct (assommer l'adversaire) et y'a du beurk (un nouveau système de combats plein de TCCAPS et de TPASTCP à soustraire au TCPP de l'adversaire, sauf si l'arme à un PTTCFD supérieure à votre TOOPRT qui... bref, j'exagère un peu mais bon...

---

Chistophe "Krystof" Chidoyan