



## En quelques mots

mercredi 13 janvier 2010, par [Sigfrid](#)

Qu'est ce donc que Spacemaster ? Vous connaissez Rolemaster ? Et bien c'est pareil, mais dans l'espace. Même système de jeu que la version RMFRP de Rolemaster (c'est à dire la plus récente), mêmes mécanismes, il n'y a que les compétences qui changent, et encore, seulement en partie...

Pour ceux qui découvrent, Spacemaster en est maintenant à sa troisième édition ! Fini la complexité des premières versions avec les calculs mathématiques et la trigonométrie, Spacemaster fait maintenant dans la jouabilité. Le système est aussi souple que pour Rolemaster et utilise les mêmes principes, ce qui facilite déjà la prise en main pour ceux qui connaissent déjà.

Pour ceux qui découvrent, pas de panique, même si cela semble complexe à première vue avec tout ces tableaux, il n'en est rien ! La mécanique de jeu est

cohérente (comme Rolemaster) et rassurez-vous, on n'a pas forcément besoin de toutes ces tables en cours de jeu.

Une surprise néanmoins et elle est de taille ! ICE nous offre, en plus du système de règles, un monde prêt à jouer dès le livre de base. Son nom : Privateers. Oh, il faudra bien sur attendre quelques suppléments pour approfondir le tout, mais vous avez déjà le droit à la chronologie, quelques pages d'histoire et la situation actuelle (plus quelques courtes nouvelles pour vous mettre dans le bain). De quoi générer quelques idées de scénario dès le départ.

Avec Spacemaster, vous allez pouvoir jouer dans le monde futuriste de votre choix. Qu'il soit très hard-science ou héroïque, libre à vous de choisir.