

NOUVELLE RÈGLE D'INITIATIVE



Ces nouvelles règles d'Initiative permettent d'accélérer la procédure des combats. Au lieu de faire lancer par chaque protagoniste 1d6 modifié par son facteur d'initiative et de comparer les sommes obtenues, il n'y a qu'un seul jet de dé, effectué uniquement par les joueurs, selon le principe de la classique table de Résistance, ou plus précisément comme dans les combats d'Hystoire de Fou.

Principes généraux

1d20. Chaque joueur utilise 1d20. Si le résultat du jet est égal ou inférieur au facteur d'initiative du PJ, celui-ci à l'initiative du round ; si le résultat est supérieur, c'est le PNJ qui l'a.

Ajustement. Avant qu'il ne lance son d20, le facteur d'initiative du PJ est toutefois modifié par un ajustement dépendant du propre facteur d'initiative de son adversaire, selon la table des Rapports :

TABLE DES RAPPORTS

Facteur	Ajustement	(La somme algébrique du facteur d'initiative et de l'ajustement qui lui correspond donne toujours 10.)
20	-10	
19	-9	On obtiendrait la même balance de probabilité si c'était le PNJ qui jouait le d20, son facteur d'initiative étant préalablement modifié par l'ajustement dépendant de celui du PJ. La somme des deux facteurs d'initiative en présence, une fois modifiés, donne toujours 20.
18	-8	
17	-7	En ce qui concerne le facteur d'initiative lui-même, rappelons qu'il est calculé pour chaque compétence d'arme en faisant la somme de : <i>une demi-caractéristique utilisée (arrondie au chiffre inférieur) + niveau de compétence.</i>
16	-6	
15	-5	
14	-4	Exemple <i>Brucelin a 14 en Mêlée et +3 en Epée à une main. Il a pour cette arme un facteur d'initiative de 10. (Sur la table des Rapports un tel facteur confère un ajustement 0 à son adversaire.)</i>
13	-3	<i>Grodar, le Groin, a 13 en mêlée et +5 en Masse à une main, soit un facteur d'initiative de 11 (conférant sur la table des Rapports un ajustement -1 à son adversaire).</i>
12	-2	<i>Chaque protagoniste modifie le facteur d'initiative de son adversaire par l'ajustement que confère son propre facteur. Brucelin confère 0 à Grodar qui obtient un facteur modifié de 11 (11 + 0 = 11). Grodar</i>
11	-1	
10	0	

9	+1
8	+2
7	+3
6	+4
5	+5
4	+6
3	+7
2	+8
1	+9

confère -1 à Brucelin qui obtient un facteur modifié de 9 ($10 - 1 = 9$). On voit que la somme des deux facteurs modifiés donne 20. Cela étant, cela signifie que Brucelin a 9 chances sur 20 d'obtenir l'initiative et Grodar 11 chances sur 20. Les chances de réussite de Brucelin sont égales aux chances d'échec de Grodar et les chances de réussite de Grodar sont égales aux chances d'échec de Brucelin. Peu importe lequel des deux effectue l'unique lancer de 1d20, la réussite de l'un entraîne l'échec de l'autre et inversement. Par convention, et parce que seul le joueur joue, c'est-à-dire à dire prend des risques, par opposition au meneur de jeu qui ne fait que joue l'unique d20 - en gérer, c'est le joueur qui d'autres termes, lance l'unique pièce de monnaie de pile ou face. Brucelin lance 1d20, obtient 13. Ce résultat est situé dans sa frange d'échec (donc dans celle de réussite de Grodar). Pour ce round, Brucelin n'a pas l'initiative, c'est le Groin qui l'a.

PJ contre PJ

Dans le cas, plus rare, où un PJ se mesure à un autre PJ, utiliser la même procédure, chacun modifiant le facteur d'initiative de l'autre, et déterminez d'une façon quelconque lequel des deux PJ jouera l'unique jet d'initiative. Si plusieurs rounds doivent s'enchaîner, on peut alterner, un coup l'un, un coup l'autre.

Seul contre plusieurs

Le solitaire doit tester l'initiative de tous les membres du groupe auquel il est affronté, avant de pouvoir attaquer lui-même.

Par ailleurs, un groupe confère un malus supplémentaire à l'initiative du solitaire (ou un bonus aux membres du groupe, ce qui revient au même).

Cet ajustement supplémentaire est de 2 pour un groupe de deux ; il est de 3 pour un groupe de 3 ; 4 pour un groupe de quatre ; et ainsi de suite, encore qu'il soit peu vraisemblable de se battre à plus de quatre contre un pour des raisons d'espace et de liberté de mouvement.

Si le solitaire n'a pas l'initiative sur un membre du groupe, ce dernier l'attaque immédiatement ; puis l'on passe à l'initiative des autres membres du groupe. Si le solitaire a l'initiative sur un membre du groupe, il ne peut l'attaquer que s'il s'agit du *dernier* membre du groupe testé. Le membre en question n'attaque pas non plus, puisqu'il n'a pas l'initiative, il n'attaquera qu'en fin de round. On passe alors à l'initiative des autres membres du groupe non encore testés. Enfin, tous les membres du groupe ayant été testés et ceux ayant eu l'initiative ayant attaqué, le solitaire peut maintenant et seulement livrer son attaque. Il peut attaquer l'adversaire de son choix, soit un membre du groupe l'ayant déjà attaqué, soit un membre qui n'avait pas l'initiative sur lui. Cela fait, les membres du groupe qui n'avaient pas l'initiative sur le solitaire attaquent à leur tour pour conclure le round.

Si le solitaire n'a l'initiative sur personne, il doit subir toutes les attaques avant de pouvoir attaquer à son tour un adversaire (à son choix). S'il a l'initiative sur tous, il peut attaquer l'un d'entre eux. Il essuie ensuite les attaques de chacun deux. En cas d'initiative sur tous, le solitaire peut éventuellement choisir de pratiquer une *fausse feinte* (voir ci-après).

Selon la tournure du combat, c'est au gardien des rêves d'indiquer au joueur sur quel adversaire il teste l'initiative en premier, puis en second, etc.

Exemple

Grabide, initiative 10 (conférant 0) se joint à Grodar contre Brucelin.

Etant deux, les Groins ont un bonus de +2 à leur initiative, se traduisant par un malus de -2 pour Brucelin. Grabide confère alors -2 (au lieu de 0), et Grodar -3 (au lieu de -1).

Le gardien des rêves demande à Brucelin de commencer par tester l'initiative de Grodar en lui disant : "Fais un test d'initiative à -3" Le joueur, qui a 10 en initiative, sait ainsi qu'il doit obtenir 7 ou moins. Il obtient 14, échoue, et doit donc essuyer l'attaque de Grodar. Cela fait, il teste l'initiative de Grabide, obtient tout juste 8, réussit. Brucelin peut maintenant attaquer à son

tour, soit Grabide, soit Grodar. Grabide, qui n'avait pas l'initiative, attaquera en dernier, terminant le round.

Autre round. Brucelin teste Grodar et n'a pas l'initiative sur lui. Grodar attaque ; Brucelin pare au bouclier. Il teste ensuite l'initiative de Grabide, obtient 15 et échoue. Grabide attaque à son tour. Brucelin esquive. Il peut maintenant attaquer l'un ou l'autre des deux Groins, terminant le round.

Autre round. Brucelin teste cette fois Grabide en premier (décision du gardien des rêves selon la tournure qu'il estime). Brucelin obtient 4 et a donc l'initiative sur Grabide. Cela signifie qu'il livrera son attaque avant celle de Grabide. Mais, prioritairement, il doit tester l'initiative de Grodar. Avec un 16, il échoue. Grodar attaque. Brucelin pare, puis son tour étant maintenant venu, il peut attaquer le Groin de son choix. L'attaque de Grabide terminera le round.

Autre round. Brucelin teste à nouveau Grodar, obtient 6 et réussit. Comme précédemment, il ne peut pas attaquer tout de suite, il doit d'abord tester l'initiative du dernier membre du groupe. Avec un 5, il réussit également. Brucelin peut attaquer le Groin de son choix ; puis ces derniers attaqueront chacun leur tour, terminant le round.

La procédure serait la même si les Groins étaient trois ou quatre, sauf que Brucelin qui, sauf cas de rapidité, n'a droit qu'à deux défenses (parade et esquive) serait évidemment beaucoup plus mal.

Gnouf-Gnouf s'est joint à la mêlée avec 11 en initiative. Le groupe ayant maintenant un bonus de +3, Grodar confère -4, Grabide -3 et Gnouf-Gnouf -4.

Brucelin teste Gnouf-Gnouf et réussit. Il ne peut cependant encore attaquer, devant prioritairement tester l'initiative des deux autres. Il échoue sur Grodar et doit essuyer son attaque, qu'il pare. Il teste enfin l'initiative sur Grabide, échoue encore et essuie son attaque, qu'il esquive. A lui maintenant d'attaquer l'un des trois Groins. Gnouf-gnouf terminera le round. Un problème se pose : Brucelin ayant déjà paré (Grodar) et esquivé (Grabide), il n'a plus de défense disponible pour Gnouf-Gnouf, qui doit donc le toucher automatiquement. Cette règle est réaliste quand bien même elle est tragique.

On peut toutefois lui substituer la règle suivante, plus *héroïque* - comme dans les films où le héros solitaire est partout à la fois pour faire face à ses adversaires devenus subitement très lents -, et néanmoins logique si l'on considère qu'un personnage qui attaque (qui a le loisir d'attaquer) est, *ipso facto*, en position d'avantage.

Règle. Tout personnage venant d'attaquer recouvre tout usage de ses défenses, bouclier et esquive, pour le reste du round. (Un seul usage de chaque.)

La règle n'en reste pas moins que l'on ne peut livrer qu'une seule attaque par round, sauf cas de rapidité, et que, toujours sauf cas de rapidité, on n'a droit qu'un seul usage de son arme. Dans le cas d'une épée : soit pour attaquer, soit pour parer.

Exemple. Reprenons le round précédent. Brucelin ayant été l'attaquant à son tour (après avoir paré Grodar et esquivé Grabide) et s'étant donc momentanément retrouvé en position d'avantage le temps de son attaque, il retrouve consécutivement à cette dernière l'usage de son bouclier et de son esquive. Il peut alors tenter de parer ou d'esquiver l'attaque de Gnouf-Gnouf. (Noter cependant qu'il ne peut la parer qu'au bouclier, pas avec son épée, qu'il vient d'utiliser.)

Fausse feinte

Quand un personnage attaque en premier durant le round, il possède consécutivement tout usage de ses défenses (hormis parade d'arme), mais ne pourra pas les retrouver au cours du round puisqu'il n'aura plus l'occasion d'être l'attaquant.

Dans le cas où un personnage a plus d'attaquants devant lui qu'il n'a de défenses possibles, avoir l'initiative

sur tous est alors un désavantage, une faiblesse. C'est un paradoxe.

Dans une telle situation, un personnage ayant l'initiative sur plusieurs adversaires peut déclarer effectuer une *fausse feinte* sur l'un d'eux. Pratiquement, il laisse l'adversaire en question attaquer en premier, attaque qu'il peut parer/esquiver puisqu'il possède encore toutes ses défenses. Cela fait, il attaque à son tour, et, ayant attaqué, *recouvre* toutes ses défenses pour la suite des attaques à venir. C'est le seul bénéfice de la fausse feinte, qui ne confère par ailleurs aucun bonus.

Quand un solitaire effectue une fausse feinte sur un adversaire, c'est celui-ci qu'il doit ensuite obligatoirement attaquer, et non pas l'un des autres membres du groupe.

Exemple

Brucelin teste l'initiative sur Gnouf-Gnouf, l'obtient ; puis sur Grodar et l'obtient également ; puis sur Grabide et l'obtient encore. C'est à lui d'attaquer ; les trois Groins termineront le round l'un après l'autre. Si Brucelin attaque d'emblée, il pourra ensuite parer une attaque au bouclier, en esquiver une autre, mais sera sans défense face à la troisième. Ceci, évidemment, dans l'hypothèse que les trois attaques réussissent. Brucelin a alors le choix.

Il peut attaquer tout de même, espérant mettre un adversaire hors de combat et réglant de la sorte le problème des attaques surnuméraires. A défaut, il peut espérer qu'un des Groins manquera son attaque. Mais ces derniers qui, tout en étant des Groins, sont tout de même des combattants, vont sûrement tirer avantage de leur nombre. C'est-à-dire, en termes de règles, livrer des attaques de basse difficulté, pour être sûrs de réussir, obligeant leur adversaire à dépenser ses défenses, en sorte que le dernier puisse le "cueillir" automatiquement.

De tous les risques, Brucelin choisit alors celui de la fausse feinte (c'est tout de même un risque si le Groin réussit son attaque et si la parade échoue). Il laisse attaquer Grodar, et le pare. A son tour, il attaque Grodar (obligatoirement). Puis, venant d'être l'attaquant, il a de nouveau droit à une parade et à une esquive contre les attaques de Gnouf-Gnouf et de Grabide qui terminent le round.

Plusieurs PJ contre un PNJ

Utiliser la même règle, sauf que ce sont cette fois les PJ qui bénéficient du bonus de groupe. C'est pareillement au gardien des rêves d'estimer l'ordre dans lequel les PJ testeront l'initiative et attaqueront éventuellement.

Exemple

Grodar est un dur à cuire. Il est encore indemne tandis que Gnouf-Gnouf et Grabide gisent dans la poussière. Nitouche - qui était partie cueillir des fleurs - se joint enfin à la mêlée.

Round 1. *Le gardien des rêves donne priorité à Brucelin qui obtient 9 (sur 11) et a l'initiative. Etant maintenant membre du groupe (situation inversée), il peut attaquer immédiatement. Ce qu'il fait. Le groin pare. Nitouche teste à son tour l'initiative, mais échoue. Grodar attaque alors, soit Brucelin, soit Nitouche, à son choix. Nitouche terminera le round.*

Round 2. *Le gardien des rêves détermine à pile ou face (1d2) qui testera l'initiative en premier, de Brucelin ou de Nitouche. C'est encore Brucelin. Mais avec un 18, il échoue. Le Groin, toutefois, ne peut encore attaquer. Il faut prioritairement que tous les membres du groupe ait testé l'initiative, en l'occurrence Nitouche. La voyageuse l'obtient et attaque. C'est ensuite au tour du Groin. Brucelin terminera le round.*

Utiliser la même règle, encore que le cas soit beaucoup moins fréquents, pour les initiatives de Tir et de Lancer. Enfin, cette nouvelle règle d'initiative ne contredit pas la règle d'initiative prioritaire, qui échoit toujours à l'arme la plus longue lors d'un round d'engagement. Elle ne se substitue à l'ancienne règle que pour tous les cas d'initiative *aléatoire*.

