



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Aides de jeu > Système de jeu > **Variante du système de Dégâts**

Variante du système de Dégâts

mardi 22 août 2006, par [Kaes0](#)

Auteur : Lionel Dumont (Kaes0)

Je me propose d'apporter quelques petits changements et enrichissements au système de dégâts de ce jeu de rôle. Lorsqu'un coup critique est porté, il ne serait pas normal de penser que l'attaquant ait porté un coup plus puissant, et donc de doubler systématiquement son score de D6 de dégâts. Or je pense que le coup critique porté lors d'une attaque normale est un coup critique de précision et non de force.

Je m'explique : lors de ce type normal de combats, le combattant s'applique et essaie de porter des coups intelligents. Il vise la tête, la nuque, la poitrine, les articulations, bref, les points vitaux de son adversaire. Lorsqu'un coup critique est obtenu, son arme a heurté un point sensible, situation pour laquelle je propose ceci : tirer le nombre normal de D6 et doubler le résultat obtenu. Cela revient exactement au même en termes de dégâts, mais c'est plus réaliste. Le combattant porte des coups de force constante à son adversaire ; à un moment, il heurte le casque de son adversaire qui en est sonné. Autre part, ce coup n'aurait peut-être rien fait ou presque, mais, sur le crâne, il s'avère être un coup critique. Ce petit changement permet de mieux décrire le déroulement des combats ; un coup critique en mode normal donnerait par exemple « Tu le touches au cou alors qu'il relève sa hache, etc. ».

Quant au coup critique porté lors d'une attaque berserk, rien ne doit être changé car cela simule parfaitement ce type d'attaque : dévastatrice mais hasardeuse. Le combattant abat son arme le plus fort possible sans viser ; son coup, reflété par le hasard croissant des dés, peut ne faire qu'un

minimum de points (avec un peu de malchance).

Système de perçage d'armure :

Un autre tout petit changement pourrait nous permettre de bien mieux imaginer les combats. Je voudrais souligner que, bien que suprêmement importante dans ce jeu, l'armure n'entre pas dans la narration des combats. Or, les combats décrits par les auteurs anciens nous détaillent des armures en lambeaux, volant en éclats à chaque coup porté. Pour remédier à cela, je propose l'option suivante, et qui pourrait permettre de distinguer les coups entamant l'armure ou non. Notez que cette option est rendue plus pratique, utilisée avec celles proposées plus haut. Deux cas se présentent à nous (le mot armure signifiant armure portée + bouclier) :

Le coup normal :

Si le score obtenu est inférieur ou égal à l'armure de la cible, le coup n'a aucun effet et sur la cible et sur son armure, sauf s'il occasionne un choc supérieur à sa TAI, ce qui conduit à un tir de DEX pour ne pas chuter.

Si le score obtenu est supérieur à l'armure de la cible, le coup perce l'armure et les points qui passent blessent directement, par déchirure, les chairs du personnage. On peut alors enlever un point de protection à l'armure portée de la cible, simulant sa détérioration. Par la suite, c'est assez



facile à réparer, les écuyers s'en occupant entre deux combats.

tranché), dépend de la Constitution de la cible : voir pour cela les règles de blessure majeure.

Le coup critique :

En attaque normale : tirer le groupement de D6 de base, et procéder aux vérifications de perforation d'armure décrits plus haut. Doubler le score. Un coup critique en attaque normale perforant l'armure signifie une blessure directe à un point vital : casque perforé et crâne touché, côtes fendues, alors qu'un coup critique en attaque normale ne perforant pas l'armure signifie un coup occasionnant une contusion potentiellement grave sur une partie vitale (et qui peut être tout aussi mortelle).

En attaque berserk : tirer le groupement double, et procéder aux vérifications de perforation d'armure décrits plus haut. Un coup critique en attaque berserk perforant l'armure signifie une blessure directe sur une partie non vitale, alors qu'un coup critique en attaque berserk ne perçant pas l'armure signifie une contusion potentiellement dangereuse sur une partie non vitale.

Que la blessure occasionnée soit grave ou non (fracture sérieuse, hémorragie massive, membre

Exemples :

Une attaque normale est portée en coup critique sur une armure de 12+6 points. J'ai un groupement de 5D6 et tire. J'obtiens 18 points. Ce n'est pas assez pour percer l'armure, et cela restera de la contusion. Si c'est d'un coup sur le casque qu'il s'agit, le crâne n'est pas touché directement. Je double mes dégâts et obtiens 36. 18 points de choc passent donc, et, selon, fracturent ou non l'os du crâne.

Une attaque normale est portée en coup critique sur une armure de 10+6 points. J'ai un groupement de 6D6 et tire. J'obtiens 21. C'est assez pour percer l'armure, et cela signifie une blessure directe. Le crâne serait alors touché par l'arme. Je double mes dégâts et obtiens 42. 26 points de taille passent donc, et représentent probablement une belle ouverture crânienne.

Une attaque berserk est portée en coup normal sur une armure de 16+6 points. J'ai un groupement de 8D6 et tire. J'obtiens 28. C'est assez pour percer l'armure, et cela signifie une blessure directe. Un bras est touché. 6 points passent, éraflant le combattant