



Le désarmement

règle optionnelle pour RMSS/RMFRP

mercredi 5 avril 2006, par [Mathieu Hatt](#)

Vous en avez assez de la règle pourrie des jets de résistance du livre de base, ou de la compétence inutilisable du Martial Arts Companion ? Voilà un alternatif qui devrait convenir.

L'idée que je voulais respecter est qu'un personnage d'une capacité de combat donnée devrait avoir une chance limitée de désarmer un personnage aussi bon que lui (de l'ordre de 10-20 %), avoir de bonnes chances de désarmer quelqu'un de moins bon que lui (de l'ordre de 60-70% pour un personnage moitié moins bon), et très dur de désarmer quelqu'un de meilleur que lui (nécessaire de faire un jet sans limite).

- Pour désarmer, on utilise une attaque (armée ou non) en combinaison avec la compétence Disarm (armed ou unarmed).

- Il faut utiliser 80-100% d'activité et réussir une manoeuvre de combat.

- Le bonus se calcule comme suit : (Disarm bonus + OB bonus de l'attaque utilisée / 4 (limité au bonus de Disarm) - OB du défenseur (tout l'OB, indépendamment de sa parade).

- En cas d'échec, le personnage qui a tenté le désarmement a ouvert sa défense et subi une pénalité de -25 à son DB contre la prochaine attaque subie.

- On peut utiliser Situationnal awareness combat (pas besoin de % d'activité) pour détecter les tentatives de désarmement. Si réussie, celui qui tente le désarmement a une pénalité de 20.

Quelques exemples :

deux personnages de même compétence :

Perso 1 : OB = 100, Disarm = 100.

Perso 2 : OB = 100, Disarm = 100.

Perso 1 veut désarmer perso 2 : son bonus est $(100+100/4-100=25)$. Il faut 111 minimum pour réussir, donc il doit faire au moins 86 sur son D100. Ca veut dire qu'il a en gros 15% chance de désarmer un adversaire aussi fort que lui. Si jamais ce dernier "sent" la tentative de désarmement arriver avec un jet réussi de Situationnal awareness - combat, alors ses chances tombent à quelques % (il faut faire un jet sans limite).

Supposons qu'il a pris le talent Disarm qui ajoute 25 aux tentatives de désarmement : cela passe ses chances à environ 40% $(125+100/4-100=50)$, donc il lui faut un 61 au plus sur son D100).

Maintenant si le perso 2 est moitié moins bon (OB=50, Disarm=50), perso 1 doit avoir un résultat de $(100+100/4-50=75)$ 36 au moins, soit 65% de chance.

Si perso 2 veut désarmer perso 1 il aura besoin d'un $(50+50/4-100=-38)$ jet de 149+ pour réussir, il faudra donc un jet sans limite assez élevé.

Dernier exemple : un maître contre un bon combattant

Perso 1 (maître) : OB = 170, Disarm = 150

Perso 2 (bon élève) : OB = 145, Disarm = 125



Le maître doit ($150 + 170/4 - 145 = 48$) obtenir un 63+, donc un peu moins de 40% de chance. L'élève devra avoir un ($125 + 145/4 - 170 = -9$) jet sans limite de 120.

Au niveau des calculs ce n'est pas compliqué, le bonus de Disarm (Disarm bonus + OB de l'attaque / 4) peut se calculer une fois pour toute sur la fiche, et il n'y a plus qu'à additionner un D100 et soustraire l'OB de l'adversaire. Le risque d'ouvrir sa défense, et le fait de ne jamais vraiment savoir quels sont les bonus de l'adversaires permet aussi

de limiter l'usage de la compétence, qui ne sera tentée qu'en cas de nécessité, et non à tout bout de champ pour vite mettre fin au combat et réduire à l'impuissance nombre d'adversaires.

P.-S.

Cette aide de jeu peut également être téléchargée au format [DOC](#) ou [HTML](#).