



dK Crunch - Initiative

samedi 20 septembre 2014, par [Sigfrid](#)

Introduction

Comme dans beaucoup de jeux med-fan classiques, dont hérite notre *dK²*, l'initiative est une compétence qui se développe et qui permet lors des phases de combat de déterminer l'ordre des actions.

Au final c'est un peu dommage de voir une compétence apparaître pour un usage si spécifique. Les joueurs ont déjà fort à faire avec les autres compétences disponibles pour ne pas les encombrer avec celle-ci, d'autant que d'autres moyens existent.

Tour d'horizon

Le *dK²* offre déjà deux autres alternatives. La première c'est de faire agir les groupes entiers tour à tour, PJ avant PNJ ou inversement selon le cas. La seconde alternative c'est de faire un jet d'initiative coopératif pour déterminer quel groupe agit en premier. Si dans le premier cas on a bien supprimé de fait le besoin de la compétence, ce n'est pas le cas dans le second cas de figure. Mais quoiqu'il en soit, le postulat se base sur la gestion groupe par groupe en laissant aux joueurs le soin de s'organiser par eux-mêmes. On peut concevoir que certains puristes n'apprécient pas plus que cela la méthode.

L'autre solution serait de se baser directement sur les caractéristiques (avec ou sans jet de dé préalable) pour déterminer l'ordre. Dextérité et Sagesse trouvant alors tout naturellement leur place dans le calcul étant donné que ce sont les caractéristiques qui rentrent en compte pour la compétence Initiative. Par contre, plus de développement possible ici mis à part lors de

l'augmentation des caractéristiques. Les personnages habiles et intuitifs trouvant naturellement leur place dans le processus. L'avantage c'est que vous pouvez supprimer la compétence.

Du côté des systèmes voisins, chez *Savage Worlds* on utilise un jeu de 54 cartes pour déterminer l'ordre d'initiative. Les caractéristiques n'entrent pas en jeu, le tirage est aléatoire, mais certains atouts permettent d'avoir un peu plus le choix qu'une seule carte. Le gros avantage de ce système, c'est que la lecture de l'ordre d'initiative est clairement visible pour tous, vu que les cartes sont posées sur la table et que c'est une lecture directe (et on peut supprimer la compétence qui nous encombre). L'inconvénient c'est qu'il faut se balader avec un jeu de cartes supplémentaire. Si ce n'est pas trop gênant pour *Savage Worlds* (les cartes intervenant dans d'autres mécaniques), pour le *dK²*, c'est clairement un ajout de matériel. Mais nous avons les moyens d'utiliser nos polyèdres favoris !

Initiative directe

Le principe va rester le même que pour *Savage Worlds*, mais nous allons simplement utiliser un dé. Personnellement j'opte pour le d12 parce que l'aime bien. Sa forme est relativement stable (plus que celle du d20) et il offre un panel de possibilités suffisant avec ses 12 valeurs.

Au début de chaque round de combat, les joueurs (et groupes de PNJ) lancent un d12 pour déterminer l'initiative et le placent devant eux. Le plus gros chiffre démarre et en cas d'égalité entre un PJ et PNJ, la priorité est donnée au PJ. Entre PJ, ils se mettent



d'accord entre eux.

On n'ajoute rien à ce jet. L'objectif est de conserver la lecture directe.

Et vous allez me dire que l'on ne peut pas développer de personnage rapide qui va prendre l'initiative dans les combats. En fait si on peut toujours, mais cela va passer par ces deux **Atouts de Maîtrise** :

Réactif - Vous avez appris à être rapide et à réagir de manière presque innée aux situations. Lors des

phases d'initiatives, vous jetez 2d12 et ne conservez que le meilleur résultat. En reprenant cet atout une seconde fois, vous pouvez jeter 3d12 et ne conserver que la meilleure valeur.

Instinctif - *Fatigant* - Vous savez analyser une situation critique rapidement et avez appris à trouver la bonne ouverture rapidement. Pour une dépense de 1d6 PE, vous pouvez choisir après tout le monde le moment où vous allez agir. Choisissez le chiffre sur votre d12 d'initiative pour ce round.