

Insectopia

Bataille rangée

Strass naak taak taak Nrooormmm !

Ces règles sont faites pour gérer une grande bataille sans devoir connaître les unités exactes de chaque camp. Elles sont une adaptation des règles « bataille rangée » pour Warhammer v2 fait par Gilles Binot.

Evaluation des forces en présence

La première chose à faire lors d'une bataille rangée c'est de déterminer si l'un des camps est avantage par rapport à l'autre. C'est au Deus de l'évaluer selon l'effectif, l'armement et l'entraînement de chaque armée (mais pas sa position stratégique, elle intervient après).

4 cas possible :

- les 2 armées sont plus ou moins équilibrées.

- Une des deux armées est avantage grâce à son nombre ou à des troupes d'élite.

- Une des armées est grandement avantage par des unités plus nombreuses, mieux organisées, et/ou plus efficace.

- Les deux armées sont totalement déséquilibrées, et un massacre se prépare.

Il n'est pas impossible que les forces en présence changent durant la bataille, si des renforts arrivent en plein combat.

Intres Héroïques

Ensuite il faut déterminer les personnages qui peuvent faire basculer la bataille. Les IJs en font toujours partie ; Ainsi que tout autre héros et commandants nommés. Mais certains puissants personnages ou des créatures (créatures, colosses, mastodontes, machines de guerre...) peuvent aussi marquer la bataille. De plus, chaque armée doit avoir un général qui dirige la stratégie de la bataille.

Points de victoire (ou Pv)

Le gagnant est déterminé en calculant les *points de victoire* de chaque camp. Avant la bataille, le Deus doit déterminer le nombre de *points de victoire* nécessaires a chaque camps pour gagner. Ce nombre est déterminé par la quantité totale de soldats qui prennent part à la bataille et est appelé *seuil de victoire* :

Forces en présence	Seuil de Victoire
100 ou moins	12
Plus ou moins 250	18
Plus ou moins 500	25
Plus ou moins 1000	35
Plus ou moins 2500	45
Plus ou moins 5000	55
Plus ou moins 10 000	65
Plus ou moins 50 000	80
Plus ou moins 100 000	100
Plus ou moins 500 000	120
Plus ou moins 1 000 000	135
Plus ou moins 2 500 000	150

La Bataille :

Phase 1 :

Le Deus détermine quelle armée est avantage par rapport à l'autre. Il décide aussi du total de points de victoire à atteindre pour gagner la bataille.

Si l'une des deux armées à un plan particulièrement ingénieux avant la bataille, ou si elle est aidée d'une manière

ou d'une autre, le Deus peut donner de 1 à 10 points de victoire de base (appelé points stratégiques). En plus du plan, si l'une des armées est protégée par une fortification, elle gagne en plus de 4 à 12 points stratégiques selon la qualité des murailles du défenseur, et l'équipement approprié de l'attaquant (machines de guerre, échelles...).

On soustrait les scores des deux camps et on octroie les points restant en tant que points de victoire.

Phase 2 :

1. Avantage Moral :

Si l'un des camps a déjà au moins 8 points de victoire de plus que l'adversaire, il gagne 2 points de victoire.

2. Avantage Militaire :

- Si les forces sont équilibrées chaque camp tire 1 blatte.

- Si l'un des deux est avantagé il peut retirer sa blatte.

- Si l'un des camps est grandement avantagé il peut retirer sa blatte et forcer son adversaire à faire de même.

- Si l'un des camps domine totalement l'autre, chaque camp tire 2 blattes et le dominant choisi celle pour chaque camp.

Blatte	Points de victoire
Rouge	6
Vert	4
Bleu	2
Blanc	1
Noir	0

3. Avantage tactique

Le général des assaillants fait un test Esprit vs Esprit contre le général adverse. Celui qui le remporte tire une blatte comme sur le tableau ci-dessus, avec le modificateur obtenu (Reportez-vous au tableau ci-dessous).

Modificateur dû à l'Avantage tactique	
Blatte	modificateur
Rouge	Augmentation de blatte
Vert	Peut retirer sa blatte
Bleu	Tirage de blatte
Blanc	L'adversaire peut faire retirer la blatte
Noir	L'adversaire tire une blatte et c'est lui qui gagne les Pv

Phase 3 : actions héroïques

Chaque personnage peut faire l'une des actions décrites ci-dessous (même le général peut faire une action en plus du jet tactique de début de tour). Les valeurs d'impacts sont celles que subit l'Intre qui entreprend l'action (sauf précision).

Se cacher (+1 en défense lors du test en cas de dégâts)

Phéromone vs difficulté 4. Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Blatte	Effet
Rouge	Récupère 1 point d'impact
Vert	-
Bleu	1 impact
Blanc	2 impacts
Noir	3 impact, -2PV

Soutien Magique

Test Sphère vs difficulté de 4 (quand fluide = 0, diminution de blatte) Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Blatte	Effet
Rouge	+8Pv, -1 fluide
Vert	+6Pv, -1 fluide
Bleu	+3Pv, -1 fluide, 1 impact
Blanc	1Pv, -1 fluide, 2 impacts
Noir	3 impact, -2 fluide

Aider les Blessés

Test de conscience si soins classiques (ou sphère si soins magiques) contre une difficulté de 4. Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Blatte	Effet
Rouge	+2 Pv, soigne 2 impacts aux Intres héroïques
Vert	+2 Pv
Bleu	+1 Pv, 1 impact
Blanc	2 impacts
Noir	3 impacts

Soutien à distance

Tir vs difficulté 4. Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Blatte	Effet
Rouge	+5 Pv
Vert	+3 Pv
Bleu	+2 Pv, 1 impact
Blanc	+1 Pv, 2 impacts
Noir	3 impacts

Commander une unité (nécessite art de la guerre)

Mandibule ou Antenne vs difficulté 4. Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Blatte	Effet
Rouge	6 Pv
Vert	4Pv, 1 impact
Bleu	2 Pv, 2 impacts
Blanc	1 Pv, 3 impacts
Noir	-1 Pv, 5 impacts

Combat au milieu des troupes

Mandibule vs difficulté 3. Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Blatte	Effet
Rouge	7 Pv, 1 impact
Vert	5 Pv, 2 impacts
Bleu	3 Pv, 3 impacts
Blanc	1 Pv, 4 impacts
Noir	0 Pv, 6 impacts

Combat en première ligne

Prédateur ou mêlée vs difficulté 4. Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Blatte	Effet
Rouge	+9 Pv, 3 impacts
Vert	+6 Pv, 4 impacts
Bleu	+3 Pv, 5 impacts
Blanc	+2 Pv, 6 impacts
Noir	+3 Pv, 8 impacts

Lancer un défi

L'intre héroïque lance un défi à un autre intre héroïque. Si le défié refuse il fait perdre 2 points de victoire à son camp. Le vainqueur fait gagner 3 points de victoire à son camp. Un fuyard fait perdre 3 points de victoire à son camp.

Au choix :

- Jouer l'affrontement
- Mandibules vs Mandibules

et reportez-vous au tableau ci-dessous.

Blatte	Effet
Rouge	Mort de l'adversaire, 1 Impact à l'assaillant
Vert	Fuite de l'adversaire, 2 impacts à assaillant, 5 impacts au fuyard
Bleu	Fuite de l'adversaire, 3 impacts à assaillant, 4 impacts au fuyard
Blanc	Fuite de l'assaillant, 4 impacts à assaillant, 3 impacts à l'adversaire
Noir	Mort de l'assaillant, 2 impacts à l'adversaire

Acte héroïque

Le joueur (ou le Deus) décrit l'action qu'il souhaite entreprendre (elle doit être éclatante), on en déduit la caractéristique à utiliser. On fait un test de la caractéristique choisie contre une difficulté de 4. Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Blatte	Effet
Rouge	12 Pv, 6 impacts
Vert	7 Pv, 6 impacts
Bleu	5 Pv, 6 impacts
Blanc	2 Pv, 6 impacts
Noir	2 Pv, Mort

Attaque de grande créature

Un ou plusieurs intres choisissent une grande créature à attaquer. Soit :

-Jouer l'affrontement

-effectuez un test en opposant le score de la compétence que l'intre utilise pour attaquer contre une difficulté égale à la Chitine de la créature attaquée. Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Blatte	créature	colosse	mastodonte
Rouge	6 impacts à créature	1 impact à assaillant, 5 impacts à créature	2 impacts à assaillant, 5 impacts à créature
Vert	1 impact à assaillant, 5 impacts à créature	2 impacts à assaillant, 4 impacts à créature	3 impacts à assaillant, 4 impacts à créature
Bleu	2 impacts à assaillant, 4 impacts à créature	3 impacts à assaillant, 3 impacts à créatures	4 impacts à assaillant, 3 impacts à créatures
Blanc	3 impacts à assaillant, 1 impact à créature	4 impacts à assaillant	Mort d'un des assaillants
Noir	5 impacts à assaillant	Mort d'un des assaillants	Mort de tous les assaillants

Il est possible de faire une attaque groupée : les intres désignent alors un assaillant « principale » dont on prendra la valeur de compétence. Chaque intre supplémentaire lui octroie un bonus de +1 dans cette compétence. Pour les impacts subits par les intres, ce sont les assaillants qui les répartissent comme ils le souhaitent.

Lorsqu'un héros doit subir des dégâts il peut faire un test de défense contre une difficulté variant selon l'équilibre des forces :

- diff 1 si dominant
- diff 2 si très avantage
- diff 3 si avantage
- diff 4 si équivalent
- diff 5 si désavantage
- diff 6 si très désavantage
- diff 7 si dominé

Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Blatte	Effet
Rouge	Annule 4 dégâts
Vert	Annule 2 dégâts
Bleu	Annule 1 dégât
Blanc	-
Noir	+ 1 dégât

Grandes créatures :

Action de grande créature

Tirez une 1 blatte par grandes créature et référez-vous au tableau ci-dessous selon la taille de la créature. Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Blatte	créature	colosse	mastodonte
Rouge	5 Pv, 1 impact	7 Pv, 1 impact	11 Pv, 1 impact
Vert	3 Pv, 2 impacts	5 Pv, 2 impacts	8 Pv, 2 impacts
Bleu	1 Pv, 3 impacts	3 Pv, 3 impacts	5 Pv, 3 impacts
Blanc	0 Pv, 4 impacts	1 Pv, 4 impacts	-2 Pv, 4 impacts
Noir	-1 Pv, 5 impacts	0 Pv, 5 impacts	-4 Pv, 5 impacts

Pour les INJ héroïques :

- Soit les faire jouer comme des Intres Joueurs

- Soit tirer une blatte par INJ dans le tableau ci-dessous

Blatte	Effet
Rouge	6 Pv, 2 impacts
Vert	5 Pv, 2 impacts
Bleu	3 Pv, 3 impacts
Blanc	2 Pv, 3 impacts
Noir	0Pv, 4 impacts

Nombres de points à atteindre :

Forces en présence	Seuil de Victoire
100 ou moins	12
Plus ou moins 250	18
Plus ou moins 500	25
Plus ou moins 1000	35
Plus ou moins 2500	45
Plus ou moins 5000	55
Plus ou moins 10 000	65
Plus ou moins 50 000	80
Plus ou moins 100 000	100
Plus ou moins 500 000	120
Plus ou moins 1 000 000	135
Plus ou moins 2 500 000	150

Phase 5 : victoire ou massacre?

Si l'un des camps a atteint le *seuil de victoire*, c'est lui qui gagne la bataille et ses ennemis fuient (sauf s'ils n'ont aucune Échappatoire, dans ce cas elles sont massacrées).

Si les deux camps atteignent le *seuil* le même tour, c'est celui qui totalise le plus de *points de victoire* qui l'emporte, mais la victoire n'est pas aussi éclatante.

Si les deux camps arrivent exactement au même nombre de *points de victoire*, aucune armée est n'a vaincue et les survivants peuvent rejoindre leur camp et compter leurs morts.

Si aucun camp n'a atteint le *seuil*, passez à la sixième phase et recommencez tout.

Phase 6 : nouveau tour

Reprenez les phases 2 à 5 tant qu'un camp n'a atteint le nombre de points de victoire demandés.

Un tour de bataille représente entre 30 et 60 minutes de combat. Plus une bataille dure longtemps, et plus il y a de pertes dans les deux camps.

Bien sûr si ces règles ne vous conviennent pas vous êtes libre de les modifier et de les adapter à votre convenance. Bon jeu !

- Spongibus

Ps : pardon pour les éventuelles fautes d'orthographe ☺