

Iceland

Aide de jeu

- La perception

Introduction

La gestion de la perception est quelque chose d'assez particulier dans Rolemaster puisqu'elle est considérée comme talent developpable. Ainsi, quelque part, on pourrait presque dire que votre personnage peut démarquer aveugle ou miope et finir «œil de lynx». Si cette vision des choses (sans jeu de mot) vous gêne, voici une variante.

La perception inée

Nous considérons donc dans cette aide de jeu la perception comme quelque chose d'iné, que le personnage ne pourra pas développer. Au mieux il arrivera à la maintenir, au pire elle se dégradera le temps passant.

Le joueur tire donc 6d100 lors de la création de son personnage et élimine un des jets. Il répartit les 5 autres dans les 5 sens : vue, ouïe, toucher, odorat, goût. Le MJ peut éventuellement octroyer un bonus dans un sens suivant la race (ex: les elfes ont une vue aiguisée). Ensuite il suffit d'utiliser la règle des jets sous caractéristique (voir aide de jeu correspondante).

Perception contre talent

Lorsqu'un personnage «essaie» de voir une créature qui essaye de se dissimuler le malus à infliger au jet de perception est égal au pourcentage obtenu sur la table des actions dynamiques dans la colonne difficulté très dur à -30.

Exemple : Clarn essaye de passer devant un garde sans être vu. Le garde à une perception vue de 80. Clarn effectue son jet de Marcher & Se cacher et obtient un total de 114. Cele lui octroie donc un bonus de 40 (114-30=84 sur la table des manoeuvres, colonne très dur). Le garde à donc : 80-40 = 40% de chance de le voir.