



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Rolemaster > Aides de jeu > **Le Destin ou l'aide de Dieu ?**

## Le Destin ou l'aide de Dieu ?

Règles pour aider nos chers personnages

mercredi 5 avril 2006, par [vishan](#)

"Coup critique C de perforation", heumm, le GM lance les dés, 66 !! le destin a parlé, le Paladin 17 vient de finir sa vie avec une flèche tirée par un Gobelin... Le joueur est désappointé mais c'est la vie, ou plutôt la mort, de son personnage de plus de 4 ans de jeu ! Mais peut-être que...

Règles pour utiliser les points de Destin :

A la création du personnage, celui-ci obtient 1d4 points de Destin. Pour les regagner il doit faire une action héroïque (en mettre plein la vue autour de lui). Une action ou idée spectaculaire qui sauve le scénario, ou un coup puissant qui tue le Gros Méchant, le GM saura juger. En général les joueurs sont très satisfaits de leurs actions héroïques... ce qui donne une indication.

Un point de Destin peut être utilisé après un coup critique ou une mauvaise destinée. Il donne un malus de 50 sur un coup critique (en fonction du GM, mais il faut que cela soit toujours le même nombre, chez moi c'est -70).

Un point de Destin peut être transformé en % de Destin (nommé chez moi "Appel au Dieu"), cette fois-ci ce pourcentage est un nombre de points que peut utiliser un joueur dans une action, en demandant de l'aide à son Dieu pour que son action réussisse... cela augmente considérablement le nombre de joueurs qui choisissent un dieu à la création de leur personnage. Ce qui n'est pas plus mal.

*Exemple* : Un magicien saute en bas d'un escalier de 5m, le GM déclare qu'il aura des chances de se faire une entorse s'il ne réussit pas cette manœuvre très difficile. Sachant qu'il n'est pas très doué en culbute (+30), le personnage demande alors l'aide

de son dieu. Il a déjà transformé un point de Destin en % et il lui reste 75%. Il décide de mettre 40% supplémentaire dans son action. Il saute et effectue sa culbute, mais son dieu l'a-t-il écouté ? Pour le savoir, il doit effectuer un jet sous ses 75%, s'il rate il n'aura pas l'aide désiré... s'il réussit il n'aura plus que 35% la prochaine fois qu'il demandera à son dieu de l'aider, mais sur le moment il a un bonus de +70% pour passer cette épreuve, ce qui est crucial pour échapper aux gardes et éviter le pire (s'il rate les 75% seront toujours disponibles lors du prochain Appel au Dieu). Mais attention les % ne permettent pas de changer le jet dans la table de coup critique, sauf si l'on a prit un dieu maléfique... comme certains PNJ, mais c'est très très rare...

Pour récupérer des % d'Appel au Dieu, en fin de séance ou de scénario, le joueur lance un % en dessous des points qu'il lui reste, s'il réussit il a 1d10 de % en plus.

On remarque que plus on l'utilise et moins on a de chance de l'utiliser... Normal cela serait trop facile... Les dieux sont gentils mais il ne faut pas trop les solliciter. Le joueur peut s'il le souhaite transformer un autre point de Destin en % et à l'inverse 100% peut être transformé en point de Destin.

Le GM peut décider d'offrir des points de % ou des points de Destin. En offrant des %, le joueur économisera afin de le transformer en point de Destin. Le joueur contrôle sa destinée !! Et le GM n'est plus responsable de la mort soudaine d'un



personnage, car c'est le joueur qui n'a pas su gérer sa Destinée !!

*Nota* : Les points de Destin % d'Appel au Dieu sont uniquement pour un personnage donné et ce personnage ne peut pas dépenser ses points pour un autre personnage.

Il est conseillé de ne pas trop donner de %, le joueur doit le mériter. Je suis certain que vous serez aussi radin que moi...

Certaines classes peuvent bénéficier d'un plus grand nombre de points d'Appel au Dieu (2d10) au lieu de 1d10, je pense en particulier aux Paldins ou

encore aux Prêtres ou Clercs et autres professions ou la foi règne en maître...

Par expérience, j'ai vu des actions donner un côté très héroïque, ou le joueur dépenser 150 points pour pouvoir porter le coup fatal à un Gros méchant !!

Mais aussi, un bête sauvetage de noyade où les 25 points investis ont réellement sauvé la vie du personnage, depuis il est un fervent serviteur de son Dieu... Même si quelques fois celui-ci ne l'écoute pas vraiment...

Vos suggestions sont les bienvenues !