

# BATTLEDAWN

*Batailles épiques pour Earthdawn*

Traduit & adapté par FRED le troll grognon

## LES UNITÉS

Pour des raisons de simplicité, nous considérerons que les unités sont des groupes (4 personnes ou +) ayant les mêmes caractéristiques (même attributs, même équipements...). Ainsi une unité peut être considérée comme le clonage du même individu (« l'individu type »). La seule exception sont les Héros (cf. plus bas); les héros sont des individus avec des attributs, des compétences ou des possessions exceptionnelles. Beaucoup de héros dans BATTLEDAWN seront des adeptes puissants ou peut être de simples vétérans ou encore des créatures puissantes ou des horreurs. La seule différence entre un héros et une unité est que l'unité se compose d'au moins 4 personnes identiques, ce qui est impossible pour un groupe d'adepte comme les PJs.

Toutes les unités dans BATTLEDAWN ont les caractéristiques suivantes :

**Taille de l'unité :** c'est le nombre d'individus (minimum 4) qui compose l'unité. Ce nombre diminue en fonction des dommages que subit l'unité. Il peut aussi diminuer si l'unité se divise en 2 (par ex) après un événement de roleplay.

**Taille virtuelle :** Les unités de différentes tailles peuvent avoir des effets différents sur la bataille. Par exemple, une troupe de 20 trolls armés avec des haches à 2 mains est probablement plus « efficace » que 50 paysans avec des fourches. Tandis que la taille nous indique le nombre d'individus, la **taille virtuelle** est recalculée tout au long de la bataille et est égale à la taille lus ou moins certains modificateurs.

**Compétence d'attaque :** C'est le niveau de compétence pour toucher l'ennemi au corps à corps ou à distance. Cette caractéristique est égale au niveau du talent d'armes de mêlée, de combat à mains nues, d'armes de traits...

**Dommages :** C'est le niveau de dommages que fait l'unité avec une arme particulière.

**Défenses :** Physique, magique et sociale...c'est le même rôle que dans EARTHDAWN et sont égales aux défenses de « l'individu type ». Attention ! Pour la défense sociale, il ne faut pas oublier qu'elle augmente de 1 par personne dans l'unité.

**Caractéristiques individuelles :** Bien que ces caractéristiques ne soient pas très utiles dans la bataille, il faut quand même les indiquer. Elles représentent les attributs (en niveau) d'un « individu type ».

**Initiative :** Ici encore, le nom parle de lui-même. L'**initiative** égale à celle d'un « individu type ».

**Mouvement :** Le mouvement de l'unité est égal au mouvement des personnes qui la compose.

**Armure :** Comme dans EARTHDAWN, il existe une armure physique et une armure mystique.

**Points de vie :** Le nombre de pts de vie de l'unité est la somme de tous les pts des individus qui la compose. Si, au cours de la bataille, l'unité se prend un total de dégâts égal à ses pts de vie, on considère l'unité comme anéantie.

**Points de vie individu :** c'est le nombre de pts de vie de « l'individu type ». C'est aussi le seuil indiquant combien l'unité a perdu de membre pendant un combat (**bilan des tués**).

**Seuil de moral :** Le courage va avec le nombre. Fuir est aussi une activité de groupe (la panique est contagieuse)

**Seuil de rupture :** Egal à la somme des seuils d'inconscience des personnes qui compose l'unité, il représente le seuil à partir duquel l'unité est désorganisée (-3 aux défenses et -3 à tous les jets de l'unité).

**Seuil de blessure :** Il est égal au seuil de blessure grave de « l'individu type ». Peu utilisé dans BATTLEDAWN, le **seuil de blessure** indique le minimum de **moral** que peut avoir l'unité. Il est aussi utilisé pour résoudre certains pouvoirs d'EARTHDAWN.

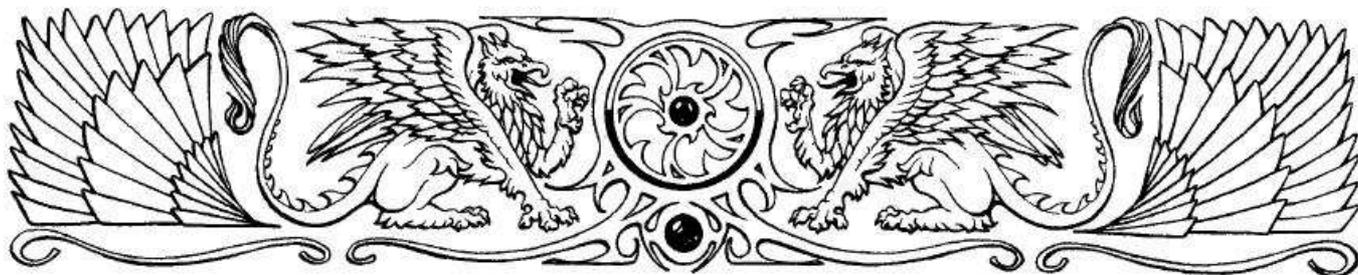
**Bilan des tués :** Comme son nom l'indique, c'est le compte des pertes de l'unité au cours de la bataille. Ainsi la **taille de l'unité** est celle au début de la bataille moins le total des tués (logique non ?).

**Bilan des dégâts de l'unité :** Tous les dommages que subit l'unité se retrouve dans cette caractéristique.

**Bilan de la fatigue de l'unité :** La fatigue que subit l'unité en se fatiguant (par l'utilisation de talents par ex) est comptée à part des dommages. Mais la somme du **bilan de la fatigue de l'unité** et du **bilan des dégâts de l'unité** représente les dommages que subit l'unité. Si cette somme atteint le **Seuil de rupture** ou les **Points de vie** de l'unité, l'unité est soit désorganisée, soit détruite.

**Bilan des blessures graves**





## LES RÈGLES GÉNÉRALES

En règle générale, toutes les règles d'EARTHDAWN s'appliquent autant que possible au système BATTLEDAWN. Les règles sur les dés de bonus et la règles des 1 (« fumble » dans le jargon roliste) s'appliquent comme EARTHDAWN. Comme d'habitude si un point de règle vous paraît inadapté ou si vous rencontrez une situation qui nécessite de changer (ou créer) une règle...ne vous gênez pas !

## LA SÉQUENCE DU TOUR DE COMBAT

BATTLEDAWN se joue en Tours. Mais contrairement à EARTHDAWN, celui représente 1 minute (soit 6 tours d'EARTHDAWN).

Chaque tour se divise en plusieurs segments :

**Segment d'initiative :** Chaque joueur va faire un test d'initiative avec la moyenne des initiatives de ses unités actives (pas les héros ,ni les unités détruites). Celui qui perd le test (initiative la plus basse) déclare ses actions pour TOUTES ses unités, puis le gagnant déclare les actions de ses unités.

**Segment d'action :** Le joueur ayant gagné l'initiative accomplit les actions de ses unités dans l'ordre décroissant de leur score d'initiative. Les héros voulant interagir avec des unités doivent faire leurs propres tests d'initiatives (cf. plus bas). Le perdant du segment d'initiative peut prendre des actions retardées (cf. plus bas).

**Segment d'action 2 :** Le perdant du segment d'initiative a maintenant le droit de faire agir ses unités normalement comme dans le 1<sup>er</sup> segment d'action.

**Segment de synthèse :** Les 2 joueurs prennent en compte tout les changements qui se sont opérés pendant le tour. Le MJ peut en profiter pour décrire ,de manière plus roleplay, les actions passées.

### Segment d'action

Une unité peut faire autant d'actions que « l'individu type » peut en faire pendant un tour normal d'EARTHDAWN (soit en général 1 action par tour). Dans la mesure du possible, les protagonistes agissent exactement comme dans EARTHDAWN (sauf pour les règles précises de BATTLEDAWN).

### Actions retardées

Dans EARTHDAWN ,il y a une options pour retarder ses actions. BATTLEDAWN donne une alternative à cette règle (d'ailleurs personnellement je l'utilise depuis mes débuts à EARTHDAWN). Ainsi, pour retarder une action dans BATTLEDAWN, l'unité n'a pas le malus de +2 ; la pénalité de ne rien faire est suffisante. Mais pour remettre les choses en place, seules les unités n'ayant rien fait pendant le tour

dernier (rien faire veut dire strictement rien faire ! pas de repos, pas de regroupement, ...) peuvent répondre à une action ayant lieu avant leur initiative.

## Mouvement

Les unités dans BATTLEDAWN bouge en fonction de la capacité de mouvement de leurs membres. Mais il na faut pas oublier le terrain : le MJ doit de déterminer si le terrain peut gêner le mouvement. En cas de terrain difficile (et cela peut varier suivant les races),les unités peuvent perdre 25% de leur mouvement voire 50% ou 75% si le terrain est très difficile ou quasiment impraticable.

Pour les portes ou les petits passages : Un nombre d'individus égal au mouvement de l'unité/10 peut passer dans une porte assez large pour laisser passer 1 « individu type » pendant 1 tour normal.

## LE COMBAT

### Taille et autres considérations

La **taille** de l'unité est une des plus importantes statistiques dans BATTLEDAWN (elle permet de calculer le **moral**, la **récupération** et la **protection** par exemple). Les grandes unités avec un grand moral peuvent accomplir des hauts faits, non ? La **taille virtuelle** ajuste la taille de l'unité face aux situations. Ainsi la **taille virtuelle** d'une unité qui ne fait rien est égal à la **taille** de l'unité.

On calcule la **taille virtuelle** comme indiquée ci dessous :

Les unités ayant des grosses armes (taille 4+) ont un bonus de +50% à leur **taille virtuelle**(ce bonus ne s'applique pas si l'unité qui les combat a aussi des grandes armes).

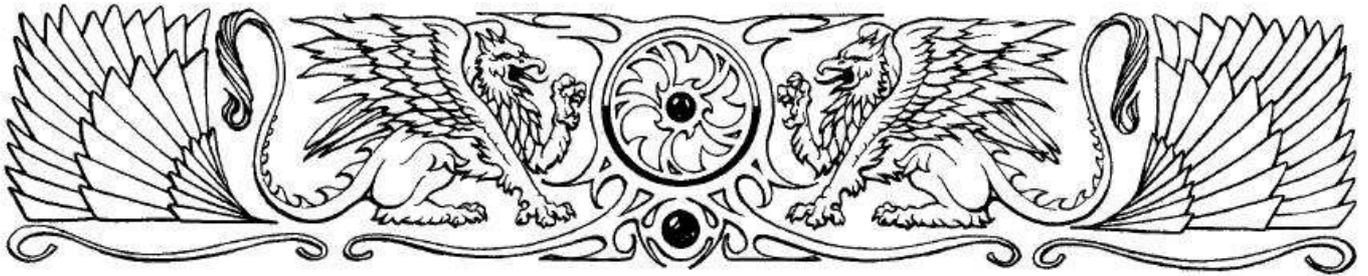
Tout unité dont l'armement est composé d'armes magiques (ou d'amures) telles que les armes *forgées*, les armes à filaments...etc. a un bonus de +50% à leur **taille virtuelle**.

Les unités composées de grandes créatures (obsidiens ,trolls...) ont un bonus de +50% à leur **taille virtuelle**(ce bonus ne s'applique pas si l'unité qui les combat est aussi composée de grandes créatures).

Les unités composées de petites créatures ( sylphelins ) ont un malus de -50% à leur **taille virtuelle**(ce malus ne s'applique pas si l'unité qui les combat est aussi composée de petites créatures).

Tous ces modificateurs sont cumulatifs. La **taille virtuelle** permet aussi de voir si l'ennemi peut être harcelé (comme dans EARTHDAWN) ; le harcèlement donne un malus de -2 niveaux aux jets de l'unité harcelée ainsi que -2 à leur **seuil de moral**. Dans BATTLEDAWN, si la **taille virtuelle** de l'unité attaquée multipliée par 4 est inférieure à la **taille virtuelle** de l'unité attaquant ; alors l'unité attaquée est **harcelée**.





## Montures

Sur le champ de bataille, les montures peuvent être d'une seule catégorie : les montures entraînées. Dans cette catégorie, on peut trouver 2 subdivisions : les montures de déplacement et les montures de combat. Les montures de combat sont considérées comme des membres de l'unité (contrairement aux montures qui ne servent qu'à se déplacer) : On ajoute leurs PV à ceux de l'unité, leur nombre à la taille...etc.

Les attaques ne touchent les montures que si les attaquants visent seulement les montures.

## La ligne de front & la position

On peut dire beaucoup de choses sur les positions les rangs contre les formations en carré, les longues armes des phalanges par ex. mais ce n'est pas le but de ce supplément (allez voir les jeux d'Avalon Hill ou Games Workshop pour des idées).

Dans BATTLEDAWN, nous considérerons que, dans un terrain ouvert, les membres des unités qui se frottent sur la gueule se fondent en une seule grande mêlée (et ils restent pas gentiment en ordre comme dans Warhammer). Pour montrer la puissance de la **taille virtuelle**, il faut diviser par 4 la **taille virtuelle** de l'unité attaquante, cela donne le bonus au toucher de cette unité (plus on est nombreux, plus on peut submerger un adversaire). Néanmoins, dans les cas où les protagonistes ne se trouvent pas dans un terrain ouvert, le MJ devra modifier le diviseur de la taille virtuelle (6,8,9 ou 12 dans les terrains réduits où seules quelques troupes peuvent se taper dessus, avec les autres qui attendent leur tour...).

Pour les sièges, le problème est à peu près le même : au lieu de discuter pendant des heures sur les fortifications moyenâgeuses, le MJ augmente le diviseur de la taille virtuelle des attaquants (qui représente la faible ligne de front) et ne modifie pas celui des défenseurs qui tirent des flèches depuis leurs tours.

## Le combat en lui-même

Les options de combat : La plupart des options de combat d'EARTHDAWN peuvent s'appliquer (attaque à outrance, défense à outrance...). L'attaque précise est difficilement concevable mais être utile pour certains cas (contre un gros monstre)

Lors du jet d'attaque, on compare le résultat à la défense physique de l'unité (comme dans EARTHDAWN puis on regarde le degré de la réussite :

- Echec critique (Fumble) : zut ! pas de dommages sur l'ennemi. Celui-ci aura un bonus de +3 au toucher & au dégât pour sa prochaine attaque OU l'unité fait un jet de moral immédiat contre leur seuil de moral (au choix).
- Médiocre : loupé ! pas de dommages sur l'ennemi.

- Echec moyen : quelques gars ont réussi à toucher leurs adversaires. Divisez le niveau de dommage par 2 puis faites les dégâts sur l'ennemi.
- Réussite moyenne : tous les tests sont effectués de la manière habituelle.
- Bonne réussite : bien joué ! le niveau de dommage augmente de 50%.
- Excellente réussite : attaque bien portée sur l'ennemi. Le niveau de dommage augmente de 100%.
- Réussite extraordinaire : Thystonius est avec nous ! Le niveau de dommage augmente de 100% et on ne tient pas compte de l'armure de la cible !!!!

Pour les jets critiques, nous avons vu ci-dessus comment cela se déroulait. Ces règles ne s'appliquent QUE pour les unités (et pas pour les Héros). Ainsi, pour BATTLEDAWN, le niveau normal pour faire un toucher critique est une réussite extraordinaire. Les effets qui augmentent, ou diminuent, ce niveau normal de critique doivent être pris en compte selon ce nouveau facteur (les dragons, par exemple, ne peuvent plus voir leur armure passée par un jet extraordinaire à BATTLEDAWN puisqu'il faut faire un degré de plus pour faire des critiques contre eux).

Il ne faut pas oublier qu'il existe 2 sortes de dommages : les dommages conventionnels et la fatigue. La fatigue n'augmente que lorsque l'unité utilise des talents ou des options de combats. A chaque fois qu'une unité se prends des dommages égaux à son **seuil de moral**, elle doit faire un **test de moral**. A chaque fois qu'une unité se prends des dommages égaux aux pv d'1 individus, l'unité perd un membre.

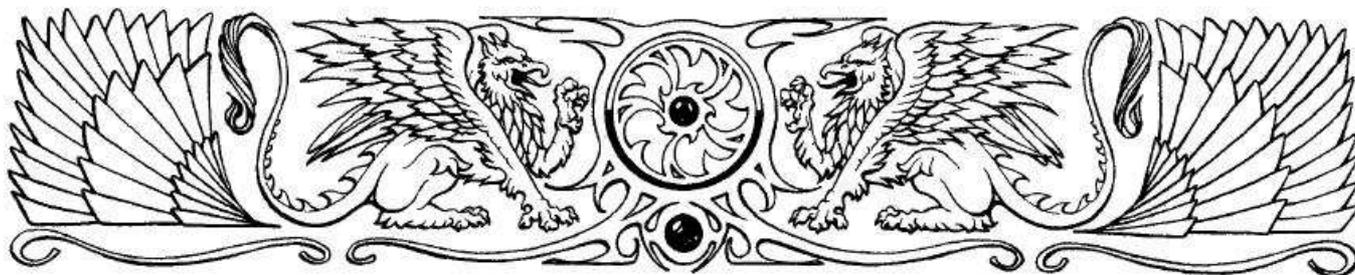
## Le moral

Avant de faire un test de moral, soustrayez le nombre de test de moral déjà fait (bilan de la démoralisation). Aucuns dégâts ne peuvent provoquer plus d'un test de moral. Le test de moral se réussit en passant le nombre de dégâts que l'unité a reçu. Un échec signifie que l'unité est *secouée* (-3 aux défenses et aux tests de l'unité) jusqu'à ce qu'elle passe un tour à se re-motiver. Une unité ne peut être *secouée* qu'une seule fois à la fois (même après plusieurs échecs au moral).

## Les pertes

A chaque fois qu'une attaque atteint un multiple des Pv d'un individu (membre de l'unité), l'unité perd autant de membres que le multiple. Si l'unité subit une succession de petits dégâts (inférieurs aux pv de « l'individu type »), l'unité ne subit pas de pertes.





## La fatigue

A chaque fois que l'unité fait une action qui nécessite une perte de fatigue, multiplier le nombre de membre par la perte individuelle pour obtenir la perte en fatigue de l'unité. La perte de fatigue ne peut engendrer de perte de moral (ou de test de moral, ou de blessures graves), par contre il faut la compter pour voir si l'unité a atteint le seuil de rupture ou est détruite. Aucune unité ne peut volontairement se fatiguer au point de passer son seuil de rupture.

## Les zones d'effet

Bien que relativement rare à EARTHDAWN, les attaques à zones d'effet (souffles, sorts à zone d'effet,...) peuvent causer de plus grands dégâts tant sur le physique, que sur le moral. A chaque fois qu'une telle attaque touche une unité, celle-ci doit faire immédiatement un test de moral (sans diminuer le moral de 1 en cas de réussite). Après les dégâts, l'unité devra faire un jet de moral pour chaque fois que le seuil de moral a été passé.

## La récupération

Une unité qui veut récupérer (jet de récupération) doit passer un tour à ne rien faire. Les unités qui sont attaquées pendant se tour, ne bénéficie du jet de récupération que si l'unité gagne l'initiative sur l'attaquant. La récupération enlève aussi 1 au bilan de la démoralisation et aux blessures graves ; de plus, l'unité n'est plus secouée. Attention, la récupération commence d'abord par la fatigue et après, une fois l'unité « reposée », les dommages sont soignés.

Une unité ayant atteint son seuil de rupture ne peut que fuir ou tenter de reformer /récupérer. Pour réussir cet action, l'unité doit réussir un test de moral après 1 tour d'inactivité puis, en cas de réussite, a la droit de récupérer. Si la récupération permet à l'unité de passer en dessous de son seuil de rupture alors elle peut se battre de nouveau.

La récupération permet aussi de se remettre des pertes : Pour chaque multiple des pv (d'un membre)récupéré pendant les soins des dommages, l'unité récupère 1 membre.

La récupération permet aussi de se remettre de la démoralisation : Pour chaque multiple du seuil de moral récupéré pendant les soins des dommages, l'unité s'enlève 1 à son bilan de démoralisation.

Pour récupérer des blessures graves (potions, pouvoirs...), il ne faut pas avoir subit 1ou + démoralisation ;chaque soin de ce type enlève 1 au bilan de démoralisation puis, une fois que le bilan est nul, chaque soin enlève une blessure grave.

Attention ! n'oubliez pas que le dernier jet de récupération ne peut être dépensé qu'après une nuit de repos.

## Les héros

Les héros sont des troupes spéciales dans BATTLEDAWN. Les héros utilisent les règles de base de EARTHDAWN tout simplement parce qu'ils sont uniques : Ils font des critiques sur des succès excellent ou plus, ils n'utilisent pas les caractéristiques de BATTLEDAWN.

Lorsque des unités BATTLEDAWN attaquent des héros, utilisez les règles BATTLEDAWN...un homme seul ne peut pas grand chose contre une horde d'adversaires (sauf s'il est très puissant).

A l'inverse quand le héros attaque l'unité, il utilise les règles d'EARTHDAWN.

Les héros utilisent, par contre, les tours de BATTLEDAWN (pour un souci de cohésion).Nan ! ils ne font pas plus d'actions dans le tour de BATTLEDAWN, on ne multiplie pas par 6 leur actions !

Les dégâts infligés par le Héros à une unité ne provoque pas de démoralisation (sauf en cas de zone d'effet).

Un héros peut être rattaché à une unité. Ainsi, celui ci est protégé par l'unité et ne peut être pris a partis par d'autres unités. Quand une unité combat une unité avec un Héros, faites le combat normalement avec les règles de BATTLEDAWN.Le héros ne subit des dommages que si l'attaque est assez grande pour le toucher lui même ;de plus, le héros a droit à une attaque normale de sa part (règles d'EARTHDAWN).

Les héros peuvent aussi aider une unité à se reformer : Il peuvent dépenser leur action à commander l'unité (test de CHA+bonus appropriés des talents contre la défense sociale de l'unité+3).Un succès moyen permet à l'unité de se reformer sans dépenser de tour d'attente : elle peut se battre immédiatement !

Pour aider les unités ayant atteint leur seuil de rupture, les héros doivent obtenir un succès excellent au test de « remotivation », cela permet à l'unité de dépenser un jet de récupération (tour prochain) pour passer en dessous de son seuil de rupture.

## Les avantages de certains talents & pouvoirs

**Voix du barde** : Un héros, rattachée à une unité, peut utiliser Voix du barde pour faire les tests de moral de l'unité (avec les malus due à la démoralisation).

**Chant d'émotion** : Une unité gagne +1niveau à leur test de moral et le héros gagne +1 en CHA pour faire les tests de moral.

**Rire encourageant** : Le bonus du rire encourageant « soigne » autant de points de démoralisation en plus de ses effets normaux.

**Commandement** : cf. voix du barde.

**Ralliement** : permet, en plus, de reformer les unités automatiquement

