

COMBAT DE MASSE

Les règles qui suivent s'appliquent lorsque des troupes nombreuses s'affrontent. Ce ne sont pas des règles de wargames mais des règles d'un jeu de rôles, donc très limitées et surtout centrant l'action autour des personnages. Elles sont compatibles avec les règles de combat de bateau et il est possible de les combiner (par exemple des archers sur un drakkar).

- auteur anonyme

Echelle

Les règles suivantes proposent un système de combat abstrait, ne se basant pas sur la distance pour résoudre un affrontement. Le temps lui même reste abstrait, les commandants dirigent leurs troupes en tours dont la durée n'est pas définie. Si les joueurs veulent limiter le temps qui peut être alloué à chaque manœuvre, prenez comme base de temps 1 minute. Souvenez-vous que dès que l'action se concentre de nouveau sur les personnages, le temps est divisé en *tours* de combat standard (p196, des règles).

Poursuite et Engagement

Deux unités qui peuvent se voir, se trouvent devant l'alternative de l'engagement du combat ou non. Le choix dépendant du commandant et des capacités de ses troupes.

Si les commandants décident de se battre, suivez les règles indiquées.

Si les commandants n'engagent pas le combat, ils s'éloignent chacun de leurs cotés.

Si l'un des commandants souhaite éviter le combat et pas les autres, alors il y a une *poursuite*. Au début de chaque tour, chaque unité engagée dans la poursuite fait un **test de Vitesse**. Ceux qui tentent de s'échapper font leurs jets contre une **difficulté égale à la plus haute Vitesse** des unités qui lui courent après. Inversement les unités poursuivantes font leurs jets contre la plus haute *Vitesse* des unités tentant de se soustraire à leurs présence. Le **premier à réussir 3 tests atteint son objectif**. Si dès le début les deux camps

réussissent 3 tests d'affilés, il faut recommencer, jusqu'à ce que seule l'une des unités réussisse ses 3 tests et l'autre non.

Combat

Les combat de masse suivent tous la même procédure qui passe par les trois étapes suivantes : *Déclaration*, *Initiative* et *Phase d'action*. Les différentes manœuvres de combat sont décrites justes après.

Déclaration : Le commandant choisit les manœuvres pour son unité.

Initiative : Chaque commandant effectue un test d'initiative.

Phase d'action : En effectuant le décompte de l'initiative, chaque commandant effectue les manœuvres qu'il a choisies durant la phase Déclaration.

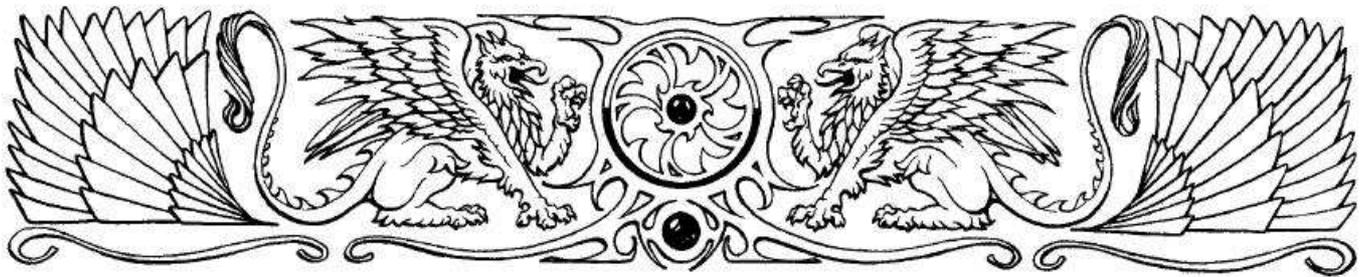
Déclaration

Avant que toute action ne soit entreprise dans le tour, chaque commandant annonce la manœuvre spécifique que son unité va effectuer.

Cette phase permet aux personnages d'établir une stratégie. Les commandants peuvent changer la manœuvre qu'ils ont choisie pour le tour, après avoir pris connaissance des manœuvres des autres commandants. **Chaque commandant peut continuer de modifier sa stratégie en fonction des modifications de stratégies des autres jusqu'à ce que tout le monde ait établi le plan qu'il souhaite exécuter.** Le test d'*initiative* détermine l'ordre des actions.

Le maître de jeu peut permettre aux joueurs de contrôler l'unité dans laquelle se trouvent mais qu'ils ne commandent





pas (ils sont sergent, ou soldat, mais pas commandant). En permettant aux joueurs de prendre la place du commandant, le maître de jeu les places au cœur de l'action pendant l'affrontement.

Initiative

Chaque commandant effectue un **test d'initiative en utilisant le niveau de *Manœuvrabilité*** de l'unité. Si les PJ contrôlent des unités, ce sont eux qui jettent les dés.

Phase d'action

Il faut résoudre chaque manœuvre lors du décompte de l'*Initiative*. Chaque unité effectue un test pour chaque manœuvre, comme cela est décrit ci-dessous. **Dès qu'une unité a réussi la manœuvre, aucune autre unité ne peut terminer de manœuvre contre lui.**

Manœuvres

Les unités ont le choix entre 3 manœuvres différentes et 2 options qui sont décrites ci-dessous. Les descriptions incluent le type de test et la difficulté.

Toutes les manœuvres ont un ***Modificateur d'échec***. **C'est le bonus que reçoivent les autres commandants s'opposant à l'unité qui a échoué en tentant la manœuvre.** Naturellement agir avant présente de sérieux avantages mais ne permet pas de bénéficier de ce bonus si les unités adverses n'ont pas encore échouées. Par contre si l'unité échoue, les conséquences seront fâcheuses. Car il fera bénéficier à ses opposants de ce bonus.

Offensive

Lorsque cette manœuvre est choisie, l'unité charge l'adversaire pour un combat au corps à corps. Pour se faire, il effectue un **test de *Manœuvrabilité* contre la *Manœuvrabilité* de son adversaire**. Si c'est réussi, les troupes de l'unité pourront attaquer les soldats ennemis au tour suivant. Si la troupe est sur un navire, ce dernier doit être proche du sol ou de la rive pour pouvoir effectuer sa manœuvre.

Pour une attaque de contact, c'est comme un *Abordage*, chaque camp fait un **test d'attaque en utilisant son *Habilité de la Troupe* contre une difficulté égale *Habilité de la Troupe* de l'ennemie**. Si c'est réussi, faite un test de dommage en utilisant un **jet d'*Habilité de la Troupe* opposé à un jet d'*Habilité de la Troupe* ennemie**. Les dommages sont réduits de la valeur de la *protection physique*. Si les dommages d'une attaque sont égaux ou dépassent le *Seuil Critique*, les soldats encaissent une *Blessure Grave* et TOUS les attributs sont réduits de 1 niveau. De plus, 5% de l'unité est sérieusement blessée et ne peuvent survivre sans une assistance médicale. Une unité capitule et **se rend à l'ennemie si les dommages qu'elle a subit sont égaux ou dépassent le *Moral***.

Une unité **recouvre la totalité de son *Moral* après 3 tours durant lesquels elle ne doit pas subir de dommage** et qu'elle ne ce soit pas déjà rendue. Une unité peut récupérer ses Blessures Graves que si elle recrute plus de soldat qu'elle en a de blessée ou en donnant le temps aux soldats blessés d'être totalement guéri. Le plus souvent cela nécessite environ 1 semaine pour faire l'un ou l'autre ou les deux en même temps.

Si un personnage entame un combat de façon individuel, commencer le combat de masse avec les règles décrites. Après le premier tour de combat de masse, **faites 5 round de combat standard. Chaque fois que le PJ tue ou met hors combat un soldat de l'unité ennemie, réduisez le *Moral* de l'ennemie de 1 et ajoutez 1 au *Moral* de l'unité du PJ**. Après ces 5 tours de combat normal, faites un nouveau tour de combat de masse. Répéter la séquence jusqu'à la fin de la bataille. Avertissez le joueur lorsque l'unité où se trouve son personnage est sur le point de céder. Car un petit groupe de PJ peut changer considérablement le cours de la bataille.

***Modificateur d'échec* : +2 niveaux**

Désengagement

Une unité qui souhaite se désengager **doit réussir ses tests de *Vitesse* durant 3 tours consécutifs**. La difficulté de ces 3 tests est la plus haute *Manœuvrabilité* des unités adverses. Durant ce temps les troupes adverses peuvent continuer d'attaquer l'unité fuyante. Si les fuyards réussissent leur test de *Vitesse*, alors les adversaires doivent avoir l'initiative pour infliger des dommages.

Si l'unité a été engagé au corps à corps avec succès avant qu'elle est eu le temps de fuir, elle devra réussir un succès Excellent ou mieux pour parvenir à rompre le combat. Si ce test est un échec le commandant voit son chemin de retraite coupé.

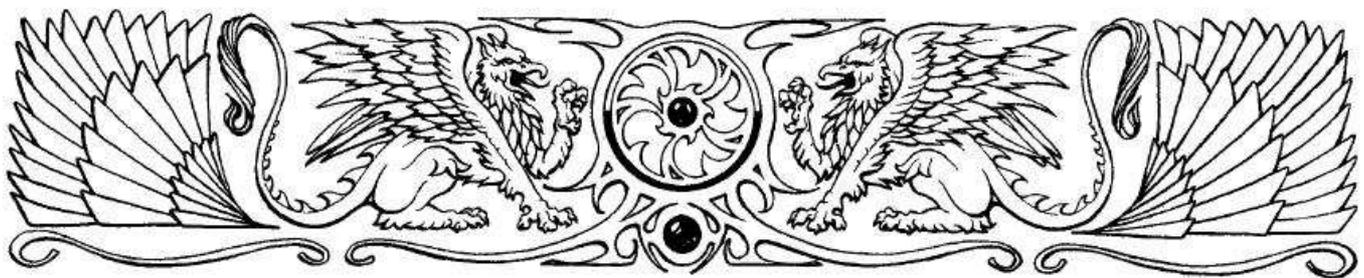
***Modificateur d'échec* : +1 niveau**

Attaque à distance

Il est possible d'utiliser ce type de manœuvre pour attaquer un navire adverse (ce qui peut être impossible avec l'*Offensive* qui est une attaque de contact). Pour faire une telle attaque il faut **faire un test avec la *Puissance de feu* contre une difficulté égale à la *Manœuvrabilité* adverse**. Le niveau de dommage est indiqué juste après le « / ». Les unités touchées diminuent les dégâts de la valeur de la *protection physique*.

Si les dommages d'une attaque sont égaux ou dépassent le *Seuil Critique*, les soldats encaissent une *Blessure Grave* et TOUS les attributs sont réduits de 1 niveau. De plus, 5% de l'unité est sérieusement blessée et ne peuvent survivre sans une assistance médicale. Une unité capitule et **se rend à l'ennemie si les dommages qu'elle a subit sont égaux ou dépassent le *Moral***.





Une unité qui a attaqué à distance avec succès, peut être la cible d'autres *attaques à distance* dans le même tour de combat de masse.

Une unité peut **attaquer plusieurs cibles dans le même tour** de combat de masse. Il fait des tests d'attaque différents pour chaque cible. Pour se faire l'unité **partage son niveau d'attaque**. Il n'est pas possible d'attaquer plusieurs fois la même cible avec la même unité attaquante. Le *Modificateur d'échec* augmente de 1 par cible ratée. Les **dommages sont réduits de 1 pour chaque tir supplémentaire**.

Par exemple, une unité d'archer avec une puissance de feu de 12/12 peut attaquer 3 unités adverses avec un niveau d'attaque de 4 et en infligeant des niveaux de dommages de 10.

Modificateur d'échec : 0 si l'unité attaque seulement une seule cible. +1 niveau pour chaque cible raté dans le même tour de combat de masse.

Attributs des troupes

Toutes les troupes sont présentées avec des attributs suivants.

| | |
|----------------------------|------------------------------|
| Vitesse | Commandant |
| Manœuvrabilité | Taille de l'unité |
| Puissance de feu | Compétence unité |
| Protection physique | Habilité de la troupe |
| Seuil critique | Moral |

Vitesse

Elle représente la vitesse de déplacement. Elle est réduite de 1 sur des terrains très accidentés. Voici les correspondances entre la *Vitesse* est la distance parcourue :

| Vitesse | m/tour | km/h | km/8h-16h |
|---------|--------|------|-----------|
| 0 | 8 | 1 | 8-16 |
| 1 | 11 | 2 | 18-36 |
| 2 | 14 | 3 | 14-48 |
| 3 | 18 | 4 | 32-64 |
| 4 | 22 | 5 | 40-80 |
| 5 | 27 | 6 | 48-96 |
| 6 | 33 | 7 | 56-112 |
| 7 | 40 | 8 | 64-128 |
| 8 | 50 | 10 | 80-160 |
| 9 | 65 | 13 | 104-208 |
| 10 | 80 | 16 | 128-256 |
| 11 | 100 | 20 | 160-320 |
| 12 | 130 | 27 | 216-432 |
| 13 | 165 | 34 | 272-544 |
| 14 | 220 | 45 | 360-720 |
| 15 | 265 | 54 | 432-864 |

Manœuvrabilité

C'est l'agilité avec laquelle une troupe change de direction, réagit à une attaque, etc. C'est le niveau qui est utilisé pour l'initiative.

Puissance de feu

La première valeur indique le niveau d'attaque qui peut être divisé si plusieurs cibles sont attaquées le même tour de combat de masse.

Le deuxième chiffre indique le niveau de dommage qui diminue de 1 par cible attaquée en plus de la première.

Niveau de dommage des armes de sièges contre les personnages :

| Arme | Niv dmg contre personnage |
|-------------|---------------------------|
| Canon à feu | 36 |
| Catapulte | 26-30 |
| Baliste | 24 |
| Lance pique | 12 |

Protection physique

C'est la valeur de protection représenté par l'armure. Elle augmente si l'unité est protégée par des fortifications.

Seuil critique

Si les dommages d'une attaque sont égaux ou dépassent le *Seuil Critique*, les soldats encaissent une *Blessure Grave* et TOUS les attributs sont réduits de 1 niveau. De plus, 5% de l'unité est sérieusement blessée et ne peuvent survivre sans une assistance médicale.

Commandant

C'est le rang du talent (ou de la compétence) minimum du commandant pour pouvoir commander l'unité. Le MJ peut utiliser cette référence lorsque le commandant n'est plus en bonne santé. C'est la *Manœuvrabilité* qui en souffrira. A l'inverse un bon commandant peut tenter de d'améliorer les choses en faisant un test contre la *Manœuvrabilité* de son unité. En cas de succès moyen il l'augmente celle-ci de 1 niveau, avec un succès bon il l'augmente de 2 niveaux, sur un succès excellent il l'augmente de 3 niveaux et sur un succès extraordinaire c'est de 4 niveaux.

Taille de l'unité

C'est le nombre de soldat la composant.

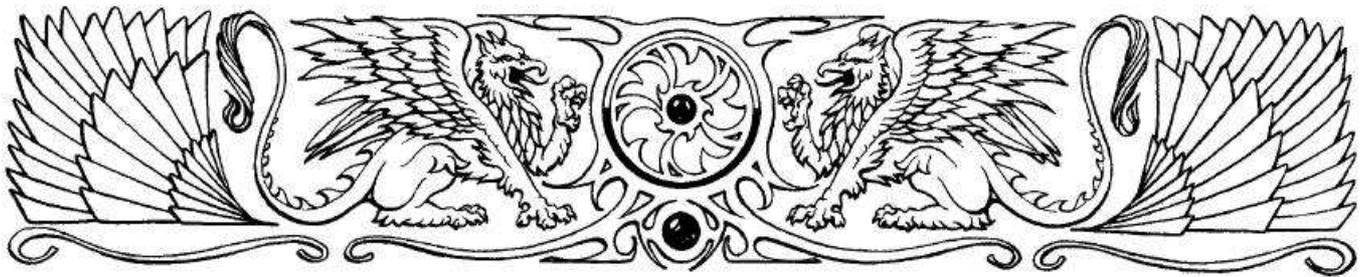
Compétence unité

C'est le rang moyen des compétences ou talents des soldats de la troupe.

Habilité de la troupe

C'est autant la valeur d'attaque et de défense, que le niveau de dommage de la troupe.





Moral

C'est le nombre de dommage que subit la troupe avant de se rendre. Il faut 3 tours de combats sans subir de dommages pour récupérer un *Moral* tout neuf.

Unité type

Si une unité se retrouve dans une place forte, il faut augmenter la *Protection physique* de la valeur de ladite fortification. Voir *Obstacles*, p212-213 :

Bois < 5cm = Protection physique 7,

Bois > 5cm = Protection physique 9,

Mur = Protection physique 12, etc.

Infanterie Lourde

L'infanterie lourde possède de meilleures armes et armures que l'infanterie légère. Elle inflige donc plus de dommage et encaisse mieux, mais elle est plus lente. Elle est généralement utilisée pour fixer une troupe adverse ou pour bloquer un passage. Nombre de soldats ont des piques ou des lances pour briser les charges de cavalerie. Ils servent aussi de commando ou de troupe de choc, attaquant et se repliant dans leur base renforcée. Ce sont par exemple les trolls aéroporté ou les nains de l'arme de Throal.

| | | | |
|----------------------------|-----|------------------------------|----|
| Vitesse | 5 | Commandant | 5 |
| Manœuvrabilité | 8 | Taille de l'unité | 40 |
| Puissance de feu | 0/0 | Compétence unité | 2 |
| Protection physique | 12 | Habilité de la troupe | 18 |
| Seuil critique | 18 | Moral | 65 |

Infanterie légère

Elle peut être rapidement levée et équipée tant l'équipement est léger et sommaire. Elles servent pour les escarmouches, le harcèlement de flanc. Beaucoup sont équipés de javelines qu'elles lancent juste avant d'entrer au contact. L'exemple parfait de ce style de troupe est la milice dans les villes.

| | | | |
|----------------------------|-----|------------------------------|----|
| Vitesse | 6 | Commandant | 4 |
| Manœuvrabilité | 9 | Taille de l'unité | 40 |
| Puissance de feu | 0/0 | Compétence unité | 1 |
| Protection physique | 6 | Habilité de la troupe | 16 |
| Seuil critique | 17 | Moral | 55 |

Archers/Arbalétriers

C'est le type d'unité que l'on trouve juste derrière les troupes de choc afin de fournir un tir de soutien ou de noyer sous une pluie de feu des fortifications. La différence entre les archers et arbalétriers est purement sémantique avec ce système de combat de masse. Ils ont les mêmes fonctions dans les batailles. Les meilleurs proviennent du bois de sang,

là où les elfes savent comment prodiguer la mort avec précision.

| | | | |
|----------------------------|-------|------------------------------|----|
| Vitesse | 6 | Commandant | 5 |
| Manœuvrabilité | 9 | Taille de l'unité | 40 |
| Puissance de feu | 12/12 | Compétence unité | 3 |
| Protection physique | 3 | Habilité de la troupe | 14 |
| Seuil critique | 16 | Moral | 50 |

Cavalerie Lourde

Le puissant choc des ses troupes percent les lignes ennemies. Les écorcheurs orks sur leurs thundras sont l'exemple parfait de ses troupes. Mais il existe aussi des troupes identiques sur des chevaux lourds. Ils font mentir les ragots qui disent qu'ils ne sont pas prompt à réagir face à une situation inattendue.

| | | | |
|----------------------------|-----|------------------------------|----|
| Vitesse | 7 | Commandant | 6 |
| Manœuvrabilité | 9 | Taille de l'unité | 40 |
| Puissance de feu | 0/0 | Compétence unité | 3 |
| Protection physique | 15 | Habilité de la troupe | 20 |
| Seuil critique | 17 | Moral | 70 |

Cavalerie légère

Typiquement montée sur des chevaux, il n'en reste pas moins qu'il est fréquent de trouver des troajin, zoak et toutes autres styles de bestioles de taille similaires ou plus petites. Elles compensent leur manque de puissance par une *Vitesse* et *Manœuvrabilité* supérieures. Les Renards de Rejruk de Cara Fahd sont la plus connue de ces unités, surtout pour sa rapidité.

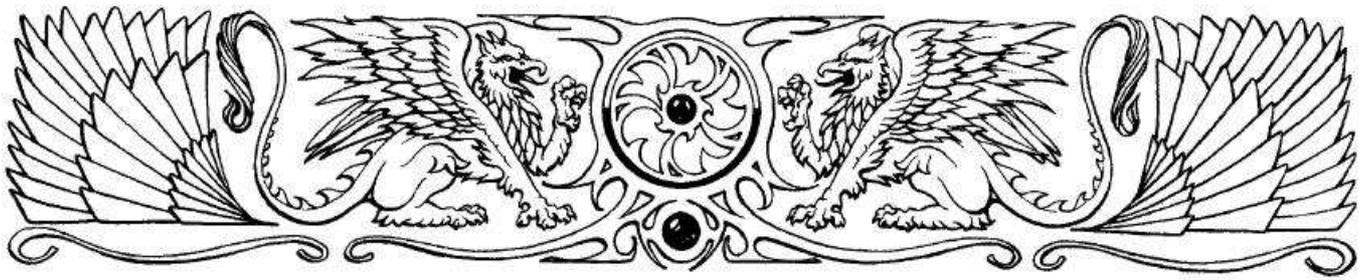
| | | | |
|----------------------------|-----|------------------------------|----|
| Vitesse | 8 | Commandant | 5 |
| Manœuvrabilité | 10 | Taille de l'unité | 40 |
| Puissance de feu | 0/0 | Compétence unité | 2 |
| Protection physique | 10 | Habilité de la troupe | 17 |
| Seuil critique | 16 | Moral | 65 |

Cavaliers archers

Alliant la vitesse de la cavalerie et l'usage des armes à distances des archers ou arbalétriers (la différence entre ces deux variétés n'étant que le nom) ces types de troupes harcèlent les ennemies et se replient ou empêchent l'arrivée des renforts ou coupe les chemins de ravitaillement. Ce sont typiquement des troupes de mercenaires.

| | | | |
|----------------------------|-------|------------------------------|----|
| Vitesse | 8 | Commandant | 5 |
| Manœuvrabilité | 10 | Taille de l'unité | 40 |
| Puissance de feu | 12/12 | Compétence unité | 3 |
| Protection physique | 5 | Habilité de la troupe | 15 |
| Seuil critique | 15 | Moral | 60 |





Batterie de canons à feu

Les T'skrangs et les nains artilleurs sont une terrible force faisant sentir d'un lourd poids leurs puissance de feu, ce qui compense leur faible vitesse. En général ils restent sur place, arrosant de feu les ennemies contenues par les troupes plus lourdes protégeant les batteries. La meilleur chance de les avoir étant l'usage d'autres artilleries. Mais l'utilisation de telles troupes est extrêmement coûteux (7 000pa pour les munitions pour une bataille pas trop longue).

| | | | |
|----------------------------|-------|------------------------------|----|
| Vitesse | 3 | Commandant | 6 |
| Manœuvrabilité | 8 | Taille de l'unité | 10 |
| Puissance de feu | 15/15 | Compétence unité | 3 |
| Protection physique | 4 | Habilité de la troupe | 10 |
| Seuil critique | 17 | Moral | 50 |

