

ACTION ET COMBAT



Dans ce chapitre, vous trouverez toutes les règles qui régissent le combat et les scènes d'action. Dans un souci de simplicité, commencez par lire les explications ci-dessous, qui vous familiariseront avec les principaux concepts et notions qui interviennent lorsqu'on joue une scène de combat. Ceux d'entre vous qui sont déjà familiers avec l'une ou l'autre version de Donjons et Dragons feraient bien d'en prendre connaissance également, car ces concepts sont parfois quelque peu différents.

Segment : La principale unité de mesure du temps est le *segment*. Un segment représente à peu près 6 secondes. Beaucoup d'actions, et notamment toutes les actions de combat, ont une durée évaluée à un segment. Le découpage en *segments* est utilisé lors des scènes d'actions, car il permet de savoir à quel moment précis un événement prend place et combien de temps dure une action donnée. Par exemple, votre attaque à l'arbalète prend cours au 7ème segment. Il est possible que la flèche de votre adversaire soit décochée au segment 5 : dans ce cas, elle siffle environ une dizaine de secondes avant que vous n'ayez vous-même l'occasion de tirer.

Phase, round : vous entendrez parfois parler d'autres unités de temps, utilisées en cours de partie pour mesurer des durées plus longues. En D&D Alternatif, le *round* représente 10 segments, soit à peu près une minute. La *phase* représente la moitié d'un round, soit 5 segments. Pour vous donner une idée de la valeur de ces durées, sachez que la plupart des combattants agissent en moyenne une fois par phase. L'usage de ces unités est commode pour définir les durées de sorts, mais elle n'est

pas absolument nécessaire au jeu : parmi les PJ, seuls les lanceurs de sort devraient normalement s'en soucier.

Réaction : Jet de dé servant à déterminer le moment où votre prochaine action prendra cours. Le temps qui vous sépare de celle-ci est appelé « temps de réaction ». Il est presque toujours compté en segments.

Initiative (segment d') : segment auquel votre personnage dispose d'une action. Levez le doigt : c'est à vous d'agir...

Modes de combat : il existe 3 *modes de combat*, c'est-à-dire trois façons différentes d'affronter ses adversaires : la *mêlée* (combat au corps à corps, à l'arme blanche), le *tir* (combat à distance avec des armes telles que arc ou arbalète) et la *lutte* (combat au corps à corps, sans armes). La mêlée et le tir sont de loin les plus fréquents. Vous n'utiliserez que rarement la lutte : si vous n'êtes pas un bon combattant, il n'est pas vital que vous connaissiez par coeur les règles qui la régissent.

Actions de combat : Chaque mode de combat vous propose différentes actions possibles. Par exemple, lorsque vous êtes engagé en *mêlée*, vous pouvez choisir entre l'*attaque*, le *bris*, la *percée*, et bien d'autres. Lorsque vous êtes en *lutte*, vous pouvez par exemple effectuer une *clé* ou une *torsion*, ou encore faire *chuter* l'adversaire.

Actions simples : des actions élémentaires, tel que dégainer une arme, se déplacer, ou encore ouvrir une porte, peuvent être effectuées à tout moment. Elle ne nécessitent normalement pas de jets de d20 (leur réussite est automatique à moins que le MD n'en décide autrement) et leur temps de réaction est de 0 (elles prennent cours immédiatement, au moment même où vous décidez de les effectuer). Cependant, il est dangereux de vous livrer à une action simple alors que vous êtes engagés en combat au corps à corps.

Bonus martial (BM) : le *bonus martial* est un score qui dépend à la fois de votre classe de personnage et de votre niveau. Il représente votre expérience générale dans les arts du combat. Le BM s'ajoute au résultat du d20 que vous lancez pour tenter de réussir la plupart des actions de combat. C'est le principal indicateur de vos capacités de combattant.

Classe d'armure (CA) : La classe d'armure est la DC (niveau de difficulté) de la plupart des actions de combat. Chaque personnage (ou monstre, ou PNJ) a une classe d'armure donnée (notée sur sa feuille de personnage). Pour que vous parveniez à toucher votre adversaire et à lui infliger du dégât, la *force de frappe* de votre action doit être supérieure ou égale à sa CA actuelle. Plus votre CA est haute, plus vous serez vous-même difficile à atteindre. La CA d'un homme nu est de 10 ; des personnes portant une armure ou ayant une dextérité supérieure à la moyenne ont

une CA plus élevée que 10. La classe d'armure d'un personnage est déterminée selon la formule suivante :

$$10 + \text{seuil de l'armure portée} + \text{bonus standard de dextérité.}$$

La classe d'armure n'est pas utilisée en mode *lutte*. Pour ce mode de combat, et lui seul, on utilise un autre score comme DC : *la classe de lutte (CL)*.

Force de frappe (FF) : Chaque fois que vous tentez une action de combat, vous déterminez la réussite ou l'échec de votre action en effectuant un *jet d'attaque*, c'est-à-dire en lançant un d20, et en ajoutant au résultat certains bonus qui dépendent du mode de combat choisi et des capacités de votre personnage (dont le *bonus martial*). Le résultat total est appelé *force de frappe*. Il est comparé à la DC de l'action (en *mêlée* et en *tir*, celle-ci est généralement égale à la classe d'armure de votre adversaire). Si la force de frappe est égale ou supérieure à la DC, vous avez réussi votre action.

Dégât : chaque fois que vous parvenez à atteindre votre adversaire, vous lui infligez des *dégâts*. Il s'agit du nombre de points de vie (généralement d'endurance) que votre attaque lui fait perdre. Différents types d'actions, dans différents modes de combat, infligent du *dégât* à votre adversaire ; mais ce n'est pas le cas de toutes les actions. Par exemple, en *mêlée*, une *attaque* réussie inflige du *dégât* à votre ennemi, mais pas une *percée*.

Les dégâts sont déterminés en lançant un dé qui dépend de l'arme utilisée ou du type d'action choisi (d4, d8, d6, d10...) et en ajoutant certains bonus (bonus de force aux dégâts, magie de l'arme,...). Normalement, les dégâts sont décomptés des points de vie de la cible selon le principe du *dégât d'usure*, c'est-à-dire qu'ils affectent uniquement les points d'endurance à moins que ceux-ci soient épuisés (auquel cas des points de coup peuvent être perdus).

Coup exceptionnel : un coup exceptionnel survient, en combat, lorsque vous obtenez un certain résultat de dé *pur* sur un jet de d20. *Résultat de dé pur* signifie : « le score qu'affiche le dé lui-même, sans tenir compte des bonus auxquels vous avez droit ». Il ne s'agit donc pas de

TABLEAU 10 :
BONUS MARTIAL, SELON LA CLASSE ET LE NIVEAU

Niveau	Col. 1 : combattants	Col. 2 : Prêtres et larrons	Col. 3 : mages
1	2	1	0
2	3	1	0
3	4	2	1
4	5	3	1
5	6	3	1
6	7	4	2
7	8	5	2
8	9	5	3
9	10	6	3
10	11	7	3
11	12	7	4
12	13	8	4
13	14	9	5
14	15	9	5
15	16	10	5
16	17	11	6
17	18	11	6
18	19	12	7
19	20	13	7
20	21	13	7



la force de frappe totale obtenue. Selon l'arme que vous utilisez, le type d'action choisi et divers autres facteurs, il existe un certain nombre de coups exceptionnels qui peuvent survenir lorsque vous lancez les dés pour une action de combat. Un coup exceptionnel détermine un résultat particulier (un événement spécial qui survient en combat). L'exemple le plus courant est le coup exceptionnel qui survient lorsque vous tirez un 20 pur (*coup critique exceptionnel*) : dans ce cas, votre adversaire subit automatiquement une blessure sérieuse (perte de points de coup), même s'il lui reste des points d'endurance.



I. GERER LA REACTION



ACTION ET REACTION

Voyons d'abord les règles générales qui régissent l'ordre et la succession des événements au cours d'une scène d'action. Le système de la *réaction* permet à DD Alternatif de gérer ceux-ci avec beaucoup de souplesse, d'intuitivité et de précision... mais il faut prendre le temps de bien en saisir les principes ! Ce n'est pas très compliqué, mais si vous êtes coutumiers d'autres jeux de rôles, mieux vaut vous préparer à penser dans une logique assez différente de celle à laquelle vous êtes habitués...



Compter le temps : En dehors des scènes d'action, il n'est pas nécessaire de mesurer de façon très précise le passage du temps. Le compte en minutes suffit largement pour évaluer (par exemple) la progression du groupe de PJ dans un souterrain, une négociation avec un marchand, la durée d'une scrutation par boule de cristal; le compte en heures à mesurer des durées de voyage et à situer le moment présent dans le cours de la journée.

En revanche, dès qu'une scène d'action débute, le MD commence à tenir un compte très précis des segments qui s'écoulent, de façon à situer précisément chaque action. Toute nouvelle scène d'action débute au segment 1. On compte les segments en continu, sans jamais remettre les compteurs à zéro : après le segment 10 viennent le segment 11, puis le segment 12, etc. Le compteur des

segments n'est remis à zéro que lorsque le MD juge la scène d'action terminée. Notez que parler du « segment 46 » revient au même que de dire « cinquième round d'action, sixième segment » (autre façon de compter).

Qu'est-ce que la réaction ? La réaction, c'est le laps de temps qui s'écoule entre le moment où vous décidez d'effectuer une action, et le moment où celle-ci se réalise effectivement : un temps de préparation.

Le temps de réaction varie évidemment selon le type d'action que vous souhaitez effectuer. Vous souhaitez simplement dégainer une arme ou effectuer un déplacement ? Ces actions sont des actions *simples*, donc vous pouvez les effectuer instantanément sans aucune préparation. Votre temps de réaction est donc de zéro (vous effectuez/vous commencez votre action au segment même où vous l'annoncez).

En revanche, lancer un sortilège n'est pas aussi simple : lorsque vous avez pris votre décision, vous devez encore passer un certain nombre de segments (1d8 en général) à préparer vos composantes, à vous rappeler des termes exacts de la formule, etc. Ces segments constituent votre *temps de réaction* : c'est seulement au terme de celui-ci que vous pourrez entamer votre incantation.

De même, il est aisé d'annoncer que l'on va planter son épée dans le gras de son adversaire, mais il est beaucoup plus difficile de découvrir effectivement une faille dans sa garde et d'avoir l'opportunité de s'y engouffrer. Votre *jet de réaction* va donc déterminer dans combien de *segments* la prochaine occasion de ce genre va se présenter.

Tirer le dé de réaction : Lorsque vous souhaitez effectuer une action, vous l'annoncez au MD, puis vous lancez un *dé de réaction* pour savoir *dans combien de segments* celle-ci prendra cours. Le type de dé utilisé dépend notamment du type d'action entrepris, de l'arme employée, de votre expérience du combat, de la complexité du sort choisi, etc. Il varie généralement entre 1d12 et 1d3, le dé le plus petit étant bien sûr le plus avantageux !

Additionnez ensuite le nombre affiché par le dé au numéro du segment actuel. Le total indique le segment auquel votre temps de réaction se terminera (et donc auquel votre action prendra cours) : c'est l'*initiative* de l'action. Notez toujours l'initiative de votre prochaine action sur une feuille de brouillon pour ne pas vous tromper, et barrez-la une fois que l'action est effectuée.

Si, en moyenne, vos temps de réactions sont courts, vous agirez non seulement plus vite, mais aussi plus souvent. Le dé de réaction utilisé a donc une grande importance.

Le déroulement d'une scène d'action : Voici les étapes qu'effectue un joueur au cours d'une scène de combat :

- **Jet de réaction initial :** Dès qu'une scène d'action commence, vous annoncez votre première action et vous lancez un premier jet de réaction pour savoir à quel segment elle va avoir lieu (un personnage qui obtiendrait un 1 agirait à la fin du premier segment, un personnage obtenant 3 à la fin du troisième, etc). Vos adversaires font de même.
- **Les segments s'enchaînent :** Le MD égrène ensuite le temps segment par segment (segment 1, segment 2, etc.). Lorsqu'il annonce le segment qui correspond

à l'initiative de votre première action, réagissez en signalant que c'est à vous d'agir (« segment 5, j'attaque ! »). La plupart des actions s'effectuent en un seul segment.

- **Jouer l'action :** il faut maintenant déterminer l'effet de votre action sur le jeu. S'il s'agit d'une action aléatoire, vous lancez les dés pour déterminer sa réussite ou son échec. S'il s'agit d'une attaque réussie ou d'un sort capable de causer des dommages, vous déterminez ensuite les dégâts avec un (des) dé(s) appropriés. Etc.
- **Annoncer l'action suivante :** une fois que le résultat de l'action est connu, annoncez vos intentions pour l'action suivante.
- **Relancer le dé de réaction :** relancez alors immédiatement le dé de réaction pour déterminer le moment de votre prochaine initiative. Le résultat de ce dé est ajouté au numéro du segment auquel l'action précédente a eu lieu/ s'est terminée.

Exemple : au début d'un combat, *Ourlhan* le barbare lance un jet de réaction et obtient un 6 : sa première action prendra donc effet au sixième segment. Le MD commence à compter les segments (1, 2, 3, etc.), et plusieurs des compagnons d'*Ourlhan* ont déjà l'occasion d'agir. Lorsque le MD annonce enfin le sixième segment, *Ourlhan* agit à son tour. Il frappe, et rate son attaque. Puis il relance le dé de réaction pour préparer son attaque suivante. Le dé indique un résultat de 7, la prochaine action d'*Ourlhan* prendra donc effet à la fin du segment 13.

Lorsque vous agissez en continu (ce qui est généralement le cas lorsque votre vie est en jeu), vous avez normalement toujours une *action* devant vous, dont vous devez mémoriser le segment d'initiative.

Le compte des segments et des jets de réaction successifs ne s'arrête que lorsque le MD estime la scène d'action terminée. Il peut être utile de prendre une courte pose tous les dix segments (à la fin de chaque *round* écoulé) : cela permet de souffler et faire le point sur la situation de chacun.

Actions de combat -une durée instantanée : Toutes les actions de combat (c-à-d les actions qui relèvent d'un des 4 *modes de combat*) sont considérées comme étant instantanées : une attaque de mêlée, un tir de missiles, etc., se déroulent en fait en une seconde à peine. Le système de jeu la situe avec un tout petit peu moins de précision, dans une fourchette de six secondes : votre segment d'initiative. Par conséquent, au terme de celui-ci, vous pouvez relancer instantanément le dé de réaction pour préparer l'action suivante, comme *Ourlhan* dans l'exemple précédent.

Actions avec une durée : Cependant, un personnage peut être amené à effectuer autre chose qu'une action de combat au cours d'une scène d'action : par exemple, lancer un sort ou se déplacer. Ces actions ne relèvent pas d'un mode de combat (mais d'autres modes d'action qui leur sont propres), et ne sont pas nécessairement instantanées : l'incantation d'un sortilège, par exemple, a une durée comptée en segments. Dans ce cas, il faut savoir non seulement à quel segment l'action commence, mais aussi à quel segment elle se termine.

Exemple : à la fin du segment 7, le grand mage *Teluard* prend la décision de préparer un sortilège de *Boule de feu*. Il lance donc un jet de réaction. Sur un résultat de 5, il termine son temps de préparation (et commence donc son incantation) à la fin du segment 12. Comme ce sortilège a un temps d'incantation de 3 segments, il ne prend effet qu'à la fin du segment 15. Frissonnant de joie devant le spectacle de toutes ces jolies flammes multicolores, notre magistère peut alors relancer un jet de réaction pour préparer le sort suivant. Sur un résultat de 6, il commencera sa prochaine incantation à la fin du segment 21.

Dans l'exemple ci-dessus, l'ensemble de l'action (de la prise de décision au déclenchement effectif du sort) a donc pris 8 segments en tout : soit 5 segments de préparation pendant lesquels *Teluard* a rassemblé ses composantes, s'est remémoré rapidement les paroles et les gestes du sort, etc., puis 3 segments pendant lesquels il effectue réellement l'incantation.

Il est important de connaître la durée de l'incantation non seulement pour savoir quand le sort prend effet, mais aussi parce qu'entre le début du douzième segment et la fin du quatorzième segment de l'action, le mage est entièrement occupé par son incantation, et donc vulnérable à des *attaques d'opportunité* (cfr. plus loin) s'il est attaqué au corps à corps.



Une seule action à la fois : un même personnage ne peut effectuer qu'une seule action à la fois, sauf les personnages qui se battent en mêlée avec deux armes (une dans chaque main). cfr. plus bas. Hormis dans ce cas précis, vous pouvez accomplir au maximum une action par segment, quelle que soit votre rapidité ou la brièveté de l'action choisie : il s'agit d'une règle inviolable du système DD Alternatif.

Une seule action en préparation : Un personnage ne peut préparer qu'une seule action à la fois, sauf les personnages qui manient deux armes en mêlée. Excepté dans ce cas précis, vous avez donc toujours une seule initiative devant vous à la fois.

Passer d'une action à l'autre : Généralement, au cours d'un combat, les personnages agissent en *continu*, c'est à dire que dès qu'ils ont terminé une action, ils annoncent aussitôt l'action suivante et relancent le dé de réaction pour déterminer son initiative, sans perdre de temps.

Vous décidez de ce que vous allez faire de chaque action au cas par cas. Vous pourriez par exemple commencer par tirer une flèche, puis vous déplacer pendant trois segments, lâcher votre arc et commencer à incanter un sort, le tout avant la fin du premier round si vous réagissez très vite (avec beaucoup de chance aux jets de réaction, donc).

Cependant, vous devez toujours annoncer quelle sera votre action avant de lancer le jet de réaction. Le dé utilisé dépendra d'ailleurs de ce choix.

J'annonce mes actions ou je reste en stand by : Le temps de réaction pour une action est toujours compté à partir du segment où cette action est annoncée par le joueur (c-à-d au plus tôt le segment où l'action précédente

s'est terminée/a eu lieu). C'est pourquoi un personnage qui tarde à annoncer sa prochaine action peut être considéré comme indécis (stand by) par le MD pendant un ou plusieurs segments. Dans ce cas, son temps de réaction n'est calculé qu'à partir du segment où sa décision est annoncée clairement.

Actions répétitives : pas besoin d'annonce. Toutefois, par souci de simplicité, des personnages qui effectuent une action répétitive (combattre en mêlée, en lutte ou en tir, par exemple) ne sont pas tenus d'annoncer formellement l'action suivante : par défaut, s'ils n'annoncent rien, on considère qu'ils font la même chose que précédemment (même mode de combat, même type d'action).

NB : lancer des sorts ou utiliser des objets magiques n'est jamais considéré comme une action répétitive. Vous devez obligatoirement annoncer le sort suivant, ou bien vous serez considérés comme en stand by.



Modes de combat : Vous êtes considéré comme agissant dans un mode de combat donné à partir du moment où vous annoncez votre intention d'agir comme tel, et jusqu'au moment où vous commencez à préparer une action qui appartient à un autre mode de combat (ou à aucun d'eux). Par exemple, dès que vous saisissez votre arc et commencez à viser des cibles, vous êtes considéré comme actif en mode tir. Vous ne pouvez agir que dans un seul mode de combat à la fois.

Vous pouvez changer de mode de combat à tout moment. Par exemple, si au segment 6 vous annoncez que vous lâchez votre arc pour commencer à préparer une action de lutte, vous êtes instantanément considérés comme un lutteur, même si votre première action dans ce nouveau mode (une clé, une torsion ou quelque chose de semblable...) ne sera effective que dans quelques segments.

Pour être considéré comme actif dans un mode de combat, vous devez évidemment remplir les conditions liées à celui-ci : être à portée d'armes de vos adversaires, avoir en main les armes appropriées, être libre de vos mouvements, etc.

Interrompre la préparation d'une action : Il peut arriver que des événements extérieurs vous forcent à interrompre provisoirement la préparation d'une action, même pendant un seul segment. Dans ce cas, tous les préparatifs effectués avant l'interruption sont perdus.

Si vous souhaitez néanmoins effectuer l'action après la fin de l'interruption, vous devez reprendre la préparation à zéro. Tirez à nouveau le dé de réaction et ajoutez le résultat au numéro du segment auquel vous avez recommencé vos préparatifs.

Changer d'action « en cours de route » : parfois, un personnage souhaite renoncer simplement à l'action qu'il était en train de préparer pour faire tout autre chose à la place. Dans ce cas, on considère également que la préparation est interrompue. Vous devez recommencer à zéro tous vos préparatifs pour la nouvelle action, en relançant le dé de réaction et en ajoutant le résultat au numéro du segment auquel vous avez annoncé votre changement de décision.

Exemple : Au segment 3, Jaris décide de tirer une flèche contre un golem de fer qui s'avance à la rencontre de son groupe. Il tire le dé de réaction (dans ce cas-ci, un d6) et obtient un 3 : sa flèche partira donc au segment 6.

Mais au segment 4, l'un des compagnons de Jaris décoche lui-même un trait, qui ricoche contre le corps métallique du monstre. Comprenant que, contre un tel adversaire, les projectiles physiques ne servent à rien, Jaris lâche son arc et décide plutôt de lancer un sort. Le MD juge que cette décision intervient au segment 5. Notre héros n'a donc plus d'action au segment 6; il doit maintenant relancer un dé de réaction (ici, un d8) pour déterminer l'initiative de son sort. Sur un résultat de 4, Jaris commencera son incantation au neuvième segment.

Interrompre le cours d'une action : une action qui n'est pas instantanée (1 seg) peut être interrompue non seulement pendant sa préparation, mais également pendant son déroulement. Dans ce cas, différentes choses peuvent se produire, en fonction de la nature de l'acte. Le MD peut estimer qu'une partie au moins de l'action a été réalisée et ne doit pas être recommencée; ou bien il peut décréter que tout doit être repris à zéro, y compris le temps de préparation. C'est notamment le cas de l'incantation d'un sort, qui ne doit en aucun cas être interrompue.



Situer une action à la seconde près (le Test simultané) : Un segment dure six secondes, ce qui, en terme de jeu, est généralement assez précis pour situer une action.

Il n'est normalement pas nécessaire de connaître la seconde exacte à laquelle une action se déclenche. Par

défaut, on considère qu'une action instantanée prend effet à la toute fin du segment de son initiative, ce qui termine le temps de réaction. Par exemple, si vous décidez au début du combat de tirer une flèche, et que le dé de réaction indique un 3, votre temps de réaction occupe les segments 1, 2 et 3, et la flèche part donc à la dernière seconde du troisième segment.

Une action avec durée commence toujours en début de segment et se termine à la fin d'un autre segment. Par exemple, si votre toute première action est un sort de *boule de feu* (temps d'incantation : 3 segment, réaction au D8), et que vous obtenez un 5 sur le dé de réaction, votre temps de préparation se termine à la toute fin du cinquième segment. Vous entamez l'incantation proprement dite au tout début du segment 6, et le sort se déclenche à la toute fin du segment 8.

Il arrive cependant que davantage de précision soit nécessaire, par exemple parce que plusieurs personnages agissent (ou terminent une action) exactement au même segment. Dans ce cas, le MD peut demander au joueur de tirer un dé à 6 faces pour savoir à quelle seconde exactement son action prend effet, et il fera de même pour les créatures (ou événements) qu'il gère de son côté. Plus le résultat est bas, plus l'action/l'événement a lieu tôt dans le segment, un 1 représentant tout simplement la première seconde de celui-ci, et un 6 la dernière. De cette manière, il est possible de savoir qui agit avant qui, ce qui peut se révéler crucial dans certains cas. Un tel test, dans le jeu, porte le nom de *Test simultané*.

Si vous souhaitez agir au plus vite (ce qui sera presque toujours le cas), le MD peut vous autoriser à soustraire votre bonus de Dextérité du résultat du D6. Cependant, le résultat ajusté sera toujours au minimum de 1 (quelque soit votre rapidité, il vous est tout simplement impossible de descendre au-dessous de la première seconde du segment où l'action est censé prendre effet).

Une fois les résultats connus, l'ordre exact des actions/événements est établi. Il est possible que deux d'entre eux aient tout de même lieu exactement à la même seconde. Même si ce n'est pas le cas, l'écart de temps qui les sépare peut rester trop minime pour que l'action la plus rapide puisse empêcher le déclenchement de la plus lente : en général, on considère qu'une seule seconde n'est pas suffisante (les deux événements auront bel et bien lieu, avec un décalage minime).

Exemple : deux archers duellistes se visent mutuellement à bout portant. Ils tirent exactement au même segment. Après le *test simultané* au D6, il apparaît que l'archer A tire 1 seconde avant l'archer B. Ce dernier s'écroule, le trait en plein coeur; cependant le MD juge que sa propre flèche a tout de même le temps de partir avant qu'il ne décède (le temps que le trait fatal siffle à travers les airs et que la mort lui crispe les mains, il a pu achever son geste). Si les deux actions avaient été séparées par 2 secondes au lieu d'une, le MD aurait estimé que l'archer B s'écroulait raide mort juste avant de pouvoir tirer.

Notez que si les deux archers avaient été séparés par 120 mètres de distance au lieu d'être à bout portant, le MD aurait même pu exiger 3 voire 4 secondes d'écart pour que l'action de A puisse empêcher l'action de B, une flèche pouvant rester plusieurs secondes dans les airs sur pareille distance. Mais pour la plupart des actions, deux secondes d'écart est la norme *par défaut*.

Bien entendu, ne tirez pas de *Test simultané* lorsqu'il n'y a pas d'enjeu à savoir qui agit le premier : ce serait ralentir inutilement le cours du jeu.

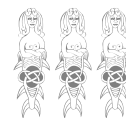
On ne tire jamais de *Test simultané* pour deux actions de mêlée qui ont lieu au même segment : d'autres règles régissent ce cas (cfr. plus loin). Pour tous les autres événements/actions, le test simultané est valable (actions courantes, incantations, actions de tir, actions de lutte, etc.)

Action « en attente » : vous pouvez décider de retarder le déclenchement d'une action jusqu'à à n'importe quel segment ultérieur à son initiative, tant que vous vous tenez prêt à l'effectuer (à l'exclusion de toute autre action ou préparatif). Par exemple, si vous avez une flèche encochée et que vous êtes prêt à la décocher dès le segment 3 (fin du temps de réaction), vous pouvez tout à fait attendre qu'une cible qui vous intéresse passe à portée. Vous pouvez reporter votre action jusqu'à un moment indéterminé, dans les seules limites du raisonnable, tant que vous vous tenez simplement prêt à l'accomplir, sans préparer ni accomplir d'autre action. Vous n'avez pas besoin de spécifier à l'avance à quel segment vous reportez l'action, et vous pourrez l'effectuer instantanément au moment de votre choix : par exemple si, au segment 7 le MD annonce qu'une cible passe à portée, vous n'avez qu'à annoncer aussitôt que vous tirez votre flèche, elle partira automatiquement au segment 7.

Toute action peut être retardée du moment qu'elle est « prête » et que vous demeurez en situation d'attente, sauf les actions de combat au corps à corps (*lutte* ou de *mêlée*). Celles-ci suivent une règle à part parce qu'un personnage n'est jamais en attente lorsqu'il est engagé dans un combat au corps à corps.

Certaines actions ont une initiative « imposée » et ne peuvent être effectuées que « sur le moment même », parce que ce sont en fait des réactions soudaines à un autre événement. C'est le cas d'une attaque gratuite ou de *surprise*, ou d'une *parade* en mêlée. De telles actions ne peuvent jamais être retardées : si elles ne sont pas réalisées au moment même où l'occasion s'en présente, elles sont perdues.

Notez qu'une action « en attente » ne doit pas être confondue avec une action « reportée », une notion qui ne concerne d'ailleurs que la *mêlée* (cfr. page pp).



POUR LE MD :

Segments de battement : en principe, le temps de réaction n'est pas un temps de réflexion, mais déjà un temps de préparation. C'est pourquoi, le MD impose souvent aux PJs un segment de *battement* (de *stand by*) après la fin d'une action, pour rendre compte du temps que leur personnage passe à décider de ses prochaines manoeuvres. Il s'agit d'un segment pendant lequel le personnage ne fait rien d'autre que regarder autour de lui pour apprécier la situation, hésiter, réfléchir, voire surmonter sa confusion et rassembler son courage ; le temps de réaction de l'action suivante n'est compté qu'à partir de la fin de ce segment.

Un tel arrêt n'est normalement pas nécessaire entre deux actions semblables, tels que deux actions de mêlée, deux

tirs sur des cibles dans le même parti, ou encore deux charges d'un même objet magique : dans ces cas, les personnages agissent le plus souvent *en continu*, sans jamais prendre une pause pour réfléchir (ce qui n'est d'ailleurs pas possible au corps à corps). Ce n'est normalement pas non plus nécessaire avant une *action simple*, de nature instinctive.

En revanche, les *segments de battement* sont fréquents entre deux actions de nature différente, en particulier des *actions complexes* (cfr. plus loin) telles que les incantations de sortilège. Le MD imposera notamment 1 (ou même plusieurs) segments de battement lorsqu'il juge que :

- **Le personnage a besoin de faire le point sur la situation de ses alliés et ennemis** avant de prendre sa décision (situation de combat un peu confuse). Le personnage regarde autour de lui, hèle éventuellement ses amis pour savoir où ils en sont.
- **Le joueur recherche une cible particulière**, au sein d'un groupe d'ennemis : chef, lanceur de sort, visage connu, etc. Ceci peut demander 1 ou 2 segments de battements. Dans le cas de groupes très importants, le MD peut même considérer la recherche de la cible comme une action à part entière (durée aléatoire, test de compétence..) plutôt qu'un temps de battement.
- **Un événement important vient d'avoir lieu**, qui soit de nature à redistribuer les cartes, à changer radicalement les plans, ou à modifier fortement le moral des troupes et semer la confusion. Par exemple, l'arrivée inopinée d'un dragon au-dessus de la scène, la chute d'un compagnon proche, l'explosion d'une boule de feu, etc.
- **Les joueurs communiquent entre eux autour de la table**, excepté s'ils s'en tiennent à deux ou trois mots brefs.

Et puis, si les joueurs, autour de la table, tardent effectivement à prendre une décision, le MD peut toujours rallonger le temps de battement en considérant leurs personnages comme en *stand by* pendant quelques segments supplémentaires.

Ami MD, vous noterez aussi que les joueurs sont prompts à contester ce genre de temps de battement. C'est parce qu'ils ont en général plus de temps pour réfléchir que leur personnage sur le terrain, et qu'ils le font dans un climat plus serein, tranquillement assis autour d'une table. De plus, ils ont peut-être, grâce aux figurines, une meilleure vision d'ensemble de la situation. C'est pourquoi ils oublient vite les difficultés et la confusion vécues par leurs alter égo, et prétendent toujours pouvoir agir en *continu*, c'est-à-dire enchaîner leurs actions sans perdre le moindre segment à hésiter. Sachez leur rappeler combien il peut être difficile d'y voir clair au cours d'un combat.

Si le joueur conteste absolument le temps de battement/de décision que lui impose le MD, ce dernier peut éventuellement s'incliner, mais imposer un malus à l'action, ou même induire le joueur en erreur faute d'avoir mieux regardé autour de lui. Par exemple, si le mage du groupe refuse de prendre un segment de battement avant de lancer une *boule de feu*, donnez-lui des indications erronées sur les distances et les directions, et voyez le résultat sur le choix de la zone d'effet... après tout, il n'a pas pris le temps de regarder où en étaient exactement ses camarades, pas vrai ?

Notez qu'il n'est pas nécessaire de placer un segment de battement entre *toutes* les actions complexes (ce n'est pas une règle), puisque certaines décisions peuvent parfois aller très vite. Le MD décidera rapidement, à l'instinct, de la nécessité ou non de ce temps de décision.

Bien sûr, ce qui vaut pour les PJ vaut aussi pour les monstres. Lorsque cela lui paraît approprié, le MD peut décréter que les créatures dont il a la charge connaissent un tel moment d'hésitation. Cela ajoutera une touche de réalisme (et de dramatique) à la scène, et permettra aussi de faire le point. S'il le souhaite, il peut même confier aux dés la charge de déterminer la durée exacte de ce moment; sinon il s'en remettra à son propre jugement. Pour savoir quand un tel moment doit survenir, il aura toujours à l'esprit le moral de ses troupes. Par exemple, si le premier rang d'orcs vient de se faire décimer complètement par les PJ, il est normal que le second rang puisse hésiter plusieurs segments avant de monter à l'assaut.



2. LES ACTIONS COURANTES



Par actions *courantes*, on entend « toutes les actions autres que des actions de combat », c'est-à-dire une grande variété de gestes « normaux » de la vie quotidienne et quelques-uns qui le sont nettement moins, comme le crochetage d'une serrure, l'activation d'un objet magique ou l'incantation d'un sortilège.

A chaque fois que vous décidez d'effectuer l'une de ces actions, le maître de jeu doit évaluer sa durée, ainsi que son temps de préparation éventuel (s'il est nécessaire), c'est-à-dire votre temps de réaction. Pour ce faire, il peut soit vous demander de lancer les dés, soit se fier à son propre jugement et fixer lui-même les durées en fonction de ce qui lui paraît raisonnable. Certaines actions, comme le lancement de sorts, ont des dés de réactions déterminés par des règles fixes (cfr. tableau ci-contre). Quand il n'y a pas d'enjeu à faire vite, on ne tire évidemment pas les dés.

Bien entendu, lorsque vous êtes occupés à préparer ou effectuer une action courante, vous ne pouvez ni préparer ni effectuer une autre action en même temps.



Action simple (instantanée) : une action simple est une action courte (1 seul segment) et instinctive, qui ne demande aucun temps de réaction. Vous l'effectuez simplement au segment même où vous le décidez, sans avoir besoin de la moindre préparation préalable, sans aucun délai. Les actions simples sont en principe des gestes faciles, que l'on accomplit sans réfléchir. Par exemple : dégainer une arme ou se relever après une chute. Dans la

TABLEAU 1 :
QUELQUES ACTIONS SIMPLES

Action	Durée
- Dégainer une arme :	1 seg
- Rengainer une arme :	1 seg
- effectuer un saut, sans prépar :	1 seg
- ramasser un objet :	1 seg
- lancer un objet	1 seg
- fermer une porte (sans clé)	1 seg
- Prononcer un mot clé bien connu	1 seg
- se relever	1seg



TABLEAU 2 :
QUELQUES ACTIONS COMPLEXES

Action	Réaction	Durée
Prendre un objet dans un sac	-	1D6
Prendre une fiole dans son sac, l'ouvrir et la boire	1D6	1D6
Prendre son briquet à amadou	1D6	
Allumer une torche avec		1D10
Crocheter une serrure	1D4	5D10
Désamorcer un mécanisme simple (et déjà compris)	2D8	1D6
Sauter (avec élan)	1	1
Enfoncer une porte	1	1
Nouer solidement une corde à un bon point d'ancrage	-	1D4
+ sortir la corde de son sac et la dérouler	-	2D4
enfiler un vêtement	-	1D4 ou +
Action collective (plusieurs PJ unissent leurs efforts pour réaliser une seule action simple)	1D3	Variable

TABLEAU 3 :
ACTIONS MAGIQUES

Action	Réaction	Durée
Activer un objet magique rapide (bâton, bâtonnet, etc.) en pointant une cible	1D3	1 seg
Activer un objet magique lent	Variable	variable
Lancer un sortilège (composantes matérielles)	1D8	Tmps d'incant
Lancer un sortilège (pas de compos. matérielles)	1D3	Tmps d'incant
Lancer un sortilège (1 seul mot, pas d'autre composante)	0	1
Effectuer un cantrip	0	1
Lire un parchemin de sort ou un parchemin de protection	1D6	Tmps d'incant

plupart des cas, la réussite est automatique. Les plus fréquentes sont listées dans le tableau 1 ci-contre; il en existe évidemment beaucoup d'autres.

Actions complexes : ce sont toutes les autres actions courantes, celles qui demandent des manipulations d'objets, de la coordination, ou encore une performance physique. De telles actions ont souvent une durée supérieure à 1 segment.

De plus, le MD peut juger qu'une telle action nécessite des préparatifs, et imposer par conséquent un temps de réaction de 1 segment ou davantage. On considère que ce temps est consacré aux gestes préalables, tels que s'emparer des objets nécessaires, évaluer une distance, viser, se concentrer, prendre de l'élan, etc. Si aucun préparatif n'est nécessaire, le MD n'impose pas de temps de réaction et l'action elle-même peut être entamée instantanément, au segment même où vous le décidez.

Nous donnons dans le tableau 2, ci-contre, quelques exemples d'actions complexes (ou combinaisons d'actions complexes), avec leur durée habituelle et leur temps de réaction éventuel. Ce ne sont que des exemples à simple valeur indicative, à l'intention du MD, et destinés à lui servir de point de repère.

Action courante au corps à corps (baisser sa garde) : si vous êtes au contact avec un ou plusieurs adversaires (au corps à corps, engagé en *mêlée*), que vous l'ayez voulu ou non, mieux vaut autant que possible éviter d'accomplir encore des actions *courantes*, quelles qu'elles soient. Dans la réalité, ce serait une attitude suicidaire : imaginez-vous vraiment déboucher une potion, crocheter une serrure ou même simplement ramasser un objet, alors qu'un fou furieux vous assène de violents coups de hache ? Pendant que vous agissez ainsi, vous ne pouvez pas vous défendre activement contre les attaques de vos adversaires. Si vous êtes assez fous pour ce faire, on dira que vous avez « baissé votre garde ».

Dans le jeu, cela se traduit par une attaque gratuite spéciale (*l'attaque franche*) octroyée à *chacun* de vos adversaires, à *chaque segment* où vous êtes considérés comme ayant *baissé votre garde*. Cette attaque dispose de chances importantes de réaliser un coup critique.

Pas des actions : Certains gestes sont tellement simples qu'ils ne sont pas du tout considérés comme des actions. De tels actes n'ont aucune durée prise en compte dans le jeu. Ainsi, lâcher l'objet que vous teniez en main, *relâcher* son esprit après un sortilège ou hurler « attention ! » à un camarade : ces faits et gestes ne prennent qu'une seule seconde, ne demandent aucune préparation, ne perturbent pas la préparation d'une autre action, et n'exposent à aucune attaque gratuite si vous êtes engagé au corps à corps. Vous pouvez donc accomplir ou préparer une autre action en même temps.

Attention toutefois : une action qui demande une concentration totale, comme l'incantation d'un sort, peut être interrompue dans son déroulement si celui qui l'effectue pousse ne serait-ce qu'un simple cri.

Déplacements pleins : les déplacements pleins (vitesse 2 ou plus, soit 2 cases de planeur ou 4m/segment) sont considérés comme des actions simples. Leur durée dépend tout simplement de la distance parcourue et de la vitesse choisie. Lorsque vous effectuez un tel déplacement, vous interrompez donc la préparation de toute autre action (y compris de combat) et vous vous exposez à des attaques opportunistes si vous êtes engagé au corps à corps.

Déplacements lents : les déplacements lents (vitesse 1 au maximum, soit 1 case de planeur ou 2m/segment) ne sont pas du tout considérés comme des actions. Vous pouvez donc préparer ou effectuer simultanément n'importe quelle autre action lorsque vous vous déplacez à ces vitesses, y compris combattre en mêlée ou tirer à l'arc.



POUR LE MD :

Déterminer la durée d'une action complexe : Lorsque rien ne presse, il n'est pas tellement important de savoir combien de segments au juste (ou peut-être combien de rounds) dure une action complexe. En revanche, dès qu'une scène d'action commence, chaque segment compte : un peu plus de précision s'impose donc.

Certaines actions complexes ont une durée invariable, fixée par les règles : c'est le cas de l'incantation d'un sortilège, qui dure toujours le même nombre de segments. Pour toutes les autres, il est nécessaire de déterminer une durée au cas par cas.

C'est bien sûr le MD qui se charge de cette tâche. Pour ce faire, il peut soit décider arbitrairement d'une durée (en segments) qui lui paraisse réaliste, soit décider de s'en remettre aux dés. En principe, ceux-ci seront alors lancés par le joueur concerné, sur base des indications du MD (« ça va te prendre 2D6 segments ! »).

La première méthode (une durée fixée « au pif » par le MD) est la plus simple, la plus intuitive, et surtout la plus rapide à gérer en cours de partie. Autant ne pas ralentir inutilement le jeu par des jets de dés intempestifs. Cependant, lorsque l'action est d'une grande importance, ou lorsque la part aléatoire est trop grande pour pouvoir trancher, le maître de jeu préférera souvent la seconde solution (le jet de dés).

Bien entendu, même dans ce cas, il lui faut encore s'en remettre à son propre jugement (« combien de dés, et de quel type au juste, vais-je faire lancer à mon joueur ? »), et donc évaluer la durée minimale, moyenne et maximale d'une action de ce genre. Quelle que soit la méthode choisie, notre brave MD a donc besoin de critères.

Mentalement, il se représente l'action. En vitesse, il essaie de décomposer les gestes à accomplir, en tenant compte si possible du contexte. Il peut utiliser les exemples du tableau 2 à titre de comparaison.

- **La durée est-elle fortement aléatoire ?** C'est le cas, par exemple, lorsque vous tâtonnez à l'aveuglette dans le fouillis de votre sac, à la recherche d'un objet en particulier, ou lorsque vous essayez d'allumer une torche avec un briquet à amadou. Dans ce cas, mieux vaut les dés, et les plus grands possibles. L'action devrait-elle avoir une durée minimale de plusieurs segments? Lancez plusieurs petits dés ou ajoutez un « + quelque chose ». L'action a une durée relativement constante ? optez carrément pour une durée fixée « au pif » ou ajoutez un petit dé (D3, D4) à un nombre fixe de segments.
- **Le personnage est-il compétent pour l'action à accomplir ?** Vous pouvez très bien modifier la durée en fonction de la réponse à cette question (rang de compétence, caractéristique physique, habitude, autres critères...). Il est évident que lorsqu'un personnage est

habitué à accomplir certains gestes, il peut les accomplir plus vite que les néophytes. Si l'action nécessite un test de compétence, vous pouvez même déterminer sa durée en fonction du résultat de ce test.

Quoi qu'il en soit, la décision du MD doit être très rapide pour ne pas ralentir le jeu. Par conséquent ne vous tracassez pas si votre estimation n'est pas très juste : de toute façon elle sera rarement impossible (il y a toujours moyen d'expliquer pourquoi ceci a été si lent ou si rapide) et vous viserez mieux la prochaine fois, avec un peu d'habitude.

Déterminer le temps de réaction : Cette tâche est également dévolue au MD. La toute première question à se poser est : un temps de réaction est-il nécessaire ? Autrement dit, l'action nécessite-t-elle des préparatifs ? Si la réponse est « non », l'action peut être commencée instantanément, au segment même où le joueur l'annonce, et le jeu en sera simplifié d'autant. Pensez aux critères suivants :

- L'action nécessite-t-elle de **saisir des objets** dans un sac **ou d'en préparer** pour l'usage ?
OUI = 1D6 seg de réaction
- L'action nécessite-t-elle de **viser ou de cibler** quelque chose ?
OUI = 1D3 seg de réaction
- L'action nécessite-t-elle **de la concentration ou des gestes précis**, comme verser le contenu d'une fiole dans une autre ou crocheter une serrure ?
OUI = 1D4 seg de réaction

Si l'action est purement instinctive et qu'aucun des critères ci-dessus n'est positif, il est possible qu'aucun temps de réaction ne soit nécessaire. Et si en outre l'action en elle-même ne peut pas durer plus d'un segment, elle n'est même pas une action complexe, mais une action simple.

Quoi qu'il en soit, le temps de réaction (s'il y en a un), est le plus souvent aléatoire, donc fixé au dé. Ce sera toujours le cas pour les sortilèges, pour lesquels les dés de réactions adéquats sont indiqués dans le tableau 3.

Action/réaction indifférenciés : la préparation d'une action est en soi-même une somme de gestes, si bien que les notions d'action et de réaction peuvent parfois se confondre. Par exemple, imaginons que, au beau milieu d'une scène d'action, vous souhaitez nouer l'extrémité de votre corde à une branche d'arbre, pour pouvoir descendre la falaise et permettre la fuite de votre groupe. Le MD estime qu'il vous faudra 1d6 segments pour faire ce noeud, puisque vous n'êtes pas particulièrement compétent en *utilisation de cordes*. C'est l'action proprement dite. Mais pour que celle-ci puisse avoir lieu, il vous faut d'abord extraire la corde du sac et la dérouler ! Ces étapes préalables peuvent être considérées soit comme un temps de réaction pour *l'action noeud*, soit comme une action à part entière : en fait, peu importe ; dans tous les cas, le MD décide que l'ensemble de l'opération prendra en tout 2D6 segments. Pas besoin de faire la distinction entre réaction et action : l'important est de savoir quand la corde sera accrochée...

S'il veut être précis et alimenter un suspens segment par segment, le MD vous demandera de tirer d'abord 1D6 pour les étapes préliminaires (ou préparation/temps de réaction si vous préférez), puis, une fois celles-ci accomplies, il vous

fera relancer une fois encore le D6 pour déterminer la durée de l'action elle-même. Mais s'il veut se simplifier la vie, il vous demandera tout bonnement de tirer 2D6 pour l'ensemble de la manoeuvre, de l'ouverture du sac jusqu'au moment où la corde est solidement arrimée. Il est évident que la seconde solution est la plus commode en cours de partie.

Actions simples complexifiées : Notez que dans certains cas, une action simple peut devenir une action complexe. Par exemple, dégainer prend un seul segment tant que votre fourreau est bien graissé et bien adapté à votre lame. Mais si votre dague est rouillée et que le bois de son étui est gonflé, gorgé d'eau par exemple au sortir d'un marais, il se peut que le dégainer devienne difficile et nécessite 1d4 segments ou d'avantage. De même, si l'un de vos bras est attaché, vous pourrez éprouver des difficultés extrêmes à enfiler un vêtement ! Dans tous les cas de ce genre, le MD peut imposer une durée fixe ou aléatoire, des jets de réussite au D20, ou même un temps de réaction. En général, il s'en abstiendra pour ne pas nuire à la fluidité du jeu ; mais dans quelque cas particuliers, cela pourrait prendre tout son sens...

Action aggravée : Par ailleurs, lorsqu'un joueur tire un jet de réaction ou une durée d'action, et que le(s) dé(s) affiche(nt) le maximum possible (par exemple, deux 4 sur 2D4), le MD peut décider que le personnage rencontre une difficulté particulière dans la préparation ou l'accomplissement de l'action (elle ne sera pas accomplie au terme de la durée prévue). Ce seront généralement des obstacles simples et concrets. Par exemple, imaginons qu'Urbain tente de boire une potion sortie de son sac (durée totale de l'action : 2D6) et qu'il obtienne deux 6 aux dés. Le MD peut décider que le bouchon de la fiole refuse de sauter. Au joueur, maintenant de trouver une solution pour l'ouvrir rapidement : le MD, lui, compte les segments supplémentaires qui passent...

Le MD est libre de profiter de l'occasion proposée par les dés pour corser le jeu, ou au contraire de l'ignorer et de laisser l'action se dérouler normalement (s'il estime que ses joueurs ont déjà bien assez de tracas comme cela, ou même simplement s'il voit mal quel problème l'action pourrait poser...).

« Bâcler » une action : Dans certains cas, le MD peut vous permettre de « bâcler » une action ou sa préparation, quitte à vous imposer un malus ou une chance d'échec qui n'existerait pas en temps normal. En contrepartie, vous bénéficierez d'un temps de réaction et/ou d'une durée réduit(s). Seul le MD est souverain pour décider si une action peut être bâclée. L'incantation d'un sort ou l'usage d'un objet magique ne peuvent jamais être bâclés.

L'inverse de ce choix est le « take 10 », qui vous permet d'obtenir un bonus à vos tests de compétences en consacrant à l'action dix fois plus de temps que nécessaire. Cependant, ce choix n'est pour ainsi dire jamais posé lors de scènes d'action, donc il ne demande pas de jets de dés.



Action collective : par *action collective*, on entend le fait que plusieurs personnages décident d'accomplir ensemble la même action simple ou complexe, c'est-à-dire d'agir de

concert sur le même objet). Par exemple : pour pousser ensemble un coffre ou une statue, ou pour soulever un meuble.

Dans ce cas, un temps de réaction est nécessaire pour coordonner les actions des divers participants. Souvent, le MD évalue lui-même les segments consacrés à la prise de décision (discussions ou transmission des ordres). Un temps de réaction aléatoire (1D3 ou davantage) peut en outre être compté pour la coordination des efforts en pratique.

Action coordonnée : Par *action coordonnée*, on entend le fait que des personnages accomplissent des actions individuelles exactement au même moment, qui tendent toutes vers une cible ou un but commun. Dans ce cas, le temps de réaction de tous les membres du groupe est égal au temps de réaction du plus lent des participants. Ceci fonctionne donc de la même manière qu'une volée de flèche (cfr. plus loin), qui est en soi un bel exemple d'action coordonnée, appliqué au combat



ACTIØNS MAGIQUES

Lancement de sorts : Incanter un sort est une action complexe, qui demande un temps de préparation assez important, étant donné qu'il faut non seulement se concentrer, se rappeler des gestes et des paroles nécessaires, mais également, dans la plupart des cas, s'emparer de composantes matérielles. Tous ces préparatifs sont compris dans les temps de réaction forfaitaires donnés par le tableau 3.

Le dé de réaction utilisé dépend des composantes du sortilège (ou rituel de basse magie/ou miracle clérical) que vous souhaitez incanter :

- **S'il s'agit d'un sortilège qui réclame l'usage de composantes matérielles**, le temps de réaction est de 1D8. Ce temps de réaction comprend la saisie des composantes dans vos bourses ou sacs, et le temps que vous passez à ajuster la cible ou zone d'effet, à vous concentrer et à vous remémorer les gestes et paroles.
- **S'il s'agit d'un sortilège qui ne demande pas de composantes matérielles**, le temps de réaction est simplement de 1D3. Ce temps de réaction comprend simplement le temps que vous passez à ajuster la cible ou zone d'effet, à vous concentrer et à vous remémorer les gestes et paroles.
- **S'il s'agit d'un sortilège purement verbal, dont le temps d'incantation ne dépasse pas 1 segment**, l'action est instantanée : il n'y a pas de temps de réaction du tout. Par exemple, un *mot de pouvoir* peut être proféré instantanément, au segment même où le mage le décide. Les cantrips, qui ne demandent ni geste ni parole, entrent également dans cette catégorie des *sorts instantanés*.

Si la préparation est interrompue, elle doit être recommencée entièrement à zéro (jet d'un nouveau dé de réaction). Si elle parvient à terme, le lanceur de sort peut commencer l'incantation elle-même, qui a encore une durée comptée en segment. Cette durée s'appelle le *temps d'incantation*.

Si l'incantation elle-même est interrompue dans son déroulement, non seulement le sortilège doit être recommencé à zéro (depuis le début du temps de préparation), mais en outre il risque fort d'être perdu (effacé de la mémoire de l'incantateur). Pour toutes ces raisons, en matière de sortilèges, il faut toujours distinguer soigneusement le temps de réaction de l'incantation elle-même.

Déterminer le temps d'incantation : Quelle que soit l'édition de D&D dans laquelle vous puiserez la description de vos sortilèges, nous vous proposons d'appliquer le système ci-dessous pour fixer simplement les temps d'incantation. Cela vous évitera de devoir consulter ce paramètre en cours de partie :

- **La plupart des sorts ont un temps d'incantation simplement égal à leur niveau.** Par exemple, une boule de feu (sort de niveau 3) a un temps d'incantation de 3 segments.
- **Les sorts purement verbaux** (sans composante verbale ni matérielle) ont normalement un temps d'incantation de 1 segment, (à moins que cela n'aille manifestement à l'encontre de la description du sort).
- **Les sorts qui, dans les manuels officiels, ont un temps d'incantation égal ou supérieur à 1 round** conservent ce temps d'incantation, tel qu'exprimé dans le manuel.

Par exemple, si dans D&D3, le sort *image miroir* (sort niveau 2) a normalement un temps d'incantation de 1 action, en DD Alternatif, ce temps sera de 2 segments.

Toujours 1 segment au minimum entre deux incantations : Les sorts de la troisième catégorie (sorts *instantanés*), tels que les *mots de pouvoir*, sont très simples à mettre en œuvre et pourraient s'enchaîner à rythme très

rapide au cours du jeu. Il existe toutefois une limite à cet enchaînement.

En effet, l'esprit humain n'est pas capable d'enchaîner deux formules magiques sans bénéficier d'un bref moment pour faire le vide entre les deux. C'est pourquoi il doit toujours y avoir un minimum de 1 segment entre deux incantations, ceci afin de vous permettre de *relâcher* votre esprit et de le vider complètement de la formule précédente. Ce segment peut être mis à profit pour effectuer les gestes de préparation pour le prochain sortilège (ou pour préparer toute autre action à votre goût), donc compté dans un temps de réaction, mais en aucun cas il ne peut être compté comme faisant partie d'un nouveau temps d'incantation. La plupart du temps, le MD le comptera simplement comme un segment de battement consacré à la prise d'une décision. En clair, quelque soit la rapidité des incantations choisies (sorts verbaux d'1 seul segment, etc.), il vous est absolument impossible de lancer plus de 5 sorts par round.

Par ailleurs, le MD ne laissera jamais un joueur prétendre qu'il peut « réduire le temps de réaction » sous prétexte, par exemple, qu'il a préparé les composantes à l'avance (ou tout autre prétexte avancé par lui). Même si certains arguments invoqués par les PJs ne manqueront parfois pas de pertinence, mieux vaut toujours s'en tenir au temps de réaction forfaitaire indiqué, sous peine de menacer l'équilibre du jeu et d'ouvrir la porte à toutes sortes de chipotages. Une seule exception : un mage peut préparer son sort à l'avance pour une attaque surprise (dans ce cas, l'incantation commence directement au premier segment de l'assaut).

Un sortilège ne peut être *retardé* que si votre MD le permet.

Quand mon sort prend-il effet ? en général, un sortilège prend effet *à peu près* instantanément, à la fin du dernier segment d'incantation. Ce côté instantané convient bien au jaillissement d'un missile magique ou à l'explosion d'une boule de feu. Cependant, pour la beauté de l'art, votre MD estimera que certains sorts, comme par exemple *métamorphose* ou *embroussaillement*, se développent progressivement : le corps du mage se contorsionne et se transforme peu à peu, les plantes grimpent et s'entortillent autour des jambes des créatures, etc. Dans ce cas, on considère que ce processus se déroule *pendant l'incantation*, stimulé par les paroles du mage. A la fin de l'incantation, il est considéré comme achevé (et prend donc son plein effet dans le jeu). Si l'incantation est interrompue auparavant, le processus s'interrompt et ses effets disparaissent en quelques instants : le corps du mage réapparaît tel que la nature l'a façonné, les plantes s'effondrent sur elles-mêmes, etc. Les *conjurations* de créatures appartiennent également à cette catégorie : le MD peut décrire l'air qui vibre peu avant l'apparition d'un élémentaire d'air, les tourbillons qui sifflent, la forme surnaturelle qui s'esquisse... puis le vent qui s'interrompt soudain et l'apparition qui s'en retourne à l'oubli, incapable de prendre corps, quand le mage s'écroule assommé avant la fin de l'incantation...

Bâtons, bâtonnets et baguettes : ces objets magiques sont simples d'usage, pourvu qu'ils soient à portée de votre main (par exemple, dans un étui à votre ceinture), et que vous soyez familiers avec leur utilisation (ce qui signifie notamment connaître les mots de clés qui les déclenchent).

Dans ces conditions, dégainer une baguette et la pointer sur une cible prend 1d3 segments (temps de réaction); et puis déclencher ses effets en prononçant le mot de code

approprié ne prend qu'un seul segment (l'action proprement dite, instantanée).

Comme avec les armes de tir, si vous tenez déjà la baguette en main au moment où la scène d'action commence, le MD peut considérer que vous êtes prêt à l'utiliser instantanément sans devoir tirer de dé de réaction (considérez cela comme une action simple). Par la suite, tant que la baguette ne quitte pas votre main, pas besoin de retirer le jet de réaction entre deux usages. Cependant, deux activations successives nécessitent de toute façon un temps de repos de 2 segments, la baguette ayant besoin de se « réarmer » de sa magie. Il n'est donc pas possible de « tirer », par exemple, au segment 6 puis au segment 7.

Si la baguette n'est pas directement à portée de votre main et qu'il vous vaut aller la chercher au fond de votre sac, le MD comptera 1d8 segment de réaction.

Anneaux magiques : activer un anneau magique est une action simple (instantanée) si vous le portiez déjà à votre doigt, et si vous êtes familiers avec son utilisation. S'il vous faut le chercher dans votre poche ou dans votre équipement, un temps de réaction de (respectivement) 1d3 ou 1d8 est nécessaire.

Parchemins de sort/de protection : le temps de réaction (1d8) est passé à mettre la main sur le bon parchemin, à le dérouler et à se concentrer sur le texte (sous un éclairage adéquat). La durée de l'action correspond au temps d'incantation normal du sort inscrit sur ce support (reportez-vous par exemple au manuel des joueurs de AD&D 2^{ème} édition pour le connaître).

Usage d'objets magiques complexes : difficile de donner des précisions sur les autres objets magiques, tant il y a de cas de figure possibles. Par exemple, utiliser un cor magique pourrait prendre 1d3 segments de réaction pour le « dégainer » et le porter à la bouche (réaction), s'il est accroché à votre ceinture, et 2 segments pour le faire sonner correctement (action). Mais si l'objet est au fond du sac de votre personnage, le temps de réaction sera de 1d8. Le MD improvisera au cas par cas. Le joueur qui possède l'objet peut noter ces temps sur sa feuille la première fois qu'ils lui sont donnés par le MD, mais il devra accepter que ceux-ci puissent varier d'une fois à l'autre, en fonction des circonstances, et que le MD est souverain à ce sujet.

Exprimer rapidement la réaction/le temps d'incantation d'un sort : par souci de simplicité, la réaction et le temps d'incantation d'un sort peuvent être exprimés ensemble en une seule formule, par ex : 1d8+3 pour un sort de niveau 3 possédant des composantes matérielles, où 1d8 exprime le temps de réaction et 3 le temps d'incantation. De cette façon, on connaît instantanément le temps qui sépare le début de la préparation du moment où le sort prend effet. Soit 3 formules possibles, en fonction des composantes présentes (Verbale, Somatique et Matérielle) :

- **sort à composantes V, S, M** : 1d8 + niveau du sort.
- **Sort à composantes V, S** : 1d3 + niveau du sort
- **Sort à composantes V** : 1 seg

Formule qui, bien entendu, ne vaut pas pour les sorts dont le temps d'incantation, en D&D3 ou AD&D, est d'un round ou plus.

3. LA MÊLÉE



Le mode de combat « mêlée » rend compte de tout affrontement au corps à corps avec des armes blanches ou des armes naturelles. Les combats à l'épée, au bouclier, à la hache, au fouet et à la lance, au poing, aux griffes, aux ergots, aux serres et aux crocs sont tous des combats de mêlée. C'est probablement le mode de combat que vous utiliserez le plus souvent au cours du jeu.

Lors d'un tel corps à corps, des dizaines de coups sont échangés chaque minute. Il serait fastidieux de les jouer tous, aussi le système de jeu ne tient-il compte que des plus importants, ceux qui ont une chance réelle de percer les défenses de l'adversaire ou de prendre sur lui un avantage important. Une telle occasion vous est offerte deux, trois, peut-être quatre fois par round (en fonction de votre chance aux *jets de réaction*) : ce sont vos *actions de mêlée*. Celles-ci peuvent être utilisées soit pour blesser l'ennemi, soit pour tenter d'autres manœuvres, telles que le forcer à reculer, briser ses armes, ou le désarmer.

Le temps de réaction de ces actions peut être considéré comme un temps de préparation pendant lequel vous cherchez, par la succession de vos coups, à ouvrir une faille dans la garde de l'adversaire, à le déborder pour rompre ses défenses, à le piéger pour l'amener à commettre une erreur (ces échanges ne sont pas décrits dans le jeu: ils

sont laissés à votre imagination). Le dé de réaction va donc servir à déterminer combien de temps vous est nécessaire pour vous ménager la prochaine de ces fameuses « occasions ».



Engagé en mêlée : dès que vous êtes au contact avec des gens mal intentionnés, qui entreprennent de vous taper dessus avec des armes blanches de corps à corps, vous êtes considérés comme *engagé en mêlée* - que vous l'ayez voulu ou non ! Un personnage engagé en mêlée doit consacrer tous ses efforts à se défendre et affronter ses adversaires, ce qui signifie qu'il ne peut lui-même effectuer que des actions de mêlée. S'il accomplit d'autres actions, il est automatiquement considéré comme ayant *abaissé sa garde*, et il en subit les conséquences (cfr. Page PP). N'oubliez jamais que vos adversaires sont dangereux même pendant les segments où ils ne disposent d'aucune action contre vous, c'est-à-dire aucune occasion importante : si vous baissez votre garde, vous allez précisément leur en offrir une (ou davantage) ! Nous verrons un peu plus bas quelles en sont les conséquences.

Vous demeurez *engagé en mêlée* aussi longtemps qu'il y a à votre contact (dans une case adjacente à la vôtre, sur le planeur de jeu) au moins un adversaire susceptible de vous atteindre. Il n'y a pas trente six solutions pour sortir d'un engagement : rompre le combat et fuir, neutraliser ou tuer ses adversaires, ou encore convenir (même tacitement) d'une trêve... parfois, il arrive aussi que l'engagement soit rompu accidentellement en raison des choix tactiques des combattants, comme nous le verrons plus bas.

Quelles armes en main ? Lorsque votre personnage se retrouve engagé en mêlée, la première chose à faire, c'est de déterminer quelles armes il a en main. Certaines armes, comme l'épée ou la dague, s'utilisent à une main. D'autres, comme la pique ou la hache de bataille, nécessitent l'usage des deux mains. Le bouclier est une arme principalement défensive, qui s'utilise dans la main gauche : le système DD Alternatif le traite comme n'importe quelle autre arme de mêlée. Veillez si possible à faire quelque chose de vos deux mains : vous n'aurez pas trop d'elles deux pour triompher de l'adversité. En dernier recours, n'oubliez pas que votre poing libre est également une arme. Bref, armez votre personnage, puis plongez au combat !

Choix du dé de réaction : En mêlée, votre temps de réaction dépend uniquement de votre bonus martial et des armes que vous maniez. Les personnages dotés d'un meilleur bonus martial, d'armes à deux mains, ou spécialisés dans leur arme, tendent à agir plus vite et plus souvent. Reportez-vous au tableau 4 ci-dessous pour savoir quel dé de réaction correspond à votre situation. Les règles suivantes s'appliquent :

- **Je manie une arme à deux mains** : reportez-vous à la colonne de droite pour connaître votre dé de réaction. Vous ne devez gérer qu'un seul dé de réaction à la fois, puisque vous maniez une seule arme.

- **Je manie une arme dans la main droite :** Reportez-vous à la colonne de gauche pour connaître votre dé de réaction. S'il s'agit de votre seule arme, vous ne devez gérer qu'un seul dé de réaction à la fois.
- **Je manie une arme dans la main gauche :** reportez-vous à la colonne du milieu pour connaître votre dé de réaction pour cette arme.
- **Je manie une arme dans chaque main :** Vos deux mains sont considérées en quelque sorte comme des personnages différents, qui agissent indépendamment l'un de l'autre. C'est le cas le plus complexe, parce que vous devez gérer simultanément deux dés de réaction, un pour chacune de vos mains, et que vous devez toujours garder en mémoire deux initiatives à la fois (mieux vaut les noter devant vous sur une feuille de brouillon).

Il arrive parfois (au gré des dés) que ces deux initiatives correspondent (que les temps de réaction de vos deux mains se terminent au même segment). Dans ce cas, vous disposez de deux actions simultanées pour ce segment. Vous pouvez très bien frapper deux fois, ou bien effectuer une seule attaque et reporter l'initiative de l'autre pour parer simultanément un coup adverse (cfr. plus loin).

Reportez-vous au tableau 4 pour connaître les dés de réaction utilisés pour chacune de vos mains.

- **Je suis spécialisé dans l'arme que j'utilise :** dans ce cas, pour connaître votre dé de réaction, vous regardez la ligne en dessous de celle qui correspond à votre bonus martial dans le tableau 4. Vous utilisez donc un dé plus avantageux.

Si vous maniez une arme de spécialisation dans chaque main, une seule d'entre elles bénéficie de l'avantage réaction. Ce sera toujours votre main droite, sauf dans le cas de la dague (une dague maniée de la main gauche peut bénéficier de l'avantage réaction si et seulement si la main droite n'en bénéficie pas).



Jet de réaction initial : les premiers coups d'un engagement au corps à corps constituent toujours un moment particulièrement dangereux. Pour refléter cela, lorsque vous entrez dans une *mêlée*, votre tout premier jet de réaction est ajusté à la baisse par votre bonus standard de dextérité (à votre avantage, donc). Vos adversaires bénéficient du même avantage, si bien que de part et d'autre, la première vraie occasion (action) du combat tend à arriver très vite. Le résultat ajusté ne peut cependant en aucun cas être inférieur à 1 (puisque vous ne pouvez agir avant même le premier segment du combat).

Un tel jet de réaction porte le nom de *jet de réaction initial*. Lorsqu'un affrontement commence, le protagoniste ayant la meilleure dextérité a donc les meilleures chances de porter le tout premier coup, puis peut-être de garder un temps la main si son adversaire opte pour une stratégie défensive (cfr. *la parade*).

Tant que vous demeurez engagés en *mêlée*, tous les jets de réaction qui suivent sont normaux (pas d'ajustement). Mais il arrive que l'engagement soit rompu provisoirement, par exemple, parce que vous n'avez plus d'adversaires vivant à portée immédiate : dans ce cas, lorsque vous

TABLEAU 4 :
DES DE REACTION EN MÊLÉE
(SELON LE BONUS MARTIAL)

Bonus martial	réaction main droite	réaction main gauche	réaction arme à deux mains
1-6	ID10	ID10	ID8
7-12	ID8	ID10	ID6
13-18	ID6	ID8	ID4
19+	ID4	ID8	ID3
	ID3	ID6	ID2

Réaction main droite : si vous utilisez une arme à une main dans votre main principale, utilisez cette colonne pour connaître son dé de réaction.

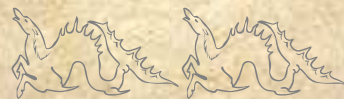
Réaction main gauche : si vous maniez une arme à une main dans votre main gauche, utilisez cette colonne pour connaître son dé de réaction.

Dé de réaction arme à deux mains : Si vous utilisez une arme à deux mains (une seule arme à la fois donc), utilisez cette colonne pour connaître votre dé de réaction.

Spécialisé : un personnage *spécialisé* utilise un dé de réaction une catégorie en-dessous de celui qui correspond à son bonus martial actuel.

TABLEAU 4 BIS :
REPØRT D'INITIATIVE (PARADE)

<u>Dé de réaction</u>	<u>Action reportée de :</u>
d12	+6 segments
d10	+5 segments
d8	+4 segments
d6	+3 segments
d4	+2 segments
d3	+2 segment
d2	+1 segment



replongez dans la *mêlée* par la suite (ou si quelqu'un d'autre vous fonce dessus pour vous engager au corps à corps), votre premier jet de réaction est à nouveau un *jet de réaction initial* ajusté par la dextérité. Un désengagement d'un seul segment suffit pour ce faire.

Notez aussi que, pour cette raison, lorsqu'un nouvel assaillant rejoint un combat déjà en cours, on peut s'attendre à ce qu'il ait rapidement une action à effectuer...

Si vous manipulez deux armes de mêlée (une dans chaque main), seule votre main droite bénéficie de l'ajustement de dextérité pour votre jet de réaction initial.

Jamais d'action en attente : une action de mêlée ne peut jamais être mise en attente : si vous ne l'effectuez pas au segment où elle se présente, elle est tout simplement annulée et vous devez recommencer tout à zéro (tirez un nouveau jet de réaction). En effet, les ouvertures dans la garde de votre adversaire durent généralement moins d'une seconde; une telle occasion doit être saisie de suite, sans quoi elle est perdue...



Type d'actions (mêlée) : Le mode « mêlée » vous propose différents types d'actions de combat. **L'attaque** et **la parade** sont de très loin les plus courantes, aussi, nous ne occuperons que d'elles dans un premier temps. Les autres sont :

- **la percée**
- **repousser**
- **renverser**
- **désarmer**
- **capture d'arme**
- **engager en lutte**

Nous les verrons en fin de chapitre, lorsque vous aurez parfaitement compris les bases du combat à l'arme blanche. A vrai dire, l'attaque et la parade suffisent largement à jouer des scènes d'action palpitantes. Les autres actions sont proposées en option pour enrichir le métier de combattant de nouvelles possibilités réalistes. Votre MD n'est d'ailleurs pas obligé de les accepter à sa table, et vous n'êtes pas non plus obligés d'apprendre à les utiliser, surtout si vous n'êtes qu'un combattant « moyen » !

Lors d'une scène de mêlée, on considère par défaut que toutes vos actions sont des attaques : si vous souhaitez tenter autre chose, il vous faut le préciser de façon explicite avant de lancer le d20 !

Calculer la force de frappe : nous voici parvenus à l'initiative de votre première action. Il est temps de lancer le d20 pour déterminer sa *force de frappe*, c'est-à-dire son

efficacité. Toutes les actions de mêlée utilisent exactement la même formule :

d20 + bonus martial + bonus de force au toucher + autres bonus (magie, maîtrise)

Plus le résultat total est haut, plus votre action est puissante, précise, et meilleures sont ses chances de surprendre l'adversaire. Le score minimal à obtenir pour qu'elle soit réussie dépend du type d'action choisi. Entrons donc dans le vif du sujet, avec l'action la plus courante :

L'attaque

Faites de votre action de mêlée une **attaque** pour infliger des dégâts à votre adversaire, le blesser, l'occire.

Réussite : Si la force de frappe est égale ou supérieure à la classe d'armure (CA) de votre adversaire, vous l'avez touché.

Effet : les dégâts infligés à votre adversaire dépendent de l'arme utilisée : une épée longue, par exemple, inflige 1D8 points de dégâts, auxquels vous pouvez ajouter divers bonus :

Dégâts = dégâts de l'arme + bonus de force aux dégâts + autres bonus (expertise ou spécialité, magie).

Les dégâts sont décomptés des points de vie de la cible en affectant d'abord les points d'endurance, puis les points de coup, selon le principe du *dégât d'usure*.

Facteur d'arme : si votre maître de jeu utilise le système optionnel des facteurs d'armes, vous pouvez ajouter à votre force de frappe le *facteur d'attaque* de l'arme avec laquelle vous effectuez l'attaque.

Exemple : Conrath, guerrier de niveau 7, attaque un guerrier en armure de plates (AC 21). Il obtient une force de frappe de 23 (10 sur le d20 + bonus martial 8 + spécialité 1 + force 1 + facteur d'attaque de l'épée 3) : c'est deux points de plus que la classe d'armure de son adversaire, donc touché. Il ne lui reste plus qu'à tirer les dégâts.

Attaquer le matériel : en alternative, vous pouvez décider de porter votre attaque non pas contre votre adversaire lui-même, mais contre certaines parties de son armement : son bouclier ou le manche en bois de son arme, dans le but de les détruire. Une telle attaque fonctionne normalement, si ce n'est qu'elle vise l'AC du manche ou du bouclier, et que les dégâts sont déduits des points de structure dont celui-ci dispose. Un manche qui n'a plus aucun point de structure est brisé, privant votre adversaire de son arme; un bouclier est entièrement disloqué. Cette stratégie est très utile pour affaiblir un adversaire bien équipé (notamment pour éliminer les dangereuses armes d'hast, qui risquent de vous donner du fil à retordre si votre table joue le système des facteurs d'armes). Notez que votre adversaire ne peut en aucun cas parer une telle attaque contre son équipement.

Les AC et points de structure des armes sont détaillées au chapitre 4 : l'équipement.

La parade

Lorsque le maître de jeu annonce que vous êtes touché par une attaque de mêlée, vous pouvez décider de tenter instantanément une *parade* pour tenter d'annuler le coup.

La parade ne vous demande aucune préparation, puisqu'il s'agit d'une réponse immédiate à une attaque portée contre vous. Vous l'effectuez instantanément lorsque la nécessité s'en présente, sans avoir besoin de tirer un jet de réaction. C'est la seule action de combat qui peut être accomplie à volonté. Cependant, dès que vous effectuez une parade, vous êtes automatiquement considérés comme étant passé *sur la défensive* : nous verrons plus bas ce que cela implique - ce n'est pas avantageux.

Vous pouvez tenter une parade à n'importe quel segment, du moment que vous avez en main une arme adéquate : il est normalement impossible de parer à main nues. Attention, la parade est bel et bien considérée pour une action ! Or, une même arme ne peut effectuer qu'une et une seule action/segment. Donc, si vous effectuez une attaque (ou toute autre action) au segment 5, vous ne pouvez pas parer avec la même arme à ce segment, puisque vous avez déjà agi une fois. De même, si plusieurs attaques vous atteignent exactement au même moment, vous ne pourrez tenter d'en parer qu'une, à moins de manier deux armes.

Lancez le d20 pour déterminer la force de frappe :

Réussite : si votre force de frappe est égale ou supérieure à la force de frappe de l'attaque subie, la parade est réussie.

Effet : le coup est paré à l'ultime moment, et vous n'en subissez pas les dégâts.

Facteur d'armes : Si votre maître de jeu utilise le système des facteurs d'armes, vous pouvez ajouter à votre force de frappe le *facteur de défense* de l'arme que vous utilisez pour parer.

Exemple : le guerrier en armure tente de parer le coup de Conrath. Il obtient un 23 (15 + bonus martial 5 + facteur de défense de l'épée 3), et égale ainsi la force de frappe de l'attaque. Le coup est donc paré de justesse, et les dégâts annulés.

Passer sur la défensive : Lorsque vous effectuez une parade, vous vous retranchez derrière votre défense et vous perdez provisoirement l'offensive. Ce faisant, vous renoncez provisoirement à vos stratégies pour percer la garde de l'adversaire : cela revient en quelque sorte à interrompre la préparation de votre prochaine action de combat. En conséquence :

- **L'initiative de votre prochaine action est automatiquement reportée** d'un nombre forfaitaire de segments (ajoutez-les à votre temps de réaction). Ce nombre dépend de votre dé de réaction pour l'arme que vous utilisez. Reportez-vous au tableau 4 bis ci-dessus pour le connaître. Il est en fait très facile à retenir : il s'agit simplement de la *moitié* du potentiel de votre dé de réaction.
- **vous êtes considéré comme étant « sur la défensive »** pour les segments qui suivent. Ceci signifie que vous pouvez effectuer toutes les parades que vous souhaitez (mais toujours une seule/arme/segment) sans devoir encore reporter

davantage l'initiative de votre prochaine action. Au moment où celle-ci survient, vous cessez aussitôt d'être considéré comme étant sur la défensive.

Exemple : Jurl agira normalement au segment 16. Hélas, au segment 12, il subit une attaque réussie de la part de son adversaire, un orc en furie. Notre ami décide de tenter la parade. Il lance le d20 et réussit à dévier le coup, mais doit maintenant ajuster l'initiative de sa prochaine action. Comme Jurl est armé d'une lance (dé de réaction : d8) il ajoute 4 à son initiative, ce qui la reporte du segment 16 au segment 20. Jusqu'au segment 20 donc, notre héros est désormais considéré comme étant *sur la défensive* (soit pour encore 8 segments à partir de l'attaque qu'il vient de parer!).

Son adversaire, lui, relance simplement le dé de réaction. Avec un résultat de 5, il porte son prochain coup au segment 17 (si Jurl n'avait pas dû reporter son action, il aurait pu agir avant lui !). L'orc survolté réussit à nouveau son attaque. Jurl n'a rien à perdre à effectuer une nouvelle parade : étant déjà actuellement *sur la défensive*, il ne devra pas reporter davantage sa prochaine action. Malheureusement il échoue dans sa parade et encaisse les dégâts. L'orc relance à nouveau le dé de réaction, et obtient cette fois un 6, ce qui place sa prochaine action au segment 23. Or Jurl dispose d'une action au segment 20 : c'est donc maintenant à son tour d'agir, enfin.

A partir de ce moment (segment 20), Jurl n'est plus considéré comme étant sur la défensive. Il frappe, mais son attaque ne rencontre pas le succès espéré. Il relance ensuite le dé de réaction pour connaître l'initiative de sa prochaine action, et obtient un 4 (initiative : segment 24). Au segment 23, l'orc relance le d20 pour une nouvelle attaque et, horreur, il réussit encore ! Si Jurl décide de parer ce coup, il devra à nouveau reporter son initiative de 4 segments (soit jusqu'au segment 28). Décision difficile, puisqu'il devrait normalement pouvoir agir lui-même très prochainement... va-t-il encore laisser l'initiative à l'adversaire ?

On le voit, un personnage qui pare perd une occasion de prendre l'ascendant sur son adversaire, ou du moins il la postpose. Il perd un temps que l'ennemi peut mettre à profit pour effectuer de nouvelles attaques dans l'intervalle. Mieux vaut ne pas rester trop souvent *sur la défensive*, à moins que votre but ne soit précisément de faire durer le combat (ou de tenir le plus longtemps possible en attendant du secours).

Dans tous les cas, vous n'êtes jamais obligé de parer : vous pouvez tout à fait encaisser les dégâts sans chercher à les annuler, ce qui vous permet de ne pas perdre de temps pour votre prochaine action et de « garder la main ». C'est une stratégie plus offensive. Dans le jeu, cela ne signifie pas que vous cessiez complètement de vous défendre et de bloquer les coups adverses (ce que vous faites à tout moment, à moins d'avoir *baissé la garde*!); simplement que vous êtes plus « engagés » dans le corps à corps, que vous faites fi de la prudence et acceptez d'encaisser une

écorchure, un sérieux coup sur l'armure, une estafilade, et à courir le risque d'une blessure plus grave, pour ne pas laisser votre ennemi prendre la main et maintenir la pression sur lui.



A l'offensive/sur la défensive : en somme, ces notions sont assez simples à clarifier : lorsque vous effectuez une série d'attaques successives, vous êtes considéré comme étant *à l'offensive*. Lorsque vous effectuez une série de *parades* successives, vous êtes considéré comme étant *sur la défensive*.

Pour être plus précis, vous êtes *à l'offensive* à partir de votre première attaque, jusqu'à la prochaine parade que vous tenterez. Vous êtes *sur la défensive* à partir de votre prochaine parade, jusqu'à la première action offensive (attaque ou autre) qui suivra.

Le passage de l'offensive à la défensive (par une première parade) vous coûte un (et un seul) report d'initiative, si bien que vous êtes assuré de vous retrouver tôt ou tard à l'offensive, puisque vous n'aurez pas à différer encore votre prochaine action.

On peut aisément se représenter ces notions au cours d'une scène d'action, le personnage actuellement *offensif* débordant de coups le personnage *défensif*, et le forçant à se replier pendant un certain nombre de segments d'affilée (parfois un round ou plus !).

Notez bien que deux duellistes peuvent parfaitement être simultanément à l'offensive l'un contre l'autre, si aucun d'eux n'effectue de parade : dans ce cas, aucun d'eux n'a actuellement l'avantage, chacun attaque et se défend à jeu égal. Tous deux prennent des risques.

La parade pour les personnages qui manient deux armes : Si vous maniez deux armes, vous n'avez besoin que d'une seule d'entre elle pour parer un coup adverse. Par conséquent, choisissez l'arme que vous utilisez pour parer, et reportez l'initiative de celle-ci (et de celle-ci seulement) en fonction de son dé de réaction. Cette arme est considérée comme étant *sur la défensive* jusqu'au moment de sa prochaine action; l'autre demeure normalement sur l'offensive.

Si vous subissez deux attaques différentes exactement au même segment, vous pouvez tout à fait parer les deux, mais vous vous retrouverez alors avec deux armes *sur la défensive* (l'initiative de chacune d'elle étant reportée en fonction de son propre dé de réaction), et aucune à l'offensive.

De même, vous pouvez décider d'utiliser vos deux armes simultanément pour tenter *deux* parades sur une seule et même attaque. Cette décision doit s'annoncer avant de tirer

les dés ! Si la première parade suffit à neutraliser l'attaque, votre seconde arme est tout de même passée également sur la défensive, pour rien.

Généralement, les personnages qui se battent au bouclier placent systématiquement celui-ci *sur la défensive* en l'utilisant pour parer chaque fois que c'est nécessaire, et gardent leur main droite pour effectuer leurs attaques. De cette manière, ils sont assurés de ne jamais devoir reporter les actions de leur épée ou de leur masse d'armes, et trouvent un excellent compromis entre la défense et l'offensive.

Gérer les actions simultanées : il arrive (et même assez souvent) que deux adversaires disposent d'une action offensive l'un contre l'autre juste au même segment. Le maître de jeu signale toujours de tels cas en proclamant « simultané ». Dans ce cas, vous devez prendre une décision rapide : 0

- **Soit vous utilisez votre arme pour porter votre attaque.** Dans ce cas, vous n'avez pas la possibilité de parer avec si votre adversaire vous atteint au même moment, puisque vous ne pouvez effectuer qu'une seule action par segment.
- **Soit vous ravalez votre coup,** c'est-à-dire que vous renoncez à effectuer votre attaque pour vous remettre plutôt en position défensive (cela s'appelle *revenir en garde*), sans savoir si votre adversaire va réussir son assaut. Si c'est le cas, vous pourrez toujours tenter de parer le coup, puisque vous n'avez pas encore agi pour ce segment. Mais s'il vous rate, vous aurez perdu pour rien une occasion d'attaquer. Ce choix vous force à reporter votre prochaine initiative dans tous les cas de figure et vous place automatiquement sur la défensive.

Si les deux adversaires optent pour l'offensive, ils pourraient très bien se blesser mutuellement, voir même s'occire l'un l'autre à peu près au même instant, comme Arthur et Mordred dans le film « Excalibur ».

Si les deux optent pour la défensive (*retour en garde*), il n'y a même pas besoin de jeter les dés pour ce segment, chacun d'eux opère une sorte de retraite stratégique. Dans ce cas, au lieu d'avoir un report normal d'initiative, on considère qu'il y a un bref désengagement du corps à corps. Les deux adversaires relancent le dé de réaction, en bénéficiant de leur ajustement de dextérité puisqu'il s'agit d'une *réaction initiale*. S'il y a plus de deux adversaires engagés l'un contre les autres, ou si l'un des protagonistes possède deux armes (dont une demeure sur l'offensive), il n'y a pas désengagement de mêlée (et le report d'initiative demeure normal).

Entre les deux, il y a le cas où l'un des deux adversaires opte pour la parade, et l'autre pour l'attaque. Dans ce cas, le combat se poursuit normalement, avec un personnage à l'offensive et l'autre sur la défensive. Mieux vaut ne pas se retrouver systématiquement dans le rôle de celui qui revient en garde : vous perdriez beaucoup d'occasions, vous passeriez beaucoup de temps sur la défensive, et votre adversaire finirait inévitablement par prendre l'ascendant sur vous.

Bien sûr, le problème est différent si vous maniez deux armes : il vous suffit d'attaquer avec celle dont le temps de réaction est écoulé, et de placer l'autre sur la défensive (si ce n'est déjà fait) pour le cas où vous seriez touché. C'est l'un des avantages qu'il y a à manier deux armes : en général, les simultanités ne posent pas de dilemme, puisque vous pouvez à la fois attaquer et vous préserver la

LE JEU DES SIMULTANÉITÉS

Pour porter une attaque, vous devez forcément ouvrir votre propre garde. Tant que votre ennemi reste *sur la défensive*, cela ne présente aucun danger : noyé sous vos coups, il ne peut tout de même rien faire d'autre que parer vos assauts successifs. Mais lorsqu'il est lui aussi à l'offensive, la moindre attaque que vous portez contre lui est potentiellement risquée : en effet, il se peut qu'il vous assène lui aussi un coup à l'instant même où vous vous découvrez : dans ce cas, si vous portez votre attaque, vous n'aurez pas le temps de vous remettre en garde pour parer la sienne.

Lorsque vous constatez que votre adversaire arme son coup en même temps que vous (c'est-à-dire lorsque le MD annonce : « simultanément ! »), vous devez prendre une décision rapide : soit revenir instantanément en garde pour parer, soit porter tout de même votre attaque en espérant que l'autre rate la sienne. Ce dilemme (qui se répète assez fréquemment au cours du jeu) est intéressant, puisqu'il reflète le niveau de risque que vous êtes prêt à prendre au cours d'un combat. Il est certes dommage de sacrifier l'une de vos attaques pour préserver la possibilité de parer, surtout que l'attaque adverse ne va peut-être pas réussir, et même qu'elle pourrait ne pas avoir lieu du tout (si l'ennemi opte également pour le retour en garde). D'un autre côté, certains coups sont tellement dévastateurs (20 pur, attaques empoisonnées...) que vous pourriez regretter amèrement de ne pas même pouvoir tenter de les parer !

De plus, le jeu des simultanés vous force à faire un pari sur la stratégie de votre adversaire, ce qui introduit une part de bluff et d'observation bienvenue dans le jeu. Votre ennemi va-t-il opter pour un retour en garde ? Si vous le pensez vraiment, alors vous ne courez aucun risque à porter votre attaque, et il serait vraiment trop bête d'y renoncer. Va-t-il au contraire attaquer à tous les coups ? Alors les cartes sont dans vos mains : allez-vous attaquer aussi, quitte à vous entretuer ? Qui a le plus à perdre ?

possibilité de parer. Remarquez que si vous disposez d'une action pour chacune de vos armes au même segment, il vous faudra tout de même effectuer un choix...

Quelques règles pour l'annonce de simultanéité : Si votre adversaire dispose d'une attaque au même segment que la vôtre, le MD vous prévient toujours au début de ce segment en proclamant « simultanément ». Ceci reflète le fait qu'un coup est généralement armé, donc repérable une petite seconde à l'avance, ce qui vous laisse tout juste le

temps d'amorcer un retour en garde si vous le souhaitez. De l'amorcer, mais pas forcément de le terminer : si vous échouez à la parade, cela signifiera sans doute que vous n'avez pas eu tout à fait le temps de revenir en position défensive correcte !

Si vous êtes engagé au corps à corps contre plusieurs adversaires, le MD vous précisera lequel (ou lesquels) agi(ssen)t simultanément à vous (mais pas avec quelle arme), ce qui vous permettra de prendre votre décision en toute connaissance de cause. En revanche, si vous n'êtes pas en mesure de voir venir l'attaque adverse, le MD ne vous dira rien du tout. Par exemple, si vous disposez au segment 7 d'une attaque contre l'orc en face de vous, et qu'un assassin se glisse dans votre dos pour vous porter un coup sournois exactement au même segment, le MD ne vous préviendra pas de cette attaque simultanée. N'ayez aucun regret : de toute façon, un coup non visible ne peut pas être paré.

Quoi que vous décidiez, vous devez annoncer votre choix avant de connaître celui de l'adversaire. C'est une décision qui doit être prise « sur le moment », et le MD ne vous accordera pas de délai : si vous tardez, il considérera par défaut que vous avez opté pour le retour en garde.



Deviner l'adversaire : En cas de simultanéité, il peut être intéressant de chercher à *deviner* ce que va faire l'adversaire avant de prendre votre propre décision. On peut se fier modérément à certains principes : par exemple, plus un personnage est bas dans les points de vie, plus il a tendance à parer. Ce n'est cependant pas une règle générale : si votre ennemi est aux abois, mais qu'il pense que vous l'êtes aussi, peut-être mettra-t-il toutes ses forces dans l'attaque en espérant vous abattre le premier. De même, un personnage bien protégé tend à moins parer.

Au cours du combat, observez attentivement le comportement de votre ennemi pour apprendre à le connaître. Est-ce qu'il doute ? Est-ce qu'il se sent fragile et cherche à tout prix à se préserver ? Est-il prudent de nature, ou au contraire, est-ce un rentre-dedans téméraire,

sûr de sa force, voire un berserk enragé ? Faites appel à votre bon sens : il est évident qu'un troll en furie ne va jamais effectuer de parade, alors que des adversaires en surnombre, soucieux de préserver leur vie individuelle (comme le font souvent les humains), choisiront plus souvent la défensive. Tenez compte aussi des boucliers et autres secondes armes : pourquoi votre ennemi perdrait-il une attaque à l'épée alors qu'il lui reste son écu pour parer votre coup ?

A votre demande, le MD peut aussi vous donner certains indices subtils, comme par exemple une goutte de sueur au front de votre adversaire, des signes de fatigue de sa part, ou encore un éclair de peur dans ses yeux, qui peuvent vous indiquer qu'il est bas dans les points de vie et doute de l'issue du combat (auquel cas il risque de parer désormais). Eventuellement, vos compétences de perception (ou d'empathie) seront sollicitées. Dans tous les cas, l'observation de l'adversaire doit s'effectuer à l'avance : lorsque survient un segment de simultanéité, il est trop tard pour demander des indices au MD.

Enfin, il est également permis de feinter et de ruser, pour donner à croire à l'adversaire que l'on va opter pour une décision, alors que l'on prépare l'autre (jet en *théâtre* ou en *empathie* ?) : donnez-lui par exemple à penser que vous êtes aux abois, en simulant la fatigue ou la faiblesse, et il pensera peut-être que vous opterez pour la défensive, ce qui l'amènera à se découvrir.

Dans tous les cas, le jeu des simultanés peut influencer sérieusement sur l'issue du combat, surtout si vous maniez une arme à deux mains : prenez les bonnes décisions ! Par ailleurs, les joueurs débutants ne doivent pas trop s'inquiéter. Ils ont le temps d'apprendre : les simultanés sont relativement rares à bas niveau, mais deviennent de plus en plus fréquentes au fur et à mesure que votre personnage progresse en expérience.

Dégainer/rengainer : Au cours d'un combat de mêlée, il arrive (le plus souvent au début), qu'il soit nécessaire de dégainer ou de changer d'arme. Dégainer ou rengainer est une action simple qui dure un seul segment. Elle interrompt automatiquement la préparation de toute action en cours, y compris, bien entendu, celle des actions de mêlée pour lesquelles vous auriez déjà lancé un dé de réaction. Mieux vaut cependant ne pas dégainer ou rengainer si vous êtes déjà actuellement engagé au corps à corps : vous offririez automatiquement une *attaque franche* à votre adversaire.

Lâcher simplement l'arme que vous tenez en main (plutôt que la rengainer soigneusement) ne prend qu'une fraction de seconde et n'est pas du tout compté comme une action. Nous voici maintenant familiers avec les bases du combat de mêlée. Allons un peu plus loin...



LE FACTEUR D'ARMES

Le système des facteurs d'armes est un système optionnel, qui permet de rendre compte des différences d'efficacité entre les diverses armes de mêlée, en attaque et en défense. Etant donné qu'il est assez simple à appliquer, nous vous conseillons de l'adopter pour diversifier les possibilités stratégiques de vos personnages (et de vos

PNJ) et faire du choix des armes une donnée véritablement importante. Mais attendez peut-être, pour l'introduire, de bien maîtriser les bases du jeu...

Le facteur d'armes reflète globalement les avantages que vous offrent l'allonge, la maniabilité, le poids, l'équilibre ou encore la force d'impact de votre arme. Il prend la forme d'un bonus, qui varie selon l'arme utilisée, et que vous ajoutez à votre force de frappe pour toute action de mêlée. Un poing nu (arme peu avantageuse) a un facteur d'armes de 0 (aucun bonus), alors que des armes très longues et rapides (comme une lance) peuvent disposer de facteurs d'armes aussi excellents que +6. Les personnages qui manient de telles armes partent donc au combat avec un avantage considérable.

En principe, le facteur d'armes est double : chaque arme dispose d'un facteur d'attaque et d'un facteur de défense distincts.

- **Le facteur d'attaque** reflète les avantages que vous offre cette arme quand il s'agit d'atteindre votre adversaire. Une allonge importante ou une force d'impact considérable confèrent généralement à une arme un facteur d'attaque élevé.
- **Le facteur de défense** reflète les avantages que vous offre cette arme quand il s'agit de parer les coups adverses. Une allonge importante (pour maintenir l'adversaire à distance) ou une grande maniabilité (pour revenir rapidement en garde) confèrent généralement à une arme un facteur de défense élevé.

En pratique : Selon le type d'action de mêlée que vous effectuez, vous ajouterez soit votre facteur d'attaque, soit votre facteur de défense à votre force de frappe.

- **Facteur d'attaque :** lorsque vous effectuez une *attaque*, vous ajoutez à votre force de frappe le facteur d'attaque de l'arme que vous utilisez pour cette action.
- **Facteur de défense :** Lorsque vous effectuez une *parade*, vous ajoutez à votre force de frappe le facteur de défense de l'arme que vous utilisez pour cette action.

Les autres actions de mêlée (bris, percer, repousser, renverser, désarmer, etc.) fonctionnent comme des attaques et utilisent toutes le facteur d'arme offensif. Les facteurs d'attaque et de défense des différentes armes de mêlée sont listées dans le tableau 14, page 101, au chapitre IV : *L'équipement*.

Facteur de défense et classe d'armure : Lorsque vous êtes la cible d'une attaque de mêlée, ajoutez le facteur de défense de votre arme à votre classe d'armure courante avant de la déclarer au MD. Cette « classe d'armure améliorée » porte le nom de *classe d'armure de mêlée* : elle figure normalement sur votre feuille de personnage, pour vous éviter d'avoir à la calculer en cours de partie. Par exemple, la classe d'armure de Conrath est normalement de 17. Mais lorsqu'il utilise son bouclier dans la main gauche (facteur défense : 4), il annonce au MD une *classe d'armure de mêlée* de 21.

Ceci reflète le fait que vous tenez à distance votre adversaire au moyen de votre arme, et qu'il ne peut pas vous atteindre aisément en raison de la menace que celle-ci constitue.

Le facteur défensif ne vaut que contre des attaques de mêlée, et encore, seulement si l'attaque est portée de façon à ce que vous puissiez la parer avec votre arme. Par

exemple, si vous subissez une attaque dans le dos ou un *coup sournois*, votre assaillant devra simplement atteindre votre AC courante (sans votre facteur de défense). Le facteur défensif ne vaut pas non plus contre des actions de lutte, ni contre des attaques de tirs, puisque votre arme ne peut pas bloquer un missile (lorsque vous êtes la cible de telles attaques, seule votre classe d'armure courante est prise en compte). Exception : le facteur de défense de votre bouclier, rondache ou pavois peut être ajouté à votre AC lorsque vous êtes la cible d'une attaque de tir.

Si vous utilisez deux armes, vous ne tenez compte que du facteur défensif le plus avantageux des deux (vous ne cumulez pas les facteurs des deux armes), et vous l'ajoutez à votre AC courante. Par exemple, un voleur qui utilise une épée (main droite) et une dague (main gauche) ajoute 3 à sa classe d'armure (facteur de défense de l'épée, qui est le plus avantageux).

Note pour le MD : Il est possible que vous adoptiez globalement l'idée des facteurs d'armes, mais jugiez fastidieux d'ajouter le facteur défensif à la classe d'armure et faisiez l'impasse sur ce point de règle. Dans ce cas, portez à 12 la classe d'armure de base des personnages, au lieu de 10 normalement (la classe d'armure de base est la classe d'armure d'un homme nu, sans bonus de Dex), pour compenser le bonus du facteur d'attaque. Sans cela, il risque de devenir trop facile de toucher en mêlée.



LA MAIN GAUCHE EN MÊLÉE

Facteur d'armes et main gauche : une action de mêlée effectuée avec votre *seconde main* (c'est généralement la main gauche) a un important désavantage par rapport à une action de votre main droite : elle ne bénéficie pas du facteur d'armes. Elle a donc une moindre efficacité.

Toutefois, si vous choisissez de développer la compétence martiale *combat main gauche*, vous pourrez ignorer cette pénalité et récupérer le facteur d'armes de votre main gauche (du moins lorsque celle-ci manie certaines armes, pour lesquelles vous êtes compétents). Reportez-vous au Chapitre V : *Les compétences* pour en savoir plus sur cette compétence martiale.

Si vous utilisez conjointement deux armes différentes (une dans la main gauche et une dans la main droite), vous perdez tous vos facteurs d'armes : celui de la main droite comme celui de la main gauche. Sauf, encore une fois, si vous êtes compétent en *combat main gauche* pour l'arme que vous utilisez dans votre seconde main.

Exemples : Conrath utilise une épée dans la main gauche et une dague dans la main droite. Il n'ajoute aucun facteur d'arme à sa force de frappe, ni pour la main gauche ni pour la main droite.

Cassandra, elle, a un rang 2 en *combat main gauche* : lorsqu'elle utilise conjointement la dague (main gauche) et l'épée (main droite), elle garde le facteur d'arme de l'une et de l'autre. Mais si elle choisissait de prendre une épée courte dans la main gauche, elle perdrait de nouveau tous ses facteurs d'armes (même si elle se contentait d'une dague dans la main droite), parce que son rang dans la compétence *combat main gauche* n'est pas suffisant pour utiliser une épée courte de cette manière.

Le bouclier, le pavois, la rondache et toutes les armes naturelles (comme le poing nu d'un humain ou les griffes d'un troll) font exception à cette règle : quel que soit la compétence du personnage, il garde le plein bénéfice de ses facteurs d'arme lorsqu'il utilise l'une de ces armes dans la main gauche.

Note pour le MD : Si vous n'utilisez pas le système des facteurs d'armes, vous devrez imposer à la place un malus de -4 pour toute action effectuée de la main gauche. Un personnage qui utilise deux armes en même temps subit en outre un malus de -2 à sa main principale. Ces malus sont annulés si vous utilisez en seconde main une arme pour laquelle vous êtes compétent en *combat main gauche*.

Le bouclier : En DD Alternatif, le bouclier est traité comme une arme à part entière. Son facteur d'attaque est très faible, mais son facteur de défense est excellent. Il s'utilise toujours de la main gauche, sans pénalité. Sa réaction est plus lente que celle des autres armes : elle est déterminée au d12 (au lieu de d10). Si votre bonus martial atteint ou dépasse 13, vous la déterminerez au d10 (au lieu de d8).

Un bouclier est le plus souvent placé sur la défensive, car sa principale fonction est de parer. Cependant, il peut aussi être utilisé pour donner des coups ! Même en *parant* chaque fois que possible, vous disposerez forcément de temps à autre d'une action de mêlée au bouclier. Utilisez-la pour faire une attaque, ou même pour tenter d'autres actions de mêlée (un bouclier ne fait pas beaucoup de dégâts en attaque, mais excelle, par exemple, à *repousser* l'adversaire !).

Le pavois et la rondache, qui sont respectivement un très grand et un très petit bouclier, suivent les mêmes règles générales (le pavois dispose en outre d'avantages spécifiques contre les attaques de *tir*).

COUPS EXCEPTIONNELS EN MELEE

Lorsque vous lancez le d20 pour effectuer une action de combat, restez toujours attentifs au résultat *pur* affiché par le dé (indépendamment de la force de frappe totale obtenue grâce à vos bonus) : en effet, si un 1 ou un 20 *pur* apparaissent, vous réalisez un *coup exceptionnel*, c'est-à-dire que vous obtenez un résultat particulier. Pour le meilleur ou pour le pire...

20 pur : si le dé affiche un 20, l'action (quelle qu'elle soit) est automatiquement réussie, même si votre force de frappe totale reste normalement insuffisante pour ce faire. De plus, l'action ne peut être annulée que si votre adversaire réalise une *parade critique* (cfr. plus bas), ce qui reste assez peu probable. Enfin, vous bénéficiez d'autres effets « spéciaux » : ceux-ci dépendent du type d'action effectuée.

S'il s'agit d'une attaque, félicitations : vous venez, avec votre 20 pur, de réaliser un *coup critique exceptionnel*.

Coup critique exceptionnel : lorsque vous réalisez un coup critique exceptionnel, votre attaque est tellement bien placée que votre adversaire ne peut rien faire pour éviter d'être atteint de plein fouet, quelle que soit son expérience et sa science du combat; il subit automatiquement une blessure réelle, même s'il lui reste normalement assez de points d'endurance pour « absorber » (éviter) le coup. Dans le jeu, cela se traduit de la façon suivante :

Règle : Lorsqu'un coup critique exceptionnel survient, la victime perd 1d6 moins 1 points de coups. De plus, les dégâts d'usure (dégâts normaux) sont doublés. Un effet critique est tiré sur la table appropriée en fonction du nombre de points de coups restant à la victime.

Une telle attaque passe donc outre l'écran des points d'endurance ! Il ne reste plus à votre adversaire qu'à tenter (s'il le peut) de réaliser une *parade critique* pour annuler votre 20...

L'existence des *coups critiques exceptionnels* fait que tout adversaire, même le plus faible, reste potentiellement dangereux, et que vous avez toujours une chance, même minime, d'infliger une blessure sérieuse à un ennemi très supérieur, au sommet de sa forme...

Exemple : Galaad, un ranger atteint de grobillite aigüe, affronte un p'tit orc soucieux de gagner bravement son Cugnuk (paradis des orcs). Malgré des chances inégales, Galaad subit un 20 pur alors qu'il lui reste pourtant encore 120 points de vie (c'est-à-dire 114 points d'endurance et 6 points de coups). C'est un coup critique exceptionnel. Galaad perd donc 14 points de vie (2 x 7 points d'endurance, dégâts d'usure doublés) suite à cette blessure. On tire en outre 1d6 -1 pour déterminer l'effet de l'attaque sur les points de coup. Sur un résultat de 1, Galaad ne perdrait pas de points de coups et ne tirerait pas d'effet critique, et le MD fulminerait contre les dés. Il tire pourtant un 4 au dé, et Galaad perd donc 3 points de coup. Il lui reste à présent 3 points de coup et une centaine de points d'endurance. On tire donc sur la table des entailles, dans la colonne 3 points de coup

restants. Sur un résultat de 65, Galaad encaisse une meurtrissure au torse. Il subit désormais un malus de 2 à tous ses jets de combat et une hémorragie mineure.

Bien plus tard, alors que les servantes dodues et fantomatiques de Cugnuk ont depuis longtemps accueilli l'orc dans leurs étreintes affectueuses, Galaad affronte un solide guerrier. A ce moment du combat, Galaad est dans la situation suivante : il lui reste 9 pv, dont 3 pts de coup (pas de changement depuis tout à l'heure) et 6 pts d'endurance (Galaad est épuisé par d'autres combats survenus entre-temps!). Il encaisse alors, sur une attaque simplement réussie, 8 points de dégât d'usure. Six sont absorbés par ses derniers points d'endurance, mais les deux autres sont fatalement encaissés par les points de coup : c'est un coup critique d'usure. Il reste un misérable point de vie à notre preux. De plus, on tire un effet critique sur la table des entailles, dans la colonne : 1 pt de coup restant.

A ce stade, Galaad commence à se demander s'il a lui aussi droit à Cugnuk ! Au cours de cette action, il a subi successivement un coup critique exceptionnel et un coup critique d'usure ; mais ce dernier aurait été moins grave s'il n'avait pas déjà été blessé auparavant sur 20 pur.



Jamais de « double critique » en un seul coup : Une petite règle à retenir pour un cas particulier pas si rare que ça... il arrive qu'un coup critique exceptionnel soit en même temps un *coup critique d'usure* : c'est-à-dire que les dégâts « normaux » de l'attaque (tout de même doublés !) suffisent déjà à épuiser l'endurance de la victime, et donc se transforment pour partie en perte de points de coup. Dans ce cas, ces dégâts de coup « à la régulière » ne peuvent jamais être cumulés avec les 1d6-1 points de dégât de coup normalement infligés par un *coup critique exceptionnel*. Pour une seule attaque, une seule perte de points de coups sera prise en compte : soit la perte « régulière » due à l'épuisement de l'endurance (*critique d'usure*), soit la perte « exceptionnelle » de 1d6-1. Ce sera toujours la plus grave des 2. Les points d'endurance, quant à eux, sont bel et bien perdus...

1 pur : échec critique ! une action de combat (quelle qu'elle soit) qui score un 1 pur échoue automatiquement, même si la force de frappe totale obtenue devrait normalement suffire à en assurer la réussite. En outre, la personne qui effectue cette action subit automatiquement l'un des effets suivants :

- D6 : 1-3 : l'adversaire reçoit une attaque gratuite
- 4 : l'auteur de l'action perd son arme
- 5 : l'auteur de l'action brise son arme
- 6 : l'auteur de l'action blesse un de ses compagnons avec son arme.

Parade critique : pour réaliser une *parade critique*, vous devez obtenir à la parade un résultat de dé *pur* qui dépend de votre niveau et de votre classe de personnage. Ce nombre figure dans le tableau X, page suivante : notez-le sur votre feuille de personnage, à l'endroit prévu. Par exemple, un prêtre de niveau 1 doit obtenir un 19 ou un 20 pur.

TABLEAU 12 : LA PARADE CRITIQUE

Scores de base

Niveau	Score pur
1-4	19-20
5-8	18-20
9-12	17-20
13-16	16-20
17+	15-20

Le score de parade critique est fonction de votre niveau. Si vous êtes un personnage de la famille des prêtres (*prêtre, druide, sorcier, barde*) ou un *mage*, utilisez simplement le score donné ci-dessus, dans la ligne qui correspond à votre niveau. Si vous êtes un personnage de la famille des combattants (*guerrier, ranger, barbare*) ou des larrons (*voleur, assassin, bateleur, courtisane, compagnon*), utilisez le même score mais abaissez-le d'un point : par exemple, le score de parade critique d'un guerrier de niveau 5 est de 17 (au lieu de 18). Si vous êtes multi-classé, un seul niveau dans une classe de larron ou de combattant suffit à vous valoir cet avantage (utilisez la ligne qui correspond à votre *niveau total*, cfr. page 217, et abaissez d'un point le score de parade critique indiqué).



Une parade critique réussie neutralise à coup sûr l'action de combat à laquelle elle est opposée, quelle que soit sa force de frappe (et quelque soit le type d'action). Elle supprime aussi tous les effets de *coup exceptionnels* causés par cette dernière. Une parade critique effectuée avec n'importe quelle arme peut même neutraliser une attaque de tir.

Autres coups exceptionnels : des actions de mêlée spéciales telles que *repousser* ou *renverser* disposent de coups exceptionnels particuliers : reportez-vous à leur description pour les connaître (cfr. plus bas). Certaines armes de corps à corps disposent également de coups exceptionnels qui constituent leur originalité et leur atout propre (reportez-vous à la description des armes, au Ch. IV : l'équipement). Certains monstres, en raison de la nature particulière de leurs attaques, disposent également de coups exceptionnels spécifiques. C'est le cas, par exemple, des monstres qui avalent entièrement leur cible sur un 19-20 pur. Enfin, comme nous allons le voir ci-dessous, certaines attaques gratuites réalisent un *coup critique exceptionnel* non seulement sur un 20 pur, mais également sur un 17, un 18 ou un 19.



ACTIONS GRATUITES ET ATTAQUES FRANCHES

Une action gratuite, c'est-à-dire une occasion « bonus » de vous atteindre, est offerte à votre adversaire à chaque fois que, volontairement ou à cause des circonstances, vous ouvrez votre défense, ce qui vous laisse un instant exposé à ses coups. Soit les cas suivants :

- **1 pur** : lorsque vous tirez un 1 pur sur une action de mêlée, il y a une chance sur deux (1-3 sur 1d6) pour que l'adversaire qui vous fait face reçoive une action gratuite contre vous. Cela reflète le fait que, par votre maladresse (ou peut-être, emporté par la force de votre coup), vous avez ouvert grand votre défense pendant un court instant, qu'il peut mettre à profit.
- **Surprise** : lorsque vous êtes *surpris* au corps à corps (ce qui dure un seul segment), vos assaillants reçoivent une attaque gratuite contre vous, le temps que vous repreniez vos esprits. Ceci suppose évidemment qu'ils puissent arriver au corps à corps pendant le segment de *surprise*. Cfr. plus loin, les règles relatives à la surprise.
- **Actions spéciales de mêlée** : certaines actions de mêlée supposent une prise de risque, dans la mesure où elles vous obligent à vous exposer à l'arme adverse pour parvenir à vos fins. Lorsque vous les effectuez contre un adversaire, vous lui offrez immédiatement une action gratuite.

Bien entendu, ce qui vaut pour vous vaut aussi pour vos adversaires : il arrivera donc que vous profitiez vous-même de leurs maladresse, de leur surprise ou de leurs audaces pour leur placer une *action gratuite*.

Les actions gratuites dans le jeu : les actions gratuites ne nécessitent aucun temps de réaction. Comme les parades, vous les accomplissez simplement au segment où l'occasion s'en présente. Elles n'interrompent pas la préparation de vos autres actions de mêlée, donc si vous avez une action prévue au segment 6, mais qu'une action gratuite vous est offerte au segment 5, vous pouvez effectuer l'une et l'autre, sans devoir reporter ni annuler la première. Votre action gratuite vient simplement s'insérer « en bonus » dans le cours normal de vos actions de mêlée.

Cependant, la règle du « une action par segment » par arme maniée demeure incontournable. Par conséquent si vous disposez au même segment d'une action régulière et d'une action gratuite, vous ne pourrez effectuer que l'une des deux (normalement la gratuite est plus avantageuse), à moins d'utiliser deux armes. Idem si vous choisissez d'utiliser votre arme pour effectuer une parade : elle ne pourra plus servir à ce segment pour une action gratuite (et vice-versa). Les actions non effectuées sont évidemment perdues.

Si vous utilisez une arme dans chaque main, choisissez librement celle que vous souhaitez utiliser pour votre action gratuite; l'autre peut donc rester disponible pour une autre action. Il est permis d'effectuer une action gratuite au moyen d'une arme actuellement sur la défensive, mais ceci ne change rien au statut de celle-ci (elle reste sur la défensive jusqu'à sa prochaine initiative régulière). Les personnages qui manient deux armes n'ont droit qu'à une seule action gratuite par segment sur une même cible. Le MD est souverain pour juger de la nécessité (ou non) d'accorder une action gratuite.

Une action gratuite peut être *parée*, à condition que le défenseur soit en mesure de le faire (ce n'est jamais le cas s'il est surpris, ou s'il n'a plus d'arme disponible à ce segment, par ex. parce que la seule qu'il manie vient elle-même de provoquer l'action gratuite !).

Type d'action gratuite : une action gratuite est généralement une attaque, mais vous pouvez choisir d'en faire n'importe quel autre type d'action de mêlée : *percée, renverser, désarmer...* cfr. plus loin.

Coup critique exceptionnel : une attaque gratuite réalise un coup critique exceptionnel sur un résultat de 19-20 pur (au lieu du seul 20 pur, pour une attaque normale).



Baissé la garde : un personnage *engagé en mêlée* est considéré comme ayant *baissé la garde* lorsqu'il cesse de se défendre activement pour effectuer des actions autres (que des actions de mêlée). Par exemple :

- Des **actions courantes** plus ou moins longues, telles que incanter un sort, boire une potion, fouiller dans son sac, tenter d'utiliser un objet magique, etc.
- Tenter de **se servir d'une arme de tir**, ou même simplement lancer un objet.
- Des **actions simples** (1 segment) telles que dégainer une arme, se remettre sur pied après une chute, ramasser quelque chose, etc.

L'éventuel temps de réaction de ces actions « illicites » est également compté comme un temps « garde baissée ».

Lorsque vous *baissez la garde*, vous vous rendez tout particulièrement vulnérable : en conséquence, votre adversaire reçoit une action gratuite contre vous *à chaque segment*, et ce jusqu'à ce que vous ayez relevé votre garde, c'est-à-dire recommencé à vous défendre activement avec vos armes de mêlée (à l'exclusion de toute autre action). De plus, si vous affrontez plusieurs adversaires au corps à corps, c'est *chacun d'eux* qui bénéficie à chaque segment d'une action gratuite contre vous ! Enfin, si vos adversaires choisissent d'en faire des attaques (ce qui sera presque toujours le cas), ces actions gratuites bénéficient du statut spécial d'*attaques franches*, ce qui les rend particulièrement mortelles.

Les attaques franches : une attaque franche est une sorte de super- attaque gratuite, qui survient lorsqu'un personnage (ou une créature) a *baissé sa garde*. Elle fonctionne comme les autres actions gratuites, à ceci près qu'elle inflige un coup critique exceptionnel sur un résultat de 17, 18, 19 et 20 pur. Une attaque franche ne peut être qu'une attaque, à l'exclusion d'autres types d'actions. Elle ne peut jamais être parée (pas même avec une parade critique).



LES ACTIONS SPECIALES DE MELEE

Les actions ci-dessous complètent le panel du parfait combattant de mêlée. Elles demandent un certain investissement de la part des joueurs et surtout du MD, c'est pourquoi elles sont présentées ici en option.

Si votre MD les accepte à sa table, vous pouvez choisir d'effectuer n'importe laquelle de ces manoeuvres plutôt qu'une simple attaque, lorsque vient votre tour d'agir. Lancez le dé de réaction normalement, et déclarez votre intention au MD !

Les actions spéciales servent à repousser l'adversaire, à le faire chuter, à le désarmer, à l'engager dans une lutte à bras le corps, ou encore à passer en force pour vous retrouver derrière lui. Tout combattant bien entraîné connaît une ou plusieurs techniques particulières (« bottes », « contre-attaques », « contre- parades ») pour

y parvenir; c'est pourquoi l'on fait parfois référence aux actions spéciales sous le terme générique de *bottes*. La plupart de ces manoeuvres sont assez difficiles à réussir : rares sont les guerriers débutants qui parviennent à les mener à bien. Elles sont aussi assez risquées, ce qui se traduit par une *attaque gratuite* offerte instantanément à votre adversaire, à chaque fois que vous tentez une *botte* contre lui.

Force de frappe (FF) : Toutes les actions spéciales déterminent leur force de frappe de la même manière qu'une simple attaque, en utilisant toujours le facteur d'armes offensif. Ce jet de réussite au d20 est cependant ajusté par un malus spécial qui dépend du type d'action, et rend celle-ci plus difficile à réussir qu'une attaque classique.

Ajustement : Les actions spéciales sont classées en 3 catégories, en fonction du malus qui les affecte :

Faciles (pas de malus)

Repousser

Difficiles (malus de 6)

Percée

Capture d'arme (sur arme d'hast uniquement)

Renverser

Périlleuses (malus de 8)

Engager en lutte

Capture d'arme (en général)

Désarmer

Risque : chaque fois que vous tentez une « botte », vous offrez à votre adversaire une attaque gratuite. Celle-ci est évidemment simultanée : elle reflète le risque immédiat que vous prenez en effectuant votre périlleuse manoeuvre.

Réussite : La force de frappe de votre action spéciale est comparée à la FF de l'attaque gratuite offerte à l'adversaire (plutôt qu'à sa CA). Cela s'appelle : *opposer* des actions. Si vous l'emportez (FF égale ou supérieure à la FF adverse), votre botte est réussie ! Dans le cas contraire, la manoeuvre échoue.

Dans les deux cas, l'attaque gratuite adverse peut toujours vous atteindre au passage : il lui suffit pour cela d'avoir une force de frappe égale ou supérieure à votre CA. Il est donc possible de réussir sa botte, mais d'encaisser une blessure par la même occasion !

Coups exceptionnels : les 20 pur sont toujours des réussites et les 1 des *échecs critiques*. Mais sauf lorsque cela est explicitement spécifié, les 20 *purs* n'occasionnent pas de dégâts. Si c'est l'attaque gratuite adverse qui obtient un 20 pur, votre *botte* échoue automatiquement (même si vous aviez également obtenu un 20 !)

Une action/segment : Bien entendu, toutes les *bottes* sont bel et bien comptées pour des actions à part entière : il ne vous est donc pas possible de *parer* ou de bénéficier d'une action gratuite au même segment (sauf, peut-être, si vous disposez de deux armes).

Un mot sur les illustrations, ou plutôt les enluminures reproduites ci-contre : elles sont tirées d'un traité d'art militaire du XV^e siècle, écrit par un maître d'armes du nom de Hans Talhofer. Bien que les bottes et manoeuvres effectuées par les personnages représentés puissent sembler irréalistes, il est peu douteux qu'elles aient effectivement fait l'objet de l'entraînement de chevaliers de la fin du Moyen Age.



Renverser

Vous agrippez votre adversaire avec une partie de votre arme (garde, crochets, etc.), vous lui rentrez dans le lard, vous lui glissez votre arme d'hast entre les jambes, ou tout autre moyen efficace pour le déséquilibrer et le faire chuter.

Ajustement : - 6

Effet : l'adversaire est au sol et en subit les handicaps. Le MD peut lui imposer un test de dextérité pour voir s'il conserve son(ses) arme(s) en main lors de sa chute.

Coup exceptionnel : si votre attaque est un 20 pur, l'adversaire subit en outre 1d8 points de dégâts de chute (dégâts similaires à une chute de 3m, avec risques de critique sur un résultat *pur* de 6, 7 ou 8. Cfr. page pp.).

Certaines armes disposent de bonus importants pour tenter ce type d'action : le Bec de corbin bénéficie d'un +3, les armes d'hast dotées d'un crochet (guisarmes, hallebardes, certaines vouges, corsèques...) d'un +2, et le désarçonneur, arme conçue tout spécialement pour cet usage, jouit d'un confortablement +4. Ces bonus compensent en partie l'ajustement négatif de cette action et la rend plus facile à réussir au moyen de ces armes « spécialisées ».

Repousser

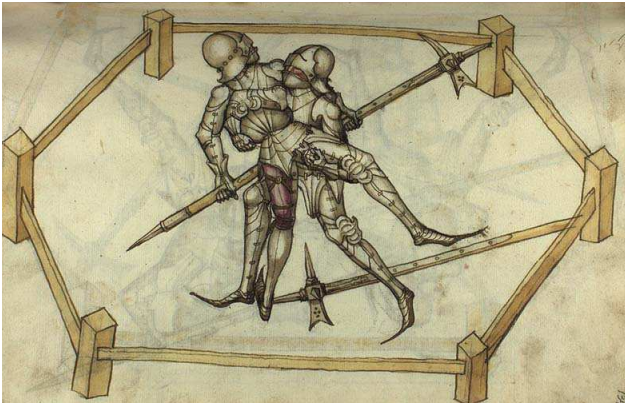
Vous utilisez votre action pour faire reculer l'adversaire, plutôt que de chercher à le blesser. Pour ce faire, vous lui rentrez dans le lard, ou plus simplement, vous le forcez à reculer par une rafale d'estocs dangereux ou de grands mouvements tournoyants.

Ajustement : 0

Effet : votre adversaire recule d'1 case (2m) par tranche de 4 points de réussite (= point de différence entre votre FF et celle de votre adversaire, à votre avantage) : 1 case pour 1 à 4 points de différence, 2 cases pour 5 à 8 points de différence, etc.

Coup exceptionnel : en cas de 20 pur, l'adversaire subit en outre des dégâts comme sur une attaque normale.

Lorsque vous effectuez une action de *repousser* à l'aide d'un bouclier, vous utilisez le facteur défensif de celui-ci au lieu du facteur offensif (lancez les dés comme si vous effectuiez une parade), ce qui est plus avantageux. Ceci reflète l'efficacité de cette arme pour repousser et même renverser l'adversaire, à grands coups de boutoir. Pour cette raison, beaucoup de personnages préfèrent utiliser leur action au bouclier en *repousser* plutôt qu'en attaque.



Engager en lutte

Vous écarterez l'arme de votre adversaire et vous lui rentrez dedans, ou bien vous agrippez son bras au passage et vous l'attirez à vous, ou encore, vous bloquez son arme d'hast au sol avec la votre et vous lui foncez dessus, ou tout autre manœuvre susceptible de vous amener au corps à corps rapproché avec votre ennemi.

Ajustement : - 8

Effet : vous êtes maintenant engagé en lutte avec votre adversaire.

Coup exceptionnel : sur un 20 pur, l'adversaire tombe instantanément au sol et vous vous retrouvez au-dessus de lui (considérez-le comme *plaqué*, selon les règles de la lutte).

Une fois l'adversaire engagé en lutte, vous pouvez tenter de le désarmer, de le faire chuter, ou toute autre action de lutte habituelle. Mais vos armes ne vous sont plus utiles (dague exceptée), et vous aurez besoin de vos deux mains pour bénéficier d'une réaction optimale (cfr. règles de lutte).

Percée

Vous passez en force sur le flanc d'un adversaire qui vous barre le passage, pour vous retrouver dans son dos. Vous pouvez également tenter de passer entre deux adversaires, par exemple si vous n'avez pas d'autre choix pour rompre un encerclement. Si vous travaillez avec figurines, ceci vous permet de passer « entre » deux cases contigües occupées par des adversaires.

Ajustement : - 6

Spécial : Si vous tentez de passer entre deux adversaires, chacun d'eux reçoit une attaque gratuite : il suffit qu'une seule d'entre elles soit supérieure à votre force de frappe pour que vous soyez bloqués et que la percée soit un échec.

Effet : vous vous retrouvez dans le dos de votre (vos) adversaire(s).

Coup exceptionnel : en cas de 20 pur, vous parvenez au passage à porter un coup dans le dos de votre adversaire avant qu'il ait le temps de se retourner. Il subit des dégâts normaux comme pour une attaque.

Lorsque vous vous retrouvez dans le dos d'un adversaire, il y a toutes les chances pour qu'il se retourne instantanément pour vous faire face (ne vous attendez pas

à pouvoir lui porter des attaques dans le dos au cours des segments suivants, à moins qu'il ne soit maintenant pris en tenaille). Bien sur, la percée n'est possible qu'à condition de disposer d'un espace de passage suffisant sur le côté (minimum 1m). En principe, seules des armes maniées par la main gauche du défenseur peuvent s'opposer à une percée effectuée sur son flanc gauche (idem pour son flanc droit). Par exemple, si vous passez à main droite d'un personnage doté d'une épée (main droite) et d'un bouclier (main gauche), les actions effectuées par son bouclier ne peuvent pas vous être opposées. Les armes à deux mains fonctionnent évidemment dans tous les cas.



Désarmer

Vous tentez activement d'arracher son arme des mains de votre adversaire : par exemple en effectuant un vif mouvement du poignet pour qu'elle lui échappe, ou en tenant votre épée par la pointe et en vous servant de votre garde pour « crocheter » la sienne, ou encore en utilisant les parties « crochets » d'une arme d'hast ou d'une hache.

Ajustement : - 8

Effet : l'arme de votre adversaire lui échappe des mains.



Capture d'arme

Comme désarmer, sauf que vous empoignez l'arme de votre adversaire dans l'espoir de la capturer, plutôt que de simplement l'éjecter de ses mains. Contrairement à désarmer, cette manœuvre nécessite de libérer au moins votre main gauche, aussi, le mieux est de tenter cette action lorsque vous combattez à l'épée bâtarde (que vous pouvez utiliser alternativement à une ou deux mains).

Ajustement : - 6 sur armes d'hast, - 8 sur les autres armes.

Effet : Vous avez une prise sur l'arme de votre adversaire, mais celui-ci ne l'a pas (encore) lâchée. On passe aux tests de force opposés (cfr. ci-dessous).

Coup exceptionnel : un 20 pur est toujours une réussite, et dans ce cas l'arme est immédiatement arrachée des mains de l'ennemi. En revanche, sur un résultat de 1 à 5 pur, si vous utilisez une arme à deux mains autre que l'épée bâtarde, vous perdez vous-même cette arme dans la tentative.

Sauf en cas de critique, une fois l'arme saisie, il vous faudra encore l'emporter sur votre adversaire dans un test de force opposé, pour arriver à la lui arracher pour de bon et vous l'approprier. Ce test prend place dans le même segment que l'action et s'effectue de la façon suivante : lancez un d6 pour chaque main que vous utilisez pour saisir l'arme adverse (normalement, une seule, mais vous pouvez toujours vous débarrasser de votre propre arme pour y consacrer vos deux mains), et ajoutez-y votre bonus standard de FOR. Votre adversaire fait de même (1d6 ou 2d6+ bonus FOR). Si c'est lui qui l'emporte, il récupère son arme. En cas d'égalité, le test peut être renouvelé au segment suivant (cela compte comme une *action simple* pour chacun des protagonistes), à moins qu'un des deux ne renonce à sa prise d'arme. Une fois la prise d'arme réglée (par la victoire ou l'abandon de l'un des adversaires), l'engagement est automatiquement considéré comme rompu.

Contres attaques

Il s'agit d'une option plus « attentiste » pour réaliser l'une des actions suivantes : *percée*, *désarmer*, *capture d'arme*, ou *engager en lutte*. Dans leurs versions « contre-attaque », ces actions fonctionnent de la même façon, si ce n'est qu'au lieu d'essayer activement de (par ex.) désarmer votre adversaire ou passer sur son flanc, provoquant une attaque gratuite de sa part, vous attendez qu'il vous porte lui-même une attaque régulière pour placer votre botte dessus.

Après avoir annoncé votre choix d'action, lancez le dé de réaction comme pour n'importe quelle attaque. Cependant, votre action ne prendra pas effet au segment de votre initiative : elle sera automatiquement reportée jusqu'à la prochaine action de votre adversaire. A ce moment, elle prendra cours instantanément. On oppose les deux forces de frappes simultanées, et si vous l'emportez, votre action est un succès.

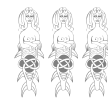
Exemple : au segment 4, Cassandra prend la décision de tenter une *percée* pour passer outre son adversaire. Elle annonce son intention au MD, puis lance le dé de réaction et obtient un 3. L'action de Cassandra devrait normalement prendre place au segment 7, mais comme il s'agit d'une *contre attaque*, il ne se passe rien du tout : Cassandra continue simplement le combat prudemment et observe son adversaire en attendant qu'il lui offre l'occasion espérée. 2 segments plus tard (segment 9), ce dernier porte une attaque bien nette contre la voleuse : Cassandra saute sur l'occasion et place automatiquement sa *percée*.

Les deux actions sont simultanées; les deux adversaires lancent les dés. L'adversaire obtient une force de frappe

de 20, ce qui est suffisant pour atteindre notre héroïne et lui infliger des dégâts. De son côté, Cassandra obtient un 22 (malgré le malus de 6 relatif à une percée). C'est supérieur au résultat de l'attaque adverse : la *percée* est donc un succès. Notre héroïne se glisse sous l'épée levée de son ennemi, s'y érafle au passage, et se retrouve dans son dos.

Au final, Cassandra a « perdu » quelques segments à attendre que son adversaire lui offre l'occasion voulue, mais elle a réussi sa manœuvre. Au passage, elle aura tout de même subi 7 points de dégâts sans pouvoir tenter de parade (ayant déjà une action au même segment et maniant une seule arme) ! A ce segment, chacun des deux combattants a réussi son action, mais, espérons-le, c'est Cassandra qui en tire le plus gros bénéfice !

L'avantage d'une action en contre-attaque est qu'elle n'offre pas d'attaque gratuite à l'adversaire, mais mise sur un coup qu'il vous aurait de toute façon porté. Le revers est qu'elle vous rend plus « attentiste » et vous force à patienter un certain nombre de segments sans agir... c'est l'option « prudente » pour personnages peu pressés !



Note sur les actions gratuites : est important de rappeler quelques points à ce sujet :

- **Une seule action/segment :** un personnage qui se sert de son arme pour une attaque gratuite ne peut plus l'utiliser au même segment pour une parade ou une autre action. A l'inverse, un personnage qui se sert de son arme pour attaquer un autre adversaire ou parer un autre coup, ne peut plus s'en servir pour bénéficier d'une attaque gratuite.
- **Une seule action gratuite /cas :** une action spéciale adverse ne vous donne droit qu'à une seule attaque gratuite, même si vous maniez deux armes. Si vous êtes dans ce cas, choisissez librement celle de vos armes qui bénéficie de l'attaque gratuite (l'autre reste disponible).
- **Arme sur la défensive :** même une arme actuellement *sur la défensive* peut bénéficier d'une attaque gratuite. Cela ne change rien à son statut : elle demeure sur la défensive jusqu'à sa prochaine action régulière.
- **Une action gratuite peut être n'importe quel type d'action,** au choix du bénéficiaire.

Ces points étant rappelés, voyons quelques options que le système offre aux combattants :

- **Action spéciale sur action spéciale :** lorsque vous offrez à votre adversaire une action gratuite, par exemple sur une percée ou un désarmer, il en fait généralement une attaque. Cependant, il pourrait tout à fait décider d'en faire lui-même une action spéciale de son choix (en riposte !). Vos deux bottes simultanées sont alors opposées selon la procédure habituelle : Si la force de frappe de votre adversaire surclasse la vôtre, il se pourrait même que ce soit lui

qui réussisse sa manœuvre ! Il est donc tout à fait possible de voir un *désarmer* sur une *percée*, ou un *engager en lutte* sur une tentative de *capture d'arme* ! Un maître de jeu imaginatif trouvera sans mal à décrire ces phases d'actions particulièrement palpitantes, botte sur contre- botte... en cas de FF égales, les deux actions se neutralisent mutuellement (la défense l'emportant toujours, comme pour la parade).

- **Renoncer à l'action gratuite pour parer** : lorsque vous êtes la cible d'une botte, vous pouvez renoncer au bénéfice de l'action gratuite pour effectuer à la place une parade avec votre arme. Dans ce cas, c'est votre parade qui est opposée à la manœuvre de votre adversaire, selon le principe habituel. Une parade est tout aussi efficace qu'une attaque gratuite pour contrer une botte : elle l'est même davantage, dans la mesure où vous bénéficiez des chances de parade critique. En revanche, si votre arme n'était pas déjà sur la défensive, elle le devient... c'est une option pour personnages très prudents, ou opposés à plus fort qu'eux.
- **Opposer plusieurs actions à une seule** : si vous maniez deux armes, il vous est possible d'opposer à la *botte* de votre adversaire une seconde action, en sus de l'action gratuite qui vous est offerte. Par exemple, si votre bouclier est actuellement *sur la défensive*, vous pouvez l'utiliser pour une parade, tout en effectuant l'attaque gratuite avec votre main d'épée. Dans ce cas, votre adversaire devra l'emporter sur deux forces de frappe au lieu d'une seule pour réussir sa *botte*. Idem, si vous bénéficiez à ce segment d'une action régulière de la main droite (contre ce même adversaire), vous pouvez effectuer l'action gratuite de la main gauche et opposer en sus votre attaque régulière de la main droite. Tout ceci fait que les personnages maniant deux armes sont plus difficiles à affecter avec une botte !

En gros, il suffit de retenir que toutes les combinaisons sont possibles !

Enfin, il nous reste encore un cas à examiner :

- **Vraiment aucune action à opposer** : il peut arriver que vous n'ayez pas d'arme disponible à ce segment, et que vous ne puissiez donc ni bénéficier d'une attaque gratuite, ni même simplement tenter de parer la botte adverse. Ceci arrive en général lorsque vous avez choisi de diriger votre arme unique contre un autre adversaire, que deux de vos adversaires bénéficient simultanément d'une action contre vous, que vous êtes *surpris*, ou encore que vous avez *baissé votre garde*, offrant à votre ennemi une *action franche* (dont il a choisi de faire une *botte*).

Dans ces cas, lancez un simple jet de sauvegarde *réflexe* : le résultat est opposé à la FF de la *botte* adverse. Si vous l'emportez, l'action adverse est neutralisée (un 20 à la sauvegarde neutralise la botte dans tous les cas).

POUR LE MD :

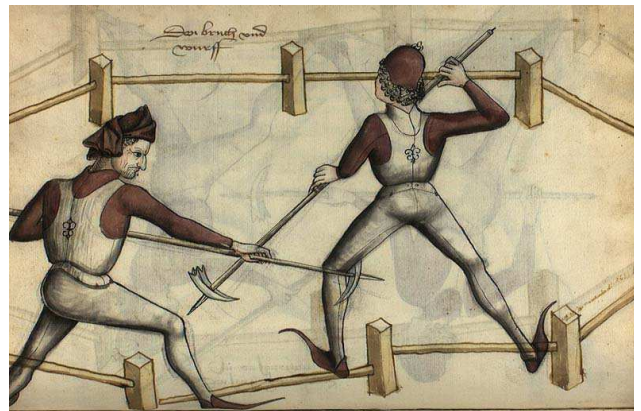
Actions coordonnées : En mêlée, agir simultanément à deux contre un même adversaire présente des avantages : sauf à posséder deux armes, l'ennemi ne pourra pas parer deux attaques réussies, ni s'opposer efficacement à deux actions spéciales (une seule action gratuite ou parade par segment).

La coordination ne peut se produire que par le hasard des jets de réaction. Vous ne devez en aucun cas permettre à des joueurs de modifier leurs initiatives pour se coordonner *volontairement*. En mêlée, il n'est d'ailleurs pas permis de mettre une action *en attente*, pour agir un peu plus tard, au même segment qu'un allié : les actions qui ne sont pas effectuées au segment où l'occasion s'en présente sont perdues. Le MD ne doit pas tergiverser sur cette règle, sous peine d'ouvrir à ses joueurs une faille dans laquelle ils s'engouffreraient volontiers...

Notez qu'il y a tout de même un moment où deux combattants alliés ont de meilleures chances de se coordonner « accidentellement » : le premier segment d'un engagement. En effet, la première action bénéficie du bonus de DEX aux jets de réaction, qui tend à la ramener dans le premier segment. Le MD peut donc autoriser deux PJ à se concerter avant l'assaut, et à convenir, par exemple, de tenter tout deux de *renverser* leur adversaire dès le début du combat. Avec un peu de chance (et une bonne DEX), ils agiront tous deux au segment 1 ; si ce n'est pas le cas, tant pis !

Pour répéter cette technique, deux PJ peuvent aussi *rompre* volontairement l'engagement (si l'ennemi les laisse faire), se re-concerter brièvement, puis reprendre ensemble le combat pour bénéficier à nouveau d'une *première action* ajustée par le bonus de DEX.

Ne laissez pas vos joueurs se concerter autour de la table sur le type d'action qu'ils s'approprient à entreprendre simultanément, s'ils n'ont pas réellement l'occasion de le faire dans le jeu ! Lorsque deux PJ découvrent qu'ils disposent d'une action au même segment, il est toujours trop tard pour échanger des informations !



Actions spéciales contre créatures monstrueuses : La plupart des actions spéciales sont conçues pour être effectuées contre des combattants « normaux », humanoïdes armés de taille M ou P. Le MD n'est pas obligé de les permettre contre des créatures monstrueuses. En principe, les créatures de grande taille peuvent être affectées normalement par les actions de *percée*. En revanche, il est très difficile d'effectuer contre eux l'une des autres actions spéciales listées ci-dessus. Un combattant qui s'y essaie subit un malus supplémentaire de 8 par catégorie de taille de différence à l'avantage de son adversaire. Un humain qui essaie de *renverser* ou de *désarmer* un ogre (taille G) subira donc un - 8, qui s'ajoute aux ajustements habituels pour cette action ; s'il tente la même chose avec un géant du feu (taille T), il subira un malus de 16.

Action spéciale par des créatures monstrueuses : la possibilité pour des créatures monstrueuses d'effectuer des actions spéciales est laissée au cas par cas, à la discrétion

du MD (et en fonction de son bon sens). Par exemple, des créatures dotées de longs tentacules pourraient parfaitement tenter de *désarmer* un personnage ou de *l'engager en lutte* au moyen de ces appendices. Un ogre ou un géant pourraient logiquement tenter la plupart des actions spéciales, à leur manière rustre, en jouant davantage sur leur force et leur taille que sur des *bottes* bien finaudes... si le maître de jeu se sent inspiré, il peut doper ses scènes d'action en montrant par exemple un troll enragé arracher une lance des bras d'un PJ, puis en *renverser* un autre d'un mouvement brusque, enfin rompre un encerclement en passant en force entre deux personnages... (au passage, il risque de prendre des coups !)

Intégrer les actions spéciales dans le jeu : si le MD souhaite introduire les *bottes* dans sa campagne, il n'est pas forcé d'imposer à ses joueurs la lecture (et la maîtrise !) des quelques pages qui précèdent. Il lui suffit de leur laisser entendre qu'en DD Alternatif, toutes les actions qui leur passent par la tête peuvent être effectuées, et de leur en donner de temps en temps la démonstration (via leurs adversaires et alliés). Encouragez-les à réagir de façon instinctive, et lorsqu'ils vous annoncent leur intention de tenter une manoeuvre qui sort de l'ordinaire, sachez simplement rattacher celle-ci à l'une des actions spéciales (que vous maîtriserez vous-même raisonnablement bien!). Expliquez à votre joueur à quelles conditions est sa réussite, et quel risque il prend : « Cela s'appelle une *percée*. Tu subiras un malus de 6, et tu offriras une attaque gratuite à ton adversaire ». Demandez-lui ensuite s'il maintient sa décision.

Vos joueurs assimileront vite le principe général, toujours semblable, des actions gratuites opposées à leur action spéciale; ils sauront aussi que, lorsqu'un adversaire leur offre une action gratuite, on peut s'attendre à une action spéciale de sa part.



4. LE TIR



Le « tir » rend compte de tout combat à distance : tir de flèches ou de carreaux, tirs de fronde, ou même simple jet d'objets, voire de rochers dans le cas de géants survoltés. C'est un mode d'action fréquent au début des affrontements, avant que les adversaires ne se rentrent dedans au corps à corps,

En tir, il n'y a qu'un seul type d'action : l'attaque ! Toute action correspond à un projectile effectivement tiré. Votre temps de réaction est consacré à saisir un projectile, armer/bander l'arme, et à viser/ajuster la cible.



Réaction : votre vitesse de réaction est dictée par l'arme de tir que vous utilisez. Le tableau 5, à la page suivante, vous donne les dés de réaction qui correspondent aux armes de tir ou de jet les plus courantes.

Il existe 3 options susceptibles de modifier votre réaction avec une arme de tir : elles sont décrites immédiatement ci-dessous.

1. La spécialisation : si vous êtes spécialisé dans une arme de tir, il est possible que vous utilisiez un dé de réaction inférieur à la normale (cela dépend de l'arme que vous avez choisie). Par exemple, un archer utilise en principe un d6 pour déterminer son initiative; mais s'il est

TABLEAU 5 :
DÉS DE RÉACTION DES ARMES DE TIR

Arme	Dé de réaction	Spécialistes
Objet simple	1D4	
Arc court*	1D6	1D4
Arc long*	1D6	1D4
Arbalète	1D6+2	1D3+2
Arbalète lourde	1D6+4	1D3+4
Bolas	1D8	
Couteau de jet*	1D6	1D4
Fronde*	1D6	1D4
Hache de jet	1D6	
Javelot	1D6	
Couleuvrine	1D6+6	

* **armes à cadence variable :** lorsque vous utilisez une telle arme, vous avez le droit d'utiliser un dé inférieur à la normale pour déterminer le temps de réaction de votre prochaine action. En échange, celle-ci subira un malus au toucher.



spécialisé il se servira plutôt d'un d4. Idem pour un lanceur de couteau. On consultera tout simplement la description de chaque arme de tir pour savoir quelles sont les effets de la spécialisation, et s'ils modifient la réaction.

2. La cadence accélérée : Certaines armes vous permettent d'augmenter votre cadence de tir en fonction de vos besoins : ce sont les armes dites à *cadence variable* (arc et couteau notamment). Par exemple, un archer peut consacrer moins de temps à viser ses cibles. Dans ce cas ses chances de toucher sont moindres, mais en contrepartie, il tirera plus souvent. Dans le jeu, cela se traduit par l'usage d'un dé de réaction inférieur d'un rang à celui que vous utilisez habituellement (d4 au lieu de d6, ou d3 au lieu de d4 pour un personnage spécialisé, etc.). En contrepartie, votre flèche subit un malus de 3 au toucher. A l'arc (et à l'arc seulement), il est même possible d'utiliser un dé inférieur de deux catégories à la normale (d3 pour d6, d2 pour d4), en échange d'un malus de 6 au toucher. D'une action à l'autre, vous pouvez en toute liberté alterner des flèches tirées normalement et des flèches tirées en cadence accélérées; les secondes utiliseront le dé réduit mais subiront le malus au toucher.

Exemple : L'archer Bodran décide de tirer sa première flèche à la cadence normale. Il lance donc 1d6 pour

connaître son temps de réaction, et obtient un 4. Son trait part donc au quatrième segment. Bodran aimerait continuer ensuite à tirer tranquillement, mais il se rend compte que ses adversaires arriveront au contact dans trois segments à peine ! Puisque le temps presse, il décide de tirer sa seconde flèche à cadence accélérée, ce qui lui permet de déterminer sa réaction au d4, plus avantageux. Sur un résultat de 2, Bodran agit au segment 6, soit juste six secondes avant que l'ennemi n'arrive au contact (juste le temps de dégainer son épée !). Cependant, cette ultime flèche subit un malus de 3 au toucher. Le trait atteint tout de même son premier adversaire (à bout portant !) et l'abat en pleine charge, à quelques mètres de Bodran...

Seules les armes à *cadence variable* peuvent être utilisées de cette manière. Une arbalète ou une couleuvrine, par exemple, imposent des contraintes mécaniques, qui rendent difficile l'accélération de la cadence.

3. Viser soigneusement : C'est exactement l'inverse de la cadence accélérée, mais cela peut être effectué avec n'importe quelle arme de tir. Lorsque vous visez, vous ajoutez un nombre entre 1 et 3 au résultat de votre dé de réaction (+1 à 3 segments de temps de réaction). Vous bénéficiez en échange d'un bonus équivalent au toucher (+1 à +3) pour ce missile. Ces bonus ne peuvent pas être cumulés avec ceux d'une attaque surprise ou sournoise. Vous pouvez *mettre en attente* une flèche pour laquelle vous avez visé soigneusement, mais uniquement si votre cible reste à vue et à portée pendant tout le temps d'attente. Si ces conditions sont respectées, votre projectile part instantanément au moment de votre choix.

Tirer

En tir, il n'y a qu'un seul type d'action possible. Ne rêvons pas trop au personnage qui briserait une flèche adverse en plein vol avec ses propres traits, ou à d'autres manœuvres incroyables de ce type ! Contentez-vous donc d'expédier vos projectiles vers vos adversaires, en espérant qu'ils ne feront pas de même...

Calcul de la force de frappe : La force de frappe d'une attaque de tir est toujours déterminée selon la formule suivante :

$D20 + \text{bonus martial} + \text{bonus standard de dextérité}$.

Réussite : Si la force de frappe de votre attaque est supérieure ou égale à la classe d'armure de votre cible, c'est touché, et la cible subit des dégâts.

Effet : les dégâts dépendent simplement de l'arme utilisée. Par exemple, une flèche d'arc long inflige normalement 2d4 points de dégât. Reportez-vous au chapitre IV : *l'équipement*, pour savoir quel(s) dé(s) de dégât vous devez lancer lorsque vous parvenez à toucher un adversaire avec une arme donnée.

Un personnage normal n'ajoute aucun bonus au résultat indiqué par les dés de dégât. L'expertise ou la spécialisation martiale dans l'arme utilisée peuvent vous octroyer un tel bonus, de même que la compétence *tireur d'élite* ou le fait de maîtriser (rang 2) au moins trois armes de mêlée. Enfin,

certain projectiles, enchantés par magie, bénéficient également d'un bonus aux dégâts.

Les dégâts sont décomptés des points de vie de la cible en affectant d'abord les points d'endurance, selon le principe du *dégât d'usure*.

19 – 20 pur : Si votre dé d'attaque indique un 19 ou un 20 pur, votre projectile inflige un *coup critique exceptionnel* à votre cible, qui fonctionne exactement comme le 20 pur en mêlée (doubles dégâts et 1d6-1 points de coup perdus). Ceci n'est valable que lorsque vous vous servez de véritables armes de tir (un simple objet lancé à la main n'inflige un coup critique exceptionnel que sur un 20 pur, et ce critique n'inflige que 1D4-1 points de dégâts de coup). Les effets critiques des projectiles sont tirés soit sur la table des *perforations* (flèches, carreaux d'arbalète, couteaux de jet...), soit sur celle des dégâts de *choc* (fronde, rochers...). La table des entailles peut être utilisée pour des armes comme la *hache de jet*. En revanche, un 1 sur le dé est toujours un échec.



SE DÉFENDRE CONTRE LES TIRS

Il existe deux façons de neutraliser un tir réussi : une *parade*, ou une *esquive*. La première est la plus efficace, mais elle n'est pas toujours possible ! Voyons cela de plus près....

Parer un tir : un tir ne peut être *paré* qu'au moyen d'une arme défensive telle que bouclier, pavois ou rondache; au pire par son équivalent improvisé (table, planche, botte de paille, etc.). Si vous avez en main une telle arme, vous pouvez à tout moment vous en servir pour effectuer une parade contre un tir, sans devoir lancer de dé de réaction.

Déterminez la force de frappe de votre parade selon la procédure habituelle, comme si vous étiez en train de parer une attaque de mêlée, sans oublier d'ajouter le facteur défensif de votre bouclier. On oppose le résultat à la force de frappe de l'attaque de tir, et si vous l'emportez, celle-ci est annulée !

- **Si vous n'êtes pas actuellement engagé au corps à corps**, la parade d'un projectile interrompt toute action ou préparation d'action que vous auriez en cours (relancez ensuite le dé de réaction pour recommencer la préparation de votre prochaine action depuis le début).
- **Si vous êtes engagé au corps à corps**, l'arme que vous utilisez pour parer est instantanément placée sur la défensive (son initiative est reportée comme pour une parade de mêlée).

Comme toujours, la parade d'un tir est une action à part entière (vous ne pouvez pas effectuer d'autre action au même segment avec l'arme utilisée pour parer). Une parade au *bouclier* ou à la *rondache* ne peut parer qu'un seul projectile. Un *pavois* (grand bouclier) bénéficie d'un avantage spécial : il peut bloquer plusieurs projectiles en une seule parade. Reportez-vous à la page PP pour en savoir plus à ce propos...

Passer votre bouclier à votre bras prend un segment (c'est une action simple). Si votre écu n'est pas prêt à l'avance, vous ne pouvez pas vous en servir pour parer lorsqu'un tir vous atteint! Reste alors l'esquive...

Esquiver un tir : si vous n'avez pas d'arme défensive en main (ou pas d'armes du tout !), l'esquive reste votre seule ressource... comme la parade, l'esquive est une action qui ne demande aucun temps de préparation. Vous pouvez donc l'effectuer sur le moment même, lorsque vous subissez une attaque de tir réussie. Cependant, vous devez alors *interrompre* toute action (ou préparation d'action) que vous aviez en cours et relancer ensuite le dé de réaction pour recommencer son temps de préparation à zéro. Si vous étiez engagés au corps à corps, relancez le dé de réaction pour chacune de vos armes.

Une esquive est en général plus difficile à réussir qu'une parade au bouclier. Lancez simplement un jet de sauvegarde *réflexes* : si le total est supérieur ou égal à la force de frappe de l'attaque, c'est réussi et celle-ci est annulée.

Notez que la compétence martiale *esquive* vous permet d'obtenir un bonus à l'esquive. Notez aussi que vous ne pouvez tenter aucune esquive si vous êtes déjà engagé en lutte (cfr. page PP).

Se couvrir : par *se couvrir*, on entend *utiliser les obstacles et les reliefs naturels comme des boucliers, pour se protéger contre les tirs adverses.*



Lorsque vous vous tenez derrière un obstacle tel que (par exemple) : un arbre, un rocher, une charrette, le MD vous accorde un bonus défensif qui s'ajoute à votre classe d'armure. Ce bonus dépend de la taille de l'obstacle et de la surface de votre corps qui peut être protégée par lui : en principe, il est de 1 par 10% de votre corps

couvert. Par exemple, si vous vous protégez derrière un rocher qui masque 40% de votre corps, vous bénéficiez d'un bonus défensif de +4 à votre AC. Celui-ci peut être cumulé avec le facteur d'arme défensif de votre bouclier ou pavois (seules armes dont le facteur défense vaut contre les tirs).

Un relief (ou un objet) qui protège moins de 30% de votre corps ne peut pas être utilisé comme *couverture*, tandis que si vous êtes protégés à 100%, vous ne pouvez pas être atteint du tout par vos adversaires. Chaque % au-dessus de 90% se traduit par un 1 point supplémentaire à votre bonus défensif.

De plus, si vous êtes malgré tout touché, et que vous décidez de tenter une esquive (ou une parade bouclier), vous avez le droit d'ajouter votre bonus défensif pour cette action. Si vous bénéficiez d'une couverture d'au moins 50%, vous pouvez neutraliser plusieurs tirs simultanés en une seule esquive ou parade, comme avec un *pavois*.

AJUSTEMENTS AU TIR

Plusieurs ajustements, principalement liés à la distance et à la taille de la cible, sont susceptibles de modifier la force de frappe (FF) d'une attaque par tir.

POUR LE MD :

Nous savons d'expérience qu'en cours de jeu, les joueurs et surtout les MD « oublient » souvent de comptabiliser de tels bonus/malus (qui varient d'un tir à l'autre en fonction des circonstances). Parfois, ils s'en abstiennent volontairement dans le but louable d'éviter de ralentir la partie. D'autres les appliquent, mais « au pifomètre », au jugé, pour éviter d'avoir à ouvrir le manuel. Ce sont des choix qui peuvent être judicieux. Nous proposons donc un cadre de jeu, tout en vous conseillant, dans la plupart des circonstances, de ne pas vous montrer trop à cheval dessus. Toutefois, si vous ne deviez appliquer qu'un seul type d'ajustement, que ce soit le bonus (et les chances de critiques supérieures) d'une *attaque à bout portant* !

Portée des armes de tir : La portée (c'est-à-dire, la distance maximale à laquelle vous pouvez envoyer votre projectile) est une donnée importante en combat à distance. Certaines armes tirent plus loin que d'autres, ce qui constitue un avantage indéniable pour celui qui les utilise. Il ne fait pas bon subir les traits de vos ennemis alors que ceux-ci sont encore hors de portée des vôtres !

Chaque arme de tir se définit donc par 4 portées, calculées en mètres : *bout portant, courte, moyenne et longue (maximale)*. Reportez-vous au Chapitre IV : *L'équipement* pour connaître les portées des différentes armes de tir. Demandez à votre MD à quelle distance se trouve votre cible, et voyez dans laquelle des 4 portées de votre arme elle se situe actuellement. Ajustez ensuite vos actions selon les règles ci-dessous :

- **Bout portant (moins de 6m) :** vous bénéficiez d'un bonus de 4 à votre force de frappe. De plus, si votre d20 indique un 17, un 19 ou un 20 pur, vous réalisez un coup critique exceptionnel (au lieu de 19-20 normalement), comme dans une attaque d'opportunité.
- **Portée courte (variable) :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre force de frappe.
- **Moyenne portée (variable) :** pas d'ajustements à la force de frappe.
- **Longue portée (variable) :** vous subissez un malus de -2 à votre force de frappe. De plus, votre missile n'inflige un coup critique exceptionnel à la cible que si le dé indique un 20 pur (un 19 pur n'en provoque pas).

Vous ne pouvez pas atteindre une cible qui se situe au-delà de la longue portée de votre arme.

Seules les armes conçues spécialement pour le tir disposent de 4 portées. De simples objets lancés à la main ne disposent que d'une portée moyenne (aucun bonus) et d'une longue portée (malus de 2).

Modificateur de taille : En mêlée, être de grande taille est plutôt un avantage : votre allonge est meilleure, vous pouvez plus facilement éviter les coups grâce à vos grandes jambes qui vous permettent de reculer rapidement hors de portée de l'adversaire, vos coups sont sans doute plus forts, etc... En revanche, lorsqu'une créature de très grande taille est visée par un missile, son volume est plutôt un



désavantage : en effet, elle constitue une cible plus aisée à atteindre.

C'est pourquoi, lorsque vous tirez sur une cible plus grande que vous, vous obtenez un bonus de 2 à votre force de frappe par catégorie de taille de la cible au-dessus de la vôtre : un humain obtient ainsi +2 contre un ogre, +4 contre un géant ou un dragon au sol. Un gnôme (créature de petite taille) obtiendra de même un bonus de +2 contre un humain ou un elfe.

Inversément, lorsque vous visez une créature plus petite que vous, vous subissez un malus de - 2 à votre force de frappe par catégorie de taille de la cible en-dessous de la vôtre : un humain subira un malus de -2 pour toucher un gnôme, et de - 4 pour atteindre une créature minuscule.

Modificateur de vitesse : Le maître de jeu peut imposer au tireur un malus lorsque la cible est animée d'un mouvement très rapide. Par exemple, si vous visez un dragon en vol, vous subirez sans doute un malus de 4 à votre force de frappe (qui annulera le bonus de 4 que vous obtenez normalement en raison de la taille du dragon). Si vous visez un cavalier monté sur un cheval au galop, vous subirez vraisemblablement un malus de 2 à votre force de frappe.

Volées de flèches : par « volée de flèches », on entend la coordination des tirs par un certain nombre d'archers (ou d'arbalétriers), afin de tirer exactement au même segment. L'avantage de cette technique est que l'adversaire subit diverses attaques simultanées, et qu'il ne pourra pas les parer toutes; de plus, chaque attaque bénéficie d'un bonus individuel (pour adversaires supplémentaires).

Le temps de réaction d'une volée de flèche est toujours celui de l'archer le plus lent (les autres mettent leur action *en attente* jusqu'à ce qu'il soit prêt). Si les archers sont peu nombreux, tirez simplement le dé de réaction pour chacun d'eux, et prenez le moins bon résultat. Si les archers sont trop nombreux pour procéder de cette manière (plus de cinq ou six), le temps de réaction de la volée de flèche est simplement le maximum possible (par exemple, dans le cas de l'arc, 6 seg pour un D6).

Notez que la plupart du temps, lorsqu'ils tirent *à la volée*, les corps d'archers professionnels optent pour une *cadence accélérée* (réaction au D4, donc temps de réaction de 4 segments). Le malus subi au toucher (-3) est compensé par les bonus obtenus en raison du nombre de tireurs par cible.



5. LA LUTTE

(MØDE DE CØMBAT)



La lutte est une forme de combat au corps à corps très rapproché, qui s'effectue normalement sans armes. Plutôt que chercher à blesser l'adversaire par des coups violents, comme en mêlée, un lutteur cherche à l'agripper, à l'immobiliser, à le coincer en utilisant ses bras et ses jambes. C'est un engagement physique total, au plus près du corps de l'adversaire. La lutte est alternative intéressante à la *mêlée* lorsqu'il s'agit de neutraliser quelqu'un sans le tuer. Ceci ne veut pas dire qu'elle ne peut pas être une forme de combat mortelle : dans ce type d'affrontement, on peut aussi tordre, broyer, et même étrangler. Les meilleurs lutteurs (les maîtres en arts martiaux) savent que la lutte est même parfois plus efficace que le combat armé, lorsqu'on est un lutteur confirmé. Les assassins - étrangleurs pensent la même chose ... enfin, certaines créatures ont fait de la lutte une arme redoutable : c'est le cas par exemple d'un serpent constricteur ou d'un calamar géant.

La lutte possède un plus grand nombre de types d'actions que les autres modes de combat. Toutefois, comme cette technique risque d'intervenir plus rarement dans le jeu, vous n'avez pas besoin de très bien connaître les règles ci-dessous. Le MD est là pour vous guider lorsqu'une scène d'action fera appel à la lutte. Le système étant très intuitif, il vous suffira de décrire, sur le moment, le mouvement que vous effectuez, et le maître de jeu (qui, lui, devra maîtriser correctement le système) pourra

rattacher votre description à l'une des actions de lutte décrites ci-dessous, et la traduire en termes de jeu. Cependant, mieux vaut que vous connaissiez les principales notions : le score de lutte et les règles qui concernent l'engagement en lutte.



Dé de réaction : En lutte, vous utilisez le même dé de réaction que pour manier une arme à deux mains en mêlée (cfr. col. de droite du tableau page pp) : **d8** si votre Bonus martial est de 1 à 6, **d6** pour un BM de 7 à 12, **d4** pour un BM supérieur à 12. Les personnages spécialisés (rg 4) en lutte utilisent un dé inférieur d'une ligne (D6, d4 ou d3, selon leur BM).

Comme en mêlée, la toute première action d'un engagement en lutte bénéficie du bonus de Dex à la réaction. La lutte est un mode de combat au corps à corps, aussi les actions de lutte ne peuvent-elle jamais être mises *en attente* : elles doivent être effectuées au segment de leur initiative, sans quoi elles sont perdues.

Score de lutte : votre score de lutte mesure votre efficacité dans ce mode de combat. Il est calculé selon la formule suivante :

Score de lutte = moitié du bonus martial¹ + bonus standard de For + bonus de Dex + rang dans la compétence « lutte ».

Notez ce score à l'endroit prévu, sur votre feuille de personnage, de façon à ne pas devoir le recalculer plus tard.

La compétence *lutte* est décrite au chapitre V de ce manuel. C'est une compétence martiale qui vous permet d'augmenter votre score de lutte (et donc, vos chances de réussir une action de lutte), grâce à la connaissance de techniques particulières.

Bonus à l'AC : la lutte utilise également la classe d'armure pour déterminer la réussite d'une attaque. En lutte, vous ajoutez à votre propre AC un bonus calculé comme suit:

Bonus à l'AC = bonus standard de Force + rang en lutte

Les créatures très grandes ou très petites doivent en outre tenir compte d'un ajustement de taille. Celui-ci est de +8 par catégorie de taille au-dessus de M : +8 pour un ogre ou un troll (Giant), +16 pour un géant du feu (Huge), etc. Autant dire qu'il est suicidaire d'essayer d'engager de telles créatures à la lutte ! Inversement, les créatures de taille S (petite), comme les gnômes, ont un ajustement d'AC négatif (-4) s'ils sont pris à parti en lutte.

¹ Arrondi à l'inférieur

Force de frappe en lutte : la force de frappe de toute action de lutte est simplement déterminée de la façon suivante :

Force de frappe = D20 + score de lutte

Réussite : Si la force de frappe de votre action de lutte est supérieure ou égale à l'AC de votre cible, c'est réussi ! L'avantage obtenu dépend du type d'action de lutte que vous avez choisi d'effectuer : certaines effectuent du dégât, d'autres immobilisent votre adversaire, vous permettent simplement d'échapper à ses prises ou de manœuvrer. Mais toutes les actions de lutte utilisent l'AC adverse comme DC - même celles qui visent l'évasion ou la défense - parce que les protections physiques dont dispose l'adversaire (et le surpoids qu'elles entraînent!) jouent presque toujours contre vous.

Garder les mains libres : Pour effectuer une action de lutte, quelle qu'elle soit, vous ne pouvez normalement pas tenir d'objet en main, à l'exception d'une arme légère (lacet d'étrangleur, dague, couteau...) ou d'un petit objet. Sauf dans le cas du lacet, une main au moins doit rester libre.



1-20 pur : en lutte, lorsque vous réalisez un 20 pur, votre action est automatiquement réussie. De plus, si votre action est de celles qui effectuent normalement du dégât, vous réalisez un *coup critique exceptionnel*, de la même manière qu'en *mêlée*. Cependant, ce critique n'inflige que 1d4 points de dégâts de coup (et non 1d6-1 comme en *mêlée*).

Comme toujours, un 1 sur le dé signifie automatiquement l'échec de votre action.

Une seule action/segment : en tant qu'humanoïde, vous ne pouvez bénéficier que d'une seule action de lutte lors d'un segment donné, quelque soit votre classe, votre niveau ou votre score de lutte... il en va normalement de même pour vos adversaires, toutefois, attention aux surprises, car certaines créatures monstrueuses (dotées de membres plus nombreux...) pourraient contourner cette règle !

En conséquence, si vous et votre adversaire disposez d'une action de lutte au même segment, vous devrez choisir entre effectuer votre action ou y renoncer et passer sur la défensive pour garder la possibilité de *contrer* la sienne (*contrer* est l'équivalent de la parade en lutte, cfr. plus bas, la description de cette action)... il est tout à fait possible de voir deux actions de lutte croisées réussir simultanément, tout comme il est possible de voir deux adversaires passer simultanément sur la défensive. Ce dernier cas ne rompt pas l'engagement en lutte, mais chacun des deux adversaires relance néanmoins le jet de réaction en ajustant de son bonus de Dex.

ENGAGÉ EN LUTTE OÙ PAS ?

La plupart des actions de lutte ne sont possibles que si les deux protagonistes sont en *engagés en lutte* l'un contre l'autre, autrement dit, s'ils sont au corps à corps rapproché et qu'ils s'empoignent, qu'ils se saisissent, que leurs corps s'entremêlent.

- **Lorsque les deux protagonistes, désarmés, choisissent d'opter pour la lutte**, pas de problème : dès lors qu'ils arrivent au contact, ils sont aussitôt et automatiquement *engagés en lutte*. L'un et l'autre peuvent effectuer n'importe quelle action de lutte contre leur adversaire.
- **En revanche, si votre adversaire choisit d'utiliser une arme de *mêlée***, celle-ci vous tient à distance, et vous empêche de vous approcher suffisamment de lui pour le saisir. Dans ce cas, vous n'êtes pas *engagés en lutte*, et vous ne pouvez effectuer aucune action de lutte contre lui.

L'ennui, c'est que la plupart du temps, un personnage armé préférera vous taper dessus en *mêlée*, plutôt que de s'engager avec vous dans une lutte hasardeuse !

Passer la garde : Pour forcer un adversaire armé à s'engager en lutte avec vous, vous devez « passer » le dangereux obstacle constitué par son arme, et vous approcher suffisamment de lui pour le saisir à bras le corps. Cela peut se faire de plusieurs façons différentes :

- **Avec l'action spéciale de *mêlée* « engager en lutte »** : cette technique est décrite dans les « actions spéciales de *mêlée* ». Elle suppose que vous employiez une arme de *mêlée* pour écarter celle de votre adversaire et parvenir au corps à corps rapproché (lutte). C'est une manœuvre assez difficile à réussir, qui présente en outre le désavantage d'offrir une attaque gratuite à votre adversaire. Une fois la lutte engagée, vous devez bien entendu lâcher votre arme de *mêlée*, qui ne vous servira plus à rien (sauf peut-être une dague).
- **Avec l'action de lutte « passer la garde »** : Cette technique est décrite ci-dessous, avec les autres actions de lutte. Utilisez-la uniquement si vous n'avez pas d'arme de *mêlée* en main : elle est encore plus difficile à réussir, et surtout plus dangereuse que la précédente.
- **Adversaire garde baissée** : Si votre adversaire *baisse sa garde* alors que vous êtes au contact, vous pouvez lui foncer dessus et automatiquement l'engager en lutte si vous le souhaitez (plutôt que de profiter d'une attaque franche contre lui). Vous bénéficiez aussitôt d'une première action de lutte (gratuite) contre lui.

Une fois *engagé en lutte*, votre adversaire n'est plus libre de ses mouvements et n'a plus le choix de ses actions : il ne peut plus effectuer que des actions de lutte, jusqu'à ce qu'il ait réussi à rompre l'engagement (cfr. plus bas).

La lutte à plusieurs : Si vous êtes empêtré dans une lutte contre un adversaire, vous n'êtes plus libre de vos mouvements : il vous est dès lors impossible d'aller chercher des adversaires supplémentaires pour les attirer dans la lutte. En revanche, d'autres ennemis (actuellement libres de leurs mouvements) peuvent venir d'eux-mêmes vous engager en lutte (vous aurez alors affaire à plusieurs

adversaires), et vos propres alliés (s'ils sont libres de leurs mouvements) peuvent également venir engager en lutte votre adversaire actuel (vous serez alors à plusieurs contre un). Tout adversaire supplémentaire qui vous engage à la lutte peut également porter des actions de lutte contre vous, et vous pouvez en porter contre lui.

Lutteur exposé à des attaques de mêlée : un personnage engagé en lutte n'est plus en mesure de se protéger efficacement des attaques de mêlée : contre celles-ci, il est considéré comme ayant *baissé sa garde*. S'il est pris à parti à l'arme blanche par de tierces personnes, il s'expose donc à des *attaques franches* à chaque segment.

Cependant, il est hasardeux de frapper une cible engagée en lutte, en raison du mouvement constant des lutteurs : le risque de frapper un allié à la place est très grand (30% chances +10% par protagoniste engagé dans la lutte).

Rompre l'engagement en lutte : dans certains cas, vous souhaitez (de toute votre âme) ne plus être engagé en lutte contre votre adversaire, de façon à retrouver votre liberté d'action. Il n'existe que peu de moyens de se désengager d'une lutte :

- **Si vous renversez votre adversaire**, et qu'il ne maintient à ce moment aucune clé contre vous, vous pouvez renoncer à le suivre au sol et vous considérer comme désengagé de la lutte.
- **Si votre adversaire est retourné par vous**, et qu'il ne maintient aucune clé contre vous, vous pouvez en profiter pour vous relever et vous désengager de la lutte.
- **Si l'un de vos alliés est également engagé en lutte contre votre adversaire**, et que ce dernier ne maintient en ce moment aucune clé contre vous, vous pouvez vous désengager de la lutte.

Dans tous les cas, tant que votre adversaire maintient une clé contre vous, il vous est impossible de vous désengager de la lutte.



LES ACTIONS DE LUTTE

Il existe un grand nombre d'actions de lutte possibles. Certaines effectuent du dégât, d'autres vous donnent simplement un avantage ou visent à immobiliser l'adversaire. Vous n'avez pas besoin d'annoncer votre choix à l'avance : vous décidez simplement ce que vous faites de votre action sur le moment même, au segment qui correspond à son initiative.

La clé

Une action de clé vise à immobiliser une partie du corps de votre adversaire (membre ou tête). En cas de réussite, la victime subit désormais un malus de 5 à tous ses jets de d20, et doit ajouter un dé supplémentaire à tous ses jets de réaction. Ces malus sont cumulatifs en cas de clés multiples: par exemple, un personnage de niveau 1 qui subit deux clés lance des jets de réaction à 3d8 (au lieu de 1d8) et effectue toutes ses actions à -10. Ces handicaps perdurent tant que la(les) clé(s) est (sont) maintenue(s).

Il existe différentes clés possibles; chacune d'elles a des avantages propres. Annoncez la partie du corps que vous souhaitez immobiliser avant de lancer le dé :

Bras : la victime ne peut plus se servir du bras immobilisé : si ce bras tenait un objet ou une arme, celui-ci (ou celle-ci) est inutilisable tant que la clé est maintenue.

Tête : une clé à la tête permet de « bâillonner » son adversaire de la main (l'empêcher de parler ou de crier), si l'agresseur le souhaite. Pratique pour les attaques surprises, quand le silence est nécessaire.

Cou : une clé au cou est la condition sine qua non pour réaliser un étranglement.

Jambes : tant que vous maintenez une clé sur au moins une jambe, toute action de *renversement* tentée contre votre adversaire bénéficie d'un bonus de 5.

Un personnage humanoïde qui subit une seule clé reste normalement capable d'accomplir toutes les actions de lutte (à part peut-être se servir d'une arme ou d'un objet, si votre bras est immobilisé). Mais s'il en subit plusieurs, il ne peut plus tenter qu'*évasion* et *contrer*.

Maintenir une clé contre votre adversaire n'est pas une action, mais tant que c'est le cas, vos propres jets de réaction sont déterminés avec 2 dés au lieu d'un seul. En tant qu'humanoïde, vous pouvez maintenir jusqu'à 2 clés à la fois (jamais plus), mais dans ce cas vous ne pouvez plus effectuer aucune action, à part *contrer* celles de vos adversaires.

Renverser

Utilisez cette action pour faire chuter un adversaire debout. Attention cependant : s'il maintient actuellement une clé contre vous, vous êtes automatiquement entraîné au sol avec lui. De même, si vous souhaitez maintenir une clé contre lui, vous devrez le suivre spontanément au sol (ou alors, vous renoncez à maintenir votre clé). Bien entendu, vous pouvez le suivre spontanément au sol même si aucune clé n'est maintenue de part ou d'autre.

Si vous suivez votre adversaire au sol, il est considéré automatiquement comme *retourné* par vous (cfr. l'action de lutte : *retournement*, ci-dessous), et en subit les malus. Si vous restez debout, l'engagement est automatiquement rompu (vous n'êtes plus *engagé en lutte* avec votre adversaire).

Contrer

Cette action est l'équivalent en lutte de la parade en mêlée. Vous pouvez l'utiliser à tout instant, sans aucun temps de réaction, pour annuler une action de lutte réussie contre vous. Cependant, en agissant de la sorte, vous passez automatiquement *sur la défensive*. Comme avec la parade de mêlée, l'initiative de votre prochaine action régulière est reportée de la moitié de votre dé de réaction.

Contrer peut s'opposer à n'importe quelle action de lutte nécessitant un jet de réussite (sauf *passer la garde*). Vous pouvez même vous en servir pour empêcher l'ennemi de *dégainer* une arme, de *s'évader* d'une *clé* ou d'*user* d'un objet. Vous ne pouvez pas vous en servir pour annuler une attaque de mêlée, ni une *torsion* ou un *étranglement* (actions de lutte dont la réussite est automatique), ni briser une clé déjà établie lors d'un segment précédent.

Dégainer

Il n'est pas facile de dégainer une arme (ou même un objet) alors que vous êtes engagés en lutte. Dégainer est donc une action de lutte à part entière : elle réclame un jet de réaction et un jet au d20 contre la CA adverse. Notez que si vous êtes engagé en lutte contre plusieurs adversaires à la fois, votre FF doit battre la CA de chacun d'eux.

Seules des armes de la taille d'une dague (ou inférieur) peuvent être utilisées efficacement en lutte.

Désarmer

Utilisez cette action de lutte pour tenter de désarmer un adversaire engagé en lutte contre vous. Lancez le d20 comme pour n'importe quelle action de lutte, et comparez le résultat à la CA de l'adversaire : si vous l'emportez, celui-ci laisse tomber l'arme (ou un autre objet) qu'il tient en main.

La torsion

Pour pouvoir réaliser une *torsion*, vous devez obligatoirement maintenir une *clé* contre la cible. Une torsion vise à faire du dégât à l'adversaire en tordant le membre immobilisé (celui qui subit la clé) pour causer de la douleur et froisser muscles et ligaments, voire même pour briser des os. La réussite de la torsion est automatique (pas besoin de jet de dé hormis le jet de réaction).

Une torsion inflige des dégâts d'endurance. Les dégâts sont égaux à :

Dégâts = 1d3 + score de lutte.

Dégâts de coup : Une torsion aux bras ou aux jambes ne peut jamais faire descendre un adversaire au-dessous de zéro points de coup. Si la victime descend à 0 points de coup, le membre est brisé (*effet critique* déterminé), et la torsion ne peut plus lui faire de dégât. Une torsion à la tête, par contre, peut parfaitement tuer quelqu'un (vous pouvez continuer à infliger des dégâts de coup à votre victime même si celle-ci est déjà descendue à 0 points de coup).

Étranglement

L'étranglement est la torsion particulière qui correspond à la clé au cou. Pour réaliser un étranglement, vous devez obligatoirement maintenir une clé au cou de votre adversaire. La réussite est automatique (pas besoin de jet de dé).

Les dégâts d'un étranglement sont supérieurs à ceux d'une torsion classique :

Dégâts = 1d8 + score de lutte.

Évasion

Si votre adversaire maintient une clé contre vous, vous pouvez tenter une *évasion* pour la rompre. Pour réussir votre évasion, vous devez vaincre la CA adverse avec votre force de frappe, comme pour n'importe quelle action de

lutte. Si vous y parvenez, vous annulez la clé (ou l'une des clés) que votre adversaire maintient actuellement contre vous, et tous les malus y afférents.

Notez que vous pouvez très bien utiliser une *évasion* pour rompre une prise que votre adversaire maintiendrait contre une tierce personne (rompre la prise subie par autrui), aux mêmes conditions.



Attaque assimilée mêlée

Utilisez cette action pour porter une attaque avec une arme de mêlée (dague) ou avec votre poing nu. Cette attaque est semblable à une attaque de mêlée, mais elle est considérée comme une action de lutte. La seule arme que vous pouvez utiliser en lutte est une dague ou une arme semblable (ou éventuellement votre poing). Lancez le d20 comme pour n'importe quelle action de lutte; votre force de frappe est comparée à l'AC de la cible. Vous ne pouvez pas effectuer d'attaque assimilée mêlée avec un bras maintenu par une clé.

Les dégâts d'une attaque assimilée mêlée sont calculés de la façon suivante :

Dégâts de base de l'arme + bonus magique de l'arme + score de lutte.

(Les ajustements de mêlée tels que la maîtrise, la spécialisation et les ajustements de force ne sont donc pas pris en compte).

Coup exceptionnel : Une attaque assimilée mêlée (action de lutte) réalise un coup critique exceptionnel sur un résultat pur de 18 à 20. Ce coup critique inflige 1D6-1 points de dégâts de coup, comme sur une véritable attaque de mêlée.

Retourner

Retourner votre adversaire, c'est prendre l'ascendant sur lui en lui grim pant dessus. Si vous parvenez à retourner votre adversaire, vous êtes désormais au-dessus de lui, jusqu'à ce qu'il parvienne à vous retourner à son tour. Un

personnage retourné effectue tous ses jets de dé avec un malus de -2.

Retourner quelqu'un implique que les deux adversaires soient déjà au sol. Il est impossible de retourner quelqu'un qui est encore debout.

Rosser

Cette action vise à faire du dégât à votre adversaire en le secouant et en le malmenant dans le mouvement de la lutte : vous pouvez lui frapper la tête contre un mur ou le sol, lui donner des coups de coude, lui écraser la main ou les côtes avec le genou, ou toute autre action susceptible de lui faire mal. Si votre force de frappe égale ou bat sa CA, la cible encaisse les dégâts suivants :

Dégâts = 1d4 + bonus de force au dégât.

Utilisation d'objet

En lutte, vous avez le droit de tenir en main un objet pas plus gros qu'une dague. Certains joueurs malins voudront sans doute se servir d'objets magiques de petite taille alors qu'ils sont occupés à lutter. Tout objet magique plus petit qu'une dague, d'utilisation simple (que l'on peut déclencher en un seul segment) peut être utilisé alors que vous êtes *engagé en lutte*. Par exemple : un bâtonnet magique. Pour réussir à utiliser l'objet, lancez les dés comme pour n'importe quelle action de lutte : votre force de frappe doit égaler ou battre la CA de tous vos adversaires actuellement engagés en lutte contre vous.

Passer la garde

Si vous n'avez pas d'arme en main, utilisez cette manoeuvre pour *engager en lutte* un adversaire armé : vous le laissez frapper, vous esquivez son coup et vous agrippez son bras au passage pour l'attirer à vous.

Cette action fonctionne comme les *actions spéciales de mêlée* : lorsque vous l'effectuez, vous offrez automatiquement une attaque gratuite à votre adversaire. Celle-ci bénéficie en outre du statut d'*attaque franche*, avec des chances de critique exceptionnel sur un 17-20 pur. Pour réussir, votre FF doit battre la FF adverse.

Cette action est particulièrement difficile à réussir : vous subissez un **malus de 8** lorsque vous l'effectuez. Si vous réussissez, votre adversaire est maintenant engagé en lutte avec vous, et ne peut plus effectuer que des actions de lutte.



Repousser

Cette action est similaire à l'action spéciale de mêlée : repousser. Elle vise à faire reculer votre adversaire. Vous ne pouvez l'effectuer que si vous êtes encore debout. Vous pouvez l'effectuer même si votre adversaire maintient actuellement

une clé contre vous. Lancez les dés comme pour n'importe quelle action de lutte. Votre adversaire fait de même. Si vous l'emportez, il recule de 1d3 cases; dans le cas contraire, il ne bouge pas de position. Il est évident que si votre adversaire maintient actuellement une clé contre vous, vous êtes forcés d'avancer en même temps que votre adversaire recule (attention si vous souhaitiez par cette manoeuvre le pousser dans un fossé, gros nigaud !) !



EXEMPLE DE SCÈNE DE LUTTE

Pour vous aider à bien assimiler ce système (et, peut-être, pour vous y donner goût), nous donnons ici un exemple de scène impliquant la lutte. L'action se déroule dans une geôle obscure. Pirian, voleur de niveau 7, y croupit depuis quelques semaines suite à une désastreuse mission d'espionnage. Il ne réalise qu'« on » a décrété son exécution qu'au moment même où l'exécuteur (un homme de main de premier niveau) entre dans sa cellule, l'épée à la main. En désespoir de cause, n'ayant pas d'armes, il tente d'avoir le dessus sur son agresseur grâce à la lutte. Une situation périlleuse s'il en est ! Le score de lutte de Pirian est de 7, et celui du garde seulement de 3.

MD : Ton adversaire a l'intention très claire de te planter son épée dans le gras. Que fais-tu ?

PIRIAN (terrifié) : Je vais tenter de l'avoir à la lutte !

MD : Très bien, tire un jet de réaction ! En lutte, c'est au D6.

PIRIAN : j'agirai au segment 2 !

MD : Initiative 1, c'est à lui d'abord ! Touché ! Ta classe d'armure est de 13, puisque tu es à peu près tout nu ! Le garde fait mieux que ça. Il t'inflige...

PIRIAN : Je pare ! Aarhgh.. non, je ne peux pas, puisque je suis en lutte ! ... tant pis, combien j'encaisse ?

MD : Tu encaisses 4 points de dégât d'endurance. Tu peux considérer qu'il a fait un grand moulinet avec son épée, qui a sifflé à tes oreilles... à toi !

PIRIAN : Au segment 2, je tente de passer sa garde !

MD : Vas-y ! Mais avec un malus de 8, alors, et tu subis automatiquement une attaque franche (lui-même lance les dés).

PIRIAN : Je sais, putain, je sais ! (regardant ses dés :) j'ai un 18 sur le dé, mais avec le malus, ça me fait une force de frappe de 17 seulement !

MD : Ton agresseur a une force de frappe de 22 ! Mon dé affiche un 16, tu as de la chance, un point de plus et c'était un coup critique exceptionnel ! En tout cas c'est plus que ton AC, tu es touché ! Encore 5 points de dommage !

PIRIAN : aargh... mais je passe sa garde ?

MD : Non ! Ta force de frappe est inférieure à la sienne ! Crois-moi ce n'est pas si facile ! Imagines la situation... allez, relance le dé de réaction !

PIRIAN : J'agis au segment 5 !

MD : Vas-y ! Ton adversaire a une initiative plus tardive...

PIRIAN : Euh... je recommence, pas le choix ! Je dois passer sa garde !

MD : Nouvelle attaque franche alors ! J'ai une force de frappe de 13, je te touche tout juste. Tu encaisses 5 points de dégât...

PIRIAN : aaargh !

MD : vas-y, lance les dés pour ta nouvelle tentative ! N'oublies pas ton malus de 8 !

PIRIAN : Avec le malus, ça me fait une FF de 14 !

MD : Waow ! Tu as de la chance, toi ! C'est un point de plus que sa force de frappe à lui, tu es parvenu à passer sa garde ! Assez rapidement, je dois dire... ta situation s'est nettement améliorée : il est maintenant engagé en lutte avec toi. Il lâche son épée, qui ne lui sert plus à rien. Relancez tous deux les jets de réaction !

(NB : le garde aussi doit relancer le jet de réaction car il a changé de mode de combat, l'action de mêlée qu'il préparait n'a plus lieu d'être).

PIRIAN : 1 ! J'agis déjà au segment 6 alors ?

MD : Oui, à toi !

PIRIAN : Je lui fais une clé au bras ! (il tire les dés) : 14 ! Sa CA est de combien ?

MD : De 16, donc raté ! A moi, au segment 7... ton agresseur dégage son bras et essaie de dégainer sa dague...

PIRIAN : Aargh, non, pas de ça ! Il va pouvoir me porter des attaques assimilées mêlées !

MD : Tu veux contrer ?

PIRIAN : Non, tant pis ! Pas envie de passer sur la défensive ! D'autres gardes peuvent arriver, je dois absolument finir ce type au plus vite...

MD : On va voir son jet de dé, alors... (il tire :) 15 ! C'est plus que ton AC ; donc ça marche ! Il parvient à tirer sa dague !

PIRIAN : Au segment 8, je le désarme ! (il lance les dés :) 22 ! ça marche ?

MD : Oui, il perd sa dague, qui tombe sur le sol. Cette fois, fini les armes pour lui ! Il essaie de te frapper la tête contre le mur... 12, raté ! Il n'a pas l'air très fort en lutte...

PIRIAN : J'essaie encore une clé au bras ! (il tire :) 21 ! ça marche ?

MD : Oui ! Bravo Maintenant il subit un malus de 6 à tous ses jets. Je ne vois vraiment pas comment il va s'en tirer... il tente une évasion... raté !

PIRIAN (qui a repris confiance) Je lui fais une torsion au bras ! (il tire 1D3 et obtient un 3). Dix points de dommage !

MD : Aargh... tout ça ? Comment tu fais ?

PIRIAN : 3 au dé, plus mon score de lutte qui est de 7 ! (jubilant :) ça fait mal, hein... ?

MD : Un peu, oui ! Tu viens de lui casser le bras ! Il est à zéro points de vie, donc neutralisé !

PIRIAN : Je m'empare de son épée, et je sors d'ici !

en lutte. Un troll, par exemple, combine force, dextérité et bonus martial pour atteindre un score de lutte élevé... Certains monstres peuvent même disposer d'un rang en lutte en plus de leurs avantages naturels : il est probable que des créatures comme les ogres passent un temps considérable à s'exercer entre elles à la lutte, et en retirent l'un ou l'autre rang de compétence martiale...

Monstres non humanoïdes : les créatures non humanoïdes peuvent disposer de davantage de membres utilisables en lutte : tentacules, pseudopodes, etc. De telles créatures peuvent utiliser un dé de réaction inférieur au D8, à la discrétion du MD. Les plus vicieuses d'entre elles peuvent même découpler leurs attaques, comme si elles maniaient deux armes (voire davantage), et lancer deux dés de réaction séparés (ou d'avantage). Ceci leur permet de disposer éventuellement d'actions simultanées (plusieurs actions au même segment)... en revanche, elles ne sont pas forcément capables d'effectuer toutes les actions de lutte répertoriées : par exemple, une créature à tentacules ne pourra pas effectuer d'*attaque assimilée mêlée*.

En revanche, certains monstres peuvent disposer de nouvelles actions de lutte, inaccessibles aux humains. Par exemple, un *troll* est capable de *démembrer* ses ennemis (essayer d'arracher leurs membres), une action qui effectue des dégâts de 1d8+score de lutte, avec des dégâts de coups de 1d6-1 en cas de critique (20 pur). Lorsqu'on connaît le score de lutte d'un troll, cette perspective est assez effrayante...

POUR LE MD :

Score de lutte des monstres : les monstres calculent leur score de lutte de la même manière que les humains : moitié du bonus martial + bonus FOR + bonus DEX + rang



6. MOUVEMENTS ET TACTIQUES



POSITIONS ET DEPLACEMENTS

Usage de planeur tactique : l'usage d'un planeur tactique et de figurines en D&D n'est pas une obligation, mais beaucoup de joueurs (et de MD !) préfèrent se représenter clairement les situations, en usant de supports matériels. Il faut reconnaître que c'est souvent la meilleure manière d'éviter les confusions et les fous qui peuvent troubler le bon déroulement d'une partie...

Des planeurs tactiques et des éléments de sol, quadrillés d'hexagones ou de cases carrées, sont disponibles dans le commerce (maaaaaiiiiis ce n'est pas gratuit ! Loin de là, même !). Du reste, si vous êtes désargentés ou simplement économe, il est facile de vous en confectionner un, par exemple à partir d'un morceau de ballatum et de marqueurs indélébiles...

En D&D Alternatif, chaque case carrée représente une surface de 2m/2m (les cases hexagonales ont un diamètre de 2m également). Cela correspond à la zone occupée par un combattant de taille humaine manoeuvrant à son aise (1 figurine). Utilisez au choix les cases carrées ou hexagonales, mais essayez de vous tenir à ce choix !

Engagé en mêlée : on considère que vous êtes engagés en mêlée avec un adversaire à partir du moment où vous vous êtes au contact avec lui, c'est-à-dire que vous occupez une case adjacente à sa position (si vous utilisez les cases carrées, même les coins comptent). Mieux vaut alors ne pas *baisser votre garde* : effectuer toute action autre que le combat de mêlée (incanter un sort, tirer, ou même effectuer une action simple comme dégainer ou boire une potion) vous expose à des *attaques franches* de sa part.

Engagé en lutte : lorsque deux adversaires (ou d'avantage) sont engagés en lutte, ils occupent la même case sur le planeur de jeu.

Vitesse de déplacement : En termes de jeu, une vitesse de 1 correspond à un déplacement d'une case/segment (ou 2m/segment).

En général, on considère par défaut que vous vous déplacez à une vitesse de 2 (si vous décidez de marcher normalement) ou de 6 (si vous décidez de courir ou de charger). Dans des circonstances normales, lorsque vous explorez un environnement représenté sur planeur, vous vous déplacez donc de 2 cases par segment (correspondant à 4m); lorsque vous chargez, vous parcourez jusqu'à 6 cases en un segment (soit 12m).

Mais vous pouvez aussi choisir vous-même une vitesse plus élevée, et l'annoncer au MD. Une vitesse supérieure ne peut être atteinte qu'à partir du second segment d'une course (le premier segment, votre vitesse est toujours limitée à 6), pour tenir compte d'un temps de démarrage et d'accélération. Votre force, ainsi que votre rang dans la compétence *course*, fixent la vitesse maximale que vous êtes capables d'atteindre : reportez-vous à la description de la compétence générale *course* pour connaître celle-ci.

Mon déplacement est-il compté comme une action ?
Cela dépendra de la vitesse que vous avez choisie :

Vitesse 1 : Les déplacements d'une seule case/segment ne sont pas du tout comptés comme des actions; par conséquent, lorsque vous marchez à cette vitesse, vous pouvez accomplir en même temps n'importe quelle action : lancer un sort, boire une potion, attaquer, parer, tirer, etc.

Déplacement plein (vitesse > 1) : Les déplacements de plus d'1 case/segment sont considérés comme des *déplacements pleins*. Un déplacement *plein* est une action à part entière (bien qu'elle ne réclame aucun temps de réaction); par conséquent, pendant que vous effectuez un déplacement plein, vous ne pouvez effectuer aucune autre action – pas même une parade. De plus, si vous êtes au contact avec un adversaire, ne serait-ce que le temps de traverser une case adjacente, vous êtes considérés comme ayant *baissé votre garde* et vous vous exposez à des attaques franches.

En général, lors d'un segment d'engagement au corps à corps, vous vous contenterez de rester simplement sur place, ou d'effectuer des déplacements d'une seule case/segment, qui vous permettent de poursuivre normalement le combat.

Prendre l'initiative ou attendre et accompagner le mouvement : en combat, vous pouvez à tout moment prendre l'initiative de vous déplacer d'une case, ou bien attendre de voir si un autre belligérant va bouger. Si vous prenez l'initiative, déplacez simplement votre figurine vers une case libre de votre choix. Si vous ne faites rien, et qu'un autre belligérant prend l'initiative de bouger d'une case, vous pouvez réagir instantanément à son mouvement, c'est-à-dire vous déplacer vous aussi d'une case au même segment, vers une autre case libre, en général pour le suivre ou vous interposer. L'avantage de prendre l'initiative, c'est que vous avez entièrement le choix des cases; mais attendre est utile lorsque vous souhaitez bouger uniquement en fonction du mouvement de votre adversaire (ou de vos alliés). Vous pouvez effectuer un mouvement d'1 case à n'importe quel segment, de votre propre initiative ou en

réaction au mouvement d'autrui, que vous ayez ou non une action au même moment. Bien entendu, rien ne vous oblige à bouger si vous n'en voyez pas l'intérêt !

Si plusieurs protagonistes prennent l'initiative d'un déplacement au même segment, aucun d'eux ne pourra changer ses plans en fonction du mouvement de l'autre : la configuration du combat peut s'en trouver changée. Il se peut que deux adversaires s'éloignent simultanément à une case l'un de l'autre, rompant ainsi l'engagement au corps à corps (en laissant au moins une case vide entre eux). Ou bien il se peut qu'ils décident tous deux simultanément de se déplacer vers la même case : dans ce cas, il y a conflit. Un conflit se résout très simplement : le personnage qui a la plus haute Dex emporte la case, l'autre ne peut que renoncer à son mouvement ou se choisir une autre case libre. En cas de Dex équivalentes, la For est déterminante (on considère qu'il y a contact physique, que les deux belligérants jouent des épaules).

Effectuer un déplacement plein : lors d'un segment de combat, vous pouvez également décider d'effectuer un déplacement plein (plus d'1 case/segment), au détriment de toute autre action. Un tel mouvement vous vaut des *attaques franches* de la part de tous vos adversaires au contact (vous avez *baissé la garde*). Même si vous vous contentez de passer rapidement sur le flanc de l'un d'eux, vous êtes encore (ne serait-ce qu'un instant) au contact avec lui, et il peut vous porter une attaque franche au passage. A condition, bien sûr, qu'il ait encore une arme disponible à ce segment...

D'autre part, comme il s'agit d'une action à part entière, un adversaire ne peut pas suivre immédiatement votre déplacement : il lui faudra attendre le segment suivant et choisir lui aussi comme action un *déplacement plein* similaire. Un tel mouvement peut donc *rompre* automatiquement un engagement, au moins de façon temporaire : vous pouvez vous en servir pour vous dégager d'une mêlée (fuir), au prix d'une attaque franche. A moins que vous ne soyez encerclés, vos adversaires ne peuvent pas vous empêcher de prendre la fuite (mais rien ne leur interdit de se lancer ensuite à votre poursuite, un segment plus tard).

Les déplacements pleins qui visent à foncer sur un adversaire (plutôt qu'à le fuir ou à l'éviter) sont des *charges* (cfr. ci-dessous).



Pivoter : vous pouvez à tout instant changer l'orientation de votre figurine sur le planeur tactique; pivoter n'est pas considéré comme une action. Un combat est mouvant par nature : si votre adversaire entreprend de vous contourner, on présume que vous pivotez automatiquement pour lui faire face.

Orientation de la figurine (plusieurs adversaires) : si vous affrontez simultanément plusieurs adversaires, peu importe l'orientation de votre figurine : on considère que vous tournez sur vous-même à tout instant pour parer les coups qui vous arrivent de tous côtés (flanc droit, face, flanc gauche, ou même dos). En D&D Alternatif, les personnages situés sur votre flanc ou dans votre dos n'obtiennent donc

pas d'avantage particulier : seul le bonus de surnombre est pris en compte (cfr. plus loin).

Cependant, si vous n'avez pas d'adversaire dans l'une des cases adjacentes à votre position (ou si vous n'êtes pas conscient qu'il en arrive un...), vous n'êtes pas présumé vous tourner dans cette direction : on présume que vous lui tournez le dos (ou lui présentez le flanc) pour concentrer toute votre attention sur les adversaires qui font déjà tout leur possible pour vous envoyer ad patres. Tant qu'il y a autour de vous une case vide, vous pouvez donc être *surpris* par l'attaque d'un nouveau venu...

Reculer : si vous effectuez une retraite au rythme d'1 case/segment, l'adversaire réagira probablement en vous suivant, pour rester au contact et continuer le combat. S'il ne bouge pas, l'engagement est automatiquement rompu.

Repousser : parfois, vous souhaitez forcer un adversaire qui occupe une case en face de vous à reculer et à vous céder la place : pour ce faire, utilisez l'action *repousser* (action spéciale de mêlée, page pp). En principe, l'adversaire est toujours repoussé en ligne droite, face à vous (si vous utilisez un planeur à cases hexagonales, vous avez le choix entre plusieurs cases). Le nombre de cases de recul dépend du résultat de l'action : reportez-vous à la description des *actions spéciales de mêlée* pour en savoir plus.

Acculer l'adversaire : un adversaire est considéré comme *acculé* lorsque vous le *repoussez* dans un espace occupé par un obstacle (mur, paroi, table...). Dans ce cas, votre ennemi perd la place qu'il occupait (avancez votre figurine dans sa case), mais reste « coincé » en bordure de la case située derrière lui : littéralement collé le dos au mur !

Etre *acculé* n'est pas un avantage : la liberté de mouvement du défenseur, et donc sa capacité à éviter les coups, s'en trouve diminuée. Ceci se traduit par un bonus de +2 au toucher accordé à tous ses adversaires.

Percée : une percée vous permet de passer à travers une case occupée par un adversaire pour vous retrouver derrière lui. Cette manœuvre audacieuse et risquée n'est possible que s'il se trouve, immédiatement derrière votre adversaire, une case libre que vous puissiez occuper. Cette action (si elle réussit) comprend donc un mouvement de deux cases (1 pour franchir la case occupée, et 1 pour vous installer dans la case libre derrière). Reportez-vous à la description des *actions spéciales de mêlée* pour en savoir plus...

Charge (à pied) : une charge est un *déplacement plein* qui a pour but d'assaillir un adversaire au corps à corps avec un maximum d'élan. En principe, une charge dure un segment et s'effectue à une vitesse de 6 (i.e., vous franchissez un maximum de 6 cases, ou 12m au cours du segment de charge). Au terme de ce déplacement, vous bénéficiez d'une action gratuite contre votre adversaire : celle-ci bénéficie d'un bonus de 2 au toucher et aux dégâts (ainsi que de l'habituel critique sur 19-20 pur d'une action gratuite). Les déplacements de moins de 4 cases (8m) ne peuvent donner droit aux avantages d'une charge : l'élan n'est pas suffisant. Si la distance qui vous sépare des lignes ennemies est plus grande que 6 cases, enchaînez simplement un ou plusieurs segments de déplacement normal (pour vous rapprocher de l'adversaire) puis terminez par un segment de charge pour franchir les derniers mètres. Comme vous avez pu entre-temps accélérer, vous pouvez avoir atteint des vitesses supérieures à 6.

Notez que l'action gratuite au terme d'une charge ne doit pas obligatoirement être une attaque. Elle peut être tout autre type d'action de mêlée : *repousser*, *percée*...

Réception de charge : lorsqu'un adversaire arrive au contact en *chargeant* sur vous, vous bénéficiez immédiatement d'une action *gratuite* contre lui (segment 1 du combat au corps à corps). Cela s'appelle : une réception de charge. Une réception peut être n'importe quel type d'action de mêlée, même une *percée* ou un *repousser*.

Une *réception de charge* effectuée au moyen d'une arme d'hast bénéficie d'un bonus spécial : les dégâts sont doublés.

Echanger sa position avec un allié : vous pouvez à volonté échanger votre position avec celle d'un personnage occupant une case limitrophe, à condition que celui-ci soit d'accord. Echanger de position veut dire : vous prenez la case qu'il occupait, et il prend la votre. Ceci est utile, notamment, pour relayer un compagnon en première ligne, lors d'un combat au corps à corps. Cette manœuvre ne provoque aucune attaque gratuite adverse (tant que vos déplacements se limitent à une seule case/segment).



LA SURPRISE

Surprendre/être surpris : vous êtes *surpris* lorsque des adversaires vous assaillent soudain, alors que vous ignoriez encore leur présence au segment précédent. Vous *surprenez* vos adversaires lorsque vous parvenez à portée d'armes d'eux sans qu'ils ne vous repèrent, et que vous déclenchez soudain une attaque contre eux.

La surprise survient le plus souvent au début d'une rencontre, quand l'un des deux partis (ou les deux !) ne s'est pas avisé de la présence de l'autre : embuscade, rencontre inopinée,... mais vous pouvez également surprendre un adversaire au cours d'un combat déjà engagé, en lui tombant dessus à un moment où il ne s'y attend pas.

- **Lorsque vous êtes surpris**, vous restez un instant stupéfait, incapable d'agir contre votre adversaire pendant un segment – pas même pour parer.
- **Lorsque vous surprenez quelqu'un au corps à corps**, vous bénéficiez immédiatement d'une action gratuite contre lui (au premier segment de votre assaut), sans devoir lancer le dé de réaction.

Une action de surprise peut être n'importe quel type d'action au corps à corps :

- **une attaque de mêlée :** dans ce cas, elle réalise un critique sur un 19-20 pur, comme toute attaque gratuite.
- **une botte ou une tentative d'engager en lutte :** dans ce cas, l'adversaire surpris n'ayant droit à aucune action pour vous contrer, il doit se contenter de vous opposer un simple jet de *sauvegarde réflexes*.

Vous pouvez également surprendre vos adversaires avec des tirs ou des sortilèges, mais dans ce cas, vous ne bénéficiez pas d'une action gratuite de surprise (en effet, de telles actions ont toujours besoin d'un temps de préparation !). En revanche, lorsque vous vous apprêtez pour une embuscade, vous pouvez armer votre arbalète, bander votre arc ou incanter votre sortilège à l'avance, puis mettre votre action *en attente* pour la déclencher au moment de votre choix. Vos adversaires n'en seront pas moins *surpris* et incapables d'agir (ni esquiver, ni parer) pendant le premier segment.

Déterminer la surprise : Des jets de compétence (déplacement silencieux, se cacher, écouter, observer...) déterminent qui est surpris, et qui ne l'est pas. La plupart du temps, un groupe est entièrement surpris ou ne l'est pas du tout, parce que ses membres peuvent communiquer entre eux (ne serait-ce que par gestes) et s'avertir mutuellement de la présence d'ennemis. Mais, la communication n'est pas toujours possible, surtout lorsque l'ennemi est repéré au tout dernier moment : il peut arriver que certains membres d'un groupe soient surpris et que d'autres ne le soient pas.



Surprise en début de rencontre : lors du premier segment d'une rencontre, les protagonistes se comportent comme suit :

- **Les personnages surpris** n'ont droit à aucune action.
- **Les personnages qui surprennent** un adversaire **au corps à corps** bénéficient d'une action gratuite contre lui.
- **Les personnages qui ont préparé à l'avance une attaque à distance** peuvent déclencher celle-ci instantanément.
- **Les personnages qui ne sont ni surpris, ni en train de surprendre**, lancent le dé de réaction normalement.

Au segment 2, les personnages qui ont été *surpris* peuvent lancer le jet de réaction pour commencer à agir. Les personnages qui ont bénéficié d'une attaque gratuite de surprise (ou déclenché leur attaque à distance) relancent également le dé de réaction; les uns comme les autres ignorent le bonus de Dex à la réaction, puisqu'il ne s'agit pas du premier segment de l'engagement.

Les personnages qui n'ont pas été concernés par la surprise (ni surprenant ni surpris) poursuivent simplement le cours normal de leurs actions.

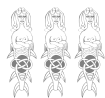
Surpris par une partie de vos adversaires seulement : il est possible d'être surpris par un adversaire et pas par un autre : par exemple, imaginez que vous ayez repéré depuis longtemps l'ogre qui s'avance bruyamment face à vous, mais pas l'orc qui, au même segment, s'approche sournoisement sur votre flanc. Les deux parviennent en même temps à votre contact : vous agirez tout de suite normalement contre l'ogre (lancez le dé de réaction dès le segment 1), mais serez incapable d'agir contre l'orc pendant le premier segment. L'orc bénéficiera immédiatement d'une action gratuite contre vous, tandis que l'ogre déterminera l'initiative de sa première action « à la régulière ». Toujours pendant ce premier segment, vous pourrez tenter de parer les éventuels coups de l'ogre, mais pas l'attaque gratuite de l'orc.

Surprendre une partie seulement de vos ennemis : Il peut arriver qu'une partie seulement de vos adversaires soient surpris, et qu'une autre partie ait détecté votre présence juste à temps. Annoncez avant l'assaut votre choix de cible; si le MD estime que celle-ci est effectivement surprise, vous bénéficiez de l'attaque gratuite. Dans le cas contraire, lancez normalement le jet de réaction.

Portée de la surprise : pour surprendre vos adversaires, vous devez parvenir à *portée d'armes* d'eux sans qu'ils ne vous repèrent. Cette portée dépend du type d'attaque que vous projetez :

- **Au corps à corps :** pour pouvoir surprendre vos adversaires au corps à corps, vous devez soit arriver furtivement jusqu'au contact sans être repéré, soit effectuer, depuis votre affût, une *charge* de maximum 6 cases (12m) pour porter une attaque à la fin du segment de surprise.
- **A distance :** pour surprendre vos adversaires avec un tir, ceux-ci doivent se trouver dans la portée moyenne de votre arme.

En dernier ressort, c'est au MD de déterminer si la surprise est possible, selon ses propres critères.



Surpris les armes en main (mêlée) : si vous êtes surpris par un assaut au corps à corps, mais que vous teniez déjà votre arme en main, vous pouvez vous défendre vaillamment contre l'attaque dont vous êtes la cible. Vous ne pouvez certes pas *parer*, mais vous ne subissez pas de pénalité particulière.

Surpris sans armes en main (mêlée) : si vous êtes surpris alors que vous n'avez encore aucune arme en main, vous êtes considéré comme ayant *baissé la garde* : toute attaque gratuite dont vous êtes la cible est automatiquement considérée comme une *attaque franche*, et bénéficie donc des chances de critiques élevées (17-20 pur). Vous ne pouvez évidemment pas tenter de parer, et vous ne bénéficiez d'aucun ajustement de facteur d'armes à votre AC. En outre, vous serez probablement obligés de consacrer le segment suivant à *dégainer*, plutôt que de lancer le dé de réaction. *Dégainer* est une action simple qui vous expose également à une *attaque franche*.

Surprendre en cours de combat : il peut vous arriver de surprendre un ennemi au beau milieu d'un affrontement déjà en cours, par exemple en chargeant sur le flanc d'un soldat au moment où il ne s'y attend pas, ou en tombant tout à coup sur le râble d'un magicien en train d'incanter ou d'un archer en train de viser. Dans ce cas aussi, vous bénéficiez immédiatement d'une action gratuite contre lui. La créature surprise n'a droit à aucune action contre vous pendant ce segment, pas même une parade, mais elle peut agir normalement contre ses autres adversaires.

Tout ce que nous venons de voir, ce sont les cas où vous vous révélez au dernier moment, quelques secondes avant de porter votre premier coup. Voyons maintenant ce qui arrive lorsque vous portez votre coup sans vous révéler *du tout*, pas même au dernier moment – dans le dos, ou d'autres traîtresses façons...



L'ATTAQUE SOURNOISE

Une attaque surprise a le statut *d'attaque sournoise* lorsque votre adversaire n'est pas du tout en mesure de voir venir le coup que vous lui portez. Par exemple : lorsque vous le frappez dans le dos... une telle attaque peut avoir des effets proprement dévastateurs : en effet, puisque la cible n'est pas au courant de votre attaque, elle n'est normalement pas en mesure de l'éviter; seul un réflexe instinctif, fulgurant, peut l'empêcher de subir une grave blessure (coup critique)

Attaque sournoise de mêlée : Pour porter une attaque sournoise de mêlée, vous devez impérativement arriver au contact avec la cible sans que celle-ci vous remarque. Si vous vous faites repérer ne serait-ce que 2 secondes avant de parvenir au corps à corps, votre attaque pourra peut-être être une attaque surprise, mais pas une attaque sournoise.

Avantage : une attaque sournoise s'effectue avec un bonus de +4. En outre, votre adversaire ne bénéficie pas de son bonus de Dex à la classe d'armure. Les facteurs d'armes ne sont pas pris en compte (vous n'ajoutez pas votre facteur d'attaque à votre force de frappe, et la cible n'ajoute pas son facteur de défense à la classe d'armure).

Si vous parvenez à toucher, l'attaque sournoise produit les effets suivants :

- **Bonus aux dégâts :** Vous ajoutez votre rang en *coup sournois* (compétence martiale, cfr. page pp) aux dégâts que vous infligez. Par exemple, si votre score en coup sournois est de 5, et que vous vous servez d'une épée longue, votre attaque sournoise infligera 1D8 + 5 points de dégâts (plus les éventuels autres bonus aux dégâts dont vous disposez). La plupart des personnages ont un rang 0 en *coup sournois*, mais les larrons, en particulier, développent souvent cette compétence (qui les rend très dangereux sur une attaque sournoise).
- **Coup critique :** La cible subit automatiquement un *coup critique*, à moins qu'elle ne réussisse aussitôt une sauvegarde *réflexes*. La DC de celle-ci dépend du rang en *coup sournois* de l'assaillant :

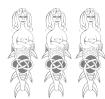
$$DC = 10 + \text{rang en coup sournois de l'assaillant}$$

Si la sauvegarde est ratée, les dégâts d'usure sont doublés (en ce compris tous les bonus aux dégâts dont dispose l'assaillant, même le bonus aux dégâts dû à la compétence *coup sournois*). En outre, votre victime perd un nombre de points de coup qui dépend du résultat de sa sauvegarde critique :

$$\text{Dégâts de coup} = DC \text{ sauvegarde} - \text{résultat de la sauvegarde.}$$

Autrement dit, les dégâts de coup sont égaux à la différence entre le score qu'il fallait réaliser pour réussir la sauvegarde et le score effectivement réalisé. Ou, présenté simplement : « si je rate de 5 points, je perds 5 points de coup ». Les 19-20 pur sont ignorés : si la victime réussit sa sauvegarde, elle n'encaisse aucun dégât de coup.

Quelle arme pour une attaque sournoise : normalement, un coup sournois de mêlée s'effectue toujours avec une arme légère (non- encombrante) : par ex une dague. Si l'arme utilisée est lourde (encombrante), le MD peut octroyer un bonus de 3 à la sauvegarde de la victime.



Attaque sournoise de tir : une attaque sournoise de tir fonctionne comme n'importe quelle attaque surprise à distance, sauf que la cible doit se trouver dans la portée courte de votre arme (par défaut, moins de 30 m), et que le missile doit être tiré dans le dos de la victime, ou au moins sur son flanc arrière, de façon à ce qu'il ne puisse pas le voir arriver. Le bonus au toucher (+4), aux dégâts (+ rg en *coup sournois*), et les chances de critique sont les mêmes que pour un coup sournois de mêlée.

Action sournoise de lutte : Faire de son attaque sournoise une action de lutte est une option intéressante. Si vous parvenez au contact avec votre cible sans vous faire repérer, vous n'avez pas besoin de passer la garde : votre adversaire est automatiquement *engagé en lutte* avec vous, qu'il le veuille ou non. Votre action sournoise peut donc consister directement en n'importe quelle action de lutte : *clé*, *chute*, *attaque assimilée mêlée*, etc. ; elle s'effectue toujours avec un bonus de +4 à la force de frappe.

Si c'est une *attaque assimilée mêlée*, elle bénéficie des mêmes avantages qu'une attaque sournoise de mêlée (bonus aux dégâts, sauvegarde ou critique), sauf qu'elle présente en plus l'avantage d'avoir engagé l'adversaire en lutte.

QUELLE ATTAQUE SOURNOISE ?

La plupart des attaques sournoises que vous porterez (ou subirez) au cours du jeu seront des attaques dans le dos : c'est de loin la façon la plus simple de porter un coup à votre adversaire sans qu'il le voie venir. Cependant, il existe bien d'autres manières de porter un coup sournois, toutes très valables (et toutes plus perfides les unes que les autres) ! A titre d'exemple :

- Vous glisser sans être vu sous le ventre d'un gros quadrupède pour lui planter une dague dans l'abdomen.
- Tirer une flèche dans le dos d'un ami
- Lever votre hache dans le dos du seigneur avec lequel vous êtes venu (apparemment) pactiser
- Vous approcher très près de votre victime, (qui vous fait confiance) ; lui parler à l'oreille pour distraire son attention, et lui planter aussitôt une perfide dague dans le ventre, sans qu'il vous voie la sortir (jet de pick pocket). Hé oui, un coup sournois de face !

Tous ces exemples sont des cas parfaitement valides d'attaque sournoise, que votre MD devrait pouvoir entériner, moyennant la réussite de quelques tests de compétences !



POUR LE MD :

La technique de l'attaque assimilée mêlée sournoise a la faveur des assassins, et peut s'interpréter par exemple comme suit : une dague dans la main droite, passez la main gauche autour de la tête de l'ennemi, et maintenez celle-ci fermement en soulevant le menton pendant que vous tentez de l'égorger ou de lui planter la dague dans le cou. Le résultat est exactement le même qu'avec une attaque sournoise de mêlée, mais vous avez en plus l'avantage d'avoir maintenant engagé votre adversaire en lutte (au cas où il survivrait à l'attaque).

Attaque sournoise dans des circonstances relax : Il est plus facile d'éviter une attaque sournoise lorsque vous êtes déjà aux aguets ou engagé dans un combat (et donc, vigilant et même dopé à l'adrénaline...). Si vous êtes surpris par une attaque sournoise dans une circonstance où vous ne

vous attendiez pas à du danger (par ex, en rentrant chez vous, ou au sortir de la taverne), le MD peut vous imposer un malus de 2 à votre *sauvegarde réflexes*, pour rendre compte de votre moindre vigilance. De même, si vous êtes manifestement très déconcentré au moment où l'attaque survient (par exemple, en train de tenir un discours, ou d'examiner attentivement un objet magique gravé de runes), le MD peut ajuster négativement votre jet de sauvegarde.

Note : attaque sournoise à deux armes (en mêlée seulement). Vous ne pouvez porter qu'une seule attaque sournoise à la fois. Si vous utilisez une arme dans chaque main, sachez que votre attaque sournoise ne peut être effectuée qu'avec une seule d'entre elle. Par exemple, si vous utilisez une épée dans la main droite et une dague dans la main gauche, vous ne pourrez porter d'attaque sournoise qu'avec votre épée (ou votre dague, au choix, mais pas les deux).

Il existe toutefois une exception à cette règle (si le MD l'autorise) : vous pouvez porter une attaque sournoise avec deux dagues (une dans chaque main). Lorsque vous agissez ainsi, vous devez lancer séparément un jet d'attaque pour chacune de vos deux dagues. Si les deux touchent, vous additionnez leurs dégâts avant d'ajouter (une seule fois !) votre rang en *coup sournois* aux dégâts totaux. Vos deux attaques sont en fait considérées comme un seul et même coup sournois. L'adversaire ne devra donc lancer qu'une seule sauvegarde; s'il échoue, il ne subira qu'une seule fois la perte de points de coups prévue (et les dégâts d'usure totaux seront doublés).

Exemple : Cassandra utilise deux dagues pour frapper un adversaire dans le dos en attaque sournoise. Elle lance séparément deux jets d'attaque, et réussit chacun d'eux. Ses deux dagues seront donc prises en compte dans les dégâts de l'attaque sournoise. L'une d'elle effectue 4 points de dégâts, et l'autre 3 points de dégâts, pour un total de 7 points de dégât, total auquel Cassandra ajoute 6 (son score de coup sournois). Au total, l'attaque sournoise effectue donc 13 points de dégât. La cible doit maintenant réussir un jet de sauvegarde critique contre DC 16, sous peine de voir ces dégâts doublés et de perdre des points de coup. Sur un résultat de 14, elle perd deux points de coup et encaisse en outre 26 points de dégât d'usure !

Plus votre score de coup sournois est élevé, plus les dégâts de votre attaque sournoise seront élevés et plus la sauvegarde critique de votre adversaire sera difficile à réussir (coup sournois de mêlée ou de tir). Des personnages tels que les voleurs ou des assassins peuvent investir un certain nombre de rangs dans la compétence martiale coup sournois (cette compétence est dotée d'une limite par niveau)

POUR LE MD : les attaques sournoises sont redoutables en D&D Alternatif, aussi ne doivent-elles pas être trop courantes. Vos PJs doivent mériter leurs attaques sournoises : se montrer discrets, astucieux, calculer les risques; et aussi réussir quelques jets de compétences bien sentis. Dans l'autre sens, si vos PJs se montrent prudents, suspicieux, font attention à leur dos; s'ils ont de bons éclaireurs et conçoivent des stratégies de groupe qui laissent le moins de faille possible; s'ils réussissent en outre quelques jets de perception bien sentis, ils doivent parvenir à éviter bon nombre d'attaques sournoises.

L'attaque sournoise D&D Alternatif est essentiellement un jeu d'approche tactique, qui peut échouer à tout instant, nanti d'un « quitte ou double » final particulièrement palpitant. Ceci rend les guerres entre confréries d'assassins et les descentes dans les cryptes de la guilde des voleurs bien plus stressantes... et c'est tant mieux !



LA FATIGUE

Le seuil de fatigue représente votre souffle et votre résistance musculaire à des efforts intenses prolongés. Il fixe le temps durant lequel vous pouvez combattre et agir « à plein régime » avant de commencer à perdre vos moyens. Lorsque vous dépassez ce temps, vous êtes *à bout de souffle*, vous haletez, vos jambes ne vous portent plus et vos bras paraissent avoir perdu toute leur force. Peut-être même que les crampes vous menacent... dans tous les cas, il est grand temps de vous arrêter, car vos coups se font de moins en moins précis.

Le seuil de fatigue ne doit pas être confondu avec le *seuil de ressources*, qui, lui, représente votre énergie psychique. En fait, le terme *fatigue* est mal choisi : on devrait plutôt parler d'essoufflement.

Seuil de fatigue : chaque personnage dispose d'un *seuil de fatigue*. C'est le nombre de rounds (1 round = 10 segments) pendant lesquels il peut combattre ou mener une action fatigante avant de donner des signes d'essoufflement.

Seuil de fatigue = 10 + bonus de Con

Votre seuil de fatigue n'augmente donc pas lorsque vous progressez en niveau, à moins que votre constitution ne progresse, ou que vous n'investissiez dans la compétence *endurance* (cfr. ci-dessous).

Compétence endurance : votre souffle et votre résistance musculaire progressent (par l'entraînement) lorsque vous investissez dans la compétence générale *endurance*. Divisez votre rang en *endurance* par deux, et ajoutez le résultat à votre seuil de fatigue. Ceci est un avantage permanent offert par la compétence (votre seuil est définitivement augmenté).

Encaisser des points de fatigue : des actions telles que : combattre, mener un galop, lancer un sortilège, courir, nager à grande vitesse, sauter, etc. sont considérées comme *fatigantes*. Pour chaque *round* où vous avez effectué une action fatigante, vous encaissez un *point de fatigue*. Les points de fatigue s'accumulent au fur et à mesure que s'enchaînent les rounds d'action. Ils ne s'effacent que lorsque vous prenez la peine de vous reposer.

Total de fatigue égal au seuil (« à bout de souffle ») : lorsque le total des points de fatigue accumulés en vient à égaler votre seuil de fatigue (c'est-à-dire, lorsque vous avez enchaîné les actions pendant un nombre de rounds égal à votre seuil de fatigue), vous êtes considérés comme étant désormais à bout de souffle. Si vous continuez à combattre ou à mener d'autres actions fatigantes, vous commencerez à subir les effets de la fatigue : au prochain round, vous subirez un malus de 1 à tous vos jets de dés.

Total de fatigue supérieur au seuil : tout point de fatigue qui dépasse le seuil augmente votre malus de 1 : par exemple, un personnage qui a encaissé 16 points de fatigue alors que son seuil est seulement de 13, subira un malus de 4 à tous ses jets de dés au dix-septième round d'action.

Exemple : Erwan a un seuil de fatigue de 12. Au douzième round d'un combat épique, son adversaire lui résiste toujours. Au treizième round du combat, Erwan subit un malus de 1 à tous ses jets et à la classe d'armure. Au quatorzième round, ce malus est de 2, et au quinzième, Erwan subit un malus de 3 à tous ses jets.

Tiers de la vitesse : Un personnage qui court ou nage au tiers de sa vitesse maximale (ou plus lentement encore) n'encaisse pas de point de fatigue (mais ne peut pas non plus récupérer de la fatigue accumulée). La marche n'est pas considérée non plus comme une activité fatigante. Seules sont considérées comme fatigantes les actions d'effort physique intense qui tablent sur la résistance physique.

Encombrement et seuil de fatigue : Votre *encombrement* (cfr. page 114) vous pénalise en ce qui concerne la fatigue : plus vous portez d'objets lourds sur vous, moins longtemps vous pourrez combattre et agir avant de donner des signes d'essoufflement. Si vous êtes *encombré* (au moins un point d'encombrement), déduisez votre total actuel d'encombrement de votre seuil de fatigue. Vous obtiendrez ainsi votre *seuil de fatigue ajusté*.

Ceci est particulièrement important pour les guerriers, parce qu'une bonne armure est généralement encombrante. Si vous portez une bonne protection, vous serez plus difficile à atteindre, mais vous pourrez combattre moins longtemps qu'un personnage plus léger. Vous aurez donc tout intérêt, d'une part, à investir dans la compétence *endurance* pour augmenter votre seuil de fatigue naturel, d'autre part à ce que les combats ne durent pas trop longtemps : évitez donc d'opter pour une stratégie excessivement défensive (beaucoup de parades), qui tendrait à prolonger les affrontements ; comptez plutôt sur votre armure pour vous

protéger, et foncez dans le tas, comme le char d'assaut que vous êtes !

Combattre à cheval : si vous combattez sur le dos de votre monture (cheval ou autre), vous n'encaissez qu'un point de fatigue tous les deux rounds d'action fatigante que vous effectuez (au lieu d'1 par round).

ACTIONS FATIGANTES

Les actions suivantes sont considérées comme fatigantes (1 pt de fatigue/round) :

- Combattre en *mêlée*, en *tir* ou en *lutte*.
- Se déplacer à plus du tiers de sa vitesse maximale.
- Incanter un sortilège ou utiliser des objets magiques.
- Sauter, bondir, effectuer des acrobaties.



Récupérer (effacer des points de fatigue) : Les points de fatigue s'effacent au rythme de 1 par round de repos. On considère qu'un personnage a bénéficié d'un round de repos lorsqu'il n'a effectué que des actions « reposantes » : marcher normalement, discuter, fouiller dans son sac, boire une potion, etc., sont considérées comme des actions reposantes.

Exemple : Le seuil de fatigue d'Erwan est toujours de 12. Lors d'un combat épique, notre héros affronte ses adversaires pendant 10 rounds consécutifs. A la fin du dixième round, il a donc encaissé 10 points de fatigue. Au onzième round, il s'arrête et se repose jusqu'au quinzième round y compris, soit 5 rounds de repos. Au début du seizième round, son passif n'est plus que de 5 points de fatigue. Il peut reprendre le combat pendant quelque temps sans craindre de dépasser son seuil de fatigue.

Fatigue excessive : un personnage qui dépasse deux fois son seuil de fatigue doit lancer une sauvegarde fortitude contre DC 10 sous peine de mourir aussitôt d'épuisement.

POUR LE MD :

Tenir compte de la fatigue dans le jeu : La fatigue veille, entre autre, à ce que votre personnage à la super classe d'armure ne soit plus capable de venir tout seul à bout des quarante orcs presque incapables de le toucher. Tôt ou tard, il faiblira, ce qui a un côté épique très intéressant.

Lorsqu'on joue une scène d'action, Il n'est pas nécessaire de tenir compte systématiquement des points de fatigue

encaissés par les personnages. La plupart des actions ne durent pas plus de 5 ou 6 rounds, ce qui est généralement insuffisant pour qu'un personnage atteigne son seuil de fatigue. Toutefois, le MD devra garder en tête le nombre de rounds écoulés depuis le début de l'action. Lorsqu'il estime que la durée de l'action est telle que la fatigue peut commencer à jouer, il pourra demander à ses joueurs de commencer à tenir compte de leurs points de fatigue. Par exemple : « je rappelle que nous sommes au septième round de combat, vous êtes maintenant à 7 points de fatigue. Si quelqu'un dépasse son seuil de fatigue au cours des prochains rounds, qu'il me le signale ! ».



AUTRES CIRC○NSTANCES TACTIQUES

Diverses avantages/désavantages tactiques peuvent ajuster vos chances de réussir vos actions de combat. Passons-les en revue :

Surnombre (au corps à corps) : Lorsque vous combattez seul contre plusieurs adversaires, vous êtes généralement dans de beaux draps : il vous est difficile de bloquer les coups qui vous arrivent dessus de tous côtés, d'avoir un œil à la fois devant vous et sur chacun de vos flancs, et de tenir à distance tous vos adversaires en même temps.

Pour refléter cette réalité, chacun de vos adversaires bénéficie d'un bonus à toutes ses actions de combat contre vous. Ce bonus est de +2 par adversaire en plus du premier (bonus cumulatif). Par exemple, si Randall est pris à parti par deux orcs en même temps, chacun d'eux bénéficie d'un bonus de 2 à toutes ses actions de combat contre lui (attaque, parade, actions de lutte, etc). S'il est encerclé par trois gardes, chacun d'eux bénéficie d'un bonus de 4, et si un quatrième garde vient en renfort, tous frapperont désormais à +6. Ceci vaut en mêlée comme en lutte !

Chaque adversaire au contact est pris en compte (même ceux qui sont entièrement *sur la défensive*) du moment qu'il est tourné contre vous. Les adversaires qui ont *baissé leur garde* ne sont pas pris en compte. Si vous êtes 2 PJ à combattre contre 3 ennemis, le MD décide lequel d'entre vous affronte deux ennemis et lequel un seul (il peut changer ce choix à tout moment), et de même, si vous êtes à 3 PJ contre 2 adversaires, chacun de vous doit choisir quel adversaire il frappe.

Dans DD Alternatif, il vaut souvent mieux être pris à parti par un seul adversaire puissant que par plusieurs adversaires faibles. En effet, outre les bonus « au toucher » dont disposent vos opposants lorsqu'ils sont en surnombre, il ne faut pas oublier que la multiplication des attaques dont vous êtes la cible entraîne automatiquement une multiplication des risques qu'un coup critique survienne !

Volées de flèches : lorsque plusieurs tireurs coordonnent leurs efforts pour tirer exactement au même segment sur la même cible, on parle de volée (de flèches, de carreaux, de billes de fronde...). Il est facile de coordonner des tirs : il suffit aux plus rapides des tireurs de *retarder* leur action jusqu'au segment où les plus lents seront prêts à tirer, et de lâcher leurs traits à ce moment seulement. L'initiative est donc toujours celle du tireur le plus lent parmi ceux qui prennent part à la volée, mais l'avantage est que tous les tireurs bénéficient d'un bonus de surnombre à peine moindre qu'en mêlée (+1 par tireur en plus du premier)

Position surélevée : Lorsque vous occupez une position surélevée par rapport à votre adversaire (par exemple, lorsque vous vous tenez sur un rempart), vous bénéficiez d'un bonus de 2 à toutes vos actions de combat contre lui. Votre adversaire, lui, subit un malus de 2 à toutes ses actions de combat contre vous. Notez que vous tenir sur le dos d'un cheval n'est pas considéré comme une position surélevée (le combat à cheval suit d'autres règles).

Tomber : Lors d'un combat, il peut arriver que vous soyez projeté au sol. C'est par exemple le cas si vous êtes *renversé* par un adversaire, en mêlée ou en lutte. Tant que vous restez à terre, vous subissez un malus de 3 à toutes vos actions de combat, et vos adversaires bénéficient d'un bonus de +3 contre vous.

Se relever : Si vous êtes capable de vous relever, faites-le au plus vite : cependant, cette manœuvre est considérée comme une action simple (durée : 1 segment), ce qui vous expose automatiquement à une *attaque franche*.

Combattre en aveugle : Il arrivera peut-être, au cours du jeu, que vous soyez amené à combattre dans l'obscurité ou à affronter des adversaires invisibles. Ces circonstances sont particulièrement délicates, puisque le fait de ne pas voir l'adversaire vous gêne non seulement pour le toucher, mais encore pour bloquer ses attaques.

Tout d'abord, vous ne pouvez évidemment pas frapper sur un adversaire si vous n'êtes pas averti de sa présence. Un test réussi dans la compétence *écouter* peut vous permettre de repérer approximativement un adversaire que vous ne voyez pas avant qu'il ne vous attaque ; dans le cas contraire, c'est peut-être son premier coup qui vous avertira de sa présence. Dans ce cas, ce premier coup est considéré automatiquement comme un coup sournois, même s'il est porté de face.

Lorsque l'adversaire a révélé sa présence d'une manière ou d'une autre (ou lorsque vous l'avez repéré au son), vous connaissez sa position *approximative* et vous pouvez donc commencer à lui taper dessus et à parer ses coups.

Cependant, vous ne le localisez pas avec précision. Vous subissez donc les pénalités suivantes :

- **Une chance d'échec de 50% pour toute action de combat** : avant même de lancer les dés pour tester la réussite d'une de vos actions de combat, lancez un dé de pourcentage. Si le résultat est inférieur à 51, votre attaque (ou votre *parade*, *percée*, etc.) n'est tout simplement pas partie au bon endroit ; elle échoue automatiquement. Chacune de vos actions de combat est soumise séparément à ces chances d'échec, et donne lieu à un nouveau jet de pourcentage.
- **un malus de 4 à toute action de combat** : même si votre arme est partie dans la bonne direction, votre action (quelle qu'elle soit) subit encore un malus de 4. Celui-ci est valable pour tout adversaire que vous n'êtes pas en mesure de voir et pour tout type d'action effectuée contre lui (attaque, parade, etc.).

En revanche, lorsque vous combattez contre un adversaire que vous voyez distinctement, mais qui, lui, n'est pas en mesure de vous voir, vous bénéficiez vous-même d'un bonus de 4 à toute action de combat contre lui.

Notez que la compétence générale *sens d'aveugle* peut vous permettre de contourner les désavantages du combat en aveugle (cfr. page 130) :

- **Un test réussi en *sens d'aveugle*** vous permet de localiser la position exacte de l'adversaire invisible et de deviner plus ou moins ses mouvements. Dans ce cas, vous ne subissez plus les chances d'échec de 50%. Cependant, si votre adversaire effectue un *déplacement plein*, il échappe aussitôt à votre *sens d'aveugle* et vous devrez à nouveau réussir un test dans cette compétence pour le repérer.
- **Si vous disposez d'un rang élevé en *sens d'aveugle***, votre malus à toute action de combat sera diminué à - 3 ou à - 2.

Notez que si votre adversaire invisible provoque une *attaque franche* de votre part, celle-ci est également soumise aux chances d'échec de 50%. Si vous n'êtes pas au courant de la présence de l'adversaire (ou que vous ignorez sa position approximative), vous ne bénéficiez d'aucune attaque franche.



Pénombre : Si l'obscurité est presque totale, mais qu'un tout petit peu de lumière filtre tout de même, vous avez une chance d'entrevoir la silhouette de votre ennemi. Pour le repérer avant qu'il ne vous attaque, vous aurez probablement droit à un test de compétence en *observer* (opposé éventuellement au talent en *se cacher* de votre adversaire, à qui la pénombre donnera d'importants bonus).

Les chances d'échec seront réduites à 25%, à 10%, ou même annulées complètement (selon l'intensité de la lumière). Enfin, le malus que vous subissez pour toute action de combat peut diminuer jusqu'à -3 ou à -2.

Combattre à cheval : Lorsque vous combattez sur le dos d'une monture, votre capacité à porter des attaques et à bloquer celle de vos adversaires dépend fortement de votre contrôle de l'animal. Un cavalier qui maîtrise bien son cheval

dispose d'un avantage indéniable sur des piétons : la puissance et la rapidité de sa monture, sans parler de la facilité qu'il y a à combattre assis sans trop se fatiguer. En revanche, si vous tombez sur meilleur cavalier que vous, vous risquez d'éprouver des difficultés : lorsque vous lui portez un coup, il dirige rapidement sa monture pour l'éviter, et lorsqu'il vous en porte un, vous n'êtes pas capable de faire réagir assez vite votre cheval pour vous mettre hors de portée de son attaque. Par conséquent, vos capacités de combat à cheval sont ajustées en fonction de votre rang en équitation (cfr. ci-dessous), si bien que les meilleurs cavaliers sont toujours avantagés.

Les handicaps d'un mauvais cavalier : si votre rang en équitation est inférieur à 4, vous subissez certaines limites lorsque vous combattez à cheval :

- **Une seule main disponible** : vous ne pouvez utiliser qu'une seule main pour combattre. Vous avez besoin de l'autre pour guider votre monture par la bride. Les armes à deux mains vous sont interdites, et vous ne pouvez manier qu'une seule arme (dans la main droite ou dans la gauche).
- **Malus à toute action de combat** : Un personnage ayant un rang 0 en équitation subit un malus de - 4 à toutes ses actions de combat lorsqu'il est monté. Si votre rang est de 1, vous subissez toujours un malus de - 2. Si votre rang est de 2, le malus est seulement de -1. Au rang 3, vous ne subissez plus de malus.

Les avantages d'un bon cavalier : Si votre rang en équitation est de 4 ou plus, vous bénéficiez d'avantages intéressants lorsque vous combattez à cheval :

- **Deux mains disponibles** : vous avez appris à guider votre cheval avec les genoux. Vous n'avez plus besoin de tenir la bride, et vous pouvez donc utiliser vos deux mains en combat.
- **Bonus à toute action de combat** : Vous tirez parfaitement parti de la force de votre monture contre les piétons, et vous êtes très habile à cheval en général. Vous bénéficiez donc d'un bonus à toute action de combat, contre n'importe quel adversaire (même ceux qui sont montés). Ce bonus est égal à la moitié de votre rang en équitation.

Fatigue à cheval : Lorsque vous combattez sur le dos d'une monture, vous vous fatiguez moins rapidement. Par conséquent, vous n'encaissez 1 point de fatigue que tous les 2 rounds de combat (au lieu de 1 par round).

Arme réservée au cavalier : la lance de cavalerie lourde ne peut être utilisée que par un personnage monté. De plus, son cheval doit impérativement être pourvu d'étriers pour qu'il puisse faire usage de cette arme. A ce sujet, cfr. page PP.

Note : lorsque vous combattez à cheval, vous n'obtenez aucun bonus pour votre position surélevée (cfr. page 96) : seuls les bonus pour un rang élevé en équitation s'appliquent.

Déplacement à cheval : Si vous avez au moins un rang 4 en équitation, vos déplacements à cheval ne sont pas considérés comme des actions, parce que ce n'est pas vous qui effectuez le mouvement, mais bien votre animal. Le fait de diriger votre animal vous coûte peu de concentration et ne vous gêne donc pas pour combattre (vous êtes habitués à guider l'animal avec les pieds). Vous pouvez donc

effectuer des actions de combat alors même que vous donnez des instructions à votre monture.

En revanche, si votre rang en *équitation* est inférieur à 4, toute instruction donnée à votre cheval (accélérer, changer de direction, s'arrêter, etc.) est considéré comme une *action simple*. Comme toujours, vous ne pouvez effectuer aucune action de combat durant un segment où vous effectuez une action simple. Vous êtes incapable de mener correctement une charge à cheval (pas d'action gratuite à la fin du déplacement).

Combattre dans un espace étroit : un combattant de taille humaine (M) a besoin d'un espace large de 2m (soit 1 case) pour manier correctement son arme et en tirer tout le potentiel. Un personnage coincé dans un espace moins large perd le bénéfice de ses facteurs d'armes, sauf s'il manie une arme légère (dague, couteau...) ou une arme d'hast (qui peut être utilisée d'estoc avec une pleine efficacité). Si l'espace est d'1m ou moins large encore, le MD peut même *retourner* votre facteur d'armes contre vous (en faire un malus plutôt qu'un bonus).

Plafond bas : de même, en intérieur, la hauteur du plafond doit être d'au moins 3m pour que vous puissiez manier correctement votre arme (3m50 pour une arme à deux mains). S'il est plus bas, vous perdez les facteurs d'armes; en dessous de 2m50, ceux-ci se retournent contre vous. Une fois encore, armes légères et armes d'hast ne sont pas pénalisées. Pour un nain, réduisez ces hauteurs de 50 cm, et pour un gnome réduisez-les de 1m.

Rang de piquiers : un *rang de piquiers* est une formation de combat courante au Moyen Age et dans l'antiquité grecque (on peut donc supposer qu'elle l'est aussi dans un monde médiéval fantastique). Les hastiers qui y prennent part se tiennent tout près les uns des autres, flanc contre flanc (ce qui se traduit par 2 combattants sur 1 seule case) et pointent leurs piques (dans un espace aussi réduit, seules des armes d'hast peuvent être maniées efficacement) droit devant eux. Ils forment ainsi un rang littéralement infranchissable.

Le *rang de piquiers* offre plusieurs avantages : d'une part, vos adversaires sont probablement à 1 contre 2 (à moins d'avoir eux-mêmes des armes d'hast en main, ils souhaiteront se tenir à un seul combattant par case pour pouvoir manier leurs armes correctement). D'autre part, toute action de *repousser* ou de *percée* contre votre rang subit un malus de 4. Si l'on couple cet avantage au facteur d'arme déjà faramineux d'une *arme d'hast*, on se rend compte qu'il est quasi impossible de forcer une telle formation à reculer ou de passer au travers. De plus, puisqu'il s'agit d'armes d'hast, cette tactique permet des réceptions de charge redoutables (double dégâts) : historiquement, elle était utilisée par les milices communales pour arrêter des charges de cavalerie.

Double rang de piquiers : le rang de piquiers peut se révéler encore plus redoutable s'il est doublé d'un second rang de soldats, eux aussi armés d'armes d'hast, disposé en quinconce juste derrière le premier. En effet, les armes d'hast sont tellement longues qu'elles peuvent être utilisées pour piquer à distance, par dessus les épaules des hommes du premier rang. Par conséquent, les soldats du second rang peuvent également porter des attaques contre l'adversaire. Lorsque vous affrontez un double *rang de piquier*, vous êtes ainsi exposés à davantage d'attaques. Par ailleurs, il vous est impossible de toucher les soldats du second rang, sauf si vous disposez vous-même d'une arme d'hast. Ceci nous rappelle pourquoi tout guerrier digne de ce nom devrait s'assurer de maîtriser au moins un type d'arme d'hast.

Observer l'essoufflement chez un adversaire :

Lorsqu'un adversaire approche de son *seuil de fatigue*, cela se voit : il souffle comme un phoque et ses mouvements deviennent moins vifs. Par conséquent, vous pouvez demander au MD de vous donner une estimation de l'état de *fatigue* de votre opposant, ou bien le MD peut décider lui-même de vous donner cette information (quitte à exiger la réussite d'un jet de compétence en *perception*). Celle-ci peut s'avérer précieuse sur le plan stratégique (votre adversaire n'a plus intérêt à ce que le combat s'éternise : il va probablement tout miser sur l'offensive).

Provoquer un repos : Lorsque vous êtes proches de l'essoufflement (points de fatigue encaissés = seuil de fatigue), vous souhaiterez sans doute vous octroyer un répit pendant quelques rounds, le temps d'effacer l'un ou l'autre point de fatigue accumulé. Si votre adversaire est encore « en pleine forme », il ne vous en laissera probablement pas l'occasion et frappera de plus belle pour vous achever. Mais il est possible que lui aussi commence à fatiguer. Dans ce cas, pourquoi ne pas demander un moment de repos, par consentement mutuel ? Il y a deux façons pour ce faire : soit vous en parlez carrément avec lui (mais vous prenez alors le risque de lui révéler clairement que vous êtes essoufflé), soit vous optez pour la méthode *tacite* : celle-ci consiste simplement à reculer d'une case. Si votre adversaire souhaite poursuivre l'affrontement, il vous suivra pour rester au corps à corps ; mais s'il souhaite s'interrompre lui aussi, il se contentera de rester sur place et le corps à corps sera automatiquement rompu. Cela vaut peut-être la peine de tenter le coup, si vous pensez que votre adversaire est aussi fatigué que vous...



POUR LE MD : GÉRER LA RÉACTION

Et les monstres ? Quels dés de réaction utilisent-ils ? Que se passe-t-il pour les monstres qui ont des attaques multiples ou d'un type inhabituel ? Voici quelques précisions bien utiles ...

Ci-dessous, nous livrons aussi quelques trucs pour gérer « à la va vite » les temps de réactions de vos monstres ou PNJ. Les méthodes ci-dessous peuvent s'avérer nécessaires pour simplifier votre vie de MD lorsque vos joueurs sont confrontés à des adversaires nombreux, et que vous ne souhaitez pas devoir garder sous les yeux 10 initiatives à la fois. Elles permettent donc d'améliorer la fluidité du jeu.

Réaction des attaques naturelles : les armes naturelles telles que griffes, crocs, queues, tentacules, etc., ont en principe un temps de réaction de 1d12. Quelques créatures particulièrement puissantes utilisent parfois un dé inférieur (cfr. ci-dessous).

Pour simplifier la gestion du jeu, deux attaques de même nature (par exemple, deux griffes ou deux tentacules appartenant à la même créature) peuvent être gérées conjointement par un seul dé de réaction d'une catégorie deux fois inférieure à la normale. Par exemple, deux griffes seront gérées par un seul d6 de réaction.

Exemple : un troll dispose de trois armes naturelles : une gueule garnie de crocs (morsure), et deux mains griffues (lacération). L'attaque par morsure est gérée par un d12 de réaction, alors que les deux mains griffues sont gérées conjointement par un seul d6. Conclusion : le MD n'a que deux dés à lancer pour gérer cette créature, un d12 et un d6, et deux initiatives à mémoriser / noter à la fois.

La gueule agira en moyenne une fois tous les 6 ou 7 segments (gestion au d12). Les pauvres adversaires de notre troll peuvent en outre s'attendre à subir une attaque par griffe tous les 3 ou 4 segments environ (gestion au d6), et peu importe de savoir s'il s'agit de la patte gauche ou de la patte droite du monstre, puisque l'effet est exactement le même. Si le troll devait se faire couper un bras, la gestion de la réaction des griffes restantes passerait au d12...

Gérer des attaques multiples : il est même possible de gérer conjointement 3, 4 ou même 5 attaques naturelles semblables en utilisant un dé d'une catégorie encore inférieure, comme le montre le tableau ci-dessous :

Nombre d'attaques gérées par le dé de réaction	Dé de réaction
1	D12
2	D6
3	D4
4	D3
5	D2

Notez que, dans ce tableau, les lignes paires sont les seules à servir fréquemment : il est rarissime qu'un monstre dispose d'un nombre impair d'armes de même nature.

En principe, seules les armes exactement semblables (mêmes facteurs d'armes, mêmes dégâts...) peuvent être ainsi regroupées en un seul dé de réaction puisque, lorsque votre monstre agit, il vous est impossible de savoir s'il le fait avec son membre gauche ou son membre droit (ou toute autre combinaison commise par une nature qui se laisse un peu aller, tel que : le tentacule du haut, le tentacule du bas ou le tentacule du milieu...).

Concernant les créatures ayant des membres multiples, il serait dommage de gérer l'ensemble de leurs attaques avec un seul dé : en effet, un seul dé ne permet pas la simultanéité (2 attaques de la créature prenant cours au même segment), laquelle peut poser un problème particulier au joueur et rend justice au potentiel de la bête. Essayez d'utiliser toujours 2 dés pour la réaction d'une telle créature !

Mais en cas d'action trop complexe à gérer (par ex 10 créatures ayant chacune 4 attaques), n'hésitez pas à passer

outre à ce conseil : dans certains cas, on joue moins en finesse pour augmenter la fluidité !

Armes naturelles rapides : des monstres exceptionnellement puissants peuvent disposer d'attaques naturelles plus rapides que la normale. Par exemple, un dragon utilise un D8 pour gérer la réaction de ses crocs, et un D4 pour gérer conjointement ses deux griffes.

Dés de réaction exceptionnellement lents : d'un autre côté, rien n'empêche le MD de doter certains monstres d'attaques particulièrement lentes (2D6 de réaction ?), pour aider les PJ à survivre lorsqu'ils affrontent certains colosses très solides mais un peu lourdauds... cela pourrait être le cas, par exemple, de golems ou autres statues animées, ou des zombies à la démarche traînante.



Regrouper des armes blanches : Quand une créature manie simultanément plus de deux armes non naturelles (épées, haches...), il est également permis de gérer conjointement leur réaction en un seul dé, pour vous simplifier la vie.

Bien entendu, il faudrait normalement, pour ce faire que les caractéristiques des armes à apparier soient exactement identiques. Utilisez également des divisions de 12 (d6, d4, etc.), de la même manière qu'avec les armes naturelles (cfr. tableau à la page précédente), même si les armes mécaniques (à une main) ont normalement une réaction de base de 1d10. En clair, deux épées peuvent être gérées conjointement par un d6.

Exemple : Imaginez par exemple que vous ayez à gérer une démonsse Marilith : six attaques à l'arme blanche, plus une attaque par queue serpentine. Que d'ennuis ! Le mieux est d'essayer de grouper les armes mécaniques de ce monstre par deux (d6) ou même par trois (d4).

Entre nous, dans pareil cas, je n'hésiterais pas à regrouper toutes les armes à une main en 2 dés, quitte à passer « au bleu » les subtiles différences de facteur d'arme qui peuvent exister entre une épée et une hache (allez, hop, tout à +3+3 !), ou à décider arbitrairement quelle est l'arme qui agit à telle ou telle initiative obtenue sur le dé de réaction commun, en alternant si possible équitablement haches, masses et coutelas. Nous z'ôtres, MD, nous savons fort bien que la rigueur des dés z'ées des chiffres doit parfois s'incliner devant la fluidité du jeu, pas vrai ? Allez, hop !

Gérer conjointement plusieurs monstres ou adversaires : parfois, des personnages de haut niveau sont assaillis par une multitude de monstres mineurs, et vous n'avez pas tellement envie de vous prendre la tête avec leurs multiples réactions et initiatives. Dans ce cas, rien n'empêche de gérer 3 ou 4 monstres en un seul dé, fraction du d12 (d4 ou d3). Par ex, 3 orcs maniant chacun une épée à une main (réaction au d10, normalement) seront gérés en un seul d4 de réaction.

« Oublier » les boucliers : l'une des solutions pour vous simplifier la vie avec le menu fretin, consiste aussi à « oublier » les attaques au bouclier, qui sont de toutes façon moins fréquentes et disposent, à ce niveau, de faibles

chances de réussite : considérez simplement que les écus, pavots et autres rondaches demeurent en permanence sur la défensive, tandis que les armes de main droite sont toujours à l'offensive (vous ne reportez jamais l'initiative de celles-ci). Eventuellement, si vous remarquez que l'un des monstres mineurs n'a plus été touché du tout au cours du round, vous pouvez toujours lancer machinalement un d20 pour rendre compte d'une attaque sporadique au bouclier, au cas où un gros score sortirait...

De cette manière, vous n'avez qu'un seul dé de réaction à gérer pour tous vos monstres. En revanche, lorsqu'un des petits nyarkeux se fait toucher par vos PJ adorés, vous vous souvenez de l'existence du bouclier et vous tentez la parade (à volonté, mais en général ils n'ont pas le temps d'en tenter plus d'une ou deux).



L'initiative « forfaitaire » : Enfin, il existe encore une façon plus radicale de gérer la réaction de vos multiples monstres lors de scènes complexes : l'initiative forfaitaire. Ce système consiste à attribuer arbitrairement un temps de réaction moyen à vos monstres, en fonction de leur dé de réaction. Si vous le souhaitez, vous pouvez même alterner des temps de réaction tirés au dé et des temps de réaction moyens, ce qui vous permet de conserver le côté aléatoire et d'éviter que les joueurs ne finissent par sentir le côté mécanique... de cette façon les dés roulent de temps en temps, les joueurs entendent leur doux son, mais vous limitez fortement le nombre de manipulations et vous gagnez tout de même en fluidité.

Par ailleurs, si vous jouez au round par round, personnage par personnage, il est intéressant de ne pas devoir retenir la première initiative de vos monstres pour le round qui suit (ça vous libèrera l'esprit). Pour permettre cela, on en revient au bon vieux « nombre d'actions par round » des éditions classiques de D&D, en tenant compte du nombre moyen que les dés permettraient :

Dé de réaction

D12
D10
D8
D6
D4
D3

Attaques /round

3 attaques/ 2 rounds
2 actions/ round
5 attaques/2 rounds
3 attaques / round
4 attaques/round
5 attaques/round

Par exemple, un monstre qui agit au d6 agira en général 3 fois/round, par exemple aux segments 3, 6 et 9. Arrangez-vous si possible pour que les joueurs ne se doutent pas de la supercherie, par exemple en lançant des dés (n'importe lesquels) pour faire du bruit derrière le paravent.

« Nous, on aime pas utiliser un planeur et des figus » : (pasque le jeu de rôles, c'est tout dans la tête d'abord !) Pas de problèmes ! Les règles tactiques de ce manuel sont décrites sur base des cases du planeur tactique, mais il y a moyen de faire sans : il suffit de traduire les cases en distance (1 case = 2m/2m), et de décrire précisément les positions des protagonistes. « Vos ennemis sont à deux de front et barrent le couloir » est, par exemple, largement suffisant pour prendre la mesure d'une situation. Dans les situations de jeu vraiment complexe, mieux vaudra tout de même parfois miser sur un p'tit dessin...

« Les vitesses de déplacement par défaut (2 et 6) me paraissent sous évaluées » : ces vitesses sont fixées pour simplifier le jeu sur planeur tactique, et le rendre plus fluide. Elles peuvent sembler un peu lentes *dans l'absolu*, mais restent raisonnablement réalistes si l'on considère que :

- Une vitesse de déplacement de 2 représente un peu plus de 2 km/h, soit le pas circonspect d'un homme qui évolue dans un environnement dangereux, s'arrêtant par moments pour observer autour de lui. Un personnage qui évolue en *déplacement silencieux*, par ex, peut maintenir cette vitesse alors qu'il s'applique à rester discret.
- Une vitesse de 6 (un peu plus de 7km/h) représente à peine la vitesse d'un tout petit jogging, mais dans la réalité, un personnage en armure lourde qui charge ne court pas forcément beaucoup plus vite que cela !

De façon générale, rappelez-vous qu'un segment ne dure 6 secondes *qu'en moyenne* ! Certains sont un peu plus courts, d'autres un peu plus long. Si vous chargez pendant un segment, cela voudra peut-être dire que : vous aurez mis 2 secondes à vous décider, 3 à courir, et une à frapper sur la cible en fin de charge. 3 secondes de course, c'est à peine le temps d'accélérer à une vitesse correcte !

