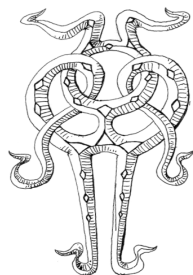


Ici s'ensuivent les règles de

Donjons et Dragons Alternatif

Telles que les concocta le pieux clerc
Anonymus
Dans sa sublime prolificence



Finalisé (enfin) en l'an de grâce 2003, sous le règne de notre bon roi Albert II de Belgique, au joli mois de mars.

Les illustrations de ce manuel sont, pour la plupart, les oeuvres d'auteurs exposant sur le site d'*Elfwood* (www.elfwood.com). Ce manuel étant gratuit, il m'était évidemment impossible de les rémunérer pour leur travail. En fait, il m'était même impossible de les contacter tous pour leur demander l'autorisation de « publier » leurs travaux dans ces pages, à moins d'y consacrer de très nombreuses heures... je confesse que, puisque je destinais au départ ce manuel uniquement à quelques cercles d'amis, je n'ai pas pris la peine d'informer ces inestimables auteurs de l'usage que je faisais de leurs oeuvres. Puissent-ils ne pas m'en vouloir. Cependant, la moindre des choses que je puisse faire pour eux serait de les citer au moins :

Fred Destrée, Vasilis Zikos, Selina A. Fenech, Ryan S. Evans, Paul Loakes, lance W. Card, Richard yang, Kim Taylor, Vincent N. Darlage, Jonathan R. Brünner, Jose M. Rodriguez, Nathanael L. Wetjen, Rebekah Lynn, Elisha J. Baker, Daniel Rosenberg, Tim Lui, Jeannie Seay, Kat Harp, Jason S. Abbot, Max Bertuzzi, Tamara Gale, Igino Giordano, Robert J. Holz, Mark A. Goldfine, Meghan Farrell, Anthony N. Wallace, Glennie Ferniany, Elliott Whitley, Oliver Booms, Daena M. Ortego, Jonath, Helen Rich, Marian Pentek, Jon O'Mara Yuen Harrison, Stephanie Pui-Mun Law, Hai Phan, Magnus Vinther Lund, Herman Staal, Michele Boito, Bettina Schmidt, Robert L. Beatley, Paul C. Butler, Zachariah Campbell, Nichole Marie Grubb, Grace F. Flack, Tobias Höglund, Andrew Jameyson, Russell Ong, Stéphane Marsaudon, Bryan C. Stancliff, Sarah Michelle Donovan, David Farmer, Craig. R. Brasco, Kenneth Kay, Ryna W. Hurst, Marcus A. Nelson, et quelques autres encore, qu'ils me pardonnent, je n'ai pas pu retrouver tous les noms.

Qu'ils soient tous remerciés pour leur talent et leur volonté de le faire partager. Sans eux, ce manuel n'aurait été qu'un gros agglomérat de texte très décourageant pour le lecteur. Alors que, grâce à eux, il recèle d'illustrations bien meilleures (de mon point de vue) que celles des manuels officiels de Donjons et Dragons...

T A B L E D E S M A T I È R E S

Table des matières.....	p. 3
Préambule	p. 7
Pour les grands débutants : les bases du jeu.....	p. 9
Pour experts : ce que vous trouverez dans ce manuel...	p.11
Le système de jeu D20.....	p.16

CHAPITRE I : LES CARACTÉRISTIQUES DE BASE

Les six caractéristiques de base.....	p.17
Définir les caractéristiques d'un personnage.....	p.17
Améliorer ses caractéristiques.....	p.17
Bonus standard de caractéristique.....	p.18
Déterminer le bonus de caractéristique.....	p.18
Description des caractéristiques.....	p.18
Force.....	p.18
Intelligence.....	p.19
Sagesse.....	p.20
Dextérité.....	p.20
Constitution.....	p.20
Charisme.....	p.21
Tests de caractéristiques.....	p.21
Test d20.....	p.21
Test d10, d8, D6.....	p.21
Test bonus.....	p.21
Tests opposés.....	p.21

CHAPITRE II : POINTS DE VIE ET DÉGÂTS

Introduction : points de vie et points de coup.....	p.23
1. Dégâts et blessures.....	p.24
perdre des points d'endurance.....	p.24
perdre des points de coup.....	p.24
<i>coups critiques</i>	p.26
Blessé, hors de combat, coma et mort.....	p.26
Récupérer des points d'endurance.....	p.27
Récupérer des points de coup.....	p.27
Effacement de l'effet critique.....	p.28
Quand le blessé fait des efforts violents.....	p.28
Les soins magiques.....	p.29
2. Dégâts spéciaux.....	p.30
Coups critiques exceptionnels.....	p.30
Chutes et collisions.....	p.31
Immersion.....	p.31
Dégâts mineurs.....	p.32
Sortilèges.....	p.33
Multiplicateur de dégâts.....	p.34
Cumul des critiques.....	p.34
Le poison.....	p.35
3. Les jets de sauvegarde.....	p.37
Sauvegarde réflexes, fortitude et mentale.....	p.37
<i>Tabl. 7 : Ajustements aux jets de sauvegarde</i>	p.38
La sauvegarde critique.....	p.39
Echec critique à la sauvegarde.....	p.39
4. L'épuisement (constitution et ressources).....	p.40
Epuisement de la constitution.....	p.40
Les ressources.....	p.42
Facteurs spéciaux d'épuisement.....	p.44

CHAPITRE III : LE COMBAT

Préliminaire : notions générales.....	p.45
<i>Tableau 10 : Bonus martial</i>	p.46

1. Le déroulement d'un round et l'initiative.....	p.48
2. La mêlée (mode de combat).....	p.51
La routine de mêlée.....	p.51
<i>Tableau 11 : routine de mêlée</i>	p.51
Reporter une action de mêlée.....	p.52
Les actions de mêlée.....	p.52
L'attaque	p.53
La parade.....	p.53
Le bris.....	p.54
La percée.....	p.55
Le facteur d'arme.....	p.56
La main gauche en mêlée.....	p.57
Engagé en mêlée.....	p.57
3. Le tir (mode de combat).....	p.58
La routine de tir.....	p.58
Les actions de tir.....	p.58
Parer un tir.....	p.60
4. La couverture (mode de combat).....	p.61
5. La lutte (mode de combat).....	p.62
Score de lutte et classe de lutte.....	p.62
Routine de lutte.....	p.63
Engagé en lutte ou pas ?.....	p.63
Les actions de lutte.....	p.64
La clé.....	p.64
La torsion.....	p.65
L'étranglement.....	p.65
L'évasion.....	p.65
La chute.....	p.65
Renverser.....	p.66
Dégainer.....	p.66
Attaque assimilée mêlée.....	p.66
Désarmer.....	p.66
Utilisation d'objets.....	p.66
Rosser.....	p.66
Passer la garde	p.66
La percée.....	p.67
Rompre l'engagement en lutte.....	p.67
En lutte contre plusieurs adversaires.....	p.67
Exemple de scène de lutte.....	p.68
6. Les coups exceptionnels.....	p.70
Qu'est-ce qu'un coup exceptionnel ?.....	p.70
Qu'est-ce qu'un coup critique exceptionnel ?	p.71
La parade critique.....	p.73
<i>Tableau 12 : la parade critique</i>	p.73
7. La fatigue.....	p.74
Encaisser des points de fatigue.....	p.74
<i>Actions fatigantes</i>	p.75
8. L'attaque d'opportunité.....	p.76
Définition.....	p.76
Quand ai-je droit à une attaque d'opportunité ?.....	p.77
9. La surprise.....	p.79
Le segment de surprise.....	p.79
L'attaque surprise	p.79
Surprendre en cours de combat.....	p.80



L'attaque sournoise.....	p.81
Attaque sournoise de mêlée.....	p.81
Attaque sournoise de tir.....	p.82
Attaque sournoise de lutte.....	p.82
<i>Tableau repère pour les coups sournois.....</i>	<i>p.83</i>

10. Déplacements en combat.....	p.84
Généralités.....	p.84
Se déplacer au cours d'un corps à corps.....	p.85

11. Stratégies de combat.....	p.87
--------------------------------------	-------------

<i>Tableau 13 : résumé des actions de combat.....</i>	<i>p. 98</i>
-------------------------------------------------------	--------------

CHAPITRE IV : L'ÉQUIPEMENT

Généralités.....	p.99
------------------	------

1. Les armes de mêlée.....	p.100
Armes à une main/ à deux mains.....	p.100
Bonus à l'initiative.....	p.100
Le facteur d'armes.....	p.100
Armes équilibrées/déséquilibrées.....	p.100
<i>Tableau 14 : les armes de mêlée.....</i>	<i>p.101</i>
Description des armes de mêlée.....	p.102

2. Les armes de tir.....	p.109
Routine.....	p.109
Dégâts.....	p.109
Portée.....	p.109
Avantages spéciaux.....	p.109
Spécialisation.....	p.109
<i>Tableau 15 : les armes de tir.....</i>	<i>p.109</i>
Description des armes de tir.....	p.110

3. Les armures.....	p.111
Classe d'armure et seuil d'armure.....	p.111
Description des armures.....	p.112
<i>Tableau 16 : les armures.....</i>	<i>p.113</i>

4. Encombrement et résistance.....	p.114
L'encombrement.....	p.114
<i>Tableau 17 : armes encombrantes.....</i>	<i>p.115</i>
La résistance du matériel.....	p.116
<i>Tableau 18 : les armes de mêlée, AC et points de résistance.....</i>	<i>p. 117</i>

5. Equipements divers.....	p.118
-----------------------------------	--------------

CHAPITRE V : LES CŒMPÉTENCES

Généralités.....	p.119
Compét. martiales, générales et thaumaturgiques.....	p.119

1. Les compétences générales.....	p.120
Généralités.....	p.120
Acquérir des rangs de compétences générales.....	p.120
Le champ de compétence.....	p.122
Limite au rang de compétence.....	p.122
<i>Tableau 19 : Compétences générales limitées.....</i>	<i>p.123</i>
Les class focus.....	p.123
Tests de compétence.....	p.124
Description des compétences générales.....	p.126
Groupes de compétence.....	p.126
<i>Liste des compét. générales, par groupe.....</i>	<i>p.127</i>

Les compétences de perception.....	p.128
Chercher.....	p.128
Orientation.....	p.128
Écouter.....	p.128
Evaluation.....	p.128
Lecture sur les lèvres.....	p.129
Observer.....	p.129
Odorat.....	p.129
Pister.....	p.130
Sens d'aveugle.....	p.130

Les compétences de mouvement.....	p.131
Acrobatie.....	p.131
Contorsion.....	p.132
Course.....	p.132
Déplacement silencieux.....	p.132
Endurance.....	p.133
Équilibre.....	p.133
Équitation.....	p.133
Grimper.....	p.134
Nager.....	p.134
Pick-pocket.....	p.135
Sauter.....	p.135
Se cacher.....	p.135

Les compétences manuelles.....	p.136
Artisanat.....	p.136
Crochetage.....	p.137
Falsification.....	p.138
Sabotage.....	p.138
Utilisation de corde.....	p.138

Les compétences de communication.....	p.139
Baratin.....	p.139
Diplomatie.....	p.139
Empathie.....	p.140
Empathie animale.....	p.140
Intimidation.....	p.140
Jeu.....	p.141
Séduction.....	p.141

Les compétences d'intellect.....	p.141
Alchimie.....	p.141
Ascétisme.....	p.142
Astrologie.....	p.142
Cartographie.....	p.142
connaissance des arts.....	p.143
connaissance des créatures.....	p.143
connaissance des éléments.....	p.144
connaissance de féerie.....	p.144
connaissance de la nature.....	p.144
connaissance des poisons.....	p.145
connaissance des religions.....	p.145
droit et coutumes.....	p.145
héraldique.....	p.146
herboristerie.....	p.146
Ingénierie.....	p.146
langue maternelle.....	p.146
langue.....	p.146
lire/écrire.....	p.147
Linguistique.....	p.147
littérature et tradition.....	p.147
mémoire.....	p.148
mines.....	p.148
navigation.....	p.148
Soins.....	p.148
Survie.....	p.148

Les compétences d'art.....	p.149
Danse.....	p.149
Déguisement.....	p.149
Jonglerie.....	p.149
Musique.....	p.149
Narration.....	p.149
Peinture.....	p.150
Scriptorium.....	p.150
Théâtre.....	p.150



Les compétences spéciales.....	p.150
Connaissance de la magie.....	p.150
Rituels de Basse magie.....	p.151

2. Les compétences martiales.....p.152

Généralités.....	p.152
------------------	-------

Tableau 21 : unités de compétences martiales

<i>par niveau.....</i>	<i>p.152</i>
------------------------	--------------

Tableau 22 : Liste des compétences martiales...p.154

Description des compétences martiales.....	p.155
Maîtrise d'arme de mêlée.....	p.155
Maîtrise d'arme de tir.....	p.155
Maîtrise du bouclier.....	p.156
Maîtrise de la lance de cavalerie.....	p.156
Combat main gauche.....	p.156
Combat mains nues.....	p.157
Coup sournois.....	p.158
Défense.....	p.158
Esquive.....	p.158
Initiative.....	p.159
Lutte.....	p.159
Port d'armure.....	p.159
Sauvegarde réflexes.....	p.159
Sauvegarde fortitude.....	p.160
Tireur d'élite.....	p.160
Berserker.....	p.160

CHAPITRE VI :

CLASSES DE PERSONNAGES

Généralités.....	p.163
Les 4 familles de classes de personnages.....	p.163
Description des classes de personnage.....	p.166
Guerrier.....	p.166
Ranger.....	p.169
Barbare.....	p.172
Bateleur.....	p.174
Voleur.....	p.178
Assassin.....	p.181
Compagnon.....	p.183
Courtisane.....	p.186
Barde.....	p.189
Prêtre.....	p.193
Druide.....	p.197
Sorcier.....	p.202
Mage.....	p.206

L'expérience.....p.208

Le système d'expérience.....	p.208
Dépenser des Xp pour passer de niveau.....	p.208
Calculer l'indice d'expérience.....	p.209
Indice de base.....	p.209
Modificateur de classe.....	p.209
Modificateur racial.....	p.209

Tableau 23 : Indice d'expérience de base.....p.209

Dépenser des points d'expérience pour obtenir des

Avantages.....	p.210
----------------	-------

Accorder des points d'expérience.....p.211

Généralités.....	p.211
------------------	-------

La méthode simple.....	p.211
------------------------	-------

La méthode des critères.....	p.211
------------------------------	-------

Action en solo/action en groupe.....	p.213
--------------------------------------	-------

Eviter les doubles gains.....	p.214
-------------------------------	-------

La méthode mixte.....	p.214
-----------------------	-------

Gérer les écarts d'expérience.....	p.214
------------------------------------	-------

Personnages à plusieurs classes.....p.215

La progression pleine.....	p.215
----------------------------	-------

Les niveaux en demi-classe.....	p.218
---------------------------------	-------

Commencer avec plusieurs classes.....	p.219
---------------------------------------	-------

Limiter le nombre de classes.....	p.220
-----------------------------------	-------

Créer ou modifier une classe de personnage.....p.221

Utiliser une classe existante.....	p.221
------------------------------------	-------

Modifier une classe existante.....	p.221
------------------------------------	-------

Créer de nouvelles classes.....	p.221
---------------------------------	-------

Créer une voie.....	p.221
---------------------	-------

CHAPITRE VII : LES RACES

Généralités.....	p.223
------------------	-------

Description des classes.....	p.223
------------------------------	-------

Elfe.....	p.225
-----------	-------

nain.....	p.231
-----------	-------

gnôme.....	p.235
------------	-------

demi-elfe.....	p.237
----------------	-------

demi-orc.....	p.239
---------------	-------

CHAPITRE VIII : LES VOIES

Généralités.....	p.241
------------------	-------

Le système des voies.....	p.243
---------------------------	-------

Description des voies.....	p.244
----------------------------	-------

La voie du rebouteux.....	p.244
---------------------------	-------

La voie des runes.....	p.245
------------------------	-------

La voie du totem.....	p.246
-----------------------	-------

La voie du druide.....	p.248
------------------------	-------

La voie du dévôt.....	p.248
-----------------------	-------

La voie des formes.....	p.249
-------------------------	-------

La voie fleurie.....	p.250
----------------------	-------

La voie de l'initié.....	p.251
--------------------------	-------

La voie de l'érudit.....	p.253
--------------------------	-------

La voie des arts.....	p.253
-----------------------	-------

La voie des Mille chants.....	p.254
-------------------------------	-------

La voie des profondeurs.....	p.254
------------------------------	-------

La voie des tours mineurs.....	p.254
--------------------------------	-------

Les voies de culte.....	p.255
-------------------------	-------

Les affinités élémentaires.....	p.256
---------------------------------	-------

La voie du paladin.....	p.257
-------------------------	-------

La voie temporelle.....	p.259
-------------------------	-------

La voie du hiérophante.....	p.260
-----------------------------	-------

Tableau 24 : liste des voies, par classe et race.....p.262

CHAPITRE XIX :

MAGIE ET POUVOIRS SPECIAUX

Généralités.....	p.263
------------------	-------

Les 4 types de magie.....	p.263
---------------------------	-------

Caractéristiques des sortilèges.....	p.264
--------------------------------------	-------

1. Les mystères cléricaux.....p.265

Les sorts de prêtres.....	p.265
---------------------------	-------

Tabl. 25: Niv. de maîtrise pour les prêtres...p.267

Tabl. 26: Niv. de maîtrise pour les

composés-prêtres.....p.267

Les pouvoirs divins.....	p.270
--------------------------	-------

2. La magie runique.....p.271

Généralités.....	p.271
------------------	-------

Tabl. 27 : niv. de maîtrise pour les mages...p.273

Tabl. 28 : niv. de maîtrise pour les

composés-mages.....p.273

Recopier et apprendre de nouveaux sortilèges.....	p.275
---------------------------------------------------	-------



<i>Tabl. 29 : scores de pondération et de compréhension des runes (mages).....</i>	<i>p.277</i>
<i>Tabl. 30 : scores de pondération et de Compréhension des runes (composés).....</i>	<i>p.277</i>
Trucs et astuces de l'art des runes.....	p.279
Les compétences thaumaturgiques.....	p.283
<i>Tabl. 31 : unités thaumaturgiques selon le niveau.....</i>	<i>p.283</i>
Description des compét. thaumaturgiques.....	p.285
Ecole de haute magie.....	p.285
Elementalisme.....	p.285
Pondération.....	p.286
Latence.....	p.286
Entropie.....	p.287
Système runique alternatif.....	p.289
Art magique secret.....	p.290
Sort au fer rouge.....	p.291
Rituel de Basse magie.....	p.291
Création d'objets magiques.....	p.292
Description des spécialisations magiques.....	p.292
3. L'art du barde.....	p.295
Généralités.....	p.295
Les charmes.....	p.296
Charme de fascination.....	p.297
Impression.....	p.298
Charme de suggestion.....	p.299
Contre-charme.....	p.300
Charme de courage.....	p.300
Charme de moquerie.....	p.300
Satyre.....	p.300
Don de gloire.....	p.301
Les inspirations.....	p.302
La mémoire des lieux.....	p.302
Les prophéties.....	p.302
Les chants primordiaux.....	p.303
Chant de la harpe.....	p.304
Chant du vent.....	p.305
Chant d'exorcisme.....	p.305
Glam Dicim.....	p.306
Chant des bêtes.....	p.307
Chant du feu.....	p.307
Chant du fer.....	p.308
Chant de la forêt.....	p.308
Chant des racines.....	p.309
Chant du sommeil.....	p.309
Chant de destruction.....	p.310
Les séries féériques.....	p.310
Chant de l'océan.....	p.310
Chant des étoiles.....	p.311
Chant de stabilité.....	p.311
4. Les rituels de Basse magie.....	p.313
Généralités.....	p.313
<i>Tableau 32 : score de conviction.....</i>	<i>p.314</i>
Description des rituels de Basse magie.....	p.317
<i>Liste des rituels de Basse magie.....</i>	<i>p.318</i>
Les rituels mineurs.....	p.318
Conjuration de sylphes.....	p.318
Conjuration d'ondines.....	p.319
Conjuration d'esprit des morts.....	p.320
Conjuration d'esprit mineur.....	p.320
Détection des esprits.....	p.321
Envoûtement.....	p.321
Façonnage de talisman.....	p.322
Famulier de sorcier.....	p.323
Focus.....	p.323
Force du sorcier.....	p.324
Hallucinations.....	p.324
Le chemin de l'initié.....	p.325
Lien.....	p.326
Marque de la foudre.....	p.327
Masques d'apparence.....	p.327
Mauvais oeil : faiblesse.....	p.328
Mauvais oeil : fatigue.....	p.328
Mauvais oeil : paralysie.....	p.329
Meneur de meute.....	p.329
Protection du logis.....	p.330
Rituel d'emprunt.....	p.330
Rituel de vision.....	p.331
Rituel du feu.....	p.331
Rituel de vitalité.....	p.332
Soin de sorcier.....	p.332
Transfert de sens.....	p.333
Torpeur.....	p.333
Trait enchanté.....	p.334
Les rituels Majeurs.....	p.334
Tatouage.....	p.334
Bouclier aux esprits.....	p.335
Charmer la bête.....	p.336
Conjuration d'esprit Majeur.....	p.337
Conjuration d'un démon mineur.....	p.337
Conjuration d'un élémentaire.....	p.338
Conjuration d'une salamandre.....	p.338
Dissipation des charmes.....	p.339
Fléau.....	p.340
Hybridation.....	p.340
Mauvais oeil : folie.....	p.341
Rituel de garde.....	p.341
Rituel de possession.....	p.342
Rituel du souffre.....	p.343
Sauvegarde de sorcier.....	p.343
Les esprits.....	p.344
Généralités.....	p.344
Esprit ressources.....	p.346
Esprit des morts.....	p.347
Esprit animal.....	p.347
Sylphe.....	p.348
Ondine.....	p.348
Esprit féérique mineur.....	p.348
Esprit de protection.....	p.349
Esprit totem.....	p.349
Esprit plaintif.....	p.350
Esprit mental.....	p.350
Esprit froid.....	p.351
Esprit chaud.....	p.352
Esprit morbide.....	p.352
Esprit de vision.....	p.354
Esprit de colère.....	p.354
Esprit féérique Majeur.....	p.355
Esprit élémentaire.....	p.355
5. Les cantrips.....	p.357
Généralités.....	p.357
Description des cantrips courants.....	p.358
6. Sortilèges alternatifs.....	p.360
Généralités.....	p.360
Sorts de mages revus.....	p.361
Sorts de prêtre revus.....	p.362
<i>Tableau 33 : sortilèges d'élémentaliste et d'entropiste.....</i>	<i>p.363</i>
7. Objets magiques alternatifs.....	p.364
Généralités.....	p.364
Description de quelques objets.....	p.364
Annexe 1 : tables d'effets critiques.....	p.367
Annexe 2 : les monstres.....	p.381



PREAMBULE

Comme beaucoup de joueurs, j'attendais la troisième édition de Donjons et Dragons avec un mélange de scepticisme et de vagues espérances. Quoi, Wizard of the Coast, spécialiste des cartes à jouer, prétendait révolutionner l'ancêtre du jeu de rôle!? Toutes les craintes étaient permises ! D'un autre côté, les échos qui me parvenaient étaient plutôt prometteurs, et je fus malgré tout gagné peu à peu d'une certaine fébrilité à l'idée qu'un manuel des joueurs remis à neuf sortirait bientôt.

Je sais qu'il existe bien d'autres jeux, plus réalistes, plus subtils qu'un bon vieux Donjon. Mais personnellement, je continue à privilégier D&D parce qu'il est celui qui laisse la plus grande place à la créativité, l'un des rares dont le monde n'est pas vraiment prédéfini. Le système est un peu primaire, c'est vrai, mais avec quelques règles maisons, un univers personnel et un bon sens de l'interprétation, il peut se doter de la subtilité et de la maturité voulue. J'ai développé divers aides de jeu durant des années, et notamment de nombreuses modifications de règles que je n'avais jamais encore mises proprement par écrit. Je me demandais comment les auteurs de la troisième édition allaient, de leur côté, s'en sortir pour relifiter les rouages de l'ancêtre, et j'attendais avec impatience l'occasion de confronter mes innovations aux leurs.

J'ai été à la fois déçu et agréablement surpris par DD3°. Agréablement surpris, parce que la nouvelle mouture du jeu regorge de bonnes idées et d'améliorations logiques, tellement évidentes qu'on en vient à se demander « comment ils n'ont pas changé ça plus tôt ». Déçu parce que, malgré un système bien conçu dans les grandes lignes, l'esprit général ne me plaisait pas.

Il faut savoir qu'aux States, le jeu de rôle, c'est bon pour les gamins. Un adulte qui joue encore est perçu au mieux comme immature. Il n'est pas difficile, dès lors, de comprendre que WOTC a soigneusement ciblé les plus jeunes, la génération « jeux vidéos ». Et, de fait, le système a quelque chose d'un jeu Playstation. Ce travers est sensible dans une foule de détails et de choix posés par les concepteurs : les rounds sont ramenés à six secondes et l'action va très (trop) vite ; on a un peu l'impression que chaque personnage dispose, selon sa classe ou ses « feats », d'un choix de mouvements très définis, comme un personnage d'arcade; nos vieilles barbes, elles, enchaînent jusqu'à 10 sorts par minute, une vraie industrie (mais où sont passés les lentes incantations gutturales qui nous fascinaient autrefois?). Le réalisme n'est pas recherché, le but est plutôt d'en mettre plein la vue, façon Manga. Donjon contaminé par Diablo, n'est-ce pas le monde à l'envers ?

Pour toutes ces raisons, je ne pouvais pas adopter telle quelle la troisième édition. Je recherche un univers qui, à défaut d'être réaliste, soit au moins crédible. Ce monde-là n'était pas le mien. Pourtant, il y avait une foule d'idées que je désirais reprendre et introduire dans ma propre campagne, et que je comptais articuler avec mes propres innovations. Entre l'ancien, le nouveau et le « fait maison », si je voulais que mes joueurs s'y retrouvent, il fallait mettre tout cela par écrit !

Je me suis donc mis au travail pour compiler un système de règles qui reprenne à la fois les meilleures innovations de DD3°, et les idées que j'expérimentais depuis longtemps. En rédigeant, je prenais soin de donner ici et là des explications sur les principes que je reprenais de DD3° : système D20, liste de compétences, etc. en effet, je ne souhaitais pas imposer à mes joueurs l'achat du manuel, alors qu'ils n'auraient l'usage que d'une faible partie de celui-ci. Le résultat final m'a moi-même surpris : je venais, mine de rien, de réaliser moi-même un manuel presque complet, à mon usage et celui de mes joueurs. Exit, la troisième édition !

Et maintenant que vous connaissez le pourquoi, voyons le comment...

Donjons et dragons alternatif :

Le système alternatif est destiné aux joueurs et aux MD qui désirent apporter plus de subtilité au jeu, tout en conservant la fluidité des parties. Les règles, bien que plus réalistes, ne sont pas plus complexes ou plus lourdes à mettre en oeuvre que dans les versions officielles : ceci est dû au fait qu'elles misent sur l'interprétation du MD, auxquelles elles donnent un cadre crédible, plutôt que sur une description détaillée de chaque action. Le côté héroïque, marque de fabrique de « Donjon », est préservé, même si les PJ retrouvent sous certains aspects une dimension plus humaine, plus vulnérable. Théoriquement, les personnages alternatifs seront plus subtils, plus riches et plus complexes que dans les éditions officielles. Ils gagneront aussi en souplesse dans leur création et leur évolution, grâce au système des *voies* et à d'autres nouvelles possibilités du jeu. Le revers de la médaille est que la création des personnages prend un peu plus de temps qu'avant : ce système n'est donc pas idéal pour des parties « one shot » ; il est destiné à des campagnes de plus longue haleine. Pour le reste, le jeu lui-même n'est pas ralenti, une fois que les principes sont bien assimilés.

Si vous comptez utiliser le système Alternatif, vous n'avez pas réellement besoin d'acheter la troisième édition. Cependant, le manuel que vous tenez dans vos mains ne comprend pas tout ce qui est nécessaire pour jouer : il y manque la description des sorts de mages et de prêtre, et quelques autres détails, comme les listes de prix et d'équipement. Il vous faudra donc au moins disposer de l'ancien manuel des joueurs (ADD seconde édition). Mais en somme, vous faites l'économie d'un nouveau manuel...

Le maître de jeu qui opte pour ce système devra faire un minimum d'efforts pour adapter ses monstres aux règles alternatives. Les sorts et objets magiques gagneront aussi à être adaptés selon l'esprit alternatif, bien que la plupart puissent sans problème être utilisés tels qu'ils sont dans la deuxième édition (ou même dans la troisième). Le chapitre consacré à la magie vous donnera des pistes pour vous aider à apporter des modifications intéressantes à vos bonnes vieilles incantations.

Vous pouvez, bien entendu, vous permettre de récupérer seulement les idées alternatives qui vous intéressent, et les ajouter simplement au système que vous préférez (ADD2 ou DD3, ou vos propres règles maisons). Faites votre propre cuisine, je ne viendrai pas vous tirer les oreilles.

Ce manuel peut être téléchargé gratuitement : si vous avez payé, vous vous êtes fait avoir.

Ceci est en quelque sorte une édition pirate : à côté de mes propres innovations, on y retrouve quelques éléments du système de la troisième édition, réécrits et organisés différemment. Elle peut donc, pour partie, être taxée de plagiat. Tant mieux. Mais après tout, il le disait bien, grand-père Gygax : Donjon, c'est notre jeu, on en fait ce qu'on veut. Alors voilà, je l'ai fait...

Veuillez excuser mon style un peu trop universitaire, et parfois un peu bâclé. On ne se refait pas. J'essaierai de dire des conneries de temps en temps pour faire moins sérieux.

Merci à mes alpha/bêta/gamma testeurs : Vince, Fretche, Bob, Didou, Raoul, Thomas, Philippe, Françoise et Julien, pour d'amusantes heures d'ergotages.

Votre Dévoué
Anonymus

POUR LES GRANDS DÉBUTANTS : LES BASES DU JEU

Ce que vous trouverez dans ce manuel :

Un système de jeu d20

La plupart des jets de dés s'effectuent avec un dé à 20 faces. Lancez le dé, et ajoutez au résultat certains bonus qui dépendent de vos talents et caractéristiques. Plus haut est le résultat total obtenu, meilleures sont vos chances de réussite. Le maître de jeu connaît le score que vous devez réaliser pour réussir chaque action : ce score varie selon les circonstances et s'appelle une DC. Plus la DC est élevée, plus l'action est difficile à réussir.

Six caractéristiques de base

Six caractéristiques cotées sur 20 déterminent les aptitudes naturelles de votre personnage : sa force, son adresse, sa résistance physique, son contrôle de lui-même, etc. Lorsqu'une caractéristique dépasse 11, elle vous confère un bonus qui vient s'ajouter au résultat du D20 pour certains jets de dés. Une caractéristique inférieure à 9, par contre, vous inflige des malus.

Deux types de points de vie

Les points de vie représentent votre capacité à survivre dans un monde cruwêél. Votre personnage est doté de deux types de points de vie. Les *points de coup* (points de vie de base), qui représentent votre structure physique, n'augmentent jamais : tout le monde en possède 6. Les *points d'endurance*, qui représentent votre habileté au combat et votre capacité à éviter les attaques, progressent avec l'expérience : vous en aurez de plus en plus au fur et à mesure que vous progressez dans votre carrière. Lorsque vous perdez des points d'endurance, vous n'avez pas été sérieusement blessé (ou si peu que ça ne vaut pas la peine d'en parler, bande de chochottes !). Lorsque vous perdez des points de coups, par contre, vous êtes réellement touché et le maître de jeu spécifiera ce qui vous arrive. En principe, vous ne perdrez de points de coup que lorsque votre endurance est épuisée, mais attention : des attaques particulièrement habiles peuvent parfois atteindre vos points de coups lorsque vous êtes encore « en pleine forme ».



Le combat :

Pour toucher votre adversaire, vous lancez un dé à 20 faces et vous ajoutez au résultat quelques bonus qui dépendent de votre talent au combat (le fameux *bonus martial*), de vos caractéristiques de base (force, dextérité), et de l'arme utilisée (facteur d'arme, maîtrise de l'arme, magie). Le score que vous devez réaliser pour atteindre l'adversaire dépend de l'armure qu'il porte et de sa dextérité : c'est la *classe d'armure* de votre ennemi. Au plus haut est sa classe d'armure, au plus l'ennemi est difficile à atteindre.

Chaque combattant dispose d'un certain nombre d'actions par *round* de combat (le *round* est une unité de temps utilisée dans le jeu et représente environ une minute). Attention : vous pouvez souvent choisir d'utiliser une action de différentes manières (pas nécessairement pour blesser l'adversaire), et notamment pour neutraliser une attaque adverse portée contre vous : c'est la *parade*. Vous verrez aussi que le choix de l'arme peut avoir une grande importance, et que certains combattants sont meilleurs que d'autres dans un domaine précis.

Un jet de dé nommé *initiative*, tiré au D10, détermine l'ordre des attaques au cours du round (« qui frappe avant qui. »).

Les compétences

Les compétences déterminent vos savoir et savoir-faire acquis dans divers domaines. Les compétences sont divisées en 3 groupes : les compétences *martiales* disent quelle arme vous maîtrisez et dans quelle technique de combat vous excellez. Vous pouvez par exemple être *spécialisé* à l'épée, ou devenir *tireur d'élite* et exceller aux armes de tir, ou encore être habile à porter des *coups sournois*. Les compétences *générales* regroupent tous vos autres savoir-faire : cela va de la capacité à se cacher à la connaissance de l'astrologie, en passant par les arts ou l'artisanat. Enfin les compétences *thaumaturgiques* sont réservées aux mages et précisent quelles subtilités de la magie un pratiquant maîtrise. Les jets de compétences (qui testent la réussite d'une action) fonctionnent également avec un D20, au résultat duquel vous ajoutez votre score de compétence (le MD sait quel résultat vous devez obtenir pour réussir, au cas par cas). Vos scores de compétence peuvent augmenter au fur et à mesure que vous progressez dans votre carrière. Vous pouvez choisir de développer presque toutes les compétences qui vous intéressent, mais votre *classe* vous prédispose à développer certains talents plus facilement que d'autres.

Les classes de personnages

Une classe de personnage définit le domaine dans lequel votre personnage pourra exceller, le principal choix de « carrière » qu'il a fait : *guerrier, ranger, barbare, bateleur, compagnon, courtisane, voleur, assassin, prêtre, druide, barde, sorcier* ou encore *mage*. Le choix de la classe est important parce qu'il conditionne en grande partie ce que votre personnage pourra apprendre par après. La classe de personnage détermine notamment : combien de points d'endurance vous gagnez à chaque niveau (*dé de vie*), quelle est votre habileté aux armes et à quel rythme elle progresse (*bonus martial*), quelles sont les compétences que vous pouvez apprendre à utiliser aisément, quelles sont les *voies* qui vous sont ouvertes, et enfin si vous êtes capables d'utiliser la magie, et de quel type. En général, un personnage qui n'est pas bon en combat excelle en compétences ou bien en magie, et vice-versa : personne n'est à la fois doué de multiples compétences, excellent combattant et capable d'ébranler le monde par ses sortilèges. Il faut choisir, et c'est un choix à poser dès le départ.



Les races

Le monde de Donjons et Dragons est peuplé de nombreuses créatures étonnantes. Cependant, votre personnage sera théoriquement un humain, à moins que vous ne choisissiez l'option d'interpréter un *elfe*, un *nain*, un *gnôme*, ou un membre de ces autres races particulières, à la fois très proches de l'homme et très différentes de lui, qui sont proposées dans ce manuel. Si vous posez ce choix, vos capacités seront modifiées, et vous devrez interpréter un être qui développe une vision du monde et du temps très inhabituelle.

Les voies

Les personnages d'une même classe ont en commun un certain nombre de capacités : tous les guerriers sont forts en combat, tous les voleurs maîtrisent un grand nombre de compétences, tous les prêtres réalisent des miracles et disposent d'un pouvoir divin, tous les mages lancent des sortilèges runiques, etc.

À côté de ce tronc commun essentiel, votre classe vous ouvre également l'accès à un certain nombre de talents *optionnels* : ceci est représenté par le système des voies. Par exemple, une fois parvenu à haut niveau, un ranger peut décider d'apprendre à lancer des sorts de druide. Ou bien il peut décider de se familiariser un peu avec la Basse magie. Ou encore, de se mettre au service d'une entité féérique. Ou peut-être rien de tout cela (mais en aucun cas tout cela à la fois). Quoi qu'il en soit, il devra poser un choix pour décider comment il développe sa carrière individuelle. Les capacités octroyées par la (ou les) voie(s) que vous aurez choisie(s) vous permettront de vous différencier d'autres personnages de la même classe, et d'affirmer votre personnalité.

La magie

La possibilité d'utiliser des pouvoirs magiques est l'un des aspects les plus fascinants du jeu. Seuls quelques classes de personnages (prêtre, druide, sorcier, barde, mage) disposent de telles capacités. Dans D&D Alternatif, il existe plusieurs formes de magie, et votre personnage ne maîtrisera probablement qu'une seule d'entre elles :

Magie runique (mages) : la magie runique, ou *haute magie*, est le plus puissant et le plus polyvalent des arts surnaturels. C'est aussi le plus exigeant; c'est pourquoi les mages sont très faibles en combat et ne développent pas un large éventail de compétences.

Miracles cléricaux (prêtres, druides) : les pouvoirs magiques des prêtres leur viennent d'une entité spirituelle (dieu ou puissance). Ils sont généralement en rapport avec la nature de cette entité.

Basse magie (sorcier) : la Basse magie est l'art des sorciers tribaux et des rebouteux de villages. Beaucoup moins puissante que la magie runique, elle est malgré tout plus polyvalente que les miracles des prêtres. Sa principale faiblesse est qu'elle ne réussit pas à tous les coups. En revanche, elle ne vous oblige pas à mémoriser vos sorts à l'avance.

L'art du barde (barde) : Par leur musique et leurs paroles, les bardes sont capables de charmer les âmes, et même de se faire obéir de certaines forces naturelles.



Ce petit résumé est conçu pour vous permettre d'appréhender rapidement les différences entre D&D Alternatif et les éditions officielles de Donjons et Dragons (D&D3° et AD&D 2°). Il vous propose un premier aperçu des innovations alternatives, que vous pourrez utiliser pour vous faire une idée avant d'aller plus loin dans ce manuel. Penchez-vous tout de même sur la page précédente (oui, celle réservée aux grands débutants !), qui pose les bases du système, avant de lire le texte ci-dessous.



Systeme d20 :

Le jeu fonctionne en système D20. La plupart des jets de dés se déroulent donc selon les règles générales de la troisième édition, et notamment : les jets pour toucher, les jets de compétence, et certains jets de caractéristiques. Si vous ne connaissez pas la troisième édition, ce n'est pas grave : ce manuel reprend toutes les explications nécessaires.

Caractéristiques :

Les caractéristiques fonctionnent grosso modo comme dans la troisième édition. Le système proposé par Wizard of the Coast est une excellente innovation, qui permet aux bonus de caractéristiques d'être plus progressifs (mieux répartis). Nous avons toutefois fait une exception pour les bonus au toucher et au dégât liés à la force, qui nous paraissent donner des avantages excessifs dans D&D3° (la force joue indéniablement en combat, mais pas à ce point) : pour ceux-là seulement, nous fournissons un tableau à part (notez le retour de la force exceptionnelle). Et tant pis pour l'uniformité du système ! Nous conservons par ailleurs le système de progression (lente) des caractéristiques.

Nous proposons aussi, en option, des systèmes alternatifs de jets de caractéristiques, qui permettent de rendre compte de certaines situations avec plus de justesse.

Points de vie et coups critiques :

Il s'agit d'une innovation essentielle du système Alternatif. La différenciation entre points de coups et d'endurance permet de déterminer quand un personnage est réellement blessé (perte de points de coups) et de faire de ce moment un événement mémorable. On s'affranchit ainsi de l'image caricaturale du guerrier de haut niveau couvert de blessures, et pourtant toujours en pleine forme.

Lorsqu'un personnage perd des points de coup, le MD se reporte aux *tables d'effets critiques* à la fin du manuel pour déterminer les effets de l'attaque sur son anatomie. Toutefois, les blessures graves restent fort rares : nous voulions un système qui conserve le côté héroïque et la fluidité du jeu tout en lui ajoutant une touche de réalisme, pas une usine à mutiler des personnages.

A la régulière, une attaque réussie affecte uniquement les points d'endurance. Un personnage peut perdre des points de coups principalement dans trois cas : lorsque ses points d'endurance sont épuisés et qu'il est touché à nouveau (*coup critique d'usure*), lorsqu'une attaque est exceptionnellement bien réussie, par exemple si elle score un 20 pur (*coup critique exceptionnel*), ou lorsqu'un dégât

est absolument inévitable (comme par exemple, en cas de *chute* d'un toit ou d'*immersion* dans l'acide). Il existe donc toujours au moins une petite chance de se faire toucher sérieusement, même lorsque l'adversaire est faible, même lorsqu'on est « en pleine forme » : ceci permet de faire réfléchir les gros bills. Mais le système reste très modéré et le plaisir du jeu n'est pas gâché par la crainte permanente qu'un jet de dé malheureux vous décapite ou vous estropie.

De plus, un *coup critique exceptionnel* se signale toujours de lui-même par un résultat au dé très caractéristique (20 pur, 1 à la sauvegarde, etc) : tant que ces quelques résultats, très faciles à retenir, n'apparaissent pas devant vos yeux, vous n'avez pas à vous soucier de la règle des coups exceptionnels. Vous n'aurez donc pas de calculs fastidieux à effectuer au cours du jeu pour savoir si chaque attaque est ou non un *coup critique*. Autant pour la fluidité des parties.

Les règles qui concernent les soins et la récupération naturelle ont été revus dans le cadre de notre système de points de vie; joueurs, vous verrez que c'est plutôt à votre avantage ! Enfin, nous avons conçu des règles spéciales pour rendre compte avec plus de justesse de certains types de dégâts (*chute, immersions, dégâts mineurs*, etc.), tout en veillant à préserver les personnages joueurs.

Classes de personnages :

Dans D&D Alternatif, les classes de personnages sont beaucoup moins rigides que dans les autres versions de Donjons et Dragons. Deux personnages ayant fait le même choix de carrière initial peuvent devenir tout à fait différents l'un de l'autre, en fonction des options qu'ils auront choisies au cours du jeu, et notamment de leur choix de compétences *martiales* et *générales* et de leurs *voies*. Les personnages alternatifs ont un champ de compétences nettement plus large que dans D&D3° : presque toutes les nuances deviennent possibles. D'autre part, le système des *voies* (cfr. ci-dessous) leur permet de décider eux-mêmes du type de capacités spéciales qu'ils souhaitent développer dans le cadre de leur classe, en choisissant parmi plusieurs options qui leurs sont proposées ; certaines de ces options sont d'ailleurs communes à plusieurs classes.

Malgré cette grande souplesse, le système des classes demeure, parce qu'il fait partie intégrante de Donjons et Dragons, et aussi parce qu'il permet de créer facilement un groupe de personnages aux capacités complémentaires. Cependant, nous espérons que D&D Alternatif vous permettra de créer virtuellement n'importe quel personnage original qui vous passe par la tête, plutôt que d'avoir l'impression de jouer « encore un voleur » ou « encore un barbare ». Vous verrez aussi qu'il n'est plus si facile de déterminer la classe des PNJ auxquels vous êtes confrontés, tant la gamme de possibilités est vaste : tant mieux; marre des joueurs qui s'écrient « c'est un mage » ou « c'est un voleur » dès qu'un PNJ entre en scène !

D'autre part, nous proposons quelques nouvelles classes (*bateleur, courtisane, compagnon, assassin...*) ainsi qu'une révision en profondeur de trois classes de la troisième édition : le barbare, le barde et le sorcier.

Les voies

Dans les autres versions du jeu, les personnages acquièrent toujours les mêmes pouvoirs spéciaux lorsqu'ils progressent en niveau dans le cadre de leur classe : tous les druides gagnent le pouvoir de se transformer en animal, tous les rangers lancent des sorts de druides, etc. Cette uniformité appauvrit le monde de campagne, en réduisant sa population à quelques « moules » de personnages prédéfinis; de plus, il est toujours facile de prévoir quels sont les pouvoirs de l'adversaire, à partir du moment où l'on connaît sa classe...

Dans D&D Alternatif, chaque classe propose à ses représentants de choisir entre différentes capacités spéciales : ces capacités portent le nom de *voies*. Grâce à ce système, il vous est possible d'individualiser votre personnage en fonction de votre sensibilité. Choisissez soigneusement votre voie : elle vous ouvrira de nouvelles possibilités d'action et vous permettra de développer votre PJ de la façon qui vous convient le mieux... si vous êtes un ancien joueur, lassé d'avoir essayé toutes les classes possibles, vous découvrirez que vous pouvez encore jouer un *ranger* ou un *voleur* très différent des précédents, et vous éliminerez cette fâcheuse impression de « déjà vu »...

Qu'on ne se méprenne pas : les pouvoirs offerts par les différentes *voies* sont beaucoup plus larges et ont beaucoup plus de poids qu'un simple *feat*. Il s'agit bien de choix de carrière fondamentaux posés par le personnage.



Compétences générales (« Skills ») :

Nous avons adopté de bon cœur le système de *skills* de la troisième édition, mais nous l'avons retouché légèrement (il est utilisé dans ce manuel sous le nom de *compétences générales*). Pour ceux qui connaissent déjà le système, parlons des différences entre ce manuel et DD3° :

Les personnages alternatifs reçoivent un plus grand nombre d'unités de compétence à leur création et à chaque niveau gagné : DD3° proposait une vision un peu réductrice des savoir-faire de nos chers personnages ... selon nous, les compétences sont une richesse qui permet de rendre le jeu plus intéressant, en particulier à bas niveau. Leur usage est plus subtil que celui du combat ou de la magie, et nous souhaitons donc le favoriser. Dans DD3°, les personnages restent essentiellement des usines à sorts ou des usines à distribuer des baffes, nanti de quelques petits talents annexes pour le décorum. Dans D&D Alternatif, c'est tout le contraire... nous espérons donc voir des joueurs qui se servent autant que possible de leurs compétences, et qui ne font usage de la force ou de la magie qu'en dernier recours.

Par ailleurs, contrairement à DD3°, le rang que vous pouvez atteindre dans une compétence n'est pas limité par votre niveau actuel (sauf dans le cas de quelques compétences « sensibles ») : il n'y a pas de raison pour que votre druide niveau 1 ne puisse pas déjà exceller en *musique* ou en *astrologie* s'il le souhaite, sous prétexte qu'il n'a encore buté personne ni ramassé aucun trésor... à 20 ans, il n'a peut-être pas encore commencé sa vie d'aventure, mais cela ne l'empêche pas d'être déjà un homme accompli, doté de nombreuses connaissances et capable de bien des choses. Pourquoi ne pourrait-il pas déjà exceller dans des talents propres aux hommes avant de basculer dans le registre d'une vie extra - ordinaire ?... de

plus, il est agréable de commencer sa carrière en disposant déjà d'un point fort qui peut mettre en valeur le personnage.

Enfin, chaque classe propose toujours sa propre liste de compétences (appelée tout simplement « champ de compétence ») : investir en dehors de cette liste coûte le double du prix normal, comme dans les éditions officielles du jeu. Le *champ de compétence* d'un personnage de D&D Alternatif est nettement plus vaste qu'une liste de *skills* de la troisième édition. Vous bénéficierez donc de plus de souplesse dans le développement de vos capacités ... De plus, vous pouvez vous choisir un *trait de personnalité*, c'est-à-dire ajouter une compétence de votre choix à votre liste. Malgré tout cela, l'équilibre est préservé, car les quelques compétences les plus sensibles (celles qui pèsent le plus sur le jeu, par exemple les talents dits « de voleur ») sont soumises à des limites particulières.

Pas de « feats » :

Les *feats* de DD3° ont été supprimés, en raison de leur esprit Playstation (« moi je peux frapper sur le côté et pas toi », « moi je peux faire tourner mon épée et pas toi ») et de leur caractère parfois grotesque (*Cleave* me fait beaucoup rire). Dans la liste des *feats* proposée par DD3, force est de constater que ni l'imagination, ni le réalisme ne sont au rendez-vous. Beaucoup d'entre eux apportent des micro-avantages, qui n'ont de sens que par rapport à des détails de règles par ailleurs très contestables, et compliquent pour rien le jeu ; d'autres sont irréalistes, voire carrément gore; d'autres encore réservent à certains privilégiés des capacités que tout personnage devrait logiquement avoir (un combat est mobile par nature, tout le monde peut – et même *doit* – être capable de frapper sur son flanc !). On se demande parfois si les *feats* ne servent pas avant tout à réduire les capacités de ceux qui ne les maîtrisent pas...

En lieu et place des *feats*, on trouve deux catégories de compétences supplémentaires : Les compétences *martiales* et les compétences *thaumaturgiques*. Ces catégories permettent de diversifier les capacités de vos personnages de la même manière que les *feats*, mais apportent des avantages plus généraux que ces derniers (et surtout plus réalistes). Les compétences *martiales* font partie intégrante du système ; en revanche, les compétences *thaumaturgiques* (qui ne concernent que les mages) sont optionnelles.

Compétences martiales :

Les *compétences martiales* définissent les points forts d'un personnage en combat : choix des armes, spécialisation martiale, expertise dans des techniques particulières (coup surnois, combat à deux armes, bouclier, combat à mains nues, combat en armure...) ou des terrains précis (en lutte, en combat à distance...). Ce système permet de typer chaque combattant de façon intéressante, et remplace avantageusement les très délirants *feats*. Contrairement à ceux-ci, les compétences martiales sont progressives (vous pouvez développer chacune d'elle plus ou moins fort, dans la mesure des points qui vous sont attribués).

Vous constaterez qu'avec ce système, deux guerriers peuvent présenter un profil et des capacités totalement différentes. A vous de choisir : deviendrez-vous un spécialiste du combat à distance, du combat de mêlée, de la lutte ? Préfèrerez-vous diversifier au maximum vos capacités pour être bon sur tous les terrains ? Serez-vous le voleur des coups pourris dans le dos, ou bien un larron prudent, adepte des armes de tir ? Ces choix pèsent beaucoup sur le jeu, parce qu'un *tireur d'élite* confirmé

peut franchement devenir deux fois plus fort à distance qu'au corps à corps...

Votre personnage devra dépenser des unités de compétences martiales pour maîtriser individuellement chaque arme. Si vous ne maîtrisez pas une arme donnée (même si cette arme fait partie de celles qui sont aisément accessibles à votre classe), vous subirez des malus lorsque vous l'utilisez : en effet, dans la réalité, même un guerrier très expérimenté aura du mal à se servir efficacement d'un *fléau* ou d'une *hache à deux mains* s'il ne s'est jamais entraîné auparavant avec cette arme. Maîtriser un grand nombre d'armes (au détriment d'autres avantages martiaux) vous permet d'élargir vos choix stratégiques et vous donne droit également à certains avantages (qui servent d'incitants pour les joueurs).



Le sorcier et la Basse magie :

D&D Alternatif propose une classe de sorcier très différente de la 3^e édition. Nous ouvrons par la même occasion une nouvelle gamme de pouvoirs susceptibles d'enrichir le jeu : *les rituels de Basse magie*.

La classe de sorcier proposée par DD3^e n'est qu'un doublet de la classe de mage. Alors que la source de sa magie est présentée comme différente, le sorcier version 3^e édition utilise exactement les mêmes sorts que le magicien, à peu près de la même manière : la seule différence est qu'il ne doit pas les étudier à l'avance. De notre point de vue, l'existence du sorcier tendait à déforer la classe de mage en empiétant sur ses plates-bandes : nous préférons quant à nous créer quelque chose de tout à fait neuf.

Le sorcier alternatif ressemble davantage à un shaman animiste ou à un rebouteux ardennais. Il maîtrise la *Basse magie*, un art moins puissant et plus hasardeux que celui des magiciens, mais qui recèle bien des surprises. Il ne doit pas mémoriser ses sorts (ses « rituels de basse magie ») à l'avance, mais n'est jamais certain qu'ils prendront

réellement effet. Ses propres capacités magiques restent toujours très limitées, mais il est capable de se faire obéir de puissants esprits. Voyez le chapitre IX pour en savoir plus sur cette magie de fortune : c'est l'art du pauvre ou du barbare, une tentative primitive pour se concilier les forces surnaturelles et prendre l'ascendant sur son environnement.

Plus faible en magie que le mage, mais plus endurci, le sorcier dispose de dés de vie à six faces et combat comme un larron. Débrouillard, il a accès à certaines compétences dites « de voleur », qui lui permettent de parvenir à ses fins par des moyens naturels lorsque ses pouvoirs se révèlent trop limités. Un peu mage, un peu prêtre, un peu larron, le sorcier fait feu de tout bois pour s'imposer aux membres de sa communauté comme le maître du surnaturel.

L'art du barde :

Trois éditions de Donjons et Dragons, trois versions très différentes : la classe de barde peine à trouver son style et à s'imposer. La première édition en donnait une mouture trop faible et trop alambiquée ; la seconde en faisait davantage un comédien ou un bateleur ; la troisième se contenta de puiser des pouvoirs dans le répertoire d'autres classes, sans grande pertinence. Disons-le clairement : les bardes nous passionnent, et le moins que nous puissions faire était de tenter de leur donner une véritable identité.

Pour comprendre ce qu'est réellement un barde, nous sommes retournés aux sources celtiques (*La bataille de Mag Tured, la razzia des vaches de Cooley, le cycle de Finn...*) et finlandaises (le célèbre poème épique du *Kalevala*). Nous y avons découvert un monde merveilleux, et un personnage sage, toujours en recherche de savoir et d'harmonie. C'est cet univers que nous avons tenté de restituer dans ces pages, à travers une classe de barde profondément différente de toutes les autres classes de personnage, et bien plus en phase avec son mythe fondateur... à mon avis, l'une des plus belles classes à interpréter, mais à réserver à des joueurs très fins.

Le barbare :

Pour faire bref, disons que la caricature de Conan proposée par la troisième édition nous laisse indifférent. Vous êtes en droit d'aimer, mais passé l'âge de 20 ans, cela risque de vous lasser un peu...

Le barbare alternatif évoque plutôt les grandes plaines du caucase, les steppes du nord, les chasseurs magdaléniens et les scythes, bref les antiques civilisations tribales ou nomades. Ces peuplades avaient développé des cultures très subtiles et très riches, plus en phase avec la nature, mais à jamais hors de portée de notre compréhension. L'image d'un barbare brutal, stupide et inculte, est un gros cliché d'homme civilisé et n'a pas droit de cité dans ces pages... moi je préfère me laisser un peu bercer par le mythe du bon sauvage.

De notre point de vue, les vikings (une civilisation sédentaire et rurale) seraient de simples guerriers.

Bateleurs, compagnons, courtisanes :

Ces trois nouvelles classes sont proches du voleur : des personnages débrouillards qui n'ont pas opté pour un mode de vie conventionnel, et se font une place sur le monde grâce à leurs talents ou leurs compétences. Le *bateleur*, et surtout le *bateleur-mage*, ressemblent un peu au barde d'AD&D 2^e édition : des gens du spectacle et du voyage, capables de s'enrichir par leur talent artistique autant que par des expédients moins avouables. La

courtisane peut être aussi bien une catin de luxe qu'une grande dame mue par de nobles idéaux et utilisant des armes féminines. Le compagnon, universitaire raté sur le modèle de François Villon, est une sorte de voleur/érudit : un aventurier généraliste par excellence. Notez aussi le retour de l'assassin, qui trouvera certainement à s'exprimer dans le système alternatif de *coup sournois* (cfr. ci-dessous).

Le système d'expérience :

D&D Alternatif propose une révolution copernicienne dans le système d'expérience. D'une part, les XP ne s'accumulent pas indéfiniment, mais se dépensent au fur et à mesure pour monter de niveau, ouvrir une *voie* ou encore acquérir divers avantages. D'autre part, l'indice d'expérience (le nombre de Xp que vous devez dépenser pour passer de niveau) est à peu près constant d'un niveau à l'autre (toujours entre 40 et 80 Xp, que ce soit pour passer du 1^o au second niveau ou du 10^o au 11^o). En revanche, la valeur des XP est relative : buter un ogre rapportera beaucoup de Xp à un personnage débutant, mais très peu à un gros bill.

Ce système permet d'introduire tout un jeu d'options et d'avantages. Vous pourrez vous concocter un personnage aux capacités très diversifiées, mais qui coûtera « cher en Xp » ; ou au contraire créer un personnage plus simple mais qui progressera plus vite en niveau. Jouer une race non-humaine coûte un supplément de Xp (mais les contreparties en valent la peine). Ouvrir une *voie* coûte également de l'expérience.

Le combat :

Le système de combat proposé dans ce manuel repose sur notre expérience réelle du combat à l'arme blanche médiévale. Une expérience que ne possèdent manifestement pas les concepteurs de DD3^o, qui sont à cent lieues de se représenter correctement un affrontement à l'épée d'arçon...

Pour les habitués de ADD2^o, sachez que l'on n'utilise plus le THACO : le combat fonctionne en système D20, et les chances de toucher reposent largement sur le *bonus martial* (= *base attack bonus* dans DD3^o), qui s'ajoute au résultat du dé. Il est vrai que cette innovation de la troisième édition apporte une plus grande fluidité au jeu. Le score d'attaque est comparé directement à une classe d'armure (la plus haute la meilleure).

On n'utilisera pas le système des *modificateurs de taille* proposé dans DD3^o : ce système, qui complique inutilement les calculs, est de surcroît totalement erroné dans sa conception. En effet, dans la réalité, un personnage plus grand est presque toujours avantagé, tant sur le plan offensif que défensif, parce qu'il possède une meilleure allonge et peut plus facilement reculer pour se mettre hors de portée d'une attaque adverse. Si vous souhaitez rendre compte de cet avantage, vous utiliserez le système global des *facteurs d'armes* (cfr. ci-dessous).

DD Alternatif propose un large choix d'*actions de combat*, réparties en 4 grands *modes de combat* (la mêlée, le tir, la lutte, la couverture). Lorsque vient votre tour d'agir, vous disposez donc de diverses options : par exemple, attaquer pour blesser, repousser l'adversaire, détruire méthodiquement son bouclier, ou encore garder votre action en réserve pour pouvoir parer l'une de ses attaques les plus dangereuses. Ce choix peut se révéler très important ; dans certaines circonstances, une mauvaise option peut se révéler désastreuse. De même, en raison des règles de la *fatigue* (page 74) et du *seuil d'armure pur* (page 111), vous sentirez beaucoup plus votre

armure sur vos épaules. Voilà qui rend beaucoup plus passionnante la carrière de guerrier !

Par-dessus tout, nous voulions conserver un système qui laisse une large part à l'interprétation du MD et des joueurs. C'est pourquoi, les mouvements ne sont pas décrits précisément, six secondes par six secondes, comme dans DD3^o (un tel choix restreint les possibilités d'interprétation du combat, mais en donne aussi une idée un peu mécanique). Pour cette même raison (et pour d'autres), nous avons conservé des rounds d'une minute : dans ce délai, une série d'actions ont eu lieu, mais le jeu ne s'intéresse qu'aux plus importantes, les occasions réelles de prendre l'avantage (les *actions de combat*) ; le reste est laissé à l'imagination des joueurs. Les divers types d'actions définis dans ce manuel (attaque, parade, lutte, etc.) donnent simplement un cadre à l'interprétation, et précisent les effets en terme de jeu. Par exemple, il y a différentes manières d'interpréter une parade réussie : peut-être que le défenseur a bloqué le coup, ou peut-être qu'il l'a esquivé ou s'est reculé vivement hors de portée de l'adversaire, rompant un instant le combat. Dans tous les cas, il se préserve mais perd l'avantage.

Les règles qui concernent les déplacements en combat sont également simplifiées (par rapport à DD3^o). Un combat est mobile par nature : les adversaires ne sont jamais statiques, ils ont toujours tendance à bouger au cours de leur affrontement, et même à tourner l'un autour de l'autre. Pour cette raison, nous ne souhaitons pas tenir un compte précis des moindres déplacements effectués par les personnages, ni surtout édicter des règles rigides à ce sujet. Vous pouvez effectuer des déplacements lents au cours du combat, sans subir de pénalités, du moment que votre adversaire ne s'y oppose pas. Des déplacements rapides restent soumis à quelques règles.

Les attaques d'opportunité n'interviennent que lorsque votre personnage abaisse complètement sa garde pour accomplir une autre action au mépris du bon sens, alors qu'il est engagé en combat au corps à corps. En fait, leur utilité est surtout dissuasive : il s'agit de rappeler au joueur qu'il prend un risque insensé lorsqu'il tente, par exemple, d'incanter un sort alors qu'on lui frappe dessus. Attention cependant : les attaques d'opportunité, si elles sont plus rares que dans DD3^o, sont aussi beaucoup plus redoutables.

En résumé, le système Alternatif est à la fois plus souple, moins détaillé, plus réaliste et plus riche de possibilités que le système de combat de DD3^o. Cela dit, il vous faudra un peu de temps pour l'assimiler et exploiter toutes ses possibilités.

Armes et facteurs d'armes :

Seules des armes réalistes et réellement utilisables sont décrites dans ce manuel. Exit donc, les quadruples haches et autres doubles épées de DD3^o, qui ne peuvent servir qu'à blesser celui qui les manie.

Le *facteur d'armes* est une règle optionnelle mais qui peut peser fortement sur le jeu : il prend la forme d'un simple bonus que vous ajoutez au résultat du D20. N'en tenez pas compte si vous souhaitez garder une fluidité maximale du jeu ; en revanche, puisque les modificateurs de taille ont disparu, vous avez tout à gagner à les remplacer par des facteurs d'armes si des calculs à peine plus complexes ne vous rebutent pas.

Surprise : le bouclier est devenu une arme à part entière, même s'il sert principalement à parer. Certains postulats erronés d'ADD sont rectifiés, comme par exemple l'idée

fausse qu'une arme plus légère frappe la première : c'est en réalité l'allonge de l'arme qui permet d'avoir l'initiative, donc une lance est plus avantageuse qu'une dague.

Les armes sont bien différenciées ; chacune d'elle offre des avantages et des inconvénient importants. Bien entendu, tout ceci repose également sur notre expérience pratique des armes blanches médiévales, que nous avons cherché à traduire dans le jeu de la façon la plus simple possible. Vous constaterez que le choix des armes peut être dicté par les circonstances. Vous devez enfoncer rapidement les lignes ennemies ? Choisissez la hache à deux mains, meilleure en attaque qu'en défense, et utilisez toute vos actions pour attaquer. Vous souhaitez au contraire tenir la porte le plus longtemps possible ? Optez pour un bon bouclier, la meilleure arme défensive possible, et parez le plus d'attaques possibles pour tenir aussi longtemps que vous le pouvez...

Jets de sauvegarde :

D&D Alternatif adopte *grosso modo* le système de sauvegardes de la troisième édition. Cependant, il en modifie légèrement l'équilibre, de façon à réduire les écarts excessifs.

Pour ceux qui ne connaissent pas la 3^e édition, résumons rapidement. Il n'existe plus que trois types de sauvegardes : le premier est basé sur vos réflexes (*sauvegarde réflexes*), le second sur votre résistance physique (*sauvegarde fortitude*), le troisième sur votre volonté (*sauvegarde mentale*). Ceci permet de déterminer très facilement quel type de sauvegarde s'applique au cas par cas : par exemple, un chant de harpie ou un sort de *charme* fait appel à votre sauvegarde *mentale*, alors qu'un poison ou un sort de *métamorphose* fait appel à votre sauvegarde *fortitude*, et qu'un *rayon de la mort* fait appel à votre sauvegarde *réflexes*. D'autre part, vous disposez de bonus de caractéristiques à vos sauvegardes.

Attaque sournoise :

Grâce au système des *points de coup* et des *points d'endurance*, nous sommes en mesure de proposer un système d'attaque sournoise beaucoup plus diabolique que dans les autres éditions du jeu... En résumé, une attaque sournoise réussie affecte directement vos points de coup, ce qui signifie une blessure réelle, à moins que vous ne réussissiez un jet de sauvegarde. En cas d'échec, vous pouvez perdre entre 1 et + de 10 points de coup, ce qui peut très bien vous amener directement dans le coma... le coup sournois alternatif est beaucoup plus « flippant » que dans les autres éditions du jeu (où il produisait des dégâts relativement constants et prévisibles). Cependant, comme toutes les innovations alternatives, son but n'est pas de massacrer des PJ au nom du réalisme : la pratique montre qu'il est extrêmement rare qu'un coup sournois tue net un personnage puissant. Un voleur de premier niveau a une chance, même très faible, d'abattre un barbare de niveau 15 en un seul coup, alors qu'un guerrier de niveau 1 a une chance correcte de survivre au coup sournois d'un maître voleur (ces deux cas étaient inimaginables dans AD&D² et DD³). C'est quitte ou double, mais au moins, lorsque vous êtes victimes d'une telle attaque, le dé décisif (un jet de sauvegarde) est dans vos mains plus que dans celles du MD...

D'autre part, tout le monde peut tenter une *attaque sournoise*, mais seuls quelques personnages sont réellement très efficaces dans cet art : les *assassins* (qui sont de loin les plus dangereux), les *voleurs*, et, dans une

moindre mesure, les *compagnons*, les *courtisanes* et les *bateleurs*, s'ils développent ce talent.

La fatigue :

D&D Alternatif propose une règle très simple pour tenir compte de l'essoufflement des personnages lorsqu'une scène d'action s'éternise. Cette règle est tellement facile qu'elle ne devrait pas ralentir le jeu, mais peut en revanche constituer une donnée stratégique majeure.

La lutte :

Il n'est pas facile de créer des règles pour rendre compte d'une empoignade à bras le corps entre personnages désarmés. Les systèmes proposés jusqu'ici par les diverses éditions de D&D n'ont jamais réellement convaincu (vous les avez déjà utilisés au cours d'une partie, vous ?). D&D Alternatif en propose une approche nouvelle, souple et intuitive.

Etant donné qu'il propose un certain nombre d'actions différentes, le système de lutte alternatif demande un peu d'investissement de la part du MD ; cependant les joueurs n'auront pas besoin de le connaître en profondeur. Du reste, il s'agit d'un système optionnel. Le principe de fonctionnement est le suivant : le joueur n'a que deux scores simples à noter sur sa feuille de personnage (score de lutte et classe de lutte), et un principe général à retenir (*force de frappe = D20 + score de lutte*). Il n'a pas besoin de connaître lui-même les treize types d'*actions de lutte* proposés dans ce manuel : lors d'un combat, il lui suffit de décrire au MD ce qu'il tente de faire (rosser l'adversaire, lui faire une clé de bras, le faire chuter, dégainer une dague, ou toute autre action qui lui paraît logique). Le MD, lui, pourra rattacher cette tentative à l'un des types d'actions proposés. Vous constaterez que le système alternatif permet de rendre compte de virtuellement n'importe quelle manœuvre de lutte, et qu'un combat sans armes peut devenir tout à fait passionnant à jouer (cfr. exemple page 68).

Compétences thaumaturgiques :

Le système optionnel des *compétences thaumaturgiques* permet de typer les capacités des mages, et de définir quelles branches de l'art magique ils maîtrisent. Ce système prend comme postulat de départ que l'art magique présente de nombreuses facettes, et qu'aucun mage ne peut prétendre les maîtriser toutes.

Les compétences thaumaturgiques remplacent l'ancien système des *spécialisations* magiques. Il est beaucoup plus souple que ce dernier, et permet le développement de nombreuses idées annexes. Les compétences et spécialisations thaumaturgiques ne s'excluent pas les unes les autres : si vous faites le choix de vous spécialiser, vous pourrez toujours apprendre une à une toutes les autres écoles de magie (mais vous n'aurez pas assez de points de compétences pour ce faire au premier niveau).

Un jeu à réguler :

Comme nous l'avons répété plusieurs fois, D&D Alternatif propose une souplesse maximale dans le développement des personnages. Seules quelques limites cadent votre champ de possibilités. Le revers de la médaille, c'est que le MD devra sans doute être plus attentif à l'équilibre du groupe, et veiller à générer des personnages harmonieux. Il ne devra pas hésiter à intervenir pour déconseiller (ou même interdire) telle ou telle option qui risque de dénaturer un personnage. En clair, nous offrons une plus grande liberté et faisons confiance aux MD pour la gérer de façon judicieuse.

LE SYSTEME DE JEU «D20» :



AA

Dans ce système de jeu, tous les jets de dés (ou presque) sont effectués selon la même méthode : tout se fait au D20. Quel que soit l'action que vous effectuez, plus haut est le résultat du dé, meilleures sont les chances de réussite. Au cas par cas, vous pourrez ajouter certains bonus au résultat du dé : la plupart de ces bonus dépendent des talents et caractéristiques de votre personnage, et sont notés sur sa feuille. Avec le temps, vous apprendrez à savoir quels bonus s'appliquent dans quelles circonstances.

C'est un système de jeu simple, intuitif, souple et progressif. Il n'y a donc qu'une règle générale à retenir, et elle s'adapte parfaitement à des tas de situations !

&

Un jet se fait toujours par rapport à un indice de difficulté (DC, pour « difficulty class ») déterminé par le maître de jeu. Plus l'action est difficile, plus la DC est haute. Pour réussir une action quelle qu'elle soit, le joueur tire 1D20 et ajoute tous les bonus dont il dispose pour cette action. Si le total est égal ou supérieur à la DC, le jet est réussi. Un jet facile aura une DC de 10, un jet difficile peut être à 20, 25, 30 ou plus (et il devient alors impossible de le réussir si l'on ne dispose d'aucun bonus).

Dans le cas d'un jet pour toucher, l'indice de difficulté (DC) est équivalent à la classe d'armure (les classes d'armure les plus hautes sont les plus difficiles à toucher). La classe d'armure est en fait elle-même une DC. Pour toucher, on tire 1d20, on ajoute un *bonus martial* lié à la classe et au niveau de l'attaquant, puis les bonus de force, de magie, etc. Si le total est équivalent à la classe d'armure, c'est touché !

Au cours du jeu, il peut arriver que deux talents s'opposent l'un à l'autre : par exemple, un voleur qui tente un déplacement silencieux (une compétence) doit vaincre la capacité d'écoute de ceux qu'il veut berner. Dans ce cas, chaque protagoniste (le voleur et les auditeurs potentiels) teste son talent au D20; celui qui fait le meilleur résultat l'emporte. Si c'est le voleur, il arrivera à passer inaperçu. Les bonus dont peuvent disposer les protagonistes sont évidemment des avantages ; en l'occurrence, ce sont ici leurs scores de compétences qui vont entrer en jeu.

Seuls certains jets de dés ne sont pas réalisés avec un D20 : les dégâts se tirent toujours avec le dé approprié (D8, D4, etc), et l'initiative reste au D10.

