

Iceland

Aide de jeu - Les Points de Vie

Introduction

Les points de vie sont traités de manière peu réaliste dans Rolemaster dans le sens où un personnage commence avec très peu de points et «fini» avec un score beaucoup plus élevé. Nous vous proposons donc ici un nouveau système de gestion des points de vie, plus équitable.

La constitution

La caractéristique qui définit le plus les points de vie est sans conteste la constitution. Les points de vie d'un personnage seront donc égaux à sa constitution temporaire.

Le développement

Pour les classes plus accées vers le combat, un entrainement régulier peut expliquer une augmentation des points de vie, dans une certaine mesure. Si le personnage le désire il peut donc dépenser des points de développement dans le talent Développement corporel afin d'augmenter son score en points de vie. Dans notre cas, ce talent est utilisable sous les conditions suivantes :

- aucune caractéristique n'est applicable (la constitution intervient déjà)
- chaque cran de développement apporte 2 points de vie jusqu'au 10ème cran, ensuite 1 point de vie par cran.

Points de Vie maximum

Un personnage peut obtenir un score maximum de points de vie égal à sa constitution effective plus le pourcentage égal à son bonus en constitution.

Exemple : Avec une constitution effective de 100 et un bonus de +25, le nombre de points de vie maximum est égal à $100 + 25\% \text{ de } 100 = 125$.