

# MAÎTRISEZ

## Les combats épiques



**L**e scénario Grand Écran de ce numéro (*Quand un vicomte rencontre un autre vicomte*) peut s'achever sur une gigantesque bataille autour de la ville de Verbonbouc. En tant que MJ, vous serez peut-être tenté d'y impliquer les aventuriers à un niveau inhabituel: celui du général en chef. Fini la bataille vue du cœur de la mêlée, prenez du recul pour avoir une meilleure vue d'ensemble. Pour essayer ce changement d'angle, nous vous proposons un système, ni trop simple, ni trop compliqué, pour gérer les combats opposant plusieurs milliers de belligérants.

### Les armes de jet

Une fois finies les actions des mages, les arcs, arbalètes, balistes et autres projectiles peuvent agir. Parce qu'ils attaquent à distance, ils peuvent frapper au premier round sans être inquiétés. En revanche, au round suivant, les deux forces sont au corps à corps. Sauf si l'armée attaquée reste sur place ou recule. Dans ce cas, les archers (par exemple) peuvent décocher une autre volée de flèches. Que l'attaque soit réalisée à distance ou au corps à corps, appliquez la méthode détaillée dans les paragraphes suivants. Cependant, si les archers ne possèdent que leur arc, et aucune épée ou dague, ils ne peuvent opposer aucune résistance, et sont automatiquement touchés.

### Le corps à corps

Cette partie est celle qui s'apparente le plus aux règles conventionnelles. L'initiative est définie à l'aide d'un dé à 10 faces. L'armée qui obtient le plus petit score entame les festivités. Les paragraphes suivants décrivent une méthode simple pour gérer le combat au corps à corps.

### Déterminer la force des armées en présence

Il faut tout d'abord découper une armée en sections. Une section étant un regroupement de combattants ayant les mêmes caractéristiques. Ainsi, une armée de 10 000 monstres comportant 5 000 gobelins et 5 000 gnolls se décompose en deux sections distinctes, pour

### La gestion des combats

#### Comment s'articule un round de bataille ?

Par round de bataille, il faut entendre laps de temps durant lequel deux armées s'affrontent. Dans les règles classiques le round représente 1 minute. Cette unité de temps est fort peu adaptée à un combat de masse. Aussi nous prendrons pour base 1 round = 1 heure.

#### Les attaques magiques

Les magiciens ont toujours l'initiative lorsqu'ils lancent un sortilège. Mais vu la taille du champ de bataille et la grande quantité de combattants, la plupart des sortilèges

sont impuissants ou de faible envergure. Nous conseillons de multiplier leurs effets pour les rendre plus efficaces. Mais attention, l'énergie utilisée pour lancer un sort dans ces conditions n'est pas la même que celle nécessaire pour leur réalisation dans un donjon classique. Utilisez le niveau des sorts comme multiplicateur pour la durée d'incantation. Ainsi, un sort de Boule de feu demande 3 fois plus de temps pour être lancé. De plus, il faut 10 minutes de repos par niveau de sort jeté. Un mage qui lance une Boule de feu doit donc se reposer 30 minutes avant d'entreprendre une nouvelle action. (Reportez-vous aux descriptions des sorts dans le MdJ.) Si vous considérez les effets de certains sorts comme insuffisants au regard du nombre d'adversaires, rien ne vous empêche de multiplier ces effets par 2, 3 ou 4, mais ajustez d'autant les temps d'incantation et de repos. Pour une Boule de feu dont les dégâts sont multipliés par 4, il faut  $30 \times 4 = 120$  minutes de repos.

lesquelles il faut déterminer un indice de force spécifique.

### Indice de force (IF)

Chaque section a un indice de force (IF) qui lui est propre. Pour simplifier les calculs, toutes les créatures qui composent une section ont le même nombre de dés de vie (DV), et infligent, au maximum, le même nombre de dégâts (Dg). L'IF est la somme de ces deux facteurs. Section de 5000 gobelins (BM p. 124) : DV 1-1, Dégâts 6 ; 1 (DV) + 6 (Dg) = 7

Section de 5000 gnolls (BM p. 122) : DV 2, Dégâts 8 ; 2 (DV) + 8 (Dg) = 10

Une partie de l'armée peut être montée (sur des chevaux ou autres). Dans ce cas, on ajoute l'IF des montures à celui de la section. Si 2000 gobelins sont montés sur des loups géants la répartition des forces change. On obtient :

Section 1 : 3000 gobelins à pied : 1 (DV) + 6 (Dg) = 7

Section 2 : 2000 gobelins sur des loups géants (BM p. 176) : 1 (DV) + 6 (Dg) + 8 (Dg des loups) = 15

Section 3 : 5000 gnolls à pied : 2 (DV) + 8 (Dg) = 10

Pour la monture, on ne prend en compte que les dégâts qu'elle peut occasionner. Car sans cavalier, elle quitte le champ de bataille.

D'autres facteurs peuvent venir modifier l'IF : les multiplicateurs.

### Les multiplicateurs

Il faut aussi tenir compte d'éléments comme le nombre de personnes composant l'armée, les pouvoirs spéciaux, la présence d'armes magiques, etc. Le tableau 1 ci-contre indique un certain nombre (non exhaustif) de facteurs pouvant modifier les rapports de force.

Faites la somme des multiplicateurs que vous appliquez à l'IF de la section concernée. Dans notre exemple, les gobelins montés sur des loups géants sont armés d'épées magiques +1. Ils bénéficient d'un multiplicateur de 2, leur IF est maintenant de 15 x 2 = 30.

L'armée complète est donc composée de 3 sections : section 1 avec un IF de 7 ; section 2 avec un IF de 30 ; section 3 avec un IF de 10. Même si ces trois sections ont un objectif commun, elles demeurent indépendantes les unes des autres ; elles peuvent se soutenir mutuellement, mais pas se mélanger.

### Autres facteurs

#### Les jets pour toucher

Il faut tenir compte de la classe d'armure (CA) de chaque section. Elle est déterminée par

celle des membres qui la composent. Dans notre exemple, les loups et les gobelins ont respectivement une CA de 7 et de 6. La CA de la section est donc :  $(6 + 7)/2 = 6,5$  (arrondi à 6).

Supposons que cette section rencontre une troupe ennemie de 6000 humains ayant un IF de 1 (DV) + 8 (Dg) = 9, et une CA de 7. Le rapport de force est en faveur des humains : 6000/2000, soit 3 contre 1. Si le résultat ne tombe pas juste, arrondir de la façon suivante : 3,4 = 3 et 3,5 = 4. L'IF des humains est maintenant de  $9 \times 3$  (cf. tableau 1) = 27.

Il faut maintenant se reporter au tableau 2 ci-dessous pour connaître le TAC0 des troupes impliquées dans la bataille.

Dans l'exemple, les humains doivent faire 19 pour toucher une CA de 0, donc 13 sur 1d20.

Les gobelins doivent eux obtenir 11 pour toucher les humains.

BM : Bestiaire  
monstrueux  
GdM : Guide du Maître  
MdJ : Manuel des Joueurs  
MJ : Meneur de jeu

### Les dégâts

Ils sont fonction, tout comme le TAC0, de l'IF de chaque section. Reportez-vous au tableau 3 ci-dessous pour déterminer les conséquences d'une attaque réussie.

Poursuivons avec notre exemple. Le jet d'initiative est remporté par les gobelins, qui obtiennent 8 pour leur TAC0, mais manquent leur attaque. Les humains ripostent avec 18 sur 1d20 pour leur TAC0. Ils touchent et obtiennent 95 avec 1d100 pour les dégâts. L'écart d'IF est de 27 (défenseurs) - 30 (attaquants) = -3. En se reportant au tableau 3, on

### Tableau 1

Facteurs	IF multiplié par
L'armée attaque par les airs*	2
L'armée attaque par derrière	2
Les combattants ont des armes magiques (2 pour armes +1, 3 pour +2...)	(2, 3, etc.)
Les combattants peuvent lancer des sorts	2, 3, 4, etc.**
L'armée a pris position sur une zone stratégique (colline, pont...)	2
L'armée défend une place forte (tour, château...)	3
L'armée est immunisée aux attaques ennemies	10
L'armée dispose d'armes de jet (arcs, javelots...)	2
L'armée a l'initiative (elle frappe en premier)	2
L'armée dispose d'un pouvoir spécial (causer la peur, paralysie...)	5
L'armée voit dans le noir et attaque de nuit	2
L'armée attaque de jour une armée qui ne supporte pas la lumière	2
L'armée combat dans son élément naturel (dans l'eau, en forêt...)	5
Le rapport de force (2 contre 1, 3 contre 1...)	(2, 3...)

\* Sauf si l'armée attaquée peut elle-même voler, ou est constituée d'archers ou de toute autre arme de jet.

\*\* 2 pour les mages de niveau 1 à 4, 3 pour les mages de niveau 5 à 10, 4 pour les mages de niveau 11 à 15, etc.

### Tableau 3

1d100 Écart d'IF	01-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-99	00
-100 & plus	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
-71 à -90	I	I	I	I	I	I	I	I	I	AR	AR
-51 à -70	I	I	I	I	I	I	I	I	AR	AR	10%
-31 à -50	I	I	I	I	I	I	I	AR	AR	10%	20%
-11 à -30	I	I	I	I	I	AR	AR	AR	10%	20%	30%
-1 à -10	I	I	I	I	I	AR	AR	10%	20%	30%	40%
0 à 9	I	I	I	I	AR	AR	10%	20%	30%	40%	50%
10 à 29	I	I	I	AR	AR	10%	20%	30%	40%	50%	60%
30 à 49	I	I	AR	AR	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%
50 à 69	I	AR	AR	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%
70 à 89	AR	AR	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%
90 à 99	AR	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
100 à 119	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%	100%
120 à 139	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%	100%	100%
140 à 159	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%	100%	100%	100%	100%
160 à 179	60%	70%	80%	90%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
180 à 199	80%	90%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
200 & plus	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

I : L'armée touchée perd l'initiative sur sa prochaine attaque. AR : L'armée touchée recule et perd l'initiative sur sa prochaine attaque. 10% à 100% : Pourcentage de pertes de l'armée touchée.

### Tableau 2

IF	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200
TAC0	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

trouve à l'intersection de la colonne 91-99 et de la ligne -1 à -10, le chiffre 30% qui représente les pertes ennemies. Les gobelins ne sont plus que 2000 - (2000 x 30%) = 1400. Le rapport de force passe donc de 3 contre 1 à 4 contre 1. Le nouvel IF de l'armée humaine est donc  $9 \times 4 = 36$ .

On répète cette opération jusqu'à la destruction totale d'une des deux sections, ou jusqu'à sa reddition.

## La vitesse de déplacement

Elle est déterminée par le type de créature qui compose la section. Ainsi, une armée de gobelins se déplace à 6, soit 1,8 km/h en extérieur. Pour les créatures montées, on prend en compte le déplacement des montures. Ainsi, les gobelins sur loups de notre exemple ont un indice de déplacement de 18, soit 5,4 km/h.

## Le moral

Lorsqu'une unité accuse plus de 60% de pertes, elle doit réussir un jet de moral (GdM p. 81-82-83). En cas d'échec, la moitié des survivants prend la fuite, et l'autre se constitue prisonnière.

## Le repos

Les guerres épuisent les soldats. Aussi, pour chaque tranche de 6 heures de combat, un repos de 8 heures est nécessaire. Quand ce n'est pas possible, la fatigue pénalise les combattants, et l'IF de l'unité et son moral sont réduits de 50%. Les morts-vivants constituent une exception. Ils n'ont pas besoin de sommeil, et peuvent lutter sans interruption. Pour les mages, reportez-vous au paragraphe « Les attaques magiques ».

## Les tactiques

Gardez à l'esprit qu'une armée peut être attaquée par un maximum de 6 unités (une devant, une sur chacun des deux flancs, une par derrière, une par les airs, et une ayant la capacité de se mouvoir sous terre). Cependant, il est impossible de mélanger les bataillons. Si deux troupes attaquent ensemble une section adverse, il faut tirer un TACO pour chacune d'elles. Voici quelques exemples de tactiques, à développer en fonction de vos besoins.

## En cas de siège

Pour rompre un siège, la tactique la plus courante est de tenter une sortie, pour dans un deuxième temps prendre l'ennemi à revers. Cette manœuvre permet aux archers de sortir de l'enceinte et former une troupe de réserve en cas de retraite des assiégés. Ainsi, les assiégeants doivent contenir la percée, puis éviter le tir des archers s'ils poursuivent leurs adversaires qui se replient. Cette offensive

peut être appuyée par un tir d'artillerie : balistes, catapultes... (GdM p. 88).

Le problème principal des assiégés demeure l'approvisionnement en nourriture. On peut considérer qu'une ville de 1000 habitants a constitué une réserve pour subvenir pendant  $1d8 + 2$  jours. Une fois épuisée, les pertes causées par la famine sont estimées à 10% de la population et 5% des troupes par jour. L'assiégeant peut aussi répandre une maladie à l'intérieur de la place. Les pertes journalières sont alors plus nombreuses : 20% parmi la population et 10% parmi les soldats. Enfin, les assaillants cherchent inévitablement à créer une brèche dans les fortifications, à l'aide de sortilèges ou de machines de guerre.

## Sur le champ de bataille

Le premier objectif de toute armée est de s'emparer de zones stratégiques. En voici une liste non exhaustive.

- **Les routes.** Elles permettent de se déplacer deux fois plus vite, et confèrent un avantage certain sur le temps de manœuvre. Hors routes, la vitesse de déplacement n'est pas modifiée, par contre elle est diminuée de 50% dans les bois ou les collines.

- **Les ponts et les gués.** Ils constituent des objectifs importants. Avec une poignée d'hommes seulement, leur contrôle empêche le passage.

- **Les bois et les collines.** Ces zones permettent à une troupe peu nombreuse de contenir, d'infliger de gros dégâts, voire de détruire une armée plus importante (cf. tableau 1).

- **Les étendues d'eau.** Leur contrôle offre la possibilité de convoier un grand nombre de soldats vers un champ de bataille éloigné, plus rapidement que par terre. Pour la vitesse de déplacement, prenez en compte celle des navires utilisés (GdM p. 145).

- **Les villages.** Ils représentent un lieu sûr. Les soldats ont la possibilité de se mettre à couvert, d'organiser une défense efficace, de ralentir ou de contenir une avancée ennemie. Ils peuvent aussi constituer des poches de résistance ou de renforts.

## Le décor

## La carte

C'est l'outil le plus important. La carte du champ de bataille doit mentionner toutes les indications susceptibles de porter à conséquence sur l'issue de l'affrontement. Choisissez un format A3 pour permettre une bonne vision d'ensemble.

Utilisez la couleur pour définir les lieux : forêts en vert, étendues d'eau en bleu, montagnes en gris, routes en noir, volcans en rouge, points stratégiques encadrés, courbes de niveau sur les collines, etc.



Enfin n'oubliez pas l'échelle. Nous vous conseillons de prendre pour unité 5 cm = 1 km. Le fin du fin étant d'utiliser des feuilles de cartons pour faciliter les déplacements.

## Les figurines

Les figurines ne sont pas adaptées aux combats de masse. Armez-vous d'une paire de ciseaux et confectionnez dans du carton (emballage, papier cartonné, etc.) des carrés de 1 cm de côté sur lesquels vous indiquerez les informations suivantes : type d'armée, nombre, IF, CA, déplacement. Ces repères permettent d'optimiser la gestion des combats et donnent vie aux conflits. Sur une feuille à part, notez tous les changements d'état des sections survenus au cours des rencontres.

## L'ambiance

Il revient au MJ de poser l'ambiance dès le départ. Insistez sur l'enjeu du conflit. Les conséquences sont souvent énormes : annexion d'un royaume, avancée des légions maléfiques, etc. Dans tous les cas, le succès (des PJ) apporte gloire, renommée, richesse, alors que l'échec est synonyme de désastre. Mort sur le champ de bataille, prison dans l'attente d'une rançon, décapitation sur la place publique, sont quelques exemples peu réjouissants de ce qui attend les perdants.

## Jouer en musique

La musique offre la possibilité de faire décoller une partie. Avec des bruits d'armes qui s'entrechoquent, c'est encore mieux ! Allez piocher dans les bandes originales de films comme *Highlander* ou encore *Excalibur*. Résultat garanti.

## A l'attaque !

Vous voilà fin prêt à diriger un conflit de plusieurs milliers de têtes ! Prenez ces propositions telles quelles, ou utilisez-les comme point de départ d'une réflexion qui conduira à votre propre système. Mais surtout ne vous laissez pas impressionner par le nombre de créatures à gérer : les dieux sont avec vous !

Stéphane Pain  
illustration : Éric Puech