

RAJOUTS ET MODIFICATIONS AUX RÈGLES DE TUNNELS & TROLLS 8^E ÉDITION

Voici certaines modifications personnelles aux règles officielles de la 8^e édition de Tunnels et Trolls. J'ai repris la numérotation des chapitres du livre de règles de 2012 et réintroduit ou modifié certaines idées des éditions précédentes qui avaient été laissées de côté.

1. 4. 1 Les attributs

LA PERCEPTION (PER) mesure **les capacités sensorielles** du personnage : la vue, l'ouïe, l'odorat et dans une moindre mesure le toucher et le goût. Elle permet de remarquer si un monstre ou une adversaire essaie de se faufiler en douce dans le campement des personnages, si un piège est dissimulé devant le groupe, si un voleur tente de faire les poches du guerrier ou si une pièce recèle des trésors cachés. Cet attribut physique intervient dans le calcul du **bonus de combat des armes à traits uniquement propulsés par une corde tendue** (arcs et arbalètes, mais pas les sarbacanes).

1. 4. 5. Création de personnage avancée

Suite à l'ajout de la PER, il faut légèrement augmenter le nombre de points d'attributs à placer lors de la création par la méthode « avancée » ou « volontariste » expliquée page 19 du jeu. Voici le nouveau tableau :

Puissance du personnage	Points d'attributs
Faible	55
Moyen	85
Bon	110
Fort	225
Surhumain	1 000

1. 7. 1 Les citoyens

Les sorciers, bien que piètres combattants partent avec des bonus au combat entiers alors que les citoyens non. Il me semble plus judicieux de permettre à **certains citoyens** d'avoir **au-moins un bonus d'arme** (armes de poing et/ou traits¹) au niveau normal comme c'est le cas pour les filous, sorciers ou autres spécialistes. Bien évidemment, un citoyen du type écrivain public ou autre « rat de bibliothèque » peut voir ses bonus d'armes divisés par 2. Mais un marchand itinérant, un marin ou un armurier devrait bénéficier d'un bonus entier dans les armes de poing (voire dans les armes à traits).

1. 8 Les espèces

Voici la suite du tableau de coefficients d'attributs pour les espèces principales en ce qui concerne la PER :

Espèce	Elfe	Fée	Hobbit	Lutin	Nain
PER	1,5	1,5	1	1	1,25

¹ Voir plus bas dans le chapitre 2.7 Le combat à distance.

2.7 Le combat à distance

2.7.1 Bonus de combat à distance :

Lorsque le personnage utilise une **arbalète, un arc ou une arme à feu, la PER remplace la FOR** pour le calcul du bonus de combat (anciennement ADDS dans la 5^e édition des règles). Pour ce type d'armes, la tension de la corde est en effet quasiment constante, car assurée par un mécanisme, ou déjà prise en compte dans le score de force requise pour bander l'arc ou l'arbalète. Dans le cas des armes à feu, il n'y a bien sûr pas de nécessité d'utiliser la FOR. Ce n'est pas le cas pour les dagues, lances, haches et autres armes de jet (voir tableau p. 29, deuxième partie : sarbacane, bolas, frondes, etc.), où la force du personnage est importante dans le calcul des dégâts causés. Pour différencier le bonus de combat des armes de contact et de jet, de celui des armes utilisant des balles, des flèches, des carreaux ou des jalets, on notera ce dernier **bonus (traits et balles)**.

Exemple : Vilmor a les attributs suivants : FOR 13 (+1), DEX 14 (+2), Vit 16 (+4), CH 8 (-1), PER 7 (-2). Il obtient donc un bonus de 6 points au combat avec des armes de poing et de lancer (dagues, sarbacane, lance, etc.) : $1 + 2 + 4 - 1 = 6$. Pour utiliser une arme à feu, un arc ou une arbalète, il ne bénéficie plus que d'un bonus (traits) de 3 points : $2 + 4 - 1 - 2 = 3$.

2.7.2 La protection contre les armes à traits et balles

Les armures n'offrent pas les mêmes protections contre une arme de poing, lancée manuellement ou par le souffle (sarbacane), et **contre les traits / balles** tirés par une arme utilisant la poudre ou une corde tendue : armes à feu, arcs et arbalètes. Dans ce cas, les points de protection (PP) subissent souvent **un malus**, facteur de division par 2 voire 4. Les guerriers peuvent encore bénéficier de leur bonus d'armure mais à condition qu'ils aient vu partir le coup (MEP sous la PER avec une difficulté croissante suivant la distance et la dissimulation du tireur). Les malus et bonus de protection sont cumulables. Ainsi, un guerrier qui a vu un carreau d'arbalète le viser et qui est touché sur son haubergeon obtient un total de PP de $4 \times \frac{1}{2} \times 2 = 4$. S'il n'avait pas vu le carreau venir, son total de PP serait passé à 2. Mieux vaut alors se protéger derrière un grand écu qui offre 6 PP au personnage, voire 12 PP pour un guerrier attentif. Pour connaître tous les modificateurs liés au port des armures et applicables aux mouvements, protections et scores d'attributs, se référer au chapitre 4. 2 Encombrement et protection des armures.

2.8 Les mises à l'épreuve (MEP)

Dans certains cas de figure, les personnages réalisent des actions où il ne faut pas forcément atteindre un score donné (habituellement le niveau de la MEP) mais simplement faire mieux qu'un adversaire. Ces tirages seront appelés **MEP en opposition (ou duels)**. Ils s'effectuent en lançant **2D6**, en appliquant **la règle du doublet**, et en ajoutant le résultat à un **attribut** ou un **talent**. Ici le niveau n'entre pas en compte et ne permet **aucun rattrapage de justesse** alors que la **règle du loupé reste valable** pour éviter les réussites quasi-automatiques. Le ou les adversaires font de même avec l'attribut ou le talent approprié. Le camp qui réalise le plus haut total gagne le duel. En cas d'égalité, les deux rivaux arrivent au même résultat, s'annulent, les personnages des joueurs l'emportent de justesse ou un nouveau tirage peut être effectué ; au MJ de trancher selon la situation et son bon vouloir. Si un personnage est opposé à plusieurs adversaires, on peut effectuer un tirage pour chaque concurrent ou additionner les scores d'attributs ou de talents des adversaires suivant les cas. Il est également possible d'additionner plusieurs attributs (mais pas plusieurs talents car ils sont plus spécifiques) d'un même personnage ou de faire une moyenne de ceux-ci, au choix du MJ.

Exemples :

1) Reprenons l'exemple de la page 90 où Gimor (FOR 14) tente de bloquer une porte en poussant de toutes ses forces alors qu'un premier adversaire essaie de pénétrer dans la pièce. Au lieu d'estimer

un niveau de difficulté à atteindre (20, 25, etc.), il est plus judicieux de réaliser un duel de FOR. Gimor réalise un tirage de 9 ce qui, avec sa FOR, lui donne un total de 23. L'orque oppose un coup de dé de 6 (sans doublet) et un FOR de 15 ce qui donne un total de 21. Gimor résiste un tour de combat. Si un deuxième orque prête main forte à son collègue et que ce dernier a une FOR de 18, les chances du valeureux aventurier vont singulièrement se réduire. Il devra réussir avec $14 + 2D6$ (doublets possibles) à dépasser $33 + 2D6$ (doublets possibles). Que le dieu de la chance soit avec lui !

2) Imaginons une « course » entre plusieurs personnages et monstres qui tentent tous d'atteindre en premier un calice magique situé sur une paroi rocheuse dans une niche à 10 m du sol. Le MJ peut estimer que chaque concurrent doit réaliser une MEP en opposition avec le talent **escalade** ou une **moyenne** de $(FOR + DEX + VIT) / 3$, pour ne pas avantager ceux qui ne possèdent pas ce talent. Si aucun adversaire ne possède le talent escalade, le MJ peut décider une MEP de $(FOR+DEX+VIT)$. Celui qui obtiendra le plus grand total après le coup de dés atteindra le graal en premier.

3) Une MEP en opposition ne se fait pas forcément avec le même attribut ou talent pour tous les protagonistes. Prenons l'exemple d'un pickpocket tentant de dérober la bourse d'un pauvre magicien perdu à la recherche de la boutique de la guilde des sorciers la plus proche. Le truand devra utiliser un talent de vol (à la tire) ou son attribut de DEX auquel le sorcier opposera sa PER, un talent de vigilance ou bien sa CH.

2. 10 Les points d'expérience

L'avancement des attributs me paraissant assez coûteux en PE, encore plus avec l'arrivée de la PER, j'ai décidé de réduire à 10 fois le multiplicateur d'attribut permettant d'augmenter celui-ci d'un point. Ainsi pour passer de 10 à 11 en CH, il faut accumuler et dépenser 100 PE. Pour passer de 11 à 12 dans un attribut, il faut accumuler 110 PE, etc.

2. 11 Le niveau des personnages

La création d'un nouvel attribut (la PER) et certaines étrangetés me poussent à modifier légèrement les attributs de niveau surtout en ce qui concerne les spécialistes (qui sont souvent des variantes d'autres types de personnages d'après les règles), les citoyens, les guerriers et les parfaits.

Type de personnage	Attributs de niveaux
Citoyen	FOR, CH, CHR, PER ou 4 autres attributs suivant son « métier »
Filou	DEX, CH, INT, FLU
Guerrier	FOR, DEX, CON, VIT
Sorcier	DEX, INT, FLU, CHR
Mage spécialiste	FLU, INT, DEX, CHR
Tireur d'élite	DEX, PER, VIT, FLU
Meneur	CHR, FLU, INT, CH
Parfait	FOR, DEX, INT, FLU
Prêtre	CHR, INT, FLU, CONS

3.3 La résistance fluïdique

Un sort, auquel un adversaire peut tenter de résister, ne fonctionne que si **la MEP en opposition (ou duel) de FLU actuel**² entre la victime et le lanceur de sort tourne strictement à l'avantage de ce dernier. En cas d'affrontement entre deux mages, dont le duel donne une égalité parfaite, le sort de chacun prend effet à condition d'avoir réussi l'épreuve d'INT. On conserve également le « mauvais pressentiment » face à un adversaire au FLU actuel supérieur au sien, mais le tirage avec la **règle du doublet** permet toutefois de gagner un duel magique contre un adversaire ayant un FLU momentanément plus grand. Ce n'est pas parce qu'un personnage a un meilleur bonus au combat et une arme plus puissante qu'il gagnera automatiquement un combat. Il devrait en être de même en magie. Même si un mage échoue au duel de magie mais a réussi sa MEP d'INT, il réduit le FLU de son adversaire du total de FLU dépensé comme expliqué à la page 104.

4. rajouts dérivés des versions 5 et 6

4. 1 Personnages auxiliaires

Pour ceux qui ont de l'argent à dépenser, il y a deux types de personnages auxiliaires, les esclaves et les écuyers. Dans les deux cas, l'équipement de ces auxiliaires est à la charge de leur maître ou employeur.

Esclaves

Pour connaître le prix d'un esclave en PO, il suffit de **multiplier** tous ses attributs **par 10**, sauf le **CHR** qui est multiplié **par 20**³, et de faire la somme. Par exemple, un esclave humain ayant les attributs suivants FOR 10 DEX 8 CH 12 VIT 11 INT 7 CHR 5 CONS 15 FLU 8 PER 12 reviendra à une somme en PO de $(10 + 8 + 12 + 11 + 7 + 15 + 8 + 12) \times 10 + (5 \times 20) = 930$. Les esclaves peuvent être de n'importe quel sexe et race commune. Pour des esclaves très exotiques ou rares, multipliez encore le coût par 2 voire 5. Attention toutefois à l'esclave demi-orque qui est capable de se libérer du joug de son maître d'un seul coup de poing !

Écuyers

Bien qu'il n'appartienne pas à son maître, mais qu'il soit employé par quelqu'un, l'écuyer accompagne son patron pour un coût initial de 2 PO par point d'attribut, plus 25 % de ce que gagne le patron en aventure. L'écuyer est un terme générique mais il peut être de quasiment n'importe quel type de personnage, sauf peut-être parfait ou meneur. Un sorcier ou un mage spécialiste risque d'être plus gourmand et de demander 50 % de ce que gagne son employeur, surtout si son aide magique est importante. Un écuyer n'acceptera certainement pas autant de choses qu'un esclave. S'il n'est pas rétribué selon le contrat initial, lui et ses amis risquent de se retourner contre le patron.

4. 1 Encombrement et protection des armures

Le port des armures peut être plus ou moins **encombrant** et **affecter certaines actions**. De même, certaines armures offrent des protections moins importantes face à un trait que face à une arme de poing, lancée ou soufflée⁴. Voici donc un tableau permettant de simuler tous ces facteurs. Les nombres donnés sont des multiplicateurs qui affectent des totaux donnés. Ainsi, une broigne de cuir

² Le score de FLU actuel représente le total de FLU juste au moment de lancer le sort, avant que la dépense de FLU ne soit effectuée.

³ Le CHR d'un esclave peut être nul, ce qui n'est pas le cas des autres attributs, mais celui qui veut acquérir une (ou un) très belle (bel) esclave devra y mettre le prix.

⁴ Cela a été déjà introduit dans le chapitre 2. 7 Le combat à distance.

bouilli n'a aucune incidence sur les mouvements, la VIT, la DEX, la PER mais voit ses PP divisés par 4 contre des traits d'arcs ou d'arbalètes.

Protections de type	Mouvement / VIT	DEX	PER	PP contre les traits et balles
Plates	x 1/2	x 1/2	x 1 (sauf heaumes ou bassinets)	x 1
mailles	x 1/2	x 2/3	x 1 (sauf camail)	x 1/2
mailles et cuir	x 1/2	x 2/3	x 1	x 2/3
Lamellaires et brigandine	x 3/4	x 3/4	x 1	x 2/3
écailles annelées	x 1/2	x 1/2	x 1	x 3/4
Cuir bouilli	x 1	x 1	x 1	x 1/4
Cuir ou tissu	x 1	x 1	x 1	x 1/4
Gantelets et mitons	x 1	x 1/2 pour actions manuelles	x 1	x 1/2
Grand heaume	x 1	x 1	x 1/2	x 1
Bassinets et camail	x 1	x 1	x 3/4	x 3/4
Autres défenses de tête	x 1	x 1	x 1	x 1/2
Bouclier de PP 7 ou 6	x 1/4	x 1	x 1 (x 1/4 si caché derrière)	x 1
Bouclier de PP 5 ou 4	x 1/2	x 1	x 1 (x 1/2 si caché derrière)	x 1
Bouclier de PP 3 ou moins	x 1	x 1	x 1	x 1