



## Le modificateur de vitesse

Dans *AD&D*, pour déterminer qui allait agir le premier, on lançait un d10, on y ajoutait le facteur de vitesse de son arme ou de son sort, et celui qui faisait le chiffre le plus bas commençait.

Dans *D&D 3*, avec le système *d20*, tout est (une fois de plus) inversé. On lance un d20, on y ajoute un éventuel modificateur de DEX, et celui qui fait le plus haut score commence. "Mais où est donc passé le facteur de vitesse ?", se demande le vieux briscard de *AD&D*. Ben... y a plus. Pour simplifier et accélérer le combat, toutes les armes et tous les sorts sont censés être utilisés à la même vitesse. Ce qui signifie qu'une *Nuée de météores* se lance aussi vite qu'un *Projectile magique*, et qu'une épée à deux mains frappe aussi vite qu'une dague. Et on a beau triturer la règle dans tous les sens, tout ce que l'on parvient à trouver est une règle sur les armes à longue portée (armes d'hast essentiellement) et sur les armes légères au combat agrippé. Mais rien sur la vitesse de l'arme.

Il me paraissait donc utile de créer une règle pour compenser ce manque. Mais la règle se devait d'être simple à utiliser, et de s'intégrer au système de combat sans le dénaturer.

Je propose donc la règle suivante :

- Pour les armes, on considère qu'une arme de la même catégorie de taille que le personnage (moyenne pour un personnage de taille M) n'a pas de modificateur de vitesse. Pour chaque catégorie au-dessous, on ajoute un +4 à l'initiative, pour chaque catégorie au-dessus, on ajoute un -4. Une arme naturelle frappe en fonction de sa taille, que l'on peut connaître par ses dés de dégâts (généralement 1d3 pour une taille TP, 1d4 pour une taille P, 1d6 pour une taille M, 1d8 pour une taille G, 2d6 pour une taille TG, etc ; voir les dégâts du vampire dans le *Manuel des Monstres* pour avoir ces valeurs). Là encore, la taille de la créature est à prendre en compte. Au MD de changer cette règle s'il estime qu'elle peut être affinée (par exemple, une épée bâtarde pourrait avoir un malus de -2, puisqu'elle est plus lourde qu'une épée longue, mais tout de même moins qu'une épée à deux mains) ou changée au cas par cas (une arme naturelle infligeant 1d4 et placée sur la tête de la créature aura des chances de frapper moins vite qu'une autre arme infligeant 1d4 et placée au bout de son bras).

- Pour les sorts, on considère qu'un sort de niveau 0 est très rapide, et donne donc un +8. Un sort de niveau 1 donne un +4, un sort de niveau 2 ne donne rien. Au-delà, retirer 2 point par niveau au-dessus de 2 (donc -2 pour un sort de niveau 3, -4 pour un sort de niveau 4, -14 pour un sort de niveau 9). Cette règle ne concerne que les sorts dont le temps d'incantation est d'une action (il est évident qu'une *Identification* garde son temps d'incantation de 8 heures).

Pour les joueurs qui le souhaitent, on peut tenir compte des temps d'incantation différents de certains sorts si l'on se fie à leur description dans *AD&D*. Prenons par exemple *Téléportation*, qui était un sort de niveau 5 dans *AD&D*, mais avec un temps d'incantation de 2 ; dans

*D&D3*, c'est toujours un sort de niveau 5, mais il aura le même modificateur qu'un sort de niveau 2, soit 0. Autre exemple : Mot de pouvoir mortel, sort de niveau 9 dans les deux éditions ; il a dans *AD&D* un temps d'incantation de 1, donc dans *D&D3*, il aura un modificateur de +4, comme un sort de niveau 1. Cette règle plus précise pour les sorts nécessite toutefois de posséder les descriptions des sorts d'*AD&D*.

Résumons cela :

Armes (personnage de taille M)		Sorts (temps d'incantation d'une action)	
TP	+8	Niv 0	+8
P	+4	Niv 1	+4
M	0	Niv 2	0
G	-4	Niv 3	-2
		Niv 4	-4
		...	
		Niv 9	-14

Ce modificateur de vitesse vient s'ajouter à l'initiative "d'origine" de *D&D 3*, ce qui donne donc 1d20 + modif DEX + modificateur de vitesse.

Exemple pratique : un guerrier et un magicien vont lancer leur attaque l'un contre l'autre. Le guerrier se bat à l'épée à deux mains (Taille G), et fait 15 (+1 DEX) à son jet d'initiative de base. Comme il se bat à l'épée à deux mains, il retire 4 à son score d'initiative, qui est donc de 12. Le magicien fait 15 (+1 DEX), et veut lancer un *Incinérateur d'Aganazzar* (sort de niveau 2), ce qui ne change pas son score, qui est donc de 16. Le magicien, qui a un score de base identique à celui du guerrier, et a le même modificateur de DEX, frappe le premier car son sort se lance relativement rapidement. S'il avait lancé un *Cône de froid* (sort de niveau 5) à la place, il aurait agi après le guerrier (malus de -6, et donc initiative de 10), et aurait donc dû effectuer un jet de Concentration pour savoir s'il serait parvenu à lancer son sort. De même, si le guerrier avait frappé à l'épée longue, il aurait agi en même temps que le magicien (pas de malus, donc initiative de 16), voire même avant en lui lançant une dague (bonus de +8, donc 24 à l'initiative). Ce simple exemple fait prendre toute sa dimension à la règle du modificateur de vitesse, qui à mon sens n'aurait jamais dû être abandonnée dans *D&D 3*.

Qui plus est, le modificateur de vitesse peut être changé en fonction de la puissance de l'arme. Ainsi, une épée longue en mithril pourra avoir un modificateur de +2, puisqu'elle est plus légère qu'une épée longue standard. De même, une épée magique, plus facile à manier, pourra également avoir un bonus plus ou moins grand à la vitesse.