

Table simplifiée pour le combat de masse

CM	01 - 09		10 - 19		20 - 29		30 - 39		40 - 49	
Dés / Dom. inévit.	1D6		2D6		3D6	D.I.	4D6	D.I.	5D6	D.I.
2	Voir le résultat du dé		Voir le résultat des deux dés		4	0	6	0	8	0
3-4					6	0	8	0	11	0
5-6					8	0	11	0	15	1
7					10	1	14	1	18	1
8-9					12	1	16	1	21	1
10-11					14	1	19	2	24	2
12					17	2	22	2	27	2

CM	50 - 59		60 - 69		70 - 79		80 - 89		90 - 99	
Dés / Dom. inévit.	6D6	D.I.	7D6	D.I.	8D6	D.I.	9D6	D.I.	10D6	D.I.
2	9	0	11	0	12	0	14	0	15	0
3-4	13	1	15	1	17	1	20	1	22	1
5-6	17	1	20	1	23	1	26	1	29	1
7	21	1	25	1	28	1	32	1	35	1
8-9	25	1	29	1	33	2	38	2	42	2
10-11	29	2	34	2	39	3	43	3	49	3-4
12	33	2-3	38	2-3	44	3-4	49	3-4	55	4-5

CM	100 - 109		110 - 119		120 - 129		130 - 139		140 - 149	
Dés / Dom. inévit.	11D6	D.I.	12D6	D.I.	13D6	D.I.	14D6	D.I.	15D6	D.I.
2	16	0	18	1	20	1	21	1	22	1
3-4	24	1	26	1	28	1	30	1	32	1
5-6	32	1	35	1	37	1	40	1	42	2
7	39	1	42	2	46	2	49	2	52	2
8-9	45	2	50	2	54	2	59	3	62	3
10-11	52	3-4	58	3-4	63	3-4	68	4-5	72	4-5
12	60	4-5	66	4-6	71	4-6	77	5-7	82	5-7

CM	150 - 159		160 - 169		170 - 179		180 - 189		190 - 199	
Dés / Dom. inévit.	16D6	D.I.	17D6	D.I.	18D6	D.I.	19D6	D.I.	20D6	D.I.
2	24	1	25	1	27	1	28	1	30	1
3-4	35	1	37	1	39	1	41	2	44	2
5-6	45	2	48	2	51	2	53	2	57	3
7	56	2	60	2	63	3	67	3	70	3
8-9	66	3	71	3	75	4	80	4	84	4
10-11	77	4-5	82	5-6	87	5-6	92	5-6	97	5-7
12	88	5-8	93	6-8	99	6-9	104	6-9	110	7-10

CM	200 - 209		210 - 219		220 - 229		230 - 239		240 - 249	
Dés / Dom. inévit.	21D6	D.I.	22D6	D.I.	23D6	D.I.	24D6	D.I.	25D6	D.I.
2	31	1	33	1	34	1	36	2	37	2
3-4	46	2	47	2	49	2	52	2	54	3
5-6	60	3	62	3	65	3	68	3	71	3
7	74	3	77	3	81	3	84	4	87	4
8-9	88	4	92	4	96	4	100	5	104	5
10-11	102	5-7	107	5-8	111	5-8	116	6-9	121	6-9
12	115	7-10	121	8-11	126	8-11	132	9-12	137	9-12

Explications sur l'utilisation de la table

Tunnels et Trolls est un jeu formidable et simple d'utilisation, mais la gestion du **combat**, surtout à haut niveau, entraîne souvent de lancer **des brouettes** de D6. De nombreuses règles pour contourner cette difficulté existent : ne lancer qu'un certain nombre de D6 et multiplier le résultat pour obtenir le total attendu.

Par exemple, au lieu de lancer 15D, on peut en lancer 3 et multiplier le résultat (et le nombre de dommages inévitables) par 5. Ou lancer 5D et multiplier le tout par 3.

Je propose ici d'employer une **table** qui ne nécessite que **2D6**, comme pour les mises à l'épreuve. Je cherchais depuis longtemps un tableau simple qui n'emploierait qu'un ou deux D6, mais je tâtonnais. L'idée finale m'est venue en consultant **Meandering Monsters volume 1** de **Jerry Teleha**, un supplément amateur gratuit et fort intéressant pour T & T 7.5 (lien [ici](#)), disponible sur **DriveThruRPG**. Il comporte un tableau dont je me suis largement inspiré. Je l'ai modifié en **augmentant** le nombre de **lignes** de résultats et en tenant compte de la **courbe de probabilité** des 2D6. Sans rentrer trop dans les détails, on n'a qu'une chance sur 36 d'obtenir 2 (ou 12) avec 2D6, soit moins de 3% de chance. Alors qu'on a près de 17 % de chance de tirer un 7. Ceci explique que les **résultats liés à un 2** (échec total) ou un **12** (réussite formidable) avec 2D6 sont **hors du commun**.

Pour utiliser le tableau précédent, il suffit de lancer **2D6** pour les opposants des PJ (voir pour les PJ eux-mêmes si les joueurs sont mauvais en calcul mental).

Pour les opposants, on croise le résultat des **2D6** avec la **colonne** correspondant au **CM** des adversaires, puis on ajoute le **bonus** de la moitié du CM et on regarde les **dommages inévitables (D.I.)**. Lorsqu'il y a **deux nombres** à la ligne des **D.I.**, on peut considérer que le **premier nombre** correspond au **plus petit tirage** avec les 2D6 et le **second** au plus grand **tirage**. À moins que le MJ ne choisisse un nombre de D.I. entre ces deux limites, comme cela peut être le cas avec un tirage de 12 aux 2D6.

Je pense qu'un petit exemple s'impose...

Un troll avec un **CM** de **245** attaque le groupe d'aventuriers. En temps normal, le MJ devrait lancer **25D6** et rajouter **123** pour son bonus de combat. Avec la table, le MJ ne lance que **2D6**.

Imaginons qu'il obtienne **10**, un bon tirage. Le troll se retrouve alors avec un coup de **121** aux dés auquel on rajoute **123**, soit un total d'attaque de **244** ! Sans oublier les **6** points de **dommages inévitables (D.I.)**. En effet, à la ligne correspondant à 10-11 pour le lancer des 2D6, on lit 6-9 dommages inévitables. 6 points de D.I. correspond au tirage de 10 aux 2D6 et 9 D.I. au tirage de 11.

À n'en pas douter, ce troll est un adversaire coriace.

Si le résultat des 2D6 avait été **12**, une **réussite exceptionnelle**, le troll se retrouverait avec un total d'attaque (ou de points de combat) de $137 + 123 = 260$. Pour les **D.I.**, le MJ pourra choisir un nombre **entre 9 et 12** !

Si les **joueurs** ont également envie de s'économiser des calculs fastidieux, ils peuvent utiliser cette table pour simuler leurs **points d'arme**. Le joueur d'un guerrier de haut niveau utilisant deux cimenterres orques (4D+4 de dés et bonus chacun) pourrait vouloir s'économiser de lancer **8D+8**. Il n'en lancera que **2**, regardera sur la table pour déterminer le résultat de ses 8D et ses D.I. Un résultat moyen de **7** aux **2D6** donnera des points d'arme de **28** auxquels il faudra rajouter les **8** points de **bonus d'arme**, le **bonus de combat** du PJ et cet aventurier occasionnera **1** point de **D.I.** à ses adversaires.

Dans un **combat de masse**, on peut **additionner le nombre de dés** de tous les PJ et consulter encore une fois la table. Pour un groupe composé d'un filou avec un cimenterre (**4D**), d'un autre avec un casse-tête (**3D+2**), d'un guerrier avec une masse d'arme (**6D+4**) et d'un magicien avec son bâton (**2D**), on se retrouve avec **15D** d'armes et un bonus total d'arme de **+6**. Le MJ peut très bien demander à un (ou **deux joueurs**) de lancer **2** (ou **chacun 1**) dés pour simuler l'attaque du groupe. On rajoutera ensuite les 6 points des armes et les bonus de combat des PJ. Pourquoi donner **un dé à 2 joueurs** ? Pour éviter que les torts du tirage ne reposent que sur un pauvre bouc-émissaire

Astuce pour les **MJ fainéants** comme moi, pardon qui veulent se concentrer sur la description et le roleplay....

Je m'épargne même de lancer les 2D6 pour les adversaires des PJ et je **remplace** un certain nombre des **dés d'arme des PJ** de mes joueurs par des **dés différents** (en taille ou en couleur). Je regarde ensuite les résultats de ces dés différents pour simuler la réussite de l'attaque des monstres. Si les PJ combattent tous **un seul adversaire** commun, je remplace **un dé d'arme de 2 joueurs** par un **dé blanc** (donc 2D en tout), deux joueurs à nouveau pour éviter l'effet bouc-émissaire. Si les PJ combattent **plusieurs adversaires**, j'échange **2 dés** pour **autant** de joueurs qu'il y a **d'adversaires**. **Chaque joueur** qui aura eu des dés d'arme substitués sera responsable **d'un adversaire**.

Voilà en espérant que cette petite table et ces astuces vous serviront.