

# Iceland

## Aide de jeu

### Les points de destin

#### Introduction

Le système de combat de Rolemaster ou de Spacemaster est très souvent fatal au personnage si le maître de jeu applique les règles à la lettre. Une épée à deux mains qui vous frappe ou une rafale de mitrailleuse lourde ne laisse généralement guère de chance à la victime, le réalisme est aussi à ce prix. Or, rien de plus rageant que de perdre un personnage auquel on commence à s'attacher sur un jet de dés malheureux. Je vous propose donc d'intégrer un nouveau concept : les points de destin.

#### Le personnage & les points de destin

Chaque personnage possède, à sa création, un nombre de points de destin égal à son intuition divisée par 20 (arrondi supérieur) plus un dé à 10 faces.

$$\text{Points de destin} = \text{IN}/20 + 1d10$$

*Note : Le MJ peut autoriser le joueur à retirer sur un score de 1 sur le dé 10.*

#### Règle d'utilisation n°1

Lorsqu'un coup aurait du être fatal au personnage, le MJ retire le jet de dé. Il ne tiens pas compte du précédent jet et soustrait un point de destin au personnage.

#### Règle d'utilisation n°2

Lorsqu'un coup aurait du être fatal au personnage, le MJ considère ce coup comme raté et soustrait un point de destin au personnage.

*Note au MJ : Veillez à noter les points de destin de vos joueurs en début de partie et ne leur annoncez qu'à la fin de la partie le nombre de points perdus, effet garanti.*