

Le problème, dans Vampire, c'est que les combats sont longs. Très très longs. Et c'est en grande partie à cause du système de d10 qui est à mon avis bien plus approprié à l'hors combat par les nuances qu'il apporte. Non mais avoir 3 réussites de touche avec un fusil à pompe dans la tête d'un inquisiteur et ne rien faire en dégâts... C'est juste frustrant, autant pour les 3 jets de dés qui ont amenés à ce résultat : Le jet de touche, celui de dégâts et celui d'encaissement (et le temps qui en découle). Voici donc un système pour convertir vos combats avec un dé 20.

Quand un jet de dés a lieu, convertissez la difficulté de l'ancien système au nouveau en la doublant puis en ajoutant au jet de dé 20 du joueur la somme des caractéristiques liées. Les dégâts sont appliqués directement sans tenir en compte des dégâts supplémentaires de touche, ect. La personne touchée peut absorber les dégâts avec un jet d'une difficulté de **12**, invariable, et à laquelle on ajoute aussi sa caractéristique de vigueur. S'il réussit, il absorbe autant de point de dégâts que de points de vigueur. S'il échoue, il note les niveaux de dégâts sur sa feuille de personnage. **Les malus obtenus s'appliquent aux jets comme les caractéristiques.**

Sur un résultat de 20, le joueur double les dégâts qu'il inflige.

Les spécialités de caractéristiques, elles, augmentent les chances de réussite critique de 1. Donc, une réussite critique sur **20 et 19**.

Sur un résultat de 1, il se passe une mauvaise chose. (Arme s'enrayant, ect.)

Par exemple : Bastien Delvas est un ancien militaire de l'armée. Il a avec lui un revolver lourd qui a une valeur de dégâts de 6.

Il a comme caractéristiques de combat :

Dextérité **4**

Force **3**

Et comme compétences :

Bagarre **3**

Armes à feu **3**

Mêlée **2**

Exemple de combat à distance :

Bastien est agressé par un inquisiteur pas très discret dans une ruelle. Il tire avec son revolver à une distance raisonnable.

Une difficulté de **6** pour toucher avec une arme à feu devient une difficulté de **12**.

Bastien doit donc faire **12** ou plus pour réussir.

Il jette son dé : **7 !**

Mais, rien n'est perdu car il a **4** en dextérité et **3** en armes à feu. $3+4+7 = 14$

Bastien a donc réussi son jet de touche.

On estime qu'il fait donc automatiquement **6** dégâts létaux à l'inquisiteur.

Ce dernier étant un mortel, il décède sur le coup, ne pouvant absorber.

Exemple de combat au corps à corps + coups critique :

Bastien Delmas se bat à main nu contre un autre vampire.

Il a une difficulté de **6**, encore, pour toucher au corps à corps, mais il décide de frapper dans la tête.

Sur Vampire, ça se traduit d'une difficulté augmentée de **2**. Donc, c'est un jet difficulté **8** qui devient un jet difficulté **16** par une petite multiplication pas bien compliquée.

Bastien doit donc faire **16** ou plus pour réussir.

Bastien jette son dé : **20 ! C'est une réussite critique !**

Bastien a donc réussi son jet de touche et double ses dégâts contre l'autre vampire.

Au corps à corps, les dégâts sont égaux à la force de l'attaquant mais il a un bonus de +1 étant donné qu'il a frappé dans la tête.

Donc, il inflige **4** dégâts qui grâce à son jet critique sont multipliés par 2 et deviennent **8** dégâts contendants.

L'adversaire est un vampire doté d'une vigueur de 2. Il divise les dégâts contendants par deux grâce à sa nature de mort-vivant. Il subit donc **4** dégâts. Sauf s'il réussit son jet de vigueur, alors il ne subira que **2** dégâts.

Il jette son jet de vigueur et échoue, il subit donc 4 niveau de dégâts.

En espérant vous avoir été utile, Slinar.