

Spiritus belli – Un supplément pour les batailles

Les grandes batailles étaient des moments clés pour l'histoire romaine, et elles peuvent être aussi pour vos personnages. Quiconque s'intéresse l'histoire romaine a déjà entendu parler d'Alesia, Zama, Cannes, Actium, ETC. Et vos joueurs probablement vont désirer se sentir comme guerriers en utilisant toutes ces forces pour triompher, sentir la peur et l'incertitude et (si les dieux écoutent leurs prières) l'euphorie de la victoire.

Même si j'ai beaucoup apprécié le système Imperator, ma principale critique c'est que le système de batailles est trop basique, facile et pas trop immersif. J'ai donc créé un système pour approfondir les règles déjà présentes dans le livre de base pour que les joueurs puissent voir les batailles comme des véritables moments clés de leurs aventures et pas une simple confrontation ou jet de dés.

Un résumé du système : Pour qu'une armée puisse triompher une bataille elle doit obtenir un score de 4 points de victoire, cependant si elle arrive à une valeur de -4, celle-ci a perdu. A chaque tour de bataille le maître du jeu va jouer un d10 pour établir la progression des conflits (soit les dieux seront d'un côté soit de l'autre), puis les joueurs vont pouvoir accomplir des actions pour essayer d'aider son armé à obtenir encore plus de points.

MJ = Maître du Jeu

PnJ = Personnage non joueur



Les étapes d'une bataille :

- 1) Etablir la nature de la bataille (cette phase seulement à lieu au premier tour d'une bataille)
- 2) Phase de stratégie (cette phase seulement à lieu au premier tour d'une bataille)
- 3) Phase de placement (cette phase seulement à lieu au premier tour d'une bataille)
- 4) Phase de destin
- 5) Phase d'endurance
- 6) Phase d'héroïsme
- 7) Phase de retraite (cette phase seulement si les joueurs ont perdu la bataille)

Première étape : Etablir la nature de la bataille.

Rome a connu plusieurs types de bataille durant son histoire, des petites escarmouches entre éclaireurs, jusqu'à des grandes confrontations épiques qui ont duré toute la journée comme la bataille de Zama. Plus une bataille est grande, plus du temps elle va prendre, et plus grands seront les risques pour les joueurs. En choisissant la nature de cette bataille le maître de jeu va définir le numéro de tours minimum pour cette bataille, la quantité de points de dégâts au cas d'un test d'endurance échoué,

Attention, même si une armée est capable d'atteindre une victoire (ou défaite), la bataille continue, si le numéro minimum de tours n'a pas été atteint. Le MJ continue à jouer un dé à la Phase de Destin.

- 1) Petite escarmouche – 2 Tours/1 point de dégât (*Exemple : Une patrouille d'éclaireurs composée par une vingtaine de soldats est attaqué par un groupe de barbares*)
- 2) Bataille mineure – 3 Tours/2 points de dégât (*Exemple : Une centurie de quatre-vingts légionnaires est attaqué dans une embuscade*)

- 3) Grande Bataille – 4 Tours/3 points de dégât (*Exemple : Deux armées complètes avec des milliers de soldats s'affrontent*)
- 4) Bataille épique – 5 Tours/4 points de dégât (*Exemple : Une confrontation majeure qui va définir le destin de Rome comme la bataille de Cannes ou Actium*)

Deuxième étape : Stratégie.

Chaque armée choisit un Commandant qui va établir une stratégie avant le début de la bataille. Chaque commandant fait un test de Stratégie (difficulté normale), si le commandant de l'armée des joueurs a plus de succès, celle-ci commence avec +1 point de victoire (+2 en cas de succès critique), dans le cas contraire elle perd un. En cas d'égalité rien n'arrive.

Le commandant peut être un PJ ou PnJ.

Si la bataille est une embuscade cette étape est sauté, si l'armée qui tombe dans le piège est celle des joueurs elle commence avec -2 points de victoire, dans le cas contraire elle commence avec +2.

Le Tableau des points de victoire :

VICTOIRE
+3 points de Victoire
+2 points de Victoire
+1 point de Victoire
Egalité
-1 point de Victoire
-2 point de Victoire
-3 points de Victoire
DEFAITE

Troisième étape : Phase de Placement

Chaque joueur décide où son personnage va se placer durant une bataille, plus ils se trouvent au « cœur » des conflits plus compliqué sera le test à la phase d'endurance, cependant plus facile sera aux joueurs d'accomplir d'actions héroïques pendant la phase d'héroïsme.

Si un joueur décide de changer son placement durant une bataille il devra utiliser son action dans la phase d'héroïsme. Voici les placements possibles :

- 1) **En première ligne** : difficulté Héroïque / -2 au seuil de réussite dans l'action héroïsme/ 3 points de dégât
- 2) **Au centre** : difficulté Très difficile / -1 au seuil de réussite dans l'action héroïsme/2 points de dégât

- 3) **Au flanc** : difficulté Difficile / Pas de changement dans l'action héroïsme/1 point de dégât
- 4) **A la réserve** : difficulté Normale / +1 au seul de réussite dans l'action héroïsme/0 points de dégât

Au début de chaque tour, les personnages vont gagner du **dégât automatique** dépendant de son placement. Oui, se battre dans la première ligne est TRES dangereux !

Quatrième étape : Phase de Destin

Une chose qu'on apprend en étudiant les batailles dans l'Antiquité, c'est qu'une armée peut être plus nombreuse, avoir le meilleur commandant et le meilleur équipement, mais être complètement écrasé si les dieux, et la chance, sont contre elle. Cette étape représente justement les forces qui sont au-delà le contrôle d'un simple mortel.

Le maître du jeu va jouer un d10, s'il désire il peut ajouter à ce jet un modificateur de +1/+2/-1/-2 pour représenter des circonstances. Par exemple : si l'armée des joueurs est mieux équipée ou plus nombreuse, elle peut recevoir un bonus de +1 ou +2, cependant si ce sont les adversaires qui ont ces avantages, le MJ devra ajouter -1 ou -2 au jet. Ces modificateurs sont optionnels et c'est le MJ qui doit décider en analysant le contexte si une armée est avantagé ou pas.

Cependant, un modificateur que le MJ doit TOUJOURS prendre en considération est la morale des armées, plus une armée est proche de la défaite, plus grandes seront les chances que les soldats vont laisser le désespoir prendre le dessus et se battre moins bien. Définir le modificateur de morale est très simple : il est égal à la quantité positive ou négative de points de victoire, alors si les joueurs ont 2 points de victoire le modificateur de morale sera +2.

Une fois le dé de destin joué et les modificateurs appliqués, le résultat va définir ce qui se passera :

0 à 2 : Désastre majeur, l'armée perd 2 points de victoire

2 à 4 : Désastre mineur, l'armée perd 1 point de victoire

5 à 6 : Status quo, rien ne change

7 à 8 : Succès mineur, l'armée gagne 1 point de victoire

9 à 10 : Succès majeur, l'armée gagne 2 points de victoire

Cinquième étape : Phase d'endurance.

En étudiant la nature des combats pendant l'antiquité, le récit d'archéologues et des membres de reconstitution historique, je me suis rendu compte que la principale clé pour survivre à une bataille à cette époque n'était pas seulement sa compétence à manier des armes (même si

celle-ci était important), mais plutôt la façon de gérer sa fatigue et savoir le bon moment d'avancer et reculer.

Cette phase représente l'effort de chaque personnage pour conserver ses forces pendant le déroulement d'une bataille. Chaque joueur doit choisir entre faire un test d'endurance ou stratégie, la difficulté est définie par son placement (*voir page 3*) et en cas d'échec le personnage recevra une quantité de dégât définie par la nature de la bataille (*voir page 2*), avec un point de dégât supplémentaire en cas d'échec critique.

Sixième étape : Phase d'héroïsme.

Enfin les personnages vont pouvoir essayer de changer le destin de la bataille avec leurs propres mains et obtenir des points de Gloire et Victoire. Chaque joueur pourra choisir une action héroïque (une liste d'actions héroïques se trouve à la fin de ce supplément), ou essayer de créer une nouvelle. N'oublie pas que d'après son placement dans la bataille le joueur aura des bonus/malus, dans l'accomplissement de ses actions héroïques. Certaines actions héroïques ne peuvent être fait qu'une seule fois.

Si dans l'armée adverse il y a des pnj importants, comme des rivaux de vos joueurs ou des personnages historiques comme Spartacus, ils pourront eux aussi essayer d'accomplir d'actions héroïques. (Je ne comprends pas pourquoi dans le livre de base seulement les personnages des joueurs peuvent accomplir des actions héroïques...)

Normalement, si l'armée des joueurs n'a pas réussi à atteindre ni la victoire, ni la défaite, où il manque encore des tours minimums avant que la bataille puisse finir, la confrontation continue et les joueurs reviennent à la Phase de Destin. Cependant, si la déesse Fortuna sourit aux personnages et la **Victoire** est obtenue, tu pourras décrire aux joueurs leur triomphe, la bataille est finie et les personnages auront un repos mérité !

Hélas, la chance peut toujours changer de sens, et si l'armée des joueurs atteint une **Défaite**, une dernière phase aura lieu :



Septième étape : Phase de retraite.

Être avec une armée désespérée essayant de battre retraite est beaucoup plus dangereux que la bataille en soit. En effet, dans plusieurs batailles antiques, la majorité des décès avaient lieu durant les retraites.

En premier le commandant de l'armée des personnages devra faire un test de stratégie difficulté Très difficile pour voir s'il est capable d'imposer une retraite organisée (si le commandant est mort durant la bataille, le test n'as pas lieu, même si quelqu'un d'autre a pris sa place).

Puis le MJ va jouer un d10 pour chacun des personnages qui a participé au conflit, il ajoutera un modificateur de +2, si c'est une retraite organisée et puis des modificateurs déterminés par le placement des personnages durant la bataille :

- 1) **En première ligne** : -2
- 2) **Au centre** : -1
- 3) **Au flanc** : 0
- 4) **A la réserve** : +1

Voici ce qui va se passer avec chacun des personnages avec le résultat du dé :

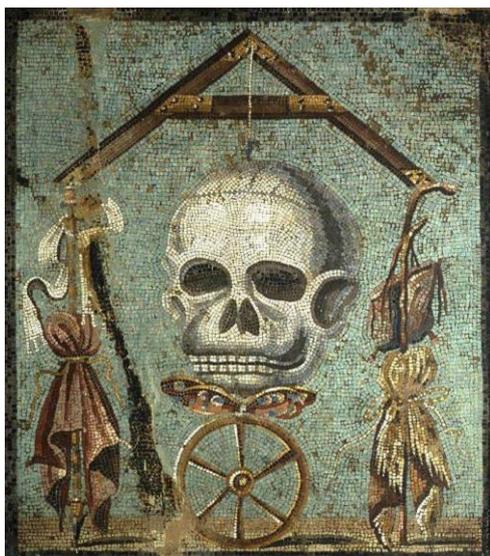
0 à 2 : Vae Victis, votre personnage meurt !

2 à 4 : Votre personnage est blessé et capturé par l'ennemi.

5 à 6 : Votre personnage est capturé par l'ennemi sans être blessé.

7 à 8 : Votre personnage est blessé et laissé comme mort, il se réveillera quelques minutes plus tard et devra trouver un moyen de rejoindre ses compagnons.

9 à 10 : Votre personnage s'échappe en toute sécurité.



Chaque personnage **blessé** perd des points de vie jusqu'à atteindre le niveau **Blessure Moyenne**, s'il se trouve déjà dans cet état, il descend jusqu'au niveau **Blessure Grave**.

Et voici le supplément Spiritus Belli lequel j'espère rendra vos batailles plus épiques et tendues, dans les prochaines pages je vais donner un exemple pour mieux illustrer toutes ces nouvelles règles, n'hésite pas à faire quelques « fausses » batailles pour bien maîtriser ce nouveau système avant de l'inclure dans tes campagnes ! Fortuna sit tecum !



Exemple d'une Bataille

Nous sommes en 52 avant J.C, toute la Gaule fut occupée par les romains... toute ? Non ! Vercingétorix, roi des arvernes, réussi à rassembler plusieurs tribus pour expulser l'envahisseur. Cependant, Gaius Julius Caesar, commandant des forces romaines, ne restera pas les bras croisés face à cette menace, il rassembla ses troupes, où se trouve le légionnaire Titus Pullo et le centurion Lucius Vorenus, pour affronter cette nouvelle menace.

La bataille aura lieu dans une plaine ; elle sera importante, mais pas décisive, le MJ décide donc qu'elle sera une **GRANDE BATAILLE** (voir page 2), elle va durer au moins trois tours. Comme ce n'est pas une embuscade, la **phase de stratégie** aura lieu. César et Vercingétorix font chacun un test de stratégie, le gaulois a obtenu 3 succès et César 4, alors l'armée romaine commence avec 1 point de victoire.

Pendant la **phase de placement**, Pullo, qui rêve d'obtenir beaucoup de gloire, et peut être même une promotion, se place en **première ligne** (voir page 3), tandis que le centurion Vorenus fait plus d'attention et se place **au centre**.

Le moment est arrivé pour la **phase de destin** (voir page 3), en premier Pullo doit enlever 3 points de vie, et Vorenus 2 pour représenter la fatigue et les dégâts inévitables d'une bataille, puis le MJ juge que les gaulois ont un avantage numérique représenté par un modificateur de -1, cependant César a réussi son jet de stratégie, ce qui apporte un bonus de +1.

Alea Jacta Est ! Le d10 est jette et tombe sur un 2 ! Les dieux sont contre Rome qui perd 2 points de victoire. La bataille commence mal...

On arrive dans la **phase d'endurance** (voir **page 4**) Pullo décide de faire un test d'endurance difficulté héroïque, hélas il obtient un échec perdant ainsi 3 points de vie supplémentaires, il a été trop fougueux et se trouve dans une position compliqué...

Vorenus décide de faire un test de stratégie difficulté très difficile, Bonna Dea est avec lui, c'est un succès !

Pendant la **phase héroïque** (Voir **page 4**) Pullo décide d'encourager ses compagnons en choisissant l'action « Tuer commandant » pour essayer de tuer un des commandants de Vercingétorix en personne ! Il fait son test d'arme tranchante difficulté héroïque, et grâce à ses modificateurs apportés par sa position, il triomphe ! L'armée romaine hurle avec satisfaction, elle a gagné 1 point de Victoire et Pullo 2 points de gloire !

Vorenus, sachant que la bataille vient de commencer et qu'elle s'annonce mal, décide « reprendre son souffle », à la prochaine phase d'endurance il pourra jouer un dé un plus.

Cependant, dans l'armée gauloise Lugotorix, un espion qui croisa la route de Pullo et Vorenus dans une ancienne aventure essaye d'accomplir l'action « Prendre ou sauver l'étendard », le MJ décide qu'il essaiera d'utiliser sa compétence Athlétisme pour ce test très difficile. Hélas, c'est un succès, une des aigles sacrées de Rome est volé apportant la peur au cœur de plusieurs soldats. -2 point de victoire...

Après 3 tours de bataille, l'armée romaine à -4 points de victoire, Gergovia sera éternellement connu comme un lieu d'honte pour les légions romaines...

La **phase de retraite** (voir **page 5**) commence. César réussit au moins à organiser une retraite donnant aux joueurs un bonus de +2. Comme Vorenus se trouvait au centre de la bataille il a un malus de -1. Le MJ joue le dé... c'est un 7 avec le +1 le résultat est 8. Vorenus réussit à s'échapper en toute sécurité.

La situation de Pullo est beaucoup plus précaire, il se trouvait en première ligne ce qui lui apporte un malus de -2, heureusement César réussit à organiser la retraite. Le MJ joue le dé et obtient un 6. Pullo est vivant, mais prisonnier des gaulois. Son sauvetage sera la prochaine mission de Vorenus...

Liste d'action héroïques

Au principe j'avais prévu de laisser la création d'actions héroïques libre aux joueurs en se basant à celles décrites dans le livre de base page 78. Cependant après les avoir relues, je me suis rendu compte que ceci pourra créer de la confusion avec mon nouveau système. Voici donc une explication approfondie du fonctionnement des actions héroïques et une liste de celle-ci.

Chaque joueur choisira une action que son personnage essaiera d'accomplir. Ça pourrait être « inspirer ses compagnons », « reprendre le souffle » « prendre ou sauver l'étendard » ou n'importe quelle action présente dans la liste. Dans la description de l'action tu trouveras la difficulté, une compétence suggérée et les points de victoire/gloire obtenus en cas de succès.

Cependant, les joueurs (et toi aussi) sont complètement libres pour créer des nouvelles actions possibles ou modifier les détails d'une. Par exemple, la compétence recommandée pour l'action « prendre ou sauver l'étendard » est athlétisme, cependant un personnage voleur pourra essayer d'utiliser sa discrétion pour obtenir le succès (si le MJ trouve que c'est logique).

Les actions héroïques en ***italique et souligné*** ne peuvent qu'être une seule fois accomplies par un personnage, s'il a essayé et échoué, il peut essayer une deuxième fois, mais jamais une troisième.

PV = Point de victoire

PG = Point de gloire

Changer position : Test de stratégie normal, 0 pv / 0 pg
Le personnage pourra changer sa position dans le combat, en cas d'échec il ne bougera pas.
Reprendre le souffle : Pas de test nécessaire, 0 pv / 0 pg
Le personnage prend son temps pour se reposer un peu et reprendre ses forces, à la prochaine phase d'endurance, il aura un dé supplémentaire pour son test.
Garder position : Test de bouclier difficile, 0 pv / 0 pg
Le personnage organise un mur de bouclier, offrant un modificateur de +1 au prochain jet de destin. En cas d'échec son armée aura un malus de -1 au prochain jet de destin.
Intimider l'ennemi : Test de commandement très difficile, 0 pv / 1 pg
Le personnage essaie d'intimider ses adversaires avec des cris de guerre, offrant un modificateur de +1 au prochain jet de destin.
<i>Attaquer commandant ennemi</i> : Test d'attaque très héroïque, 2pv / 2pg
Le personnage essaie d'attaquer un commandant ennemi, en cas de succès, le commandant est mort, en cas d'échec le personnage perd 3 points de vie supplémentaire. Peu importe le résultat le MJ va devoir jouer un d10, le résultat sont des dégâts que le

personnage a souffert pendant cette attaque, il pourra faire un test de bouclier ou esquivé difficulté normale, ou chaque succès réduit un point de dégât.

Couper la tête du serpent : Test d'attaque héroïque, 3 pv / 3 pg

Le personnage va essayer de tuer le commandant ennemi, pour ceci il doit payer 2 points de gloire et avoir au moins **3 succès**. En cas de succès, le commandant ennemi est mort, en cas d'échec le personnage perd 3 points de vie supplémentaire. Peu importe le résultat le MJ va devoir jouer un d10, le résultat sont des dégâts que le personnage a souffert pendant cette attaque, il pourra faire un test de bouclier ou esquivé difficulté normale, ou chaque succès réduit un point de dégât.

Prendre ou sauver l'étendard : Test d'Athlétisme très difficile 2 pv / 1 pg

Voler l'étendard d'une légion romaine pour briser sa morale. Un personnage peut faire un test pour récupérer l'aigle au tour prochain.

Inspirer ses compagnons : Test de commandement très difficile, 1 pv / 1pg

Des discours et actes héroïques peuvent apporter courage au cœur de tes compagnons, cependant en cas d'échec, l'armée aura un malus de -1 au prochain jet de destin.

Prendre des otages : Test de discrétion difficile, 1 pv / 1 pg

Capturer des membres importants de l'armée adverse comme otage peut être un moyen puissant pour briser leur morale. En cas d'échec le personnage va perdre 2 points de vie.

Demander l'aide des dieux : Test de divination ou théologie difficile, 0 pv / 0 pg

Aucune bataille peut être gagnée sans l'aide des dieux. En cas de succès l'armée va gagner un modificateur de +1 au prochain jet de destin. Cependant, en cas d'échec les dieux seront en colère et apporteront un malus de -1 au prochain jet de destin.