



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Savage worlds > Aides de jeu > **Modification de règles pour les dégats**

## Modification de règles pour les dégats

samedi 6 mars 2004, par [Two Gun Bill](#)

Tiré des forums de Pinnacle, un post de Shane Hensley qui annonce une modification probable à venir des règles de détermination des dégâts, sur la base de ce qui est déjà fait dans "Showdown" : au lieu de +2 aux dégâts par Degré, un Degré ou plus sur le jet de Combat/Tir donnerait +1D6 aux dégâts. J'ai bien écrit "un Degré ou plus", c'est donc 1D6 en + qu'il y ait 1, 2, 3 ou + Degrés.

Voilà le message de Shane (tirée d'une discussion sur les règles de "Showdown" :

---

(...) There's another big change in there as well that I think is

going to become official in the RPG. It certainly has worked better for us for the last few weeks. See it ? It's...

Bonus damage. Much easier to figure out if one raise equals an extra d6 (that can Ace as well). This also makes it easier for mooks to take down things with high Toughness.

---

Lien vers la discussion :

<http://www.peginc.com/forum/viewtopic.php?t=2123>

C'est vrai que ça simplifie les calculs et que l'avantage de pouvoir faire un As sur ce D6 en plus permettrait peut-être de combattre plus facilement les adversaires avec une résistance élevée.