



# Simplification des règles de combat

**Synopsis :** *Petite adaptation du combat pour Tiers-Age. Il semblerait que les maîtres de jeu et les joueurs de Tiers-Age puissent trouver que les règles de combat seraient un peu lourde. Quatre jets de dés pour résoudre une action...*

*Je vous propose le système de remplacement suivant*

## TABLE DES MATIERES

<i>Simplification des règles de combat</i> _____	<i>1</i>
<i>Résolution de l'attaque</i> _____	<i>3</i>
<i>Détermination des dommages</i> _____	<i>3</i>
<i>Détermination des blessures</i> _____	<i>3</i>
<i>La tables de dommage des armes devient :</i> _____	<i>4</i>
<i>Exemples :</i> _____	<i>4</i>

## Résolution de l'attaque

L'attaquant fait son jet d'attaque. Soit **RA** le résultat de l'attaque.

Le défenseur fait son jet d'esquive ou de parade (ou s'il ne peut pas ou ne veut pas se défendre, on considère qu'il a fait 8). Soit **RD** le résultat de la défense.

Soit **d** la différence entre le jet d'attaque et le jet de défense.  $d = RA - RD$ . On peut lire **d** comme étant le « degré de réussite de l'attaque ».

Si  $d \leq 0$ , l'attaque n'a pas porté.

Si  $0 < d < RD$ , l'attaquant provoquera une blessure.

Si  $(n-1) \times RD \leq d < n \times RD$ , l'attaquant provoquera  $n$  blessures (il s'agit de la règle des critiques).

Jusque là, la règle ne change pas par rapport à la version « officielle ». C'est juste une re-formulation mathématique.

## Détermination des dommages

Ce qui devient un peu « lourd » dans la version officielle, c'est le calcul des dégâts et la détermination du type de blessure.

Pour éviter ces deux jets supplémentaires, on considère que les jets donnent des résultats moyens. L'arme fera donc des dégâts moyens (voir la table ci-après des dommages), le défenseur fera un jet moyen de résistance.

A ces dommages, on ajoutera **d**, le « degré de réussite de l'attaque » et on retirera l'armure.

Formule de calcul des dommages :

**Dom** = **d** + dégâts de l'arme + bonus aux dommages de l'attaquant - armure du défenseur.

## Détermination des blessures

Il faut maintenant savoir quelle type de blessure a reçu le défenseur.

On considère que le défenseur fait un jet moyen pour déterminer sa résistance à la blessure.

On va parler par seuil.

Le seuil pour faire une blessure légère est **SBL** = Dé de carrure/2 + Endurance.

Le seuil pour faire une blessure grave est **SBG** = Dé de carrure/2 + 2xEndurance

Il faut évidemment noter ces seuils sur la feuille de personnage.

Pour déterminer le type de blessure, on estime que :

Si **Dom** < **SBL** : le défenseur prend un point de fatigue (ou plusieurs si critique).

Si **SBL** ≤ **Dom** < **SBG** : le défenseur prend une blessure légère (ou plusieurs si critique)

Si **SBG** ≤ **Dom** : le défenseur prend une blessure grave (ou plusieurs si critique)

## La tables de dommage des armes devient :

Arme	Dégats	Spécial
Arbalète	6	
Arc court	3	
Arc long	4	
Bagarre	1	
Bâton	6	+ 1 / côte de maille
Cimeterre	4	
Cognée	3	+1 / demi-plate
Coutelas	2	
Dague	2	
Epée bâtarde	4/5	
Epée courte	3	
Epée large	4	+1 / sans armure, haubergeon et pourpoint de cuir
Epée longue	4	+ 1 / broigne et demi plate
Epieu	5	
Espadon	6	+1 /sans armure, haubergeon et pourpoint de cuir
Framée	4	
Fronde	2	+ 1 / côte de maille
Gourdin	3	+ 1 / côte de maille
Hache d'arme	5	+ 1 / Plate et demi-plate
Hache de bataille	6	+ 1 / Plate et demi-plate
Hache de jet	4	+ 1 / Plate et demi-plate
Javelot	3	
Lance d'arçon	6	
Masse d'arme	4	+ 1 / côte de maille
Masse d'hercule	6	+ 1 / côte de maille
Marteau de guerre	4	+ 1 / Plate et demi-plate
Fléau d'arme	5	
Piques	5	
Poignards de jet	2	

## Exemples :

Pour un attaquant (Lucien) ayant un D12 en carrure, avec 4 en compétence d'arme avec une hache d'arme, et un défenseur (Raymond) ayant un D10 en grâce, 5 en esquive, un pourpoint de cuir (1 d'armure) et une carrure D10, une endurance de 4. Raymond à un SBL = 9 et un SBG = 13.

### Exemple 1 :

Lucien fait 8 en attaque, Raymond fait 6 en défense. La différence Attaque 12 (8+4) > Défense 11 (6+5) va en faveur de Raymond. On calcule  $d = 12 - 11 = 1$

La différence apparaît maintenant.

Ancien système :

- Lucien fait un jet de dommage (D10) et obtient 10. On calcule les dégâts : 10 + 1 (Bonus de Carrure) - 1 armure = 10
- On détermine la blessure : Raymond fait un jet de résistance de difficulté 11 (Dom > Endurance) et fait 4 au dé. 4 + 4 = 8, 8 < 11, il rate son jet et prend une blessure grave.

Nouveau système :

- On calcule les dommages : Dom = 1 + 5 + 1 - 1 = 6
- On calcule le type de blessure : Dom < SBL, Raymond prend un PF.

Le résultat est plus « logique » dans le nouveau système puisque Lucien avait réussi de justesse à toucher Raymond, il n'avait pas de raison de lui infliger une terrible blessure.

Exemple 2 :

Lucien fait 20 en attaque (12 suivit de 8). Raymond fait 7 en défense. Attaque 24 (20+4) > Défense 12 (7+5) c'est un critique. On calcule  $d = 24 - 12 = 12$ .

Ancien système :

- Lucien fait un jet de dommage (D10) et obtient 1 (bad luck). On calcule les dégâts :  $1 + 1$  (Bonus de Carrure) - 1 armure = 1
- On détermine la blessure : Raymond fait un jet de résistance de difficulté 8 (Dom < Endurance) et fait 6 au dé.  $6 + 4 = 10$ ,  $10 > 8$ , il réussit son jet et prend deux points de fatigue (c'était un critique).

Nouveau système :

- On calcule les dommages :  $Dom = 12 + 5 + 1 - 1 = 17$
- On calcule le type de blessure :  $Dom > SBG$ , Raymond prend deux blessures graves.

Encore une fois les dégâts sont plus « logiques » avec le nouveau système.

Lucien a vraiment réussi son coup, il a pu gravement blesser son adversaire.

Ces règles vont légèrement changer la donne des combats pour deux raisons :

Les bons combattants seront encore plus forts que les non combattants car on réduit la part de hasard. Un mauvais combattant qui touchait par miracle un bon combattant avait des chances de faire un haut score en dommages et que son adversaire rate son jet de résistance.

Les blessures graves et les critiques vont devenir presque synonymes. Pour faire une blessure grave, il faudra faire un score élevé en attaque et donc souvent un critique.

Bref, le combat devient plus que jamais une affaire de guerrier avec ces règles...

L'exercice mathématique n'est pas très difficile, car les seuils sont calculés à l'avance et on faisait déjà un calcul de dommages. Ce calcul s'enrichit par  $d$ , mais toutes personnes jouant aux jeux de rôles doit être capable de surmonter cette difficulté ;-).