

L'art de la défense

Un guide pour le rôle de protecteur

Adaptation et traduction libre de : *The Art of Defending* par mkill sur le forum de WotC

(<http://forums.gleemax.com/showthread.php?t=1171270>)

Si vous avez des commentaires ou des suggestions, n'hésitez pas à me les remonter par mail : marcpayet@gmail.com

Il n'est pas toujours facile d'appréhender la bonne façon de jouer une classe de personnage. Lorsqu'on lit les manuels pour choisir une classe, on se concentre souvent sur les choix d'aptitudes, de pouvoirs, de talents, d'armes etc. Cet article a pour but de prendre un peu de recul par rapport à cette méthode, et de tenter de voir les choses sous l'aspect du rôle que vous aurez à tenir dans le groupe. Le rôle du protecteur concerne les classes de guerrier, paladin, mage d'arme et gardien.



Même si, à la lecture de cet article, vous aurez l'impression que le guerrier est le meilleur des protecteurs, n'oubliez pas que Dungeons & Dragons© est un jeu de rôle et qu'à ce titre vous désirez peut-être incarner la classe de votre choix, celle qui vous plaît ou qui vous fait envie, plutôt que la classe la plus optimisée. De plus, essayez toujours de considérer le groupe dans son ensemble et non comme une somme d'individus. Les autres classes de protecteur ont elles aussi leurs avantages propres, et en fonction de la composition du groupe, les autres classes apporteront des options tactiques que le guerrier n'a pas.

Bien plus qu'un bouclier humain

Commençons par la base : Que veut dire être un protecteur ?

En tant que protecteur, votre rôle est d'empêcher les attaques de l'ennemi, ou le cas échéant, de les encaisser.

L'importance du rôle est évidente : si vous et vos alliés êtes pétrifiés, inconscients ou morts, vous perdrez le combat, quelque soit la quantité de dégâts que votre groupe est en mesure d'occasionner aux ennemis. Si votre groupe subit beaucoup de dégâts, les soins et les récupérations partiront trop vite. Si les membres du groupe ont dépensés trop de récupérations avant d'avoir remporté le combat final de la journée, ils seront obligés de prendre un repos prolongé ou bien de fuir, sinon, ils risquent de voir arriver la mort du groupe.

Le protecteur est en première ligne, encaissant les attaques des brutes et des soldats, et les empêchant d'atteindre d'autres cibles plus faciles, plus faibles. Il s'agit d'une tactique valable bien entendu, incarnée par les remparts ambulants que sont les guerriers et les paladins, mais une défense efficace peut également être obtenue par d'autres moyens comme le montre par exemple la très mobile Égide offensive du Mage d'arme.

Table des matières

1. [Le Protecteur : un paradoxe](#)
2. [Comprendre vos défenses](#)
3. [Comprendre votre marque](#)
4. [Réduction de l'efficacité ennemi](#)
5. [Déploiement sur le terrain](#)
6. [Gérer les différents rôles ennemis](#)
7. [Le travail d'équipe](#)
8. [Autres aspects à prendre en considération](#)

1. Le Protecteur : un paradoxe

Tous les protecteurs utilisent une tactique simple, mais terriblement efficace : renforcer leurs propres défenses et résistances face à la mort, et mettre ensuite les ennemis devant un choix difficile : soit ils attaquent le protecteur, soit ils le paient. La clé de voute de cette tactique, pour chacun des protecteurs, est leur capacité à marquer.

Les choix possibles pour l'ennemi :

A : *Attaquer le protecteur, au risque de le rater*

Stratégie des monstres : concentrer leurs attaques sur le protecteur pour le faire tomber.

Le protecteur a des valeurs de défenses élevées, beaucoup de points de vie et les moyens d'éliminer ou d'ignorer les états préjudiciables. Cela rend l'attaque ennemie susceptible d'avoir peu d'impact ou tout simplement d'échouer.

B : *Tenter le coup et accepter son sort*

Stratégie des monstres : Plutôt que de taper dans le vide, tenter de contourner le protecteur et d'attaquer ses alliés plus faibles.

Tout d'abord, le protecteur fera tout pour empêcher le déplacement d'un ennemi marqué ou non.

Chaque classe de protecteur dispose de ses propres moyens pour empêcher l'ennemi d'atteindre son but, soit en empêchant les déplacements, soit en annulant les attaques, ou encore en s'octroyant la possibilité de porter une attaque contre l'ennemi qui ose l'ignorer.



Un bon protecteur doit faire en sorte que les points A et B soient forcément un choix douloureux pour l'ennemi. Un protecteur qui négligerait ses défenses (point A), deviendrait un poids mort pour le groupe. Car il serait alors plus facile pour les ennemis de le rendre inefficace, de l'affaiblir, de l'étourdir etc. Il aurait également besoin d'être soigné plus souvent, ce qui drainerait les ressources du groupe. S'il néglige le point B, il serait comme un bloc de pierre que les ennemis ne pourraient pas affecter, mais ils n'auraient qu'à simplement le contourner pour aller tuer ses alliés, puis finir par lui en dernier.

2. Comprendre vos défenses

Il y a quatre défenses dont il faut se soucier : CA, Vigueur, Réflexes, Volonté.

Les trois dernières sont également appelées NADs (de l'anglais : Non AC Defenses).

- **CA** (Classe d'armure)

La plupart des attaques du monstre que vous devrez encaisser seront des attaques de corps à corps. Si vous jetez un œil au Bestiaire Fantastique, vous verrez qu'un pourcentage très élevé d'attaques de corps à corps sera contre la CA. Cela inclut également les attaques d'opportunité. La CA est donc votre priorité principale.

La grande question pour tous les protecteurs (à l'exception des mages d'arme) est : bouclier ou pas ?

Le bonus de +2 à la CA d'un bouclier lourd signifie que 3 attaques sur 10, au lieu de 4 sur 10 vous toucherons.

Par ailleurs, vous pourriez vouloir une arme à allonge pour avoir un meilleur contrôle du terrain, en particulier pour les guerriers et les gardiens, ou une arme à deux mains pour plus de dommages, ou encore deux armes, pour plus d'attaques (technique de la tempête).

Chaque alternative conduit à des tactiques différentes.

Les porteurs de boucliers / mages d'arme devraient s'efforcer d'obtenir un score de CA de 20+niveau.

En l'absence de bouclier, un score de CA de 18+niveau est correct.

Les protecteurs ayant choisis la voie offensive et les dégâts élevés seront raisonnablement efficaces avec un score de CA de 16+niveau.

- **NADs**

Les attaques des monstres qui ciblent les NADs ont généralement un bonus aux jets d'attaque d'environ 2 points de moins que les attaques visant la CA. Établir vos NADs à 2 points de moins que votre CA devrait alors suffire, mais la mauvaise nouvelle est qu'il est difficile d'obtenir que toutes vos NADs soient très élevées. Les attaques des monstres augmentant de 1 par niveau, un monstre de niveau 31 aura un bonus d'attaque de +30 par rapport à un monstre de niveau 1. Vos NADs augmentent seulement tous les demi-niveaux, il existe donc un écart de 15 points que vous devrez combler.

Souvenez vous que vous pouvez augmenter 2 de vos caractéristiques aux niveaux 4 et 8 de chaque échelon et toutes vos caractéristiques aux niveaux 11 et 21. Mais même si vous augmentez deux caractéristiques différentes qui améliorent deux défenses, il restera toujours une défense qui ne sera pas augmentée. De cette façon, au niveau 30, deux de vos NADs auront un bonus de +5, mais l'une d'entre elle n'aura un bonus que de +1. Vous devez remplir les 10/14 points restants avec les talents, un objet magique porté au cou et/ou à la main, et d'autres éléments que vous pourriez trouver.

- **Vigueur**

Les attaques contre la Vigueur font souvent plus que de simples dégâts, elles affaiblissent, ralentissent, poussent, empoisonnent, pétrifient, et d'autres états préjudiciables qui peuvent vous entraver. Pour les guerriers, les gardiens, et les paladins offensifs, leur caractéristique principale d'attaque augmente cette défense, mais c'est toujours une bonne idée de la renforcer encore davantage.

- **Réflexes**

Le souffle de dragon et d'autres effets de zone ciblent souvent les Réflexes. Ce sont les attaques les moins susceptibles d'appliquer des états préjudiciables, mais essayez de ne pas trop compter sur ce point. Les mages d'arme auront une bonne défense de Réflexes grâce à leur Intelligence, les autres peuvent porter un bouclier pour l'améliorer.

- **Volonté**

Les statistiques faites sur le Bestiaire Fantastique indiquent que cette défense est la moins susceptible d'être visée. Mais les attaques contre la Volonté sont aussi celles qui ont le plus de chance de procurer des états préjudiciables comme hébété, étourdi ou même dominé. Un groupe avec un protecteur dominé qui s'éloigne de ses alliés vulnérables est un groupe qui a presque perdu le combat. Faites en sorte que cela ne vous arrive jamais.

Les paladins défensifs (Charisme) auront la meilleure défense de Volonté. Les guerriers et les mages d'arme devront s'orienter vers des talents comme Volonté de Fer ou assimilés.



3. Comprendre votre marque

L'aptitude de classe majeure de chaque protecteur est sa capacité de marquer.

Les marques ont toutes un point commun : un ennemi marqué a un malus de -2 à ses jets d'attaque qui ne prennent pas pour cible le protecteur l'ayant marqué.

Cela renforce indirectement les défenses de ses alliés. Mais toute seule, la marque n'est pas assez puissante pour réussir à dissuader l'ennemi d'attaquer les alliés du protecteur. C'est la raison pour laquelle chaque classe de protecteur a des capacités supplémentaires pour ajouter d'autres effets à leur marque.

Notez que chaque ennemi ne peut faire l'objet que d'une seule marque à la fois. Si vous avez plus d'un protecteur dans le groupe, ils devront coordonner leurs marques avec soin. Reportez-vous au chapitre VII pour en savoir plus à ce sujet.

- **Paladin - Défi divin**

Les Paladins ont une marque simple et facile à placer : trouver l'ennemi le plus puissant, rester à côté de lui et il prendra des dégâts radiants s'il tente de vous ignorer.

Mais, bien que le paladin ait les meilleures défenses de par ses capacités de classe, les effets infligés par sa marque sont assez faibles en comparaison. Sa marque ne fonctionne que contre un ennemi à la fois. Et contre les ennemis plus dur à toucher comme les créatures élite ou solo qui ont suffisamment de points de vie pour simplement ignorer les dégâts causés par le défi divin, la marque ne sert que peu. Comme il s'agit de dégâts radiants, le défi divin est plus efficace contre les morts-vivants.

Pour les paladins offensifs qui privilégient la Force, c'est encore pire, car les dégâts du défi divin sont basés sur le Charisme. En contrepartie, ils ont des pouvoirs qui leur permettent de marquer plusieurs ennemis, ce qui compense un peu le manque de Charisme (prenez-les!).

Espérons que le manuel "Divine Power" apportera des talents qui stimuleront le défi divin des paladins, ils en ont besoin.

- **Guerrier - Défi en combat et Supériorité au combat**

Le guerrier a deux différentes, mais très puissantes, capacités qui font de lui quelqu'un de très "collant".

Cela fait référence à sa capacité à punir les monstres qui tentent de s'éloigner de lui.

Défi en combat

La première, Défi en combat, est sa capacité à marquer. À la différence des autres protecteurs, un guerrier marque un ennemi quand il attaque, qu'il touche ou qu'il rate. Il peut marquer autant d'opposants qu'il peut en attaquer à chaque round.

Par exemple, un drakéide guerrier marquera automatiquement tous les ennemis présents dans la zone de son attaque raciale de Souffle de dragon.

Cela donne au guerrier un véritable contrôle des opposants à travers ses attaques d'explosion, de proximité ou multiples.

La marque dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, à ce moment vous devrez attaquer de nouveau les ennemis si vous souhaitez les conserver marqués.

En outre, si un ennemi adjacent à vous, que vous avez marqué, se décale ou

attaque quelqu'un d'autre que vous, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps

à corps au prix d'une interruption immédiate, ce qui signifie que vous ne pouvez effectuer une telle



attaque qu'une seule fois par round.

Supériorité au combat

La deuxième aptitude de classe, Supériorité au combat, améliore vos attaques d'opportunité. Tout d'abord, le guerrier reçoit un bonus au jet d'attaque égal à son modificateur de Sagesse sur ses attaques d'opportunité. Ensuite, contrairement aux attaques d'opportunités normales, la supériorité au combat du guerrier lui permet de stopper les mouvements de l'ennemi, et ainsi de l'empêcher de quitter une case qui lui est adjacente, si l'attaque touche. Notez également que selon les règles des actions d'opportunités, le guerrier peut agir ainsi une fois par tour de chaque ennemi.

Les deux aptitudes ci-dessus se déclenchent dans des situations différentes.

Défi au combat intervient quand un ennemi marqué se décale ou attaque un allié, Supériorité au combat intervient quand un ennemi marqué ou non, se déplace (ou effectue une attaque à distance en étant adjacent à vous).

Défi en combat n'est pas une attaque d'opportunité, le bonus de Sagesse procuré par la Supériorité au combat ne s'applique donc pas, et l'attaque ne stoppe pas un décalage. Même si le guerrier peut punir les déplacements normaux et les décalages, certains monstres ont des modes de déplacements qui les autorisent à s'éloigner du guerrier en toute impunité (comme la téléportation).

Comme les capacités du guerrier sont basées sur des attaques de base, il est important de garder un bonus d'attaque et de dégâts élevés, ainsi que votre score de Sagesse pour la Supériorité au combat.

- **Mage d'arme - Egide défensive**

L'égide défensive du mage d'arme est comme celle du paladin, limitée à une fois par round. Elle réduit les dégâts d'une attaque faite par un ennemi marquée contre un allié.

A l'inverse du paladin, le mage d'arme peut mettre sa marque sur la plus grosse brute ennemie, et s'éloigner pour aller combattre d'autres ennemis.

Elle n'offre pas beaucoup de choix tactiques, mais est très efficace pour garder en vie vos amis les voleurs, rôdeurs, barbares et sorciers. Aux niveaux supérieurs, vous pouvez améliorer votre égide défensive en choisissant des talents pour marquer plusieurs adversaires et ainsi d'obtenir un meilleur contrôle des opposants, plutôt que de vous concentrer sur un seul adversaire.

- **Mage d'arme - Egide offensive**

La tactique de l'égide offensive du mage d'arme est un peu plus compliquée.

Tout comme la version défensive, vous marquez un ennemi et vous êtes ensuite libre de vous retirer. Si cet ennemi attaque un allié, vous pouvez vous téléporter dans une case adjacente et l'attaquer. Comme il s'agit d'une réaction immédiate, vous ne pouvez pas empêcher que votre allié soit blessé, vous pouvez seulement le punir.

Comme le guerrier, vous avez besoin d'un bonus élevé aux jets d'attaque et aux dégâts pour être efficace. A l'inverse du guerrier, vous n'êtes pas "collant". Votre adversaire est libre de s'éloigner de vous, mais vous pouvez toujours revenir le harceler. Il y a deux façons d'utiliser cette aptitude :

Gêner les artilleurs : Allez sur les combattants à distance, les combattants très mobiles, les artilleurs, les contrôleurs, les francs-tireurs. Ils ne veulent pas que vous restiez proche d'eux, s'ils tentent une attaque à distance ou de se déplacer, ils prendront une attaque d'opportunité. Grâce à votre marque, vous pourrez toujours revenir vous en prendre à eux. Cela fonctionne mieux s'il y a un autre protecteur dans votre groupe.



Toujours en tenaille : Contre un ennemi coriace, vous ne cherchez pas à fuir, mais au contraire, à rester près de lui, et apporter votre aide pour le mettre à terre. Ce genre d'ennemi ne se déplace que rarement, préférant se décaler. Lorsqu'il le fait et qu'il en profite pour attaquer un allié, vous obtenez une téléportation pour vous remettre à nouveau en tenaille avec un allié.

- **Gardien - Colère de la nature - étreinte du gardien et fureur du gardien**

La marque du gardien est du contrôle de foule. Comme pour le guerrier, il n'a pas besoin de dépenser une action pour l'utiliser, et mieux, il peut marquer chaque ennemi qui lui est adjacent une fois par round, là où le guerrier a besoin d'avoir un pouvoir d'explosion. En revanche, le gardien n'est pas aussi bon que le guerrier pour perturber les mouvements.

La tactique du gardien est : "marquer autant d'ennemis que possible".

Quel que soit le nombre d'ennemis que vous avez marqués, vous avez seulement une action immédiate par round, vous pouvez utiliser soit étreinte du gardien soit fureur du gardien. Généralement vous préférerez utiliser fureur du gardien car il fait des dégâts, et le voleur vous aimera pour l'avantage de combat que vous lui procurerez ainsi. La portée de l'étreinte du gardien est quant à elle, très pratique pour éloigner un ennemi de vos alliés.

4. Réduction de l'efficacité de l'ennemi

- **Tuez-les tous !**

Un ennemi mort ne peut plus attaquer le groupe. En tant que protecteur, c'est votre rôle d'aller vers l'adversaire le plus coriace en premier, spécialement si c'est celui qui fera potentiellement le plus de dégâts. Laissez les cibles faciles aux cogneurs et aux contrôleurs. Néanmoins, si vous êtes en mesure de descendre plusieurs ennemis à vous tout seul, vous aiderez le groupe.

Beaucoup de classes de protecteur comme les guerriers, les gardiens ou les mages d'arme offensifs comptent sur leurs attaques pour livrer leur punition (Voir B ci-dessus). Pour eux, maintenir leurs sources de dégâts est une priorité essentielle.

- **États préjudiciables**

Un ennemi affaibli fait moins de dégâts.

Un ennemi hébété ne peut pas attaquer et se déplacer (il peut tout de même charger). Un ennemi immobilisé ou ralenti ne peut pas bouger comme il le souhaite. Ces états préjudiciables et plusieurs autres vous aideront énormément dans votre rôle. Assurez vous d'avoir une palette de pouvoirs qui procureront de tels effets.

- **Entraver les mouvements**

Un grand nombre d'ennemis (en particulier les francs-tireurs) compte sur leur mobilité pour aller au contact de vos alliés les plus faibles. Utilisez votre marque et les états préjudiciables pour entraver leurs mouvements. C'est une spécialité des porteurs d'armes à allonge (souvent des guerriers, et parfois des mages d'arme).

- **Pousser, tirer et glisser**

Les pouvoirs qui poussent, tirent ou font glisser les monstres ou les alliés n'ont l'air de rien quand vous les voyez sur le papier. Avec votre premier personnage, vous les aurez probablement mis de côté, préférant choisir des pouvoirs avec des conséquences directs ou avec des dégâts plus impressionnants, ou encore avec des effets de guérison, ou d'attaques supplémentaires. En comparaison, les pouvoirs avec déplacements forcés semblent plus occasionnels, mais si vous les utilisez au bon moment, ils peuvent retourner une situation désespérée en un avantage tactique.



Pour un protecteur, les effets qui tirent sont très efficaces. Vous pouvez éloigner un monstre d'un allié, et même mieux, l'attirer dans votre zone de contrôle du même coup.

Un exemple de ce type de pouvoir est le pouvoir à volonté du mage d'arme Leurre de foudre, ou le pouvoir de rencontre de niveau 7 du guerrier Rapprochement tactique.

Les pouvoirs qui poussent sont très utiles sur des terrains à risque, comme un terrain de lave, une fosse, un mur de feu de magicien etc. Si vous luttez près d'une falaise, un simple pouvoir à volonté comme Marée de fer devient mortelle.

Un autre usage des pouvoirs qui poussent est de bouger les lignes de défense adverses pour s'approcher des cibles plus faibles.

- **Diminuer les dommages causés aux alliés**

Il s'agit d'une spécialité du paladin, encaisser la moitié des dégâts que subit un allié.

La plupart des personnages de la 4ème édition sont assez résistants, il s'agira donc d'une mesure d'urgence, même si assez efficace.

Contre, par exemple, un dragon qui a un puissant souffle qui peut geler tout le groupe ; ce n'est efficace que si le personnage le mieux équipé (vous) pour faire face à cette attaque prend le coup pour l'équipe, ainsi tout le monde reste dans le combat.

- **Augmenter les défenses des alliés**

Si vous êtes un meneur secondaire, il s'agit d'une tactique efficace à ajouter à votre punition.

Votre marque en elle-même n'est qu'un malus de -2 sur les attaques de l'ennemi, et, souvent, ne suffit pas pour faire échouer les attaques ennemies sur vos alliés. Surtout si vous portez un bouclier, votre CA sera souvent 4 à 5 points supérieures. Si vous pouvez renforcer les défenses alliés, l'écart se réduira, et les ennemis seront donc plus susceptibles de concentrer vos attaques sur vous.

5. Déploiement sur le terrain

Un protecteur gère le champ de bataille non pas avec des pouvoirs impressionnants mais par sa simple présence.

Sa capacité à résister aux attaques et à entraver les mouvements de l'ennemi signifient que la ligne de front est définie par l'endroit où le défenseur se trouve. Au début d'un combat, c'est le protecteur qui décide de l'endroit où sera le cœur de la bataille en choisissant sa position.

- **Première ligne**

Les protecteurs, en collaboration avec d'autres classes de corps à corps, comme les barbares et les maîtres de guerre, forment une ligne de front qui ne doit pas laisser passer l'ennemi, et qui permet aux classes de combats à distance comme les rôdeurs ou les sorciers d'attaquer de derrière. Cela fonctionne mieux sur des terrains comme les couloirs étroits des donjons. Tant que la ligne de front n'est pas submergée, le groupe disposera d'une solide position.

- **Encerclé**

Cette tactique risquée consiste en une charge du protecteur droit dans les positions ennemies, tentant par la même d'être entouré par un maximum d'ennemis.

Cela suppose être sur un terrain assez ouvert, et avoir un grand nombre d'ennemis plus faibles que vous. Avec une bonne défense et des pouvoirs de proximité, un protecteur peut très bien tenir tout seul dans cette configuration. L'avantage principal est qu'il peut engager un grand nombre d'ennemis et permette de faire une grande quantité de dégâts. Les magiciens adorent les ennemis bien regroupés.

Le danger d'une telle méthode apparaît quand le protecteur tombe, personne ne sera en mesure de venir à son secours. Assurez vous de bien savoir contre combien d'ennemis vous pourrez tenir.



- **Gérer les francs-tireurs**

C'est la position type du second protecteur, si le groupe en a un. Alors que le premier protecteur se place en position encerclée ou en tenaille avec le voleur, vous vous assurez qu'aucun monstre ne franchira la ligne et ne viendra ennuyer le magicien. Bien que ce soit une position importante, poursuivre les téméraires est moins glorieux que de mettre à terre les sbires ou d'engager la brute.

- **Tout le monde en tenaille**

Ici nous avons le type de rencontre où un petit groupe combat un petit groupe, et où chacun essaie de se trouver une proie.

Les protecteurs doivent s'assurer qu'ils mettent leurs hautes défenses en face de l'ennemi capable de faire le plus de dégâts.

Si vous pouvez marquer plusieurs ennemis, utilisez ce pouvoir pour rassembler autant d'ennemis que possible sur vous, pour que les autres membres du groupe puissent agir librement. En outre, essayez de bloquer les francs-tireurs ennemis et de fournir des tenailles à vos cogneurs.

- **Tous contre un**

La situation avec un unique ennemi, mais puissant, est typique des combats contre les monstre solos. Le positionnement est assez simple à mettre en œuvre : assurez vous d'être toujours adjacent à la créature, et gardez vos alliés à distance pour éviter les coups des armes à allonges et autres attaques de proximité.

6. Gérer les différents rôles ennemis

Vous trouverez une introduction aux différents rôles des monstres dans le Guide du Maître (pages 54 et 55). Les rôles sont classés ici par ordre de priorité, allant du plus prioritaire, celui sur lequel vous devrez concentrer vos actions, vers le moins prioritaire.

- **Solos**

Un monstre solo est conçu pour combattre seul contre un groupe de personnage de même niveau. Il fonctionne comme un groupe de monstre. Il possède plus de points de vie de manière à encaisser les dégâts de plusieurs aventuriers, et inflige lui-même plus de dégâts, afin d'équivaloir à un groupe de monstres complet.

Si vous êtes en face d'un monstre solo particulièrement puissant, marquez le immédiatement et arrangez vous pour rester adjacent à lui. Cherchez dans vos pouvoirs quotidiens et de rencontre ceux qui procureront des états préjudiciables, des effets gênants, des améliorations personnelles ou de groupe, et des effets qui dureront sur toute la durée de la rencontre. Assurez vous d'avoir un bonus au jet d'attaque suffisant avec des objets, une tenaille ou grâce à un maître de guerre, et frappez votre cible avec la grosse artillerie. S'il s'agit du monstre final d'une aventure, n'hésitez pas une seconde à utiliser un point d'action et plusieurs de vos pouvoirs quotidiens en même temps.

Les solos de bas niveau représentent une menace moindre, mais ils requièrent quand même que vous restiez à coté pour limiter leur mobilité et leurs attaques à distance.

- **Élites**

Un monstre d'élite est plus puissant qu'un monstre standard et constitue une menace plus importante qu'un homologue de rôle et de niveau identique. Un monstre d'élite compte comme deux monstres de son niveau, il est deux fois plus dangereux.

Les monstres élités ont un plus gros potentiel de dégâts et de perturbation que les monstres standard, aussi, il faut donc toujours se concentrer sur eux. Gardez-les occupés afin que le reste de votre groupe puisse s'occuper de la chair à canon.



- **Meneur**

Le meneur n'est pas un rôle à proprement parler. C'est un qualificatif supplémentaire. Les meneurs se définissent par rapport à la relation qu'ils entretiennent avec les monstres placés sous leurs ordres. Un monstre meneur confère à ses alliés des bonus ou capacités spéciales, augmente leurs attaques ou défenses, les soigne, ou améliore leurs capacités habituelles.

Ce sera généralement des brutes ou des soldats avec des effets qui avantagent leurs alliés. Identifiez-les et engagez-les rapidement, et abattez-les en premier pour faire des autres opposants des cibles plus faciles.

- **Soldats**

Les soldats attirent les attaques des personnages et protègent d'autres monstres. Ils ont des défenses élevées et un nombre de point de vie moyen. Leurs attaques sont précises mais n'infligent pas de dégâts exceptionnels. Ils demeurent assez statiques et disposent souvent de pouvoirs empêchant les autres créatures de les déborder. Les soldats ont souvent des aptitudes leur permettant d'harmoniser au mieux leurs actions.

Les soldats sont à bien des égards, le miroir des protecteurs coté des monstres. Beaucoup de monstres ayant le rôle de soldat ont la possibilité de marquer. Si la taille de votre groupe dépasse celle de vos ennemis, occupez vous du soldat jusqu'à ce qu'il tombe, pendant vos alliés s'occupent de ses amis.

Si vous êtes en infériorité numérique, pendant que vous occupez le soldat, il vous occupe lui aussi, et un soldat peut être difficile à tuer. Une façon de gérer cette situation est d'engager le soldat et de le tuer le plus vite possible avec l'aide d'un cogneur, vous serez ensuite libre d'aller vous en prendre à une autre cible.

Une autre méthode consiste à pousser le soldat ou vous décaler autour de lui afin que vous puissiez avoir deux ennemis à portée (lui et une autre cible), et d'effectuer alors des attaques multiples et/ou des pouvoirs de proximité.

- **Brutes**

Les brutes infligent de gros dégâts au corps à corps. Ils possèdent des défenses relativement basses, mais un grand nombre de points de vie. Ils ne frappent pas aussi souvent que d'autres créatures, mais lorsqu'ils touchent, ils infligent des dégâts importants. Il s'agit souvent de monstres de grande taille et peu mobile.

Les brutes ont beaucoup de points de vie, et peuvent causer de gros dégâts corps à corps, même si elles ne touchent pas facilement. Bref, les brutes sont très dangereuses pour le magicien du groupe, mais si le protecteur les bloque au corps à corps, il pourra les tuer rapidement, éventuellement avec l'aide d'un cogneur.

- **Les meneurs à distance**

Ceux-ci peuvent être particulièrement méchants, car ils peuvent frapper assez fort à chaque round, augmenter les capacités de leurs alliés, et sont difficiles à atteindre. Votre meilleure chance est de garder tous les autres monstres occupés sur vous, et de laisser les cogneurs s'occuper de lui.

- **Artilleurs et contrôleurs**

Les artilleurs excellent au combat à distance. Ils sont protégés contre les attaques à distance, mais vulnérables au corps à corps, et infligent généralement des dégâts susceptibles de frapper plusieurs cibles dans une même zone.

Les contrôleurs agissent sur leurs ennemis ou le champ de bataille lui-même. Ils restreignent les choix de leurs adversaires ou leur imposent des états préjudiciables durables, modifient le terrain ou le climat, et prennent le contrôle de l'esprit de leurs ennemis.

Si les lignes de front ennemies ont été prises en charge, concentrez-vous sur les combattants à distance comme les artilleurs et les contrôleurs. Avec les marques et les attaques d'opportunité, vous pouvez les perturber de façon très efficace. Avec leurs faibles capacités de corps à corps, ils n'auront pas beaucoup de chance de gagner. En prime, les artilleurs et les contrôleurs sont généralement moins mobiles que les cogneurs ou les chasseurs, du coup, ils ne peuvent pas fuir facilement une fois que vous collez à eux. Si l'ennemi a une forte arrière-garde,



et une faible ligne de front, et que vous avez envie de prendre des risques, vous pouvez essayer de vous tailler une ouverture rapide et d'engager à la fois les lignes-arrières et la ligne de front.

- **Francs-tireurs**

C'est en raison de leur grande mobilité que les francs-tireurs représentent une menace pour le groupe. Leur profil définit certes leur base, mais leur mobilité est décisive. Ils ont souvent des pouvoirs leur permettant de surgir à l'improviste, d'attaquer, puis de se retirer dans le cadre d'une même action.

Ils sont dangereux car ils ont les moyens d'échapper à votre marque et à vos attaques d'opportunités, et ils touchent facilement et font de bons dégâts. Si vous en rencontrez un, essayer de lui bloquer les issues, en retardant votre action si nécessaire, et frappez avec des attaques qui immobilisent ou assomment. Soyez prudent parce que souvent leurs attaques sont plus dangereuses quand ils ont un avantage de combat.

- **Chasseurs**

Les chasseurs ont des aptitudes leur permettant d'éviter les coups, soit en se cachant pour attaquer, soit en temporisant le temps de regagner des forces. En général, ils se concentrent sur leur défense et n'attaquent pas à tous les rounds, mais leurs quelques offensives sont dévastatrices.

Ils sont ennuyeux car ils peuvent faire une bonne quantité de dégâts et donner des états préjudiciables, mais ils sont aussi durs à descendre. Ils font en sorte que ce soit difficile pour vous de les attaquer grâce à des capacités comme l'invisibilité, la téléportation ou des postures dans lesquelles ils ne peuvent pas attaquer ni encaisser aucun dégâts. Ne traînez pas trop avec un soldat, car un chasseur pourrait en profiter pour venir vous placer une attaque sournoise. Généralement vous manquez de mobilité pour les chasser. Si un chasseur vous pose problème, restez à proximité de vos alliés, en particulier près d'un meneur, et essayez de le protéger le mieux possible. Essayez de maintenir votre marque sur lui. Si votre groupe possède un attaquant à distance, laissez-lui le soin de le tuer.

- **Sbires**

Les sbires ne représentent une menace que par leur nombre, n'ayant qu'un seul point de vie, et généralement des défenses assez basses.

La plupart des protecteurs remplissent leur rôle au corps à corps, et n'ont pas beaucoup de possibilité de faire des dégâts de zone. Si votre groupe dispose d'un contrôleur, c'est mieux de le laisser s'occuper des sbires, et de vous concentrer sur d'autres cibles comme une brute par exemple. Même un sorcier peut survivre si un sbire s'approche trop prêt, donc ne vous inquiétez pas à moins que ce soit un grand nombre. Seulement si vous avez affaire à un grand nombre de sbires, chargez droit dans le tas et contenez les en un seul bloc, afin de laisser libre cours au contrôleur de les réduire à néant. Il est aussi amusant de temps en temps d'en profiter pour lâcher une décharge de proximité sur des sbires.

7. Le travail d'équipe

- **Un autre protecteur - le meilleur des compagnons**

Peu de chose vous aide à être un meilleur protecteur qu'un compagnon bouclier humain. Deux protecteurs peuvent facilement bloquer un couloir de 6 cases. Deux protecteurs peuvent prendre en tenaille. Ou un protecteur peut foncer au corps à corps, tandis que l'autre reste à construire une ligne de front pour protéger les combattants à distance. Si le groupe n'a pas de second protecteur, vous pouvez toujours utiliser ces tactiques avec un combattant au corps à corps comme un barbare ou un maître de guerre. La seule difficulté réside dans la coordination des marques des deux protecteurs : si vous combattez un adversaire unique, un seul d'entre vous peut mettre sa marque.



- **Meneurs - où comment devenir plus efficace**

Les meneurs vous fournissent des soins, vous ôtent les états préjudiciables, vous donnent des attaques supplémentaires, vous déplacent où vous serez utiles, améliorent vos défenses et vos attaques ... qui n'aimeraient pas ? S'il y a bien un membre de groupe sur qui vous pouvez compter, c'est sur votre meneur. Apprenez ce que votre meneur peut faire pour vous, et travaillez avec lui. Communiquez toujours avec lui avec des phrases courtes (ne pas enliser le jeu en discutant de chaque mouvement pendant des heures, dites simplement ce que vous souhaitez faire).

Et le dernier mais non le moindre, surveillez ses arrières, il appréciera grandement.

- **Votre double diabolique : le cogneur**

Les cogneurs font l'opposé de ce que vous faites : ils font beaucoup de dégâts et tuent le plus d'ennemis possibles, le plus vite possible. Si les monstres les attrapent, ils vont mourir rapidement, de sorte qu'ils comptent sur vous pour prendre les coups à leur place. Parfois, vous aurez l'impression qu'ils tirent la couverture à eux, puisqu'ils feront un nombre de victimes importants et feront également de gros dégâts. Ne vous inquiétez pas, cela veut dire qu'ils font leur travail, et vous êtes un professionnel, vous pouvez gérer cela. Et il n'y a pas de moyen plus rapide pour tuer un gros monstre qu'une tenaille entre un cogneur et un protecteur.

- **Contrôleurs : l'appui aérien sauce médiévale**

Les contrôleurs sont généralement assez faible, et cela fait partie de votre travail de les garder en vie. Assurez-vous d'être toujours placé entre le contrôleur et les monstres. Mais à bien des égards, le contrôleur peut vous aider aussi : en brisant les lignes de défenses ennemis vous offrant ainsi une brèche pour charger, en faisant disparaître les essaims de sbires, en contrôlant les ennemis pendant que vous vous concentrez sur le boss, et encore bien d'autres choses.

8. Autres aspects à prendre en considération

- **La mobilité pour ceux qui ont des défenses élevées**

Ceci est quelque peu contre-intuitif, aussi, laissez moi vous expliquer. Le principal moyen d'empêcher une créature de se déplacer librement sur un champ de bataille est les attaques d'opportunités. Avec une CA élevée (20+niveau), la plupart des monstres ont une chance de toucher de 25% voir moins, ce qui signifie que dans la plupart des cas, vous pouvez prendre le risque de vous déplacer. Une grande VD aide également à se déplacer, mais même 5 cases peuvent être beaucoup si vous vous déplacez en ligne droite.

- **Résistances élémentaires**

Vous êtes au cœur du combat, vous serez donc régulièrement touché par les bombardements ennemis qui seront souvent des dégâts élémentaires, mais également par les tirs de vos alliés. Les magiciens sont bien connus pour ça. Si votre groupe compte un magicien qui a tendance à se lâcher sur les sorts de feu, assurez vous d'avoir une haute résistance au feu. Cet objectif peut être atteint avec des objets magiques.

- **Le soin personnel**

Même si votre groupe possède un leader, vous ne devez pas compter uniquement sur lui pour être soigné. Leurs pouvoirs de guérison ont des limites quotidiennes ou de rencontre, et cela ne sera pas suffisant pour vous garder en vie vous et cet imbécile de cogneur qui s'est encore fait prendre en tenaille entre deux golems et qui est en train de se faire réduire en pâté. Si votre classe dispose de pouvoirs d'auto-guérison, ou



de sources de points de vie temporaire, utilisez-les. Et ayez toujours au moins trois potions de guérison sur vous, elles ne valent pas cher.

- **La fuite est une option**

Un groupe compétant peut faire face à peu près toutes les menaces, mais gardez à l'esprit que, parfois, il vaut mieux fuir une rencontre et rester en vie. Les MJ expérimentés épiceront parfois les rencontres au point de les rendre très difficiles voir impossibles à surmonter, pour vous rappeler que les héros ne sont pas invincibles. Si plus d'un allié est à terre, ou si vous en êtes à votre dernière récupération, il est temps de mettre les voiles. Si le groupe a besoin de fuir, assurez-vous que les contrôleurs et les cogneurs s'échappent en premier. Laissez le meneur vous donner une dernière aide, et laissez le partir aussi. Protégez la retraite est votre boulot, vous partirez en dernier.

- **Retraite contrôlée**

Choisissez de vous mettre en défense totale, et déplacez-vous normalement. Vos combattants à distance comme le rôdeur, doivent concentrer leurs attaques sur le poursuivant le plus proche.

- **Allez-vous faire voir !**

Le contrôleur peut faire une diversion (mur de feu, zone d'ombre etc.), et tout le monde fait une double action pour courir. C'est risqué puisque vous accorderez alors un avantage de combat à vos poursuivants. Assurez vous d'avoir encore suffisamment de points de vie de coté pour encaisser une ou deux attaques d'opportunités ou attaques à distance.

Suivi de version :

Mise à jour le 11/05/2009 : Ajout d'une adresse mail de contact.

Mise en ligne du document le 09/05/2009