

L' ART DE LA GUERRE

simulateur de bataille roleplay pour Warhammer

Cette aide de jeu a pour but de simuler de grandes batailles (plus de 100 belligérants) tout en faisant du JDR .

Les grandes batailles ne reposent pas sur les initiatives individuelles; c'est d'autant plus vrai dans une époque médiévale . Pourtant pour rendre les batailles palpitantes et leur donner un aspect épique , on peut décomposer ces conflits en résolutions individuelles puis globales .

Warhammer se prête tout particulièrement à ce genre d'exercice , et les joueurs auront l'opportunité ainsi de connaître le fracas des armes dans la masse d'un bataille rangée .

Les personnages peuvent être soit des participants passifs (un combattant parmi tant d'autres , faisant ou non partie d'une troupe) ou actifs (commandant de petites troupes , membres de l'état major ..un PJ expérimenté en l'occurrence).

Tout d'abord il faut donc définir le rôle des PJs dans le conflit à venir . N'oublier pas d'assigner cette tâche en fonction de l'aptitude à commander des personnages (une grosse Soc et /ou des compétences/talents adéquats).

Ensuite il faut quantifier les forces en présence , en estimant le potentiel de chacun , leur position etc ..en bref calculer ce que nous appellerons les facteurs de cohésion:

Plusieurs facteurs :

- **le moral (0 à 20)**

Troupes improvisée et acculées (paysans apeurés , esclaves ...) = 0

Milices urbaines = 5

Troupe de professionnels moyens =10

Chevaliers aguerris = 15

N'oubliez pas de prendre en compte les circonstances de la bataille pour évaluer le moral des troupes. Une armée opérant loin de ses bases , fatiguée par une longue marche ou privée de ravitaillements aura un moins bon moral qu'une troupe défendant son territoire contre un envahisseur ou motivée par un intérêt supérieur (Dieux, nation , ...).

Exemple :

Ulrich Bellinger, jeune aventurier spadassin , pris dans un conflit opposant ulricains et sigmarites fait partie d'une troupe de soldats du troisième régiment des griffons d'Altdorf , accordant un moral de 12 à la troupe de 3000

hommes , prêt à bouter l'ulricain jusqu'à Middenheim .En tant de paix (pas de conflit ouvert par exemple), le moral serait à 7.

Herman von Bidhofen est lui à la tête d'un ordre sigmarite prestigieux , une épée à la main depuis son plus jeune age , dirigeant une centaine de cavaliers émérites avec un moral de 16 .

- **l'expérience des troupes (0 à 20).**

Ici nous quantifions la qualité globale des troupes composant l'armée , celle de leur équipement et de leur entraînement .

Paysans , équipés de faux et de tunique = 0

Chevaliers entièrement harnachés avec leur suite d'écuyers = 20

A noter que des guerriers bien équipés ont rarement un facteur de Moral bas , l'inverse par contre n'est pas vrai (des fanatiques armés de gourdin et de fourche)

Exemple :

Ulrich Bellinger et Herman von Bidhofen font partie de corps d'armée soit nombreux , soit prestigieux , leur expérience est donc similaire , c'est à dire 15

.

- **Le commandement (0 à 10)**

La qualité du commandement influe sur la cohésion de l'armée . L'incompétence , l'entêtement ou l'hostilité entre alliés ne garantissent pas une efficacité maximale .

Au cas ou les PJs occupent un poste de commandement , leur compétences rentreront en jeu ainsi que la description de leur tactique à venir .

Exemple:

Ulrich , est il besoin de le dire , ne commande que ses jambes et sa lance ; score de 0.

Herman dirige la troupe en qualité d'officier supérieur , son score est donc de 10 . Cependant c'est un vaniteux impénitent et un incompétent notoire , il retombe à 3 .L'armure ne fait pas le soldat .

- **Le nombre (+5 à - 10)**

Une armée importante est certes impressionnante mais difficilement maniable .

Le tableau suivant vous donne les bonus /malus de cet état de fait .

1000 à 2000 hommes	+2
2000 à 4000 hommes	0
4000 à 6000 hommes	-3
6000 à 10000 hommes	-6
plus de 10000 hommes	-10

- **Le rapport de force (variable)**

Indéniablement , une armée nombreuse reste une force dans une bataille : un contre deux donne rarement raison au plus faible .En conséquence pour calculer ce rapport de force on gratifie l'armée la plus grande d'un bonus égale au ratio des deux parties qui s'affrontent multiplié par deux .

En conséquence une armée de 10000 contre 5000 obtient un bonus de +4 ($10000/5000=2 \times 2 =4$).

- **L'armement (+1 à +5)**

Encore une fois il vous faut prendre en compte une troupe dans sa globalité .Pour reprendre l'exemple de la rébellion paysanne contre l'autorité , c'est le pot de terre contre le pot de fer , donc +1 pour l'un +5 pour l'autre . Accordez ce bonus à l'armée la plus lourdement équipée.

- **La mobilité (+1 à +5)**

Le déploiement est une phase qui se doit d'être rapide pour être efficace . Une armée de skavens grouillants et nombreux peut surprendre n'importe quelle troupe à pieds , tout comme une troupe de chevaliers bretonniens percera avec rapidité une troupe de squelettes à pieds .Accordez ce bonus à l'armée la plus mobile

- **Les attaques à distance (+1 à +5)**

Il s'agit d'un bonus accordé aux troupes /armées ayant la possibilité de détruire l'adversaire avant le contact . Accordez ce bonus à l'armée la mieux équipée . Un +1 pour un léger avantage , +5 pour être le seul équipé .

- **Le terrain (+1 à +10)**

La position des armées l'une par rapport à l'autre est tout aussi décisive . L'aspect le plus évident demeure la surélévation puis vient la connaissance du terrain , entre autres . Accordez ce bonus à l'armée la plus avantagée .

Maintenant il ne reste plus qu'à calculé le score de cohésion de chacune des armées et de passer dans le vif du sujet .

Exemple :

Ulrich Bellinger va combattre sur le front . Des troupes orcs se dirigent vers les bordures frontalières de l'empire . Le conflit est inévitable .

3000 soldats du troisième régiment des griffons d'Altdorf dirigés par un officier compétent.

Moral : 12

Expérience : 15

Commandement : 5

Nombre : 0

Rapport de force : 3000 hommes contre 600 orcs donc +10

Armement : +2

Mobilité : rien ...le mouvement de troupes des orcs est plus rapide ; ils ont faim , ils sont idiots , c'est donc eux qui ont ce bonus !!

Attaque distance : rien ..ce sont des spadassins

Terrain : +6 . Les troupes connaissent la région , et ce sont placées en embuscade en haut des collines abondantes dans la région .

Donc **cohésion** = 50 , les peaux vertes vont regretter de s'être aventuré en terre impériale !!

Résolution des conflits :

Après moult calculs et tergiversations , la fresque barbare des combats de masse va se dérouler en 4 actes .

1° Description : le rôle du MJ consiste à donner tous les éléments aux joueurs pour interagir au mieux avec ce milieu hostile . Il doit aussi montrer l'évolution du conflit , les baisses de moral , les replis en terrain favorable , défavorable et surtout répondre à toutes les questions des PJs .

2° Commandement : Les PJs à un poste de commandement , les PNJs affectés à cette fonction ou tout simplement une troupe doivent faire un test de commandement avec la compétence Soc associée avec la compétence/talent adéquat (commandement , tactique etc ...).

Pour rappel la réussite est critique quand le jet se fait avec 2 degrés de réussite (+20%)
 L'échec critique est associé à deux degrés d'échec (-20%)

Test	Réussite critique	Réussite	Echec	Echec Critique
Quartier Général	+5	+2	-2	-5
Cmdt subordonné	+2	+1	-1	-2

Les PJs peuvent être considéré plutôt comme des subordonnés dans leur fonction de commandement .

Ce bonus est ajouté au score de cohésion .

3° Roleplay :

C'est la partie qui nous intéresse et qui va mettre en avant les PJs .Il faut déterminer par le roleplay quelle attitude les PJs adoptent dans le conflit .

4 attitudes générales :

-Héroïque (H): Le PJ va au devant du danger et a la ferme intention de faire pencher la bataille dans son camp .

-Agressif (A): Le PJ , sans héroïsme inutile , prend sa part au combat .

-Prudent (P): Le PJ ne va pas en première ligne et attend de voir ce qui se passe , sans refuser de combattre éventuellement .

-Timoré (T): Le PJ reste en arrière et refuse le combat si possible .

Il suffit de tirer sur la table d'événement pour voir les obstacles dressés par l'adversité lors du tour de combat . Vous êtes libre de mettre des événements de votre cru et /ou de re-tirer le jet .

Evènements	Jet	H	A	P	T
Un commandant ami est fait prisonnier (Il peut être secouru ce tour –ci , adversité de 1d6 ennemis moyens) -5 pts Cohésion en cas d'échec .	1-10				
Personnage encerclé par 3 ou 6 ennemis moyens (Par 1D6 +2 ennemis moyens)	11-20				
Compagnie du personnage isolée - 3 pts de Cohésion	21-30				
Champion ennemi défiant le personnage +2 au test de Combat pour le vainqueur	31-40				
Personne à proximité d'un chef ennemi 1D6 ennemis forts à se défaire en cas de succès + 5pts de Cohésion	41-50				
Personnage cible de tirs 1D3 tirs immédiats	51-60				
Personnage devant une position fortifiée ennemi.	61-70				
Monture du personnage blessée/tuée	71-75				
Troupes ennemies en déroute (percée éventuelle)	76-82				
Troupes du PJ en déroute (uniquement si le score de cohésion est inférieur à 10)	83-90				
Autres événements (se referer aux possibilités d'actions)	91-100				

En plus des événements décrits les PJs peuvent accomplir diverses actions , selon leur attitude , dont voici quelques exemples .

Evènements	H	A	P	T
Défier un champion adverse En cas de succès , +1 au test de combat				
Charger un porteur de bannière (1D6 adverses forts à défaire) +2 au test de combat .				
Capturer un tambour En cas de succès , -2 au test de combat de l'adversaire				
Secourir un compagnon en difficulté				
Fuir le champ de bataille				
Motiver les hommes aux alentours En cas de succès , +2 au test de combat				
Rallier une troupe en difficulté Avec un test de Cdt réussi , +4 au score de cohésion				
Diriger une attaque audacieuse (1D3 ennemis forts à défaire) +2 au test de combat				
Réorganiser ses troupes en défense Avec un test de Cdt réussi , +2 au score de cohésion				
Tenter une manœuvre d'encerclement Avec un test de Cdt réussi , +3 au test de combat				
Occuper une position défensive plus intéressante Avec un test de Cdt réussi , +2 au test de combat				
Récupérer une monture				
Rejoindre un autre PJ				

Les bonus /malus sont valables pour le tour suivant.

4° Combat

Munissez vous d'un D10 et appliquez les différents modificateurs cumulés pdt les évènements et actions de ce round de combat :

Score de cohésion

+résultats des tests de commandement

+les modificateurs induits par les actions des PJs

+1D10

Comparez les scores des deux armées , le plus fort gagne ce tour .

Soustrayez au vaincu la moitié de la différence des deux scores et au vainqueur le quart.

Sur un 1 sur le D10 , le vaincu /vainqueur double ses pertes .

Sur un 10 , il les réduit de moitié .

En cas d'égalité , perte de 2 points de cohésion dans les deux cas

5° Pertes humaines

Le résultat tombe comme un couperet macabre , et il est temps de payer le prix du sang .

Plusieurs possibilités :

- Le score de cohésion passe à 0 , la troupe concerné est défaite et /ou détruite.

- Le score de cohésion est égal a la moitié du score initial , le général peut se retirer

(tirez un D10 si le résultat est inférieur au score de commandement , la retraite est sonnée).

- Sans retrait de l'un des deux camps , nouvelle séquence de combat .

Un vainqueur doit passer quand même à l'addition à l'issue de chaque round de combat , et le tableau suivant montre pendant toutes les séquences le pourcentage de pertes , tout ceci restant indicatif.

% de pertes du vainqueur / % de pertes du vaincus

Séquences	Tués	Blessés	Capturés	Fuyards
1-2	5/5	5/10	0/10	0/20
3-4	5/10	5/10	0/10	5/20
5-6	10/15	10/10	0/10	5/20
7-8	15/20	10/15	5/10	5/15
9-10	15/20	10/20	5/10	5/10
11+	20/30	15/25	5/10	5/10

N'oubliez pas que certains facteurs sont amenés à changer comme le moral , le nombre entre autres .

Voilà pour l'essentiel , le tout restant modulable avec d'autres systèmes de jeu .

Cette Aide de jeu est tiré d'un article de Backstab N°6 de nov/dec 1997.

Les tableaux qui suivent permettent de synthétiser toutes les infos nécessaires à un bon conflit .