

LES COMBATS A GRANDE ECHELLE

Une aide de jeu pour Warhammer JRF (1ère et 2nde éditions), adaptable pour la majorité des JDR médiévaux fantastiques. Par Groule (groule@hotmail.com) et Agonamba, septembre 2007. Adapté pour Anima par Skars (skars02@gmail.com), septembre 2008

Voici une méthode simple pour satisfaire les désirs des MJ ne voulant pas se plonger dans une masse de jets de dés chaotiques. Elle a été testée et fonctionne parfaitement lorsque ces batailles impliquent de nombreux PNJ alliés et ennemis, et non pas une poignée de PJ surpuissants contre une multitude de PNJ. L'idée est de consacrer plus de temps à la préparation de la scène qu'à sa gestion lors de la partie. Le principe consiste à partir d'une issue de la bataille prédéterminée et de réduire le nombre de victimes alliées en fonction des actes accomplis par les PJ. Dans cette aide de jeu, deux préparations sont nécessaires avant de traiter une bataille. Elles vous sont détaillées ci-dessous.

1. Dresser une chronologie des événements

Le hasard ne peut pas être le seul maître du destin si on veut simplifier la gestion d'une bataille. Le MJ devra déterminer à l'avance l'issue du combat dans le cas où les PJ ne feraient rien, ainsi que le nombre de tours qu'il doit durer. Sur la fiche de bataille (fournie à la fin du document), il doit donc établir un nombre de morts parmi les alliés, ainsi qu'une chronologie des événements. Ces derniers peuvent être par exemple des manoeuvres de régiments alliés et ennemis, des affrontements, la destruction d'un engin de siège, la fuite d'un régiment, l'arrivée de nouveaux régiments en renfort, etc. Les PJ agiront au coeur de la bataille en étant témoins de cette chronologie, sans pour autant la modifier.

Attention ! Les événements de la chronologie de doivent jamais impliquer directement les PJ. La raison est simple : il est impossible de prévoir où se posteront et que feront ces derniers à un moment donné de la bataille.

Retenez aussi que la fiche de bataille n'est qu'un support pour gérer tout type de bataille, même les plus simples. Ne vous sentez pas obligés de remplir la chronologie : parfois un ou deux événements suffisent. Lorsque le MJ a établi le sort d'une bataille (victoire ou défaite), le total des morts alliés et une chronologie des événements, il peut passer à l'étape suivante.

2. Fixer des objectifs

En fonction des agissements et des performances des PJ, le nombre de morts et de blessés parmi les alliés ainsi et donc le dénouement du combat pourront varier. Gardez en tête que les PJ sont des héros, aussi faibles soient ils comparés à leurs alliés. Pour utiliser à bien cette aide de jeu, il faut donner une dimension épique à la bataille et ne pas se contraindre à rester cartésien dans les moindres détails. Le destin d'une bataille va donc dépendre en grande partie des agissements des PJ. Les joueurs doivent en ayant le sentiment d'avoir influencé le cours de l'histoire. Le moyen qu'on leur donne pour ressentir leur impact se matérialise par des objectifs. Il en existe deux types : les objectifs simples et les objectifs de victoire.

Les objectifs simples, lorsqu'ils sont atteints, diminuent le nombre de victimes parmi les alliés au dénouement du combat. Ils peuvent pour la plupart être répétés. Si les PJ agissent avec héroïsme et astuce, ils pourront réduire le nombre de morts alliés et peut être même faire pencher la balance en faveur de leur camp.

Exemples d'objectifs simples :

- -1 mort allié pour chaque ennemi vaincu
- -5 morts alliés pour une arme de siège détruite
- -20 morts alliés si le pont-levis est abaissé avant le round 20

Les objectifs de victoire doivent être obligatoirement atteints pour que le camp allié puisse remporter la bataille. Ils peuvent aussi avoir la même fonction que les objectifs simples, à savoir réduire le nombre de morts alliés. Si le MJ a décidé dans la chronologie que la bataille devait être systématiquement remportée par le camp allié, il n'y aura pas d'objectif de victoire à atteindre.

Exemples d'objectifs de victoire :

- Réussir à repousser le camp adverse du pont avant le round 30 pour permettre au reste de l'armée de passer.
- Détruire le canon ennemi avant le round 20 (-20 morts alliés).
- Réduire le nombre de morts alliés de 50

NB 1 : Notez qu'un nombre total de morts alliés à sauver peut constituer en soi un objectif de victoire, simple mais efficace.

NB 2 : Comme vous l'avez constaté, il est possible de fixer une limite dans le temps pour certains objectifs.

Les victimes

On entend par « victime » tout personnage ennemi mis hors d'état de nuire, même de façon temporaire, pour une cause physique ou mentale. Cela comprend les individus ayant perdu au moins 50 points de vie dans un même round, ceux ayant subi un coup critique, les tués, les assommés, les confus, les immobilisés d'une quelconque manière, même de façon temporaire. Le dénombrement des victimes est important pour la suite, c'est pourquoi une fiche de bataille vous est fournie. Ne confondez pas « victimes » ennemies et « morts » alliés.

Déroulement de la bataille

Maintenant que tout est en place, le MJ n'a plus qu'à gérer ce qui se passe autour des PJ. Le reste de la scène de bataille est une toile de fond qu'il décrira en suivant simplement sa chronologie. N'hésitez pas à décrire des combats et des scènes de mise à mort sans pour autant les exagérer. Ainsi les PJ pourront voir des alliés tomber ci et là sans qu'ils soient comptabilisés, tout se fera à la fin par un calcul rapide à l'aide des objectifs. Cela peut paraître simpliste au premier abord mais les joueurs n'y verront que du feu et se fondront dans l'action en ayant l'impression (et c'est le cas) de pouvoir changer les choses. De plus, cela simplifie l'évaluation des récompenses en expérience : plus il y a de survivants, meilleur c'est.

Au départ, les PJ peuvent se placer n'importe où du moment qu'ils restent à proximité des alliés. Durant la bataille, ils ne sont pas obligés d'intégrer un régiment, ils peuvent agir librement, en rejoindre un comme en quitter un selon leur bon vouloir. L'attention des ennemis envers eux ne doit pas être particulière ; ils sont considérés comme les autres personnages, sauf si un grade particulier les en distingue.

Enfin, notez qu'il est essentiel que le MJ fasse une simulation approximative de la bataille avant de la faire jouer. Il est important de bien paramétrer la chronologie et les différents tarifs des objectifs avant de commencer.

Victoire et défaite

Si les PJ n'ont pas réussi à atteindre les objectifs de victoire, la bataille est alors perdue. Les morts alliés sont indiqués dans la chronologie. Il y a 2 moyens d'obtenir une victoire du camp allié :

Cas n°1 : le MJ peut l'avoir décidée à la base dans la chronologie.

Cas n°2 : les PJ doivent accomplir les objectifs de victoire. Dans les deux cas, déduisez le nombre de morts en soustrayant les alliés sauvés au bilan des morts prévu. Le nombre de PNJ impliqués dans la bataille, de quelques dizaines à plusieurs milliers, n'influe en rien l'utilisation des 2 cas A la fin d'une bataille, une estimation des blessés graves peut être faite suivant ce calcul simple : nombre de morts +1D10x10%. Restez approximatifs dans vos calculs, ne sortez pas de calculatrice !

Les poussées

Les phases de « poussées » correspondent à la situation où un groupe de combattants alliés, aidés des PJ, tentent de repousser le groupe adverse dans la direction opposée à la leur. Dans une bataille rangée où l'espace n'est pas restreint, il n'est pas possible d'effectuer une poussée. Le lieu de bataille doit être canalisé (pont, route bordant une falaise) ou bien le groupe attaqué doit être clairement dos au vide avant le début de la confrontation. Chaque round, lors d'une poussée, il y a plusieurs résultats possibles : soit le groupe allié recule face à l'ennemi, soit il stagne, soit il le fait reculer. A chaque round, notez le nombre de victimes ennemies faites par les PJ et déduisez en le résultat sur la poussée :

- 0 victime ennemie deux rounds consécutifs : le camp allié recule de 6 m (3 cases)
- 0 victime ennemie : Statu Quo
- 1 victime ennemie : le camp allié avance de 6 m (3 cases)
- 4 victimes ennemies : le camp allié perce l'ennemi et avance de 12 m (6 cases)

NB : Une victime parmi les PJ compte comme -1 victime ennemie.

Le MJ peut modifier ces tarifs ou d'autres détails comme il le souhaite. Par exemple si l'un des deux camps a une force de frappe beaucoup plus importante que l'autre, (cavaliers humains contre gobelins par exemple), vous pouvez ajouter une victime par round en sa faveur. Cela reste cependant facultatif.

Dans certains cas, les phases de poussées peuvent être décidées par les PJ. Cependant, une phase de poussée ne doit pas avoir d'influence sur la chronologie fixée par le MJ. En effet, sa durée et sa finalité (échec ou réussite) vont varier en fonction des agissements des PJ et si elle était influente, les événements chronologiques qui lui succéderaient ne seraient plus les mêmes. Pour empêcher cela, le MJ doit prévoir à l'avance toutes les éventuelles poussées qui auront lieu durant la bataille. Pour chaque poussée envisagée, il y a alors deux possibilités : Soit elle n'a pas de grande importance. Elle constituera alors un objectif simple pour les PJ s'ils s'en mêlent et permettent la réussite de la poussée du camp allié. Son point de départ devra juste être signalé dans la chronologie.

Exemple d'objectif simple : -30 morts alliés si les PJ aident un régiment d'épéistes à passer le pont bloqué par les ennemis, pour qu'il vienne en renfort au reste des troupes.

Soit elle a une importance capitale dans la bataille. Elle devient un objectif de victoire.

Exemple d'objectif de victoire : les PJ doivent aider les alliés à lever le blocus du pont avant le round 20 pour permettre au reste de l'armée de passer (-30 morts alliés). Autrement les alliés périront sous les salves de flèches.

Traverser un groupe ennemi

Un ou plusieurs PJ peuvent tenter, pour une raison ou une autre, de traverser un groupe ennemi dans une direction donnée, au péril de leur vie. Le principe est le même que lors d'une poussée, sauf qu'il n'y aura pas de recul des PJ, mais seulement un statu quo ou une avancée. Considérez qu'ils subiront au maximum les attaques de 3 adversaires par PJ. S'ils sont bien groupés, chacun d'eux ne devrait pas affronter plus de 2 adversaires. Ces phases de poussées particulières ne nécessitent pas d'être prévues à l'avance par le MJ.

Différences d'effectifs

Les combats ne sont pas toujours équilibrés dans une bataille. Lorsqu'un groupe a un effectif 2 fois plus nombreux que le groupe adverse au front, donnez un bonus de +40 aux compétences d'attaque et de défense de ses combattants. Lorsqu'il est 3 fois plus nombreux, ce bonus s'élève à +60. Elle ne s'applique pas pour les poussées où il y a autant de combattants au front d'un côté que de l'autre, même si les groupes sont de tailles différentes. Lorsqu'un groupe d'archers ou de francs tireurs visent un groupe donc font partie les PJ, le problème est différent, mais tout aussi simple. Il suffit d'estimer approximativement à combien de projectiles les PJ devront faire face. S'il y a autant de tireurs que d'individus visés, alors chaque PJ devrait subir un tir. S'il y en a deux fois plus, chaque PJ subit 2 tirs, etc.

Les duels

Dans toute bataille épique, il y a des duels. De manière générale, ils impliquent un personnage important de chaque camp. Si le MJ décide de donner lieu à un duel (et cela risque d'être assez fréquent), il faudra simplement le mettre en scène en évitant de le perturber avec des éléments extérieurs. S'il a lieu au milieu d'une bataille rangée entre un PJ et un PNJ aguerris, les combattants proches s'écarteront pour laisser place au combat. Si les PJ ne sont pas forcément de grands guerriers, ils ont aussi droit à leur duel ! Ajustez alors le niveau de l'adversaire à celui du PJ et faites-le se dérouler hors de la bataille rangée. Tout est question de mise en scène. Les duels peuvent faire partie des objectifs ou de la chronologie mais attention cependant à ne jamais prévoir de duel impliquant les PJ dans la chronologie de base.

Règle optionnelle : les événements aléatoires

La liste d'événements que vous trouverez ci-dessous est facultative et peut être utilisée pour animer vos batailles. Retenez bien que le MJ est roi ! Il est libre de l'utiliser comme il l'entend et de modifier les événements. Ces derniers interviennent surtout pour mettre de l'ambiance dans le jeu et devront être adaptés dans la plupart des cas. Evitez de les rendre importants ou trop périlleux. Le principe d'utilisation conseillé est le suivant : chaque round, lancez 1D10 : si le résultat donne 0, un événement à lieu. Il faudra ensuite tirer 1D100 et se référer à la table suivante :

01-06 Coup de main : Un PNJ venant d'en finir avec son adversaire décide de prêter main forte aux PJ durant D10/2 tours de jeu.

07-10 Renforts alliés : Si les PJ font partie d'un régiment de combattants, des PNJ d'un groupe allié démantelé le rejoignent. L'effectif face au régiment ennemi est alors doublé (bonus de 40 aux comp. d'Att et de Def)

11-14 Brèche ennemie : Appliquez les mêmes règles que pour "Brèche alliée" en inversant les camps. Cet événement ne peut avoir lieu que si les PJ sont dans une phase de poussée en bataille rangée.

15-22 Opportunité : Un PJ remarque qu'un ennemi isolé lui tourne le dos. Il n'est pas à portée de charge mais presque. Procédez aux jets de discrétion et de perception appropriés pour gérer cet événement.

23-26 Projectile allié : Appliquez les mêmes règles que pour "Projectile ennemi" en inversant les camps. Les PJ doivent être à proximité d'un groupe ennemi.

27-30 Flèche alliée perdue : Une flèche (ou un carreau d'arbalète) perdue heurte soudainement l'ennemi qu'un PJ est en train de combattre ou le plus proche. Calculez les dégâts normaux subis.

31-33 Trouaille : Sur un jet d'observation très facile réussi, un PJ aperçoit un objet de valeur sur un cadavre ennemi. Il peut s'agir d'une arme de bonne qualité, d'un bijou, ou d'autre chose dont la valeur est supérieure ou égale à 10 Po. Mais cela détourne son attention : si le MJ le désire, un autre événement à lieu simultanément. Tirez à nouveau les dés sur la table des événements et suivez les instructions. Le PJ devra réussir un nouveau test de perception (la difficulté est laissée à la discrétion du MJ) pour ne pas rester focalisé sur l'objet.

34-35 Moins une ! : Un PJ est bousculé et trébuche sur une aspérité du terrain. Quand il se retourne, un adversaire le surplombe prêt à lui porter le coup de grâce. Le PJ n'a plus que le temps de fermer les yeux. Au moment où il croit recevoir le coup, il ne sent rien, mais du sang coule sur son visage. Une arme apparaît au milieu du torse de l'adversaire, qui finit par tomber sur le PJ. Un PNJ se trouve derrière et fait un clin d'oeil au PJ. Mais un adversaire arrive dans son dos et le décapite avant que le PJ ne puisse réagir. Le PJ devra dépenser une action complète pour se relever.

36-39 Fumée : Une vague de fumée d'origine quelconque (incendie, poussière, fumigènes...) se propage dans un rayon de D10 x 5m durant 1 heure et gêne la vision des PJ. Tous les personnages sont dans l'état de Cécité partielle jusqu'à ce qu'ils sortent de la zone enfumée.

40-47 Pluie : Le temps se gâte et une pluie battante s'abat sur les environs en D10 minutes. Tout personnage combattant sous la pluie subira un malus de 10 à la comp d'Att pour tous les tirs (sauf armes à feu) à longue portée

48-54 Vent : Le vent se lève en 1d10 rounds. Un malus de 20 à la comp d'Att pour est donné pour tous les tirs (sauf armes à feu) à longue portée. Si cet événement est tiré une seconde fois, le vent se transforme en tempête. Augmentez ce malus à 40 et donnez un malus de 20 pour les tirs à courte portée.

55-57 Panne matérielle : L'arme de siège la plus proche des PJ s'est enrayée et ne pourra plus tirer durant D10+10 rounds. Cela peut permettre bien des opportunités.

58-59 A l'aide ! : Un PNJ terrorisé ou déboussolé supplie les PJ de l'aider. Il gêne les PJ et apporte donc un malus de 20 à leur comp d'Att et de Def. Il faudra réussir à un test de Commandement/Persuasion dif Moyenne pour le remettre d'aplomb, le neutraliser ou le laisser se faire massacrer par les adversaires (avance ou recul dans la poussée), ce qui aura pour effet d'annuler le malus de 20. Si le test est particulièrement bien réussi (dif Très Difficile), alors ce même PNJ, regonflé à bloc, apporte un soutien vaillant aux PJ le round suivant (+20 à la comp d'Att et de Def des PJ) avant de retourner à nouveau dans le coeur de la mêlée.

60-63 Panique des animaux : S'il y a des animaux servant de montures sur le champ de bataille et de préférence à proximité d'un ou plusieurs PJ, un groupe d'entre eux paniquera soudainement et foncera dans leur direction. Tout personnage situé dans un rayon de 5m autour des PJ sera menacé. S'il rate un test d'Agilité, il percute l'animal et subira des dégâts égaux aux Dégâts-20 de l'animal.

64-66 Effondrement ! : Si un ou plusieurs PJ sont à proximité d'un bâtiment, un bout s'en détache sous l'impact d'un projectile d'artillerie. Procédez alors aux mêmes règles que pour « Projectile » à la fois pour les PJ et pour leurs adversaires directs.

67-69 Perte : Un des PJ se rend compte qu'il a perdu un objet lui appartenant lors d'un combat. La valeur de cet objet doit être comprise entre 5 et 15 Po. Sur un jet d'observation facile réussi, il voit où se trouve cet objet. La distance qui le sépare de lui est de 1D10 x2 mètres. A vous de déterminer un lieu bien ennuyeux à atteindre (tombé par dessus une muraille, tombé aux pieds d'un ennemi, etc.) Prendra-t-il le risque d'aller le chercher ?

70-73 Menace imminente : Quelque chose menace un ou des PNJ importants alliés et les PJ sont les seuls à le voir. La menace peut être directe (une pièce d'artillerie ou un tireur isolé le visant, un adversaire qui s'approche de lui dangereusement) ou indirecte (un mur dégringolant à proximité, une salve de flèches tirée dans sa direction) mais devrait laisser le temps aux PJ d'intervenir de justesse. Les PJ peuvent ne rien faire et dans ce cas le PNJ sera heurté (le MJ devra estimer la gravité des dégâts). Sinon, un jet d'Agilité réussi permettra d'écartier le PNJ à temps. Une réussite importante (de 3 ou plus) permettra au PJ d'éviter le coup, autrement il sera touché. Un échec signifie que le PNJ (et éventuellement le PJ) est heurté.

74-75 Dégringolade : Le sol s'est dérobé ! Un PJ tombe soudainement mais se rattrape au bord de justesse. S'il est sur un pont de bois, le plancher a cédé. S'il est sur de la terre ferme, il s'agit d'une ancienne fosse ou d'un piège de chasse oublié. Il peut simplement s'agir d'un sol glissant sur lequel le PJ a bêtement glissé. Dans tous les cas, il mettra une action complète pour se relever et sera considéré comme sans défense jusqu'à ce qu'il soit debout.

76-79 Projectile ennemi : Un projectile (rocher, ...) est lancé en plein milieu de la mêlée. Un PNJ hurle le signal d'impact imminent. Deux PJ côte à côte (ou un seul PJ le cas échéant) doivent réussir un test de Vigilance (dif Moyenne) puis une Esquive pour échapper au projectile. S'ils ratent le jet de Vigilance, un PNJ les pousse (jusqu'à deux PJ à la fois) en dehors et meurt à leur place. Les PJ subiront tout de même des dégâts comme s'ils avaient raté le jet d'Esquive. Calculer les dégâts normalement (voir les règles sur les projectiles). Si le projectile est de grosse taille (rocher ou autre), il ne percute pas les PJ directement mais les bouscule.

80-83 Flèche ennemie perdue : Une flèche (ou un carreau d'arbalète) perdue heurte soudainement un PJ. Calculez les dégâts normaux subis.

84-87 Brèche alliée : Si les PJ sont dans une phase de poussée en bataille rangée, la ligne de front alliée se désunit, ce qui crée une brèche par laquelle risque de s'engouffrer l'ennemi. Le PNJ commandant le groupe allié (s'il y en a un) n'a rien vu ou ses ordres restent vains. Si les PJ ne font rien, le groupe allié va fortement reculer à la fin du round, victime d'une percée ennemie. Les PJ doivent motiver leur groupe, en réussissant un test de Commandement (dif Moyenne). S'ils se jettent au coeur de la brèche pour la combler en se battant comme des diables, ils obtiennent un bonus de +20 à leur test. S'ils font au moins une victime parmi les rangs ennemi, ce bonus monte à +40. Echec : Percée ennemie de 12m. Réussite : La brèche est comblée, statut quo. Réussite tres dif. : La brèche est comblée et le groupe allié avance de 6 m.

88-91 Duel : Un PNJ va provoquer un PJ en duel. Si le PJ concerné est puissant, le PNJ sera un gradé ennemi. S'il est faible, le PNJ sera un simple combattant qui le provoquera en dehors d'une bataille rangée.

92-94 Surprise : Un PNJ ennemi tente de prendre un PJ isolé par surprise en s'approchant discrètement derrière lui. Procédez aux jets de discrétion et de perception appropriés pour gérer cet événement.

95-98 Renforts ennemis : Appliquez les mêmes règles que pour "Renforts alliés" en inversant les camps. Cet événement ne peut avoir lieu que si les PJ sont impliqués dans une bataille rangée.

99-00 Charge monstrueuse : Si une créature ennemie d'au moins 3 mètres de haut est présente dans la bataille, elle charge soudainement les PJ.

