



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Aides de jeu > Règles >
Système de combat

Système de combat

mercredi 15 février 2006, par [Mercutio](#)

Le système de combat de White-Wolf est un peu compliqué : outre les jets pour toucher, il faut faire un jet pour blesser, et enfin un jet pour encaisser avant de passer au calcul des dégâts. Nous vous proposons donc ici un système simplifié, élaboré par Wizard, qui a pour avantage de renforcer la violence des combats...

Pour toucher :

Pas de changement. On fait un jet de Dextérité + Compétence de combat (Armes à feu, Mêlée, Bagarre, etc.) contre une difficulté fixe :

- Dex + Armes à feu diff. 7
- Dex + Mêlée diff. 6
- Dex + Bagarre diff. 6

La cible peut esquiver ou parer, sur un jet de Dex + Esquive contre une difficulté qui dépend de l'attaque :

- Armes à feu : Dex + Esquive diff. 8
- Mêlée/Bagarre : Dex + Esquive (ou Mêlée/Bagarre pour parer) diff. 6

Chaque succès obtenu lors de l'esquive ou de la parade enlève un succès à l'attaquant.

Pour blesser :

On calcule d'abord les blessures infligées, en additionnant la Force de l'arme ou de l'attaquant et le nombre de succès obtenus ; ensuite, on retire le score en Vigueur (+ Endurance éventuelle) de la cible. Le résultat donne le nombre de niveaux de santé perdus.

A noter bien sûr les restrictions éventuelles : les Vampires n'opposent pas leur Vigueur aux dégâts aggravés, seulement leur Endurance ; ils divisent par 2 le nombre de dégâts contondants encaissés.

Les mortels, eux, n'opposent leur Vigueur qu'aux dégâts contondants. Pour le reste, ils prennent tout dans la figure !