



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Rolemaster > Aides de jeu > **Tips / FAQ / Astuces...**

## Tips / FAQ / Astuces...

1998, par [Sigfrid](#)

Voici un article qui se propose de répondre en vrac à certains détails techniques pour Rolemaster, voire même de proposer des petits plus et règles optionelles.

### Règle optionelle pour les utilisateurs de magie

Règle utilisée par "Poy"

Lorsqu'un utilisateur de magie arrive malencontreusement à la fin de sa réserve de points de magie, il peut, s'il le veut, utiliser des points de constitution. Pour cela il soustrait de sa caractéristique temporaire de constitution le nombre de PP (Points de Pouvoir) qu'il veut utiliser. La reconstitution de sa caractéristique se fait normalement par augmentation des caractéristiques temporaires entre chaque niveaux. C'est une règle très dangereuse à utiliser mais qui peut sauver la vie. Elle modelise le magicien qui va chercher au fond de ses ressources le pouvoir de lancer un dernier sortilege et qui consume sa force vitale au profit de la magie.

St-Troll

runes du Futark (ces runes sont chacune liées à un concept différent : eau, danger, connaissance, lumière..., un peu comme des lames de tarot).

Le joueur déclare utiliser son pouvoir, pose sa question aux runes et fait un jet de divination. Le meneur choisit alors, en fonction de la réussite du jet un certain nombre de runes qui sont réellement liées à la question, d'autant plus nombreuses que le jet est bien réussi. Il complète éventuellement avec d'autres runes prises au hasard pour arriver à son nombre mystique favori. Il donne au joueur les runes désignées par les Dieux et c'est à ce dernier de se débrouiller pour l'interprétation...

Ce système à l'avantage de donner un rôle actif au prophète et d'épargner au meneur de pénibles minutes de réflexion pour réfléchir à la formulation de sa réponse. Il a par contre l'inconvénient de nécessiter un support : des runes, un tarot simplifié, des hexagrammes, les entrailles du caniche de la voisine... dont les significations soient suffisamment claires (au meneur de définir ce terme) pour le joueur. Il n'est évidemment pas nécessaire que les joueurs sachent si la divination marche vraiment dans l'univers de jeu (choisir TOUTES les runes au hasard systématiquement...).

Un exemple :

### Comment jouer la divination...

Posté sur le forum "fr.rec.jeux.jdr" et retranscrit avec l'autorisation de son auteur. Ceci n'est bien entendu qu'une possibilité !

J'ai appliquée cette technique pour la première fois dans GURPS Vikings. Elle nécessite l'utilisation des

un assassin s'est enfuit . Les joueurs ne le savent pas mais il est parti en bateau, rejoindre ses acolytes sur une île volcanique et a tendu des pièges sur sa route. Le devin veut savoir où il a bien pu partir. Il réussit sa divination moyennement : le meneur juge qu'il a 4 bonnes runes sur 7. Il choisit



"eau" (il est parti en bateau, "feu" (île volcanique), "homme" (acolytes), "danger" (pièges). Au hasard, il donne aussi les runes de "animal", "voyage" et "esprit". Les correspondances peuvent paraître évidentes quand on connaît la réponse, mais l'interprétation est on ne peut plus délicate. Cela donne au devin l'occasion de faire un grand one man show à la Madame Soleil.

Antoine Drouart

---

Lorsque l'on pare, on pare une attaque et non un adversaire. Ce qui veut dire que l'on peut faire des parades multiples sur des attaques multiples provenant du même adversaire. Par contre, il faut être conscient qu'il va y avoir plusieurs attaques en provenance de la même personne, sinon, seule la première attaque de la série pourra être parée. (John W. Curtis - ICE)

ML Rolemaster

---

## FAQ RMSS : E/O/R et Training Package

Des informations glanées sur la Mailing-List Rolemaster

Doit on utiliser la règle des compétences "Everyman", "Occupational" et "Restricted" (E/O/R) lors de l'achat des pack d'entraînement (Training Package : TP) ?

Non, selon ICE on applique les E/O/R uniquement lors de développements individuels des compétences et pas lors de l'achat des packages.

ML Rolemaster

---

## FAQ RMSS : Les Parades dans le RMSS

Des informations glanées sur la Mailing-List Rolemaster

Il y a de multiples règles concernant les attaques multiples dans les règles (arts martiaux, sorts de rapidité...), mais qu'en est-il lorsque l'on est attaqué par plusieurs adversaires ? Peut-on parer toutes les attaques ou juste une seule ? (Fabian Weis)

## Gestion de l'usure des armes et armures

Posté sur le forum "fr.rec.jeux.jdr" et retranscrit avec l'autorisation de son auteur.

Pour ceux qui cherchent à éviter les règles complexes dans une partie... La gestion des armes ou armures endommagées n'est pas toujours évidente ni surtout fluide. Quand je suis MD... J'utilise -parfois- un moyen hyper simple pour déterminer si le matériel d'un perso est abîmé. En fait c'est à chaque fois qu'un jet de dés est à rejouer car un ou plusieurs dés sont " cassés " où que les dés tombent à terre ! Un moyen simple, qui ne frène en rien la fluidité du jeu. Bien sûr cette règle n'est pas stricte et j'attends souvent un peu le moment propice avant de présenter la chose au joueur mais je sais que CE JOUEUR là va avoir un problème de matériel. Certains contesteront le manque de réalisme ? C'est vrai mais cela permet d'introduire ce risque sans alourdir en permance la gestion du jeu. Prenez cela comme une espèce d'augure !

Nyogtha

---



## FAQ RMSS : Pénalités d'attaque

Des informations glanées sur la Mailing-List Rolemaster

Doit-on appliquer un malus à son OB (Bonus Offensif) lorsque l'on jette un sort instantané dans le même tour ? Et pour les mouvements adrénaux ?

Les sorts non-instantanés prennent 90% d'activité pour la préparation et 75% pour le lancement. Les sorts instantanés ne prennent que 10% d'activité. Il faut donc réduire le bonus d'attaque en mêlée de 10 (Activité requise en mêlée : 100%). Bien sur, cela ne s'applique pas pour les armes de jet qui ne prennent que 60% d'activité.

Les compétences de mouvements adrénaux prennent pour la plupart 20% d'activité. Il faut donc réduire en conséquence les bonus d'attaque en mêlée. (John W. Curtis - ICE)

ML Rolemaster

---

## FAQ RMSS : Frénésie

Des informations glanées sur la Mailing-List Rolemaster

Il est indiqué dans les règles que l'on peut supporter le double de points de dégats lorsque l'on est en frénésie. Cela veut-il dire que les dégats sont réduits de moitié, ou que le personnage possède deux fois plus de points de dommages dans cet état

?

Non, cela veut simplement dire que le personnage peut descendre en négatif et qu'il n'est pas inconscient lorsque ses points de dégats tombent en dessous de 0. Tous les dégats infligés comptent, et il est fort possible que l'on puisse encaisser plus de dégats que nécessaire pour être tué. Si c'est le cas, dès que l'état frénétique disparaît, le personnage meurt... (John W. Curtis - ICE)  
ML Rolemaster

---

## FAQ RMSS : Stunned Maneuver

Des informations glanées sur la Mailing-List Rolemaster

Est-ce qu'un jet sous "Stunned Maneuver" prend 20% d'activité du round ? Sinon, combien de temps cela prend-il ?

C'est une erreur courante de non compréhension de cette compétence. Ce n'est pas une compétence qui s'utilise en soit. Elle sert pour effectuer une manoeuvre lorsque l'on est étourdi. Par conséquent, le temps requis est celui de l'action que l'on veut faire. Vous avez juste un jet à faire avant la manoeuvre désirée pour voir si c'est possible. En résumé, la compétence Stunned Maneuver ne prend aucun temps d'activité en soit puisqu'elle sert en combinaison avec une autre compétence. (John W. Curtis - ICE)

ML Rolemaster