



[www.risques-et-perils.org](http://www.risques-et-perils.org)

## Regles pour Combat de Masse.

### *De la Bidoche, du Sang, du Plomb, et des Petits Papiers...*

Ce système de gestion de combat de masse est très largement inspiré de celui présenté dans Bloodlust© (édition de 1991 ou 1995 :-((?)) mais largement modifié.

Cette aide de jeu est prévue pour simuler des batailles de masses dans un scénario de jeu de rôle. Le but étant de donner des émotions fortes à tous ceux qui jouent des combattants, et d'occuper agréablement ceux qui n'en jouent pas.

Cet article est destiné aux MJ qui veulent créer un chapitre épique dans leur scénarii, il ne s'agit surtout pas de refaire un « jeu de bataille avec figurines » mais juste d'intégrer les batailles dans le cadre du jeu de rôle. Nous avons créé cette aide de jeu dans l'esprit de la mettre au service d'un scénario de jeu de rôle, et non l'inverse, les règles sont assez souples pour intégrer toutes les actions et les idées que les PJ auront lorsqu'ils vivront une bataille de masse dans le sang et la sueur.

Avec une bonne préparation, une séance doit suffire à terminer une bataille (il n'y a pas plus de 10 tours de jeu de toute façon) ; les règles sont facilement assimilables par les joueurs et l'implication de leurs personnages peut-être déterminante dans l'issue de l'affrontement.

Les règles sont prévues pour simuler des batailles d'importance modeste, pas plus de 500 à 1000 personnes dans chaque camp. Rien n'empêche d'utiliser le système avec plusieurs milliers de combattants dans chaque camp mais cela risque d'allonger et de compliquer les séances de jeu.

Beaucoup des caractéristiques sont données à titre d'exemple, c'est toujours le MJ qui décidera des valeurs des unités, des machines de guerre, sortilèges, etc... et ce suivant son univers de campagne.<sup>1</sup>

Il est important de préciser que la bataille devra disposer d'un véritable scénario de bataille, où les événements pourront être décrits heure par heure, les réactions des adversaires prévues, etc.. Tout cela pour créer une vraie bataille riche en rebondissements et coups d'éclats et pas seulement une baston d'unités juste pour égayer la campagne<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Nous avons testé le système avec Warhammer JdR et des univers médiéval-fantastiques de notre cru.

<sup>2</sup> Je dis cela par expérience pour en avoir souffert dans mes scénarii.

# Sommaire

- I – Principes de Base
- II – Création d'Unités
- III – Manoeuvres de Batailles
- IV – Troupes Particulières
- V – Magie de Bataille
- VI – Les Personnages

# I – Principes de Base

## 1) – Les Caractéristiques

Les armées sont séparées en « unités », chaque unité représentant un type de troupe<sup>3</sup>. Les unités sont représenté par 8 caractéristiques. Toutes se retrouvent sur leur fiche d'unité. (*voir les fichiers joints des Pions de Bataille*)

### **EFF – l'effectif:**

Le nombre de soldats présents dans l'unité. Si les soldats sont des créatures énormes (des ogres par exemple) l'EFF peut être supérieur à 1 par soldat. Nos ogres peuvent valoir 2 EFF/ogre par exemple.

### **PUI – Puissance en mêlée d'un combattant dans l'unité :**

Représente les capacités de combat en mêlée du type de troupe. Va de 0,1 à 10 et +. On multiplie la PUI par l'EFF pour obtenir la PUI totale de l'unité.

### **PUI TIR – Puissance en tir d'un combattant dans l'unité :**

représente la puissance au tir du type de troupe. Va de 0,1 à 10 et +. On multiplie la PUI par l'EFF pour obtenir la PUI totale de l'unité.

### **MO – Moral :**

Etat d'esprit , envie de combattre et motivation générale. Ici pas de valeur, juste des qualificatifs.

### **INI – Initiative :**

Agressivité envers l'ennemi. S'échelonne de -5 à +5.

### **ATT – Bonus offensif :**

Bonus au jet pour résoudre les combats.

### **DEF – Bonus défensif :**

Malus à retirer du jet adverse pour résoudre les combats.

Chaque tour de jeu représente une heure de combats, la nuit et la fatigue ne permettent pas de se battre plus de 10 heures d'affilées<sup>4</sup>.

---

3 En réalité sur un champ de bataille ce n'est généralement pas le cas, mais pour plus de clarté il nous faut séparer les types de troupes. Dans le feu de la bataille ces troupes seront très vite engagées les unes contre les autres, créant une bouillie sanglante du plus bel effet, le système gère cela.

4 Suivant l'univers dans lequel vous jouez, il peut y avoir des batailles de nuit et/ou des batailles qui durent plus de 10

## 2) – Le Plan de jeu

Pour organiser sa bataille, le MJ va devoir se doter d'un plan de jeu représentant le lieu de la bataille. Il peut s'agir d'une grande feuille dessinée ou même mieux d'un tapis vert agrémentés de quelques décors.

La géographie du terrain est primordiale, il faut savoir où se trouve les collines, les rivières, plan d'eau, crevasses, pont, bâtiments, etc... Le plan de jeu servira à déplacer les unités et à déterminer les positions initiales des armées présentes.

En plus le MJ (vieux) pourra y placer les lieux d'éventuelles embuscades et autres pièges.

*Exemple:* Dans Braveheart, William Wallace et ses hommes répandent de quoi embraser le champ de bataille au moment où les troupes ennemies marchent dessus. Aie !

Pour encore plus de clarté le plan de jeu pourra être quadrillé. Les fiches Ceci n'est pas une obligation, vous pouvez opter pour un déplacement mesuré (un unité se déplace de tant de cm par tour). Ou bien vous pouvez ignorer toutes notions de distance parcourue et laisser votre bon sens de MJ apprécier les déplacements des unités. (ce qui peut faire gagner du temps sans nuire à la simulation)

Le plan de jeu va servir à placer les « petits papiers », qui sont plus exactement les fiches de chaque unité. Vous pourrez même placer une figurine représentative de l'unité sur chaque fiche<sup>5</sup>. Les fiches d'unité sont fournies et détaillées plus loin.

La bataille commence par le placement des unités. Ici tout dépend du scénario. Une armée peut arriver sur le champ de bataille et découvrir ses ennemis déjà en place, les attendant de pied ferme. Il peut s'agir de 2 armées s'étant données rendez-vous pour en découdre, arrivant le même jour. Il peut s'agir d'un siège. Etc, etc...

Dans tous les cas c'est le maître de jeu qui détermine où se place chaque armée, dans quelles limites sur le champ de bataille, quelles unités sont visibles ou pas, etc.. Il est intéressant que le MJ place son armée en retournant les fiches d'unité, les joueurs verront toute une armée sans savoir quels adversaires et combien ils affronteront vraiment<sup>6</sup>.

Un moment donné il doit y avoir les 2 armées en place sur le plan de jeu avec plein de fiches d'unité.

---

heures suivant les races qui s'affrontent.

5 Je le conseille particulièrement pour repérer plus facilement les troupes et pour mettre un peu plus dans l'ambiance les joueurs; sinon leur imagination les fera rapidement se battre au milieu de fiches de papier géantes....

6 Tout dépend encore une fois du scénario; si l'armée des joueurs découvre ses adversaires au matin ils ne seront pas en mesure d'en savoir plus que « c'est une armée goblinoïde » ou « il y a des chevaliers et des troupes à pied » par exemple, dans ces cas il vaut mieux retourner les fiches d'unités jusqu'à qu'elles soient engagées.

### 3) – Le Tour de Bataille

Résolution d'un tour de bataille:

- 1 – Actions des personnages
- 2 – Détermination de l'initiative
- 3 – Engagement des unités
- 4 – Résolution des combats
- 5 – Effets des pertes
- 6 – Jets de Moral / Jet de Commandement

Ces 6 phases permettent de résoudre un tour de bataille, c'est-à-dire une heure de combats.

#### 1 – Actions des personnages

Tout ce qui concerne les PJ et leur action est traité dans le chapitre VI. Ce chapitre ne traitant que des principes *de base*.

#### 2 – Détermination de l'initiative

A chaque début de tour chaque armée tire 1D10 qu'elle ajoute à l'initiative des unités.

*Exemple:* Le joueur tire 1D10 et fait 4, il dispose de 3 unités avec respectivement 3, 6 et 2 en initiative; pour ce tour de jeu les unités auront respectivement 7, 10 et 6 en Init.

Chaque Armée dispose d'un général, qu'il soit PJ ou pas, celui ci ajoute des bonus à l'Initiative de chacune des unités de son armée. Cela dépend de sa compétence en « Commandement »<sup>7</sup> ou « Tactique militaire » ou encore « Mener un Armée », tout dépend du jeu avec lequel vous jouez, la règle d'or étant que le général apporte un bonus au D10 lancé à chaque début de tour. Pour un système de jeu basé sur des pourcentages (comme Runequest ou Warhammer) ajoutez 1/10 de la compétence du général au D10.

#### 3 – Engagement des unités

L'engagement se déroule par ordre décroissant d'initiative; les unités ayant le même score d'initiative doivent se départager par un jet de compétence du général.

Les unités ayant la plus haute Init. se déplacent et peuvent ainsi engager une autre unité. Les fiches d'unités sont placées l'une en face de l'autre.

Je vous conseille que les unités s'engagent dès le premier tour de jeu, il ne s'agit pas ici d'une simulation à la Warhammer Battle où les déplacements sont l'essence de la tactique. L'intérêt est de rentrer très vite dans le coeur du sujet, une bonne vieille bataille de masse.

---

<sup>7</sup> Je joue avec le système Basic (celui de Runequest ou Stormbringer) qui se base sur des jets de pourcentage, j'ai ajouté des compétences dont j'avais et particulièrement « Commandement » et « Connaissance de la Guerre » qui permettent pour la 1ère de diriger des hommes et pour l'autre de mener une armée à la victoire. A vous MJ de trouver quelle compétence servira ici.

La seule règle à suivre pour l'engagement des unités est qu'une unité ne peut en engager qu'une seule autre. D'autres unités peuvent venir soutenir le combat en cours, elles sont placées derrière les unités amies qu'elles viennent soutenir. Ces unités peuvent être des archers qui bombardent l'adversaire avant la charge de leurs alliés, ou bien une cavalerie qui charge au travers des lignes amies et balaie l'ennemi. Le soutien apportera des bonus dans la résolution du combat.

#### 4 – Résolution des combats

A présent il doit y avoir plein de fiches d'unités l'une contre l'autre, prêt à en découdre. Les combats sont résolus simultanément et les pertes décomptées après les jets de combat de chaque unité. Chaque unité lance 1D10 auquel on rajoute des modificateurs; le résultat donne les pertes infligées à l'unité ennemie.

Le tableau suivant donne les pertes suivant la PUI de l'unité et le résultat du jet du combat.

D 10	PU unité																			
	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-100	101-150	151-200	201-300	301-400	401-500	501-600	601-700	701-800	900	1000
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	10	20	25	30	35	40	45	50	55
2	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	10	15	25	30	35	40	45	50	55	60
3	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	15	20	30	35	40	45	50	55	60	65
4	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	20	25	35	40	45	50	55	60	65	70
5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	10	25	30	40	45	50	55	60	65	70	75
6	0	5	5	5	5	5	5	5	10	15	30	35	45	50	55	60	65	70	75	80
7	5	5	5	5	5	5	5	10	15	20	35	40	50	55	60	65	70	75	80	85
8	5	5	5	5	5	5	10	15	20	25	40	45	55	60	65	70	75	80	85	90
9	5	5	5	5	5	10	15	20	25	30	45	50	60	65	70	75	80	85	90	95
10	5	5	5	5	10	15	20	25	30	35	50	55	65	70	75	80	85	90	95	100
11	5	5	5	10	15	20	25	30	35	40	55	60	70	75	80	85	90	95	100	105
12	5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	60	65	75	80	85	90	95	100	105	110
13	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	65	70	80	85	90	95	100	105	110	115
14	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	70	75	85	90	95	100	105	110	115	120
15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	75	80	90	95	100	105	110	115	120	125
16	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	80	85	95	100	105	110	115	120	125	130
17	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	85	90	100	105	110	115	120	125	130	135
18	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	90	95	105	110	115	120	125	130	135	140
19	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	95	100	110	115	120	125	130	135	140	145
20	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	100	105	115	120	125	130	135	140	145	150
21	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	105	110	120	125	130	135	140	145	150	155
22	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	110	115	125	130	135	140	145	150	155	160
23	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	115	120	130	135	140	145	150	155	160	165
24	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	120	125	135	140	145	150	155	160	165	170
25	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	125	130	140	145	150	155	160	165	170	175
26	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	130	135	145	150	155	160	165	170	175	180
27	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	135	140	150	155	160	165	170	175	180	185
28	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	140	145	155	160	165	170	175	180	185	190
29	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	145	150	160	165	170	175	180	185	190	195
30	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	150	155	165	170	175	180	185	190	195	200

En ce qui concerne les unités équipées d'armes à projectiles voir le chapitre III « *Manoeuvres de Batailles* » pour le fonctionnement de leurs attaques. De toute manière une unité engagée en mêlée utilise sa PUI pour combattre et **jamais** sa PUI TIR.

#### 5 – Effets des pertes

Après les jets de combat on retire les pertes de l'EFF des unités et on recalcule la PUI de l'unité. Les fiches d'unité sont prévues pour faire le décompte des pertes et pour recalculer la PUI.

Ainsi si une unité perd 15% de ses EFF, elle perdra 15% de sa PUI totale.

## 6 – Jets de Moral / Jet de Commandement

Dès qu'une unité a perdu 50% ou + de ses EFF, elle doit faire un jet de Moral suivant ce tableau:

<i>Moral de l'Unité</i>	<i>Milice</i>	<i>Normal</i>	<i>Vétéran</i>	<i>Elite</i>
<b>1D100</b>				
<b>01-10</b>	Déroute	Déroute	Déroute	Désorganisation
<b>11-25</b>	Déroute	Déroute	Désorganisation	Désorganisation
<b>26-50</b>	Déroute	Désorganisation	Désorganisation	OK
<b>51-75</b>	Désorganisation	OK	OK	OK
<b>76-100</b>	OK	OK	OK	OK

**OK:** L'unité tient bon et continue la bataille.

**Désorganisation:** Les soldats ne savent plus très bien où ils en sont, l'unité est un peu dispersée et les ordres ont du mal à passer dans les rangs. L'Initiative est baissée de 2 points.

**Déroute:** Les soldats sont totalement perdus et terrifiés; l'unité ne peut plus combattre de manière offensive, elle n'a plus le droit de faire de jet de combat. Son Initiative est réduite de 10 points.

Le général ou tout autre personnage capable de diriger des hommes peut tenter de rallier une unité en Déroute ou Désorganisée.

<i>Moral de l'Unité</i>	<i>Milice</i>	<i>Normal ou Vétéran</i>	<i>Elite</i>
<b>Jet de Commandement<sup>8</sup></b>			
<b>Réussite Critique</b>	Rallié	Rallié	Rallié
<b>Jet Réussi</b>	–	Rallié	Rallié
<b>Jet Raté</b>	–	–	Rallié
<b>Echec Critique</b>	–	–	–
Modificateurs au jet de Commandement: Plus de 75% de pertes → -10% Unité en Déroute → -25%			

**Rallié:** L'unité retrouve un statut normal lui permettant de combattre à nouveau.

– : l'Unité reste dans l'état où elle est, un nouveau jet pourra être tenté au tour prochain.

A noter que si l'unité ne dispose pas dans ses rangs de quelqu'un capable de la rallier, elle restera dans l'état où elle est jusqu'à destruction ou fin de la bataille.

Le tour de jeu se termine après les jets de Moral. C'est le MJ et le scénario qui déterminent quand la bataille est finie.

<sup>8</sup> Ou toute autre compétence pour diriger des hommes à la guerre, à voir suivant le jeu utilisé.

## II – Création d'Unités<sup>9</sup>

Maintenant que vous connaissez tout des combats en masse, attaquons nous à la création d'unité. Ici pas de points d'armée ni de limite d'unité, c'est le scénario et vous MJ qui déterminent la puissance des armées.

### 1) – Les Caractéristiques

#### *Déterminer l'effectif (EFF)*

Il ne s'agit ici que de savoir le nombre de combattants au sein de l'unité. Suivant l'EFF, l'INIT change:

<i>EFF</i>	<i>Modificateur INIT</i>
5 - 15	+1
20 - 50	0
55 - 100	-2
105 - 150	-4
155 - 200	-6
Etc...	Etc...

Dans certains cas l'effectif ne correspond pas au nombre réel de combattant, c'est le cas pour des races très résistantes ou très grandes.

*Exemple:*

1 ogre = 3 EFF

1 géant (5m) = 7 EFF

1 guerrier du chaos (ceux de Warhammer) = 2 EFF

#### *Déterminer la puissance (PUI)*

<i>PUI</i>	<i>Types de troupes</i>
0,1 à 0,4	Créatures inférieures (gobelins, lutins, zombis,...)
0,5 à 0,9	Combattant faible (paysans, esclaves,...)
1 à 1,5	Combattant moyen (lévées, troupilles, milice, ...)
1,6 à 3	Combattant fort (mercenaires, soldats entraînés,...)
3,5 à 5	Combattant expert (chevaliers, barbares,...)
6 à 8	Combattant exceptionnel

<sup>9</sup> Ce chapitre n'existait pas dans les règles de Bloodlust, il n'y avait que des troupes types pour l'univers de Bloodlust; avec ce chapitre vous allez pouvoir créer toutes sortes de troupes adaptées à vos scénarii.

Pour la cavalerie additionner la PUI du cavalier et de la monture.

Pour les chars additionner les PUI de toutes les troupes composant l'équipage et celles des montures.

### ***Déterminer la puissance (PUI TIR)***

<b><i>PUI TIR</i></b>	<b><i>Types de troupes</i></b>
0,1 à 0,4	Créatures inférieures (gobelins, lutins, zombis,..)
0,5 à 0,9	Archer faible (paysans, esclaves,...)
1 à 1,5	Archer moyen (lévées, trouppailles, milice, ...)
1,6 à 3	Archer fort (mercenaires, soldats entraînés,...)
3,5 à 5	Archer expert (chevaliers, barbares,...)
6 à 8	Archer exceptionnel

### ***Déterminer le Moral***

Ceci en fonction de l'expérience et de la détermination des troupes.

### ***Déterminer l'Initiative (INIT)***

Ceci en fonction de l'envie de combattre et de la rapidité de déplacement de l'unité.

Cette valeur varie de -5 à +5.

## **2) – Equipement des unités**

### ***Armures***

<b><i>Armures légères</i></b>	Cuir rigide à maille légère	+1 DEF
<b><i>Armures Lourdes</i></b>	Maille lourde à plates complète	+2 DEF / -1 INIT
<b><i>Bouclier</i></b>	Sur des troupes entraînés à sa battre avec (pas juste pour la décoration).	+1 DEF

## Armes de mêlée

<b>Armes courtes &amp; légères</b>	Couteau, gourdin, outils paysans	-1 ATT
<b>Armes simples</b>	Épée, hache, etc...	normal
<b>Armes à 2 mains</b>	Épée, hache, etc... à 2 mains	+2 ATT / -1 INIT
<b>Lance</b>		+1 ATT contre cavalerie et chars
<b>Hallebarde</b>		+1 ATT
<b>Armes lourdes</b>	Épée batarde, fléau, ...	+1 ATT / -1 INIT
<b>Lance Cavalerie</b>		+2 ATT & X 1,3 PUI en charge

## Armes de Tir

<b>Arc long</b>	+1 ATT	Arme de qualité
<b>Arbalète</b>	+1 ATT	Annule 1 point de DEF des éventuelles armures de l'adversaire <sup>10</sup>
<b>Arbalète à répétition</b>	+2 ATT	Annule 1 point de DEF des éventuelles armures de l'adversaire
<b>Fronde, arc court, javelot, haches de jet, etc...</b>	-1 ATT	Du à leur faible portée
<b>Arc composite ou elfique</b>	+2 ATT	Arme de conception exceptionnelle
<b>Pistolet</b>	+2 ATT	Annule 2 points de DEF des éventuelles armures de l'adversaire
<b>Arquebuse</b>	+3 ATT	Annule 2 points de DEF des éventuelles armures de l'adversaire

## Montures des troupes

<b>Chevaux</b>	PUI CC=0 / +2 INIT en charge
<b>Chevaux de guerre</b>	PUI CC=1 / +2 INIT en charge
<b>Destriers</b>	PUI CC=2 / +2 INIT en charge
<b>Caparaçons</b>	+1 DEF / -1 INIT
<b>Chars de guerre</b>	X 1,4 PUI en charge / +2 INIT en charge
<b>Loups géants</b>	PUI CC=2 / +3 INIT en charge
<b>Sangliers</b>	PUI CC=3 / +1 INIT en charge
<b>Araignées géantes</b>	PUI CC=3 / +1 INIT en charge / Peur
<b>Chevaux Sylvestres</b>	PUI CC=2 / +3 INIT en charge

De plus en règle générale, les montures accordent X 1,2 PUI en charge et +1 DEF contre des adversaires à pied.

<sup>10</sup> Si l'adversaire à +2 DEF dû à son armure lourde, un tir d'arbalètes ne comptera que +1 en DEF.

### 3) – Attributs Spéciaux

Il s'agit de tout ce qui sort de l'ordinaire pour l'unité. Autant des attributs raciaux que de l'équipement spécifique ou bien encore un entraînement spécial.

#### *Drogues de Combat :*

A condition qu'il y en est pour toute l'unité et que les effets soient présent pendant 1 heure au moins, dans ce cas elles donnent X 1,5 PUI pendant 1 tour; le tour suivant l'unité doit faire un jet de Moral et perd 10% de son EFF par overdose.

#### *Frénésie:*

1 fois par bataille, l'unité aura X 2 en PUI et +1 ATT, sera immunisée aux effets psychologiques (type Peur,etc..). Le tour suivant l'unité sera automatiquement Désorganisée.

#### *Avant-Garde:*

Ces unités ont le droit à un jet de combats supplémentaire lorsqu'elles entrent en combat avec une nouvelle unité, et ceci sans riposte de l'ennemi.

#### *Peur:*

Les unités qui sont engagées contre ces unités font un jet de Moral au début du tour. Tout jet de Moral dû aux pertes se fait à -10%.

#### *Terreur:*

Les unités qui sont engagées contre ces unités font un jet de Moral à -10% au début du tour. Tout jet de Moral dû aux pertes se fait à -20%.

#### *Endurance:*

Certaines races sont plus coriaces que d'autres. Les plus coriaces ont +1 DEF.

#### *Haine:*

+1 ATT au 1er tour de combat contre la race haïe.

#### *Grandes Créatures:*

Bonus de +1 ATT et +1 DEF. (troll,ogre,...)

### *Très Grandes Créatures:*

Bonus de +2 ATT et +2 DEF. (dragon, éléphant...) Le bonus peut aller de +2 à +5 suivant la taille et la carrure de la bestiole.

### *Régénération:*

Pour chaque tranche de 5 pertes reçues dans un tour de combat, l'unité lance 1D6, sur 4 ou + elle régénère ces pertes. EX: une unité de trolls prend 12 pertes dans un tour de combat; elle a le droit à 3 jets de régénération. Elle tire successivement 5,2 et 4; elle regagne 5 pertes du 1er jet et les 2 pertes de dernier, les 5 pertes de la 2nde tranche sont perdus et encaissées normalement.

### *Peau coriace:*

+1 DEF

### *Ecailles:*

+2 DEF

### *Vol:*

Les unités volantes peuvent attaquer celles au sol en bénéficiant d'un bonus de +3 DEF. Ce bonus n'existe pas contre d'autres unités volantes.

### *Coups puissants:*

+1 ATT

### *Organisation « Tortue »:*

Ce type de troupes doit être équipée de boucliers. Elle sera capable de se placer en tortue, toutes les troupes derrière un mur de boucliers. +2 en DEF.

### *Eclaireurs d'Elite:*

Ce type de troupe est spécialement entraînée pour préparer des embuscades et se retirer aussi vite qu'elles ont attaquées. Les règles d'embuscade s'applique normalement à la différence prêt que les éclaireurs d'élite ont le droit de se déplacer juste après l'embuscade et avant d'être engagés en mêlée par l'adversaire.

Tout cela ne sont que des exemples de base, le MJ est libre d'imaginer d'autres règles spéciales en rapport avec le scénario et son monde de campagne.

#### 4) – Machines de Guerre

Les machines de guerre sont elles aussi représentées par des feuilles d'unités. Le MJ détermine si elles sont capables de bouger pendant la bataille ou pas. Vraisemblablement des catapultes resteront immobiles, alors que des balistes pourront se mouvoir au prix d'un ou deux tours de remise en fonction par leurs servants. Tout dépend encore une fois du monde de campagne et du type de machine; on peut tout à fait imaginer des machines de guerre mobiles et destructrices comme par exemple les chariots à vapeur impériaux du monde de Warhammer.

Les machines de guerre sont généralement par groupe de 3 à 10 machines suivant leur taille. Pour des conflits plus restreints les feuilles d'unités peuvent tout à fait ne représenter qu'une seule machine.

<i>Désignation</i>	<i>PUI TIR<sup>11</sup></i>	<i>Soutient<sup>12</sup></i>
Baliste	80	+2
Catapulte	120	+3
Trébuchet	140	+3
Canon	150	+4

---

11 Cette puissance vaut pour une batterie de 3 machines.

12 Voir le Chapitre III pour les règles de soutien.

# III – Manoeuvres de Batailles

## 1) – Engagement multiple

Lorsque **2 unités** en engagent une autre, on procède comme suit:

L'EFF cumulé des 2 unités assaillantes ne doit dépasser 5 fois celui de l'unité engagée; sinon l'attaquant doit choisir une seule unité en attaque, l'autre n'apportera qu'un soutien.

Soutient = PUI / 50 (arrondi au supérieur) , ce qui donne le bonus d'ATT.

Les 2 attaques sont résolues séparément et les pertes retirées à la fin des combats normalement. Pour l'unité attaquée elle doit séparer sa PUI en 2 et faire 2 attaques séparées.

Lorsque **3 unités** en engagent une autre, on procède comme suit:

L'EFF cumulé des 3 unités assaillantes ne doit dépasser 5 fois celui de l'unité engagée; sinon l'attaquant doit choisir une seule unité en attaque, les 2 autres n'apporteront qu'un soutien.

Soutient = PUI / 50 (arrondi au supérieur) , ce qui donne le bonus d'ATT.

Les 3 attaques sont résolues séparément et les pertes retirées à la fin des combats normalement. Pour l'unité attaquée elle doit séparer sa PUI en 3 et faire 3 attaques séparées.

Dans tous les cas, il ne peut y avoir que 3 unités contre 1 au maximum. Au delà c'est le MJ qui décide qui est en mêlée contre qui et qui est en soutien.

## 2) – Organisation défensive ou offensive d'une unité

Il est possible qu'un bon commandant ou un fin meneur d'hommes sachent organiser ses troupes pour résister au mieux à l'adversaire ou en core lui porter une charge fatale.

Pour cela il faut que l'unité dispose d'un personnage (joueur ou pas) qui soit capable de diriger des hommes à la guerre<sup>13</sup>. Le personnage doit faire un jet de Commandement et le réussir<sup>14</sup>.

Dans ce cas l'unité pourra être organisée en défense, ce qui lui apportera +1 en DEF. Ou bien l'unité pourra être organisée offensivement, ce qui lui apportera +1 en ATT. Les bonus ne sont valables que pour un tour, on peut organiser ses unités tous les tours.

---

13 C'est-à-dire avec une compétence du type *commandement, connaissance de la guerre, diriger troupes*, etc... Pour les exemples nous diront que la compétence est « *commandement* ».

14 Un échec signifie que l'unité est « désorganisée » pour un tour; un échec critique rend l'unité en « déroute ».

### **3) – Tir de projectiles – Cas des unités avec une PUI TIR**

Une unité équipée d'armes à projectiles et qui n'est pas engagée en mêlée peut, à son initiative, choisir une cible. C'est au MJ de déterminer si la cible se trouve à portée des armes de tir de l'unité.

L'attaque se résout comme une attaque de mêlée mais avec le score en PUI TIR. Il n'y a évidemment pas de riposte de l'adversaire (sauf si l'unité ennemie à elle aussi pris pour cible l'unité avec ces armes de jet.).

Si une unité équipée d'armes à projectiles est engagée en mêlée **et** qu'elle n'était pas au corps-à-corps le tour dernier; alors l'unité peut tirer une fois pour se défendre de la charge qu'elle subit. L'attaque se résout comme une attaque de mêlée mais avec le score en PUI TIR. L'ennemi enlève ses pertes et le combat se déroule ensuite normalement.

### **4) – Soutient de la part d'une unité avec des armes de jet**

Une unité équipée d'armes de jet peut venir soutenir une unité amie engagée en combat. Dans ce cas l'unité doit être placée derrière l'unité engagée en mêlée.

Soutient de Tir = (PUI TIR / 50) +1 en bonus à l'ATT

Une seule unité de Tir peut soutenir un combat de mêlée. La règle de « 3 contre 1 » est valable avec ce type d'unité. On peut donc avoir au mieux une unité en mêlée avec une unité de Tir en soutien et une autre en soutien au combat.

Les machines de guerre peuvent soutenir un combat avec les bonus marqués dans le tableau les concernant.

### **5) – Embuscade**

Il est possible qu'une unité se soit camouflée sur le champ de bataille, attendant la venue de l'ennemi pour mieux le terrasser.

Dans ce cas le MJ détermine à l'avance où se trouve l'unité en embuscade. Si l'adversaire n'a rien prévue pour débusquer ce genre de troupes (éclaireurs, troupe volante devant l'armée, divination,...), la première unité se déplaçant sur le lieu de l'embuscade la subit de plein fouet.

Dans ce cas soit l'unité embuscadée est équipée en armes de tir, soit elle charge soudainement à la surprise générale. L'adversaire subit une attaque gratuite à +2 en ATT, sans réaction possible de l'adversaire. Les pertes sont retirées à l'ennemi. Le combat s'engage ensuite normalement durant le même tour.

## 6) – Pièges

Les pièges affectent une unité en général (ce qui représente des pièges à grande échelle tout de même.). Sans moyen de les repérer (éclaireurs, PJ, divination,...) les pièges infligent des pertes sèches à l'unité ciblée. Une unité ayant subi un piège stoppe son mouvement pour le tour; elle peut en plus être prise en combat où elle sera considérée comme « désorganisée » pour le tour.

*Exemples:*

*Fosses de pieux ouvertes au passage d'une unité*

PUI = 80

Bonus ATT: +2

*Plaine enflammée<sup>15</sup>*

PUI = 100

Bonus ATT: +3

---

15 Voir le film « Braveheart »

# IV – Troupes Particulières

## 1) – Monstres

Pour les créatures particulièrement grandes la feuille d'unité et les règles sont un peu différentes que celles des unités.

Les créatures gardent un score d' INIT, un Moral et des valeurs de PUI CC et PUI TIR. Des équipements ou des capacités spéciales peuvent aussi leur accorder des bonus/malus en ATT et DEF.

La différence réside dans l'EFF; on considère que la créature est tellement endurente de part sa nature, que son EFF représente ses points de vie. Une fois son EFF tombé à zéro, la créature est hors-combat.

La perte d'EFF ne lui cause aucune modification de ses PUI.

Par contre, elle devra faire des jets de moral comme le disent les règles habituelles.

## 6) – PNJ<sup>16</sup> remarquable

Il arrive souvent que les batailles soient menées par de grands guerriers, de fiers généraux, de puissants mages, des héros valeureux.

Pour les représenter au milieu de la furie des combats, il convient d'utiliser une feuille pour les personnages. Cela permet de mettre en valeur leurs talents supérieurs à ceux des troupes, et d'identifier ces adversaires qui ont leur importance dans le scénario de la bataille. De plus, ils peuvent être porteurs d'objets magiques puissants pouvant renverser le cours de la bataille, il vaut mieux savoir où ils sont et qui les utilisent.

D'une manière générale les PNJ apportent les bonus suivant aux unités qu'il intègre:

### – *bonus en PUI CC et/ou PUI TIR*

Les personnages sont généralement très doués en combat, et leur seule présence au combat fait beaucoup plus de morts qu'un soldat quelconque. Pour représenter cela le MJ doit évaluer son potentiel de combat, qui se rajoute à la PUI (CC ou TIR) de l'unité. Les valeurs peuvent aller de + 1 à + 8 (voir plus, cela dépend de votre scénario).

Il tout à fait possible que le PNJ se déplace seul, sans être dans aucune unité (il est très fort ou complètement fou, ou bien obligé par le scénario.)

### – *leur compétence « commandement » ou « art de la guerre »*

Au cas où l'unité serait *Désorganisée* ou *En Déroute*, la présence de quelqu'un avec un peu de poigne et d'expérience militaire peut être bien utile. Le PNJ pourra faire des jets de *Ralliement* (voir les règles sur le *Moral*)

Généralement les PNJ ont tous un EFF égal à 1. Voir les règles sur les personnages pour déterminer les dommages personnels d'un PNJ intégré dans une unité.

---

<sup>16</sup> Personnage Non Joueur

# V – Magie de Bataille

Ici les choses dépendent grandement de l'univers de campagne et du MJ. La règle c'est de donner de la cohérence à la magie par rapport au monde de campagne.

Par exemple pour un monde comme les royaumes oubliés, où la magie est omniprésente, il vaut mieux accorder des bonus en PUI CC et/ou PUI TIR, plutôt que de convertir chaque sort pour les batailles de masse. A la rigueur le MJ peut créer une PUI MAG, puissance magique, qui fera office de représenter la puissance destructrice de la magie utilisée par l'unité.

Pour un monde où la magie reste rare voire exceptionnelle, il vaut mieux que le MJ prenne le temps de décrire des effets de sort qui ne se produiront qu'une ou deux fois pendant la bataille. Tout dépend encore de votre scénario.

Personnellement, je converti les effets des sorts et j'estime le nombre de fois où le mage pourra le lancer durant la bataille. (en sachant que les sorts doivent être rudement puissants pour peser sur une unité.)

Exemple:

*Mage de Bataille impérial*

PUI = +1

PUI TIR = 0

sorts: Boule de feu, 4X / jour, PUI = 80 avec +4 en ATT

Terreur, 3X / jour, force un jet de Moral sur une unité.

# VI – Les Personnages

Les personnages ne doivent se sentir écartés du déroulement de la bataille, bien au contraire même si leur rôle peut paraître minime (soldat), ils doivent sentir que leurs actions peuvent changer les choses et leur éviter une mort certaine ou la honte de la défaite.

## 1) – Caractéristiques de Bataille

Les personnages étant tout de même au coeur de l'aventure et encore plus dans celui de la bataille, il convient de les représenter au mieux de leurs compétences.

Pour cela les personnages dispose de leur fiche individuelle. Cela permet de mettre en valeur leurs talents supérieurs à ceux des troupes, et de les situer physiquement sur le champ de bataille.

Les personnages peuvent intégrer une unité ou bien agir en solitaire ou en petit groupe sur le champ de bataille.

D'une manière générale les Personnages (de carrière combattante) apportent les bonus suivant aux unités qu'il intègre:

### – *bonus en PUI CC et/ou PUI TIR*

Les personnages sont généralement très doués en combat, et leur seule présence au combat fait beaucoup plus de morts qu'un soldat quelconque. Pour représenter cela le MJ doit évaluer son potentiel de combat, qui se rajoute à la PUI (CC ou TIR) de l'unité. Les valeurs peuvent aller de + 1 à + 8 (voir plus, cela dépend de vos personnages).

### – *leur compétence « commandement » ou « art de la guerre »*

Au cas où l'unité serait *Désorganisée* ou *En Déroute*, la présence de quelqu'un avec un peu de poigne et d'expérience militaire peut être bien utile. Le Personnage pourra faire des jet de *Ralliement* (voir les règles sur le *Moral*)

Généralement les Personnages ont tous un EFF égal à 1. Des objets magiques ou un personnage particulièrement costaud peuvent augmenter cela à 2 voir 3; rappelez vous juste que si un personnage à 3 en EFF par exemple, cela veut dire qu'il est capable d'encaisser des blessures qui auraient mis au tapis 3 hommes normaux.

Pour leur équipement, ne prenez en compte que ce qui fait des dégâts colossaux (tromblon, armes magiques) ou apportent une défense exceptionnelle (armure magique, sortilège) pour les convertir en bonus en ATT / DEF.

Pour un personnage sorcier il suffit de reprendre les règles sur la magie de bataille et de convertir ses sortilèges pour la bataille. Ici aussi le MJ devra prendre en compte la puissance à engager pour que les effets de ces sortilèges soient conséquents sur le champ de bataille.

## 2) – Actions

Le tour de bataille débute toujours par les actions des personnages. Ces derniers pouvant influencer grandement sur le cours de la bataille<sup>17</sup>. Tout dépend encore une fois du scénario de la bataille, les personnages sont peut être là pour tuer un ennemi en particulier, secourir ou protéger un PNJ important, détruire une relique de guerre ou bien faire perdre la bataille à dessein.

Voici une liste pour donner de l'idée à vos joueurs sur ce qu'ils peuvent faire sur un champ de bataille (*en italique les éventuels effets sur la bataille*) :

### ◆ Défier un adversaire

Défier et battre le champion d'une unité ou même le général risque de déstabiliser l'ennemi. *L'unité ou même l'armée entière doit faire un jet de Moral en cas de victoire.*

### ◆ Charger une porteur de bannière

Capter et rapporter une bannière ennemie porte un coup au moral adverse. Il peut aussi s'agir d'un symbole religieux ou des armoiries d'un seigneur. *Jet de Moral pour l'unité porteuse de la bannière.*

### ◆ Secourir un compagnon en danger/difficulté

Combattre pour aider à temps un ami sur le point de mourir sous les coups des adversaires, voilà de quoi raconter à l'auberge plus tard.

### ◆ Galvaniser les troupes

Laisser le joueur préparer son petit discours, l'effet n'en sera que meilleur. *+1 en ATT ou Init augmentée pour un tour.*

### ◆ Fuir le champ de bataille

Ce n'est pas glorieux mais cela peut être vite périlleux.

### ◆ Rallier une troupe en fuite

Laisser le joueur opérer comme il veut. *Jet de Commandement puis un jet de Ralliement.*

### ◆ Diriger une attaque audacieuse

Contre un unité en particulier, une place forte, une colline ou un pont, à eux de voir.

### ◆ Réorganiser une unité

Voir les Manoeuvres de Batailles – Chapitre III.

### ◆ Encercler l'ennemi

Une tactique militaire qui peut sonner le glads d'une armée. *Jet de Tactique qui peut donner des bonus en ATT à toutes les unités.*

### ◆ Rejoindre un compagnon

Chose pas facile lorsqu'il y a quelques centaines de soldats la bave aux lèvres prêt à vous tuer...

### ◆ Porter un message / rapporter une information cruciale

C'est un peu le même problème que ci-dessus.

---

<sup>17</sup> Le MJ peut décider l'inverse (ils sont trouffions dans une unité), ce qui peut être drôle aussi...

- ◆ **Capturer un adversaire**  
Manoeuvre subtile à réaliser au milieu d'une boucherie aveugle.
- ◆ **Saboter les installations adverses**  
.... et vite s'enfuir après.
- ◆ **Infiltrer les lignes adverses**  
... et aller voir ce qui s'y trouve.
- ◆ **Prendre le contrôle de machines de guerre**  
.... et les retourner contre leur camp.

### 3) – Blessures des Personnages

Lorsqu'un personnage se trouve dans une unité au combat, il subit des blessures et même peut mourir (!) . Cette table vous permet d'évaluer les blessures qu'il va encaisser suivant l'état de l'unité.

Les résultats sont exprimés ainsi; Le chiffre est le nombre de blessures encaissées pendant l'heure (le nombre de blessures notables, il est probables qu'il sera couvert de contusions, coupures et égratignures en tout genre). Les abréviations représente la gravité des blessures reçues.

**Lég:** blessure légère

**Mod:** blessure modérée.

**Sér:** blessure sérieuse.

Tout dépend du système de jeu utilisé et de la gestion des blessures, au MJ de gérer cela au mieux avec les règles de son jeu de rôle. Il faut garder à l'esprit qu'un combattant peut largement ne plus se battre et tout de même être encore en vie; une bonne foulure de la cheville par exemple et notre soldat restera en plan sur le champ de bataille (ou à la merci de ses ennemis).

% de pertes depuis le début de la bataille 1D12	0 – 25	26 – 50	51 – 75	76 – 100
1	–	–	–	1 / Lég
2 - 3	–	–	1 / Lég	2 / Lég
4 - 6	–	1 / Lég	2 / Lég	1 / Mod
7 - 9	1 / Lég	2 / Lég	1 / Mod	2 / Mod
10	2 / Lég	1 / Mod	2 / Mod	1 / Sér
11	1 / Mod	2 / Mod	1 / Sér	2 / Sér
12	2 / Mod	1 / Sér	2 / Sér	3 / Sér

18

18

Rédaction : [David BRIAND](#)

Conception des règles : [Manu BROS](#), [David BRIAND](#), [Patrice CROC](#)

Tests : [Club Risques & Périls](#) , Rennes (35)