

La résolution des batailles à ARS MAGICA

Afin d'évaluer la valeur des forces en présence, il est intéressant d'avoir un système simple et rapide pour décider de l'issue d'une bataille. En effet les joueurs peuvent trouver cela lassant et/ou le MJ peut ne pas avoir la moindre idée du résultat de la bataille. Les valeurs indiquées ici représente la force des unités et pas leur rareté. Les troupes les plus fréquemment rencontrées sont grisées.

Première étape : Les fantassins

Les fantassins forment le gros des troupes d'une armées du moyen âge, cependant il existe de nombreux types de fantassins différents, on en distinguera ici 3. Le paysan, le soldat, le mercenaire.

Le paysan est recruté parmi les serfs qui vivent sur les terre du seigneur, il n'est pas volontaire et n'a quasiment aucun entraînement militaire, sa solde est sa nourriture, son équipement est très limité, généralement une arme d'hast. La valeur militaire de telles troupes est faible.

Le soldat est un professionnel qui est payé par le seigneur tout au long de l'année pour garder le château, et protéger le domaine. Il est généralement mieux équipé que le paysan et a plus d'entraînement au combat, il n'est cependant pas habitué aux batailles rangées.

Le mercenaire quant à lui est un professionnel des champs de batailles, il se bat pour l'argent, sa valeur au combat est grande, le principal défaut des unités de mercenaire est leur rareté.

Le tableau suivant récapitule les valeurs des différentes troupes.

Type d'armure	Valeur pour 5 paysans	Valeur pour 5 soldats	Valeur pour 5 mercenaires
aucune	1	1,5	2,5
Cuirasse de cuir	1,2	1,7	2,7
Cuirasse de mailles	1,4	1,9	2,9
Cuirasse d'écailles	1,3	1,8	2,8
Armure de cuir	1,4	1,9	2,9
Armure d'écailles	1,6	2,1	3,1
Armure de mailles	1,8	2,3	3,3
Casque	+0,1	+0,1	+0,2

Exemple : un régiment de 100 paysans équipés d'une cuirasse de cuir et d'un casque vaudra 26 points, et une unité de 45 mercenaires en armures de cuir vaudra 26,1 soit une valeur quasiment égale alors que les mercenaires sont deux fois moins nombreux.

Deuxième étape : les archers

Les archers forment une des parties les plus utiles de l'armée, en effet, une volée de flèches peut arrêter net une charge de cavalerie, ou affaiblir l'adversaire avant que les fantassins ne soient aux contact. Les unités d'archers ont cependant un défaut : elles ne servent à rien quand il pleut, les cordes des arcs sont humides et l'unité devient une unité de paysan. Si l'unité

d'archers est particulière (elle est montée, les archers sont expérimentés etc..) on considère que l'on a une unité d'élite. La valeur des unités d'archers est donnée dans le tableau suivant

Type d'armure	Valeur pour 5 archers	Valeur pour 5 archers d'élite
Aucune	1,3	2
Cuirasse de cuir	1,5	2,2
Cuirasse de maille	1,6	2,4

Troisième étape : les chevaliers et les guerriers à cheval

L'élite d'une armées est constituée de ses chevaliers, tous sont nobles et ont de grandes compétences de combats. Leur valeur sur le champs de bataille est inestimable, car leurs charges sont dévastatrices, et leur présence galvanise les alliés et terrifie l'adversaire. Tous les chevaliers ont au moins deux armes à leur disposition, dont une épée. Ils ont une armure complète ainsi que leur destrier, ce dernier étant spécialement entraîné au combat il ne fuit jamais et constitue une arme en lui même.

Type d'armure du chevalier	Valeur pour 1 chevalier avec un destrier	Valeur pour 1 chevalier avec un destrier caparaçonné
Armure d'écailles	2	2,5
Armure de mailles	2,2	2,7
Armure de plaques	2,4	2,9
Bouclier	+0,2	+0,2

Les guerriers à cheval par contre sont de simples soldats ou des mercenaires qui combattent à cheval, ce dernier est rarement protégé par une armure, et peut prendre peur lors d'un combat.

Type d'armure du chevalier	Valeur pour 2 guerriers à cheval	Valeur pour 2 guerriers avec un cheval caparaçonné
Cuirasse de cuir	2	2,2
Cuirasse d'écailles	2,2	2,4
Cuirasse de maille	2,4	2,6
Armure de cuir	2,2	2,4
Armure d'écailles	2,4	2,6
Armure de mailles	2,6	2,8
Armure de plaques	2,8	3
Bouclier	+0,1	+0,1

Quatrième étapes : les chefs

La valeur d'une armée se mesure à sa puissance mais aussi à la valeur de ses chefs, ainsi une armée bien commandée peut mettre en déroute une troupe plus nombreuse mais mal dirigée. Ce paramètre est pris en compte par le niveau de compétence du/des chefs. Ainsi on ajoute au total des points de l'armée, la compétence de commandement du chef et 1 point supplémentaire si ce dernier dispose d'un état major.

Cinquième étape : les unités spéciales

Une armée peut contenir des unités spéciales qui ne rentrent dans aucune des catégories précédentes, la liste suivante récapitule un certain nombre.

Unité	Bonus
Château	La valeur de la garnison est multipliée par un facteur variant de 1,5 à 6 selon les fortifications
Armes de sièges	Permet de réduire le modificateur dû au château
Un mage	+1 par tranche entière de 10 niveaux de sorts de bataille
La pluie	Les archers comptent comme des paysans et la cavalerie perd 20 % de sa valeur
L'armée défend ses terres	L'armée gagne 10% de valeur

Sixième étape : la résolution du combat.

Une fois que chaque camp a fait le total de ses troupes, lancer un dé par armée et ajouter la valeur de chaque armée. Le meilleur résultat remporte la bataille. Si la différence est supérieure à 9, il s'agit d'une victoire décisive, le seigneur vaincu est probablement capturé, l'armée victorieuse pourra même mener une nouvelle bataille dans peu de temps.