

# COMBATS DE MASSE

Adapté du supplément *B/X Companion* de Running Beagle Games, ce système permet de simuler de façon abstraite des affrontements de grande ampleur, impliquant plusieurs dizaines, centaines, ou milliers de combattants.

Par exemple, une unité de 30 cavaliers pourrait être notée ainsi :

30 cavaliers : CA 5, DV 1, Dommages 1-8, Moral 9, PVT 120.

## ARMÉES ET UNITÉS

Une armée est dirigée par un ou plusieurs commandants, qui peuvent être des personnages joueurs, et elle est organisée en unités composées de troupes à l'équipement similaire. Chaque unité est traitée comme un seul personnage au combat. Par exemple, une armée peut être composée de deux unités de cavaliers lourds, d'une unité d'archers et d'une unité d'infanterie légère. Une unité est considérée **comme engagée** lorsqu'elle est au contact d'une unité adverse ; sinon elle est considérée comme **libre**. Enfin, une unité est dite **démoralisée** lorsqu'elle a raté son test de moral.

Une unité est dite d'**élite** si elle a participé à aux moins deux batailles victorieuses en gardant au moins 50 % de ses membres d'origine. La taille d'une unité d'élite peut donc diminuer au fil des pertes, mais elle perd son statut d'élite dès qu'elle intègre de nouvelles recrues, à moins que celles-ci proviennent aussi d'une unité d'élite de même type.

## Caractéristiques des unités

Une unité est déterminée par les caractéristiques suivantes : nombre d'individus, Classe d'Armure (CA), Dé de Vie (DV) moyen d'un individu, dommages de l'arme principale de l'unité, moral et Points de Vie Totaux (PVT) de l'unité.

## Points de Vie

Les Points de Vie d'un individu membre d'une unité, ou PVI, sont égaux au maximum des DV divisé par 2. Par défaut, un DV est égal à 1d8. Ainsi, un soldat d'une unité avec 2 DV aura 8 PVI (16/2).

Les Points de Vie Totaux représentent les dommages qu'une unité peut subir. Les PVT sont calculés en multipliant le nombre d'individus de l'unité par leurs PVI. Par exemple, comme les 30 cavaliers montrés plus haut ont 4 PVI, l'unité possède  $30 \times 4 = 120$  PVT.



# SÉQUENCE DE

## COMBAT

Par défaut, une séquence dure une heure, soit six tours, mais elle peut représenter un laps de temps plus long, notamment en cas de siège. Lors d'une séquence, les ordres sont donnés, les unités se déplacent, tirent et combattent, puis se retirent pour un bref répit avant de reprendre les hostilités.

Une séquence de combat est découpée en cinq phases :

1. Phase de commandement : les commandants indiquent leurs ordres ;

2. Phase de tir : les tests d'attaques à distance sont effectués ;

3. Phase de mouvement : les unités se déplacent, soit en engageant une unité ennemie, soit en se repliant ou en fuyant ;

4. Phase de mêlée : les tests d'attaques de mêlée sont effectués ;

5. Phase de moral : les tests de moral et de ralliement sont effectués.

## PHASE DE

### COMMANDEMENT

Les commandants en chef révèlent simultanément leurs ordres en indiquant les actions de toutes leurs unités pour cette séquence. Afin d'éviter les litiges, le MdT peut demander une rédaction au préalable des ordres sur une feuille.

## Ordres possibles

**Tir** : seule une unité libre et équipée de projectiles peut attaquer à distance. De plus, elle ne peut cibler qu'une seule unité adverse libre. L'unité ne pourra pas se déplacer, et une unité adverse pourra l'engager.

Si elle est engagée par un adversaire, elle pourra attaquer lors de la mêlée.

**Engagement** : si l'unité est libre, elle vient au contact d'une unité adverse libre ou déjà engagée et l'attaquera lors de la phase de mêlée. Si l'unité est déjà engagée, elle attaquera une unité contre laquelle elle est engagée lors de la phase de mêlée.

**Repli** : action réservée aux unités d'élite, montées, et volantes, qu'elles soient démoralisées ou non. L'unité devient libre à la fin de la séquence, et ne peut être attaquée par les unités adverses contre laquelle elle était engagée. **Option** : si l'unité se replie alors qu'elle était engagée par plusieurs unités, les autres unités en dehors de la première pourront choisir de l'attaquer à la fin de la phase de mouvement.

**Retraite** : l'unité engagée non démoralisée est libre à la fin de la séquence, mais elle pourra être attaquée lors de la phase de mouvement par une des unités ennemies contre laquelle elle était engagée.

**Fuite** : seul ordre possible pour une unité démoralisée qui est engagée. Fonctionne comme une retraite, mais l'unité ennemie qui aura infligé le plus de dommages à l'unité en fuite lors de la séquence précédente aura un bonus de + 10 % à son pourcentage multiplicateur.

**Aucune action** : seul ordre possible pour une unité libre qui a été démoralisée par des tirs.

Rallier : ne fonctionne que sur une unité démoralisée et libre. Lors de cette phase, le commandant effectue un test de moral. S'il réussit, l'unité peut à nouveau agir normalement. Sinon, elle quitte définitivement le champ de bataille. Si l'unité n'est pas libre lors de la phase de moral, l'ordre est annulé.

## TIRS ET MÊLÉE

### Restrictions

Tirs : seules les unités libres et équipées de projectiles sont capables de tirer sur une unité ennemie, celle-ci devant aussi être libre.

Mêlée : une unité ne peut attaquer qu'une seule unité ennemie, quel que soit le nombre d'unités ennemies contre lesquelles elle est engagée.

### Méthode de résolution

Les tirs et les attaques de mêlée sont résolus simultanément à la fin de leurs phases respectives (phase de tir pour les tirs, phase de mêlée pour les mêlées), et les dommages ne sont comptabilisés qu'en fin de phase.

La formule suivante est utilisée pour déterminer le total des dommages infligés par une unité :

**(Résultat des dommages de l'arme à distance ou de mêlée de l'unité attaquante) x (nombre de troupes de l'unité attaquante) x (pourcentage multiplicateur).**

Pour obtenir le pourcentage multiplicateur, il faut consulter la table de combat de masse en fin de document.

Le total des dommages est ensuite soustrait des PVT de l'unité ennemie à la fin de la phase. Enfin, les soldats survivants sont déterminés en divisant les PVT par les PVI : si l'unité de 30 cavaliers évoquée plus haut avait perdu 20 PVT, il ne resterait donc plus que  $100 - 20 = 80$  PVT, et  $80 / 4 = 20$  cavaliers.

### Exemple de tir

100 archers (DV 1, Dommages 1d6) attaquent une unité de 50 piquiers (DV 1, CA 4, PVT 200). Le pourcentage multiplicateur pour 1 DV contre une CA 4 est égal à 30 %. Le commandant des archers lance 1d6 (dommages de l'arme) et obtient un 5. Les dommages totaux infligés sont donc égaux à  $5 \times 100 \times 0,30$ , soit 150. À la fin de la phase de tir, l'unité de piquiers est réduite à 50 PVT et ne compte plus que 13 soldats ( $50 / 4$  et arrondi au supérieur).

### Exemple d'attaque de mêlée

500 épéistes (CA 4, DV 1, Dommages 1d8, Moral 8, PVT 2 000) engagent 100 ogres (CA 5, DV 4 + 1, Dommages 1d10, Moral 10, PVT 1800). Le pourcentage multiplicateur des épéistes est égal à 35 %, contre 50 % pour les ogres. Les épéistes obtiennent 3 sur leur jet de dommages et infligent donc  $3 \times 500 \times 0,35 = 525$  dommages, réduisant les PVT des ogres à 1275, tuant ainsi 29 ogres.

Les ogres obtiennent un 7 au jet de dommages et infligent donc  $7 \times 100 \times 0,5 = 350$  dommages, tuant donc 88 épéistes. Lors de la séquence suivante, il restera donc 71 ogres opposés à 412 épéistes.

# MORAL ET RALLIEMENT

Lors de cette phase, toute unité ayant perdu au moins un de ses membres doit tester son moral. Le commandant lance 2d6 et essaie d'obtenir un résultat égal ou inférieur à sa valeur de moral. Les modificateurs suivants s'appliquent :

L'unité :

- est libre, + 1 ;
- est engagée contre une unité ayant plus du double de ses PVT, - 1 ;
- est engagée contre une unité ayant plus du triple de ses PVT, -1 ;
- a perdu plus de 50 % de ses effectifs, - 1 ;
- a perdu plus de 75 % de ses effectifs, - 2 ;
- est engagée contre une unité immunisée à ses attaques, - 2 ;
- défend sa contrée natale, + 1 ;
- défend sa ville ou son village natal, + 2.

Une unité qui rate son test de moral est démoralisée ; durant la phase de mouvement de la prochaine séquence, elle tentera de fuir (ordre Fuite) ou, dans le cas d'une unité d'élite, montée ou volante, de se replier (ordre Repli).

Si une unité engagée tente de fuir, l'unité ennemie qui lui a infligé le plus de dommages lors de la séquence où elle a été démoralisée peut immédiatement effectuer une attaque de mêlée avec un bonus de + 10 % au pourcentage multiplicateur. Par exemple, si les épéistes de l'exemple précédent ratent leur test de moral et

tentent de fuir, les ogres pourraient les attaquer avec un pourcentage multiplicateur de 60 % au lieu de 50 %. Notez aussi que cette attaque a lieu durant la phase de mouvement, pas durant la phase de mêlée. Enfin, si l'unité victorieuse de la mêlée est déjà engagée contre d'autres unités ou qu'elle est engagée par d'autres unités durant la phase de mouvement, elle devra choisir entre attaquer l'unité démoralisée ou une des autres unités. Par exemple, si une unité de cavaliers engage les ogres lors la phase de mouvement, ceux-ci devront choisir entre attaquer les cavaliers lors de la phase de mêlée ou attaquer les épéistes en fuite lors de la phase de mouvement.

Le commandant d'une unité démoralisée peut tenter de la rallier à la fin de la séquence suivant sa fuite si, et uniquement si, l'unité est libre ; pour ce faire, il effectue un test de moral en appliquant les modificateurs vus plus haut. En cas d'échec au test, l'unité démoralisée quittera le champ de bataille lors de la prochaine phase de mouvement.

## Cas particuliers

Clerc ou paladin : les fidèles d'un clerc ou d'un paladin ne rateront jamais leur test de moral tant que celui-ci est vivant, mais deviendront automatiquement démoralisés s'il meurt. Les créatures avec un moral de 12 ne testent jamais leur moral, même si elles ont subi beaucoup de pertes.

Unité démoralisée à cause d'un tir : une unité libre démoralisée à cause d'un tir ne peut rien accomplir durant la séquence suivante : elle ne peut pas se déplacer ou tirer, bien qu'elle puisse attaquer normalement si une unité ennemie l'engage. Si cette unité est toujours libre à la fin de la séquence suivant sa débandade, son commandant peut tenter de la rallier.

# RÈGLES SPÉCIALES

## Commandants émérites

Pour chaque bonus de + 1 lié à l'INT du commandant en chef (13-15 +1, 16-17, +2, 18 +3), une unité peut obtenir un bonus de + 5 % à son pourcentage multiplicateur lorsqu'elle attaque. Ce bonus peut aussi être réparti entre plusieurs unités, par incréments de 5 %. Par exemple, un commandant avec 18 (+ 3) en INT pourra octroyer un bonus de + 15 % à une unité, un bonus de + 10 % à une unité et de + 5 % à une autre, ou encore un bonus de + 5 % à trois unités.

Pour chaque bonus de + 1 lié à la SAG du commandant en chef (13-15 +1, 16-17, +2, 18 +3), chaque unité de l'armée peut diminuer le pourcentage multiplicateur des ennemis de 5 % à chaque séquence où elle ne se déplace pas et n'engage pas d'unité ennemie en mêlée. À contrario, un commandant avec un malus à la SAG (pour un score en deçà de 9) augmente ce pourcentage multiplicateur de + 5 % par point de malus.

## Créatures avec attaques spéciales

Une unité de créatures avec une attaque spéciale, comme le poison, la pétrification ou le drain de niveau, tue trois fois plus d'ennemis lors d'une séquence. Par exemple, si une unité de vampires infligeait 100 dommages à une unité de 100 épéistes, ceux-ci perdraient non pas 25 hommes, mais 75 hommes. Le MDT peut préférer gérer ces monstres comme des héros, des officiers ou encore des créatures énormes (voir plus bas). Par exemple, il peut décider qu'un dragon compte à la fois comme créature énorme et comme créature volante : le souffle du dragon infligerait les mêmes dégâts qu'une créature énorme en mêlée, tuant DV x 10 soldats d'une unité standard.

## Créatures énormes

Les créatures énormes combattent comme des héros. Si les héros ne les attaquent pas et qu'ils n'ont pas d'ordres précis (abattre des fortifications par exemple), ils chercheront d'autres créatures imposantes avant de se rabattre sur les unités standards. Celles-ci ne sont pas de taille à les affronter : elles subissent automatiquement des dommages égaux à 10 fois le DV du monstre à chaque séquence. Par exemple, un ver pourpre (150 PV) tuera 150 soldats d'une unité d'infanterie lourde ou 37 ogres (15 x 10/1 or 15 x 10/4) en une phase. Les unités engagées contre de tels monstres deviendront automatiquement démoralisées. Heureusement pour elles, les monstres ignoreront les unités en fuite, en se focalisant sur les unités encore aptes.

## Créatures immunisées

Une unité de créatures immunisées contre les attaques de l'unité contre laquelle elle est engagée ne subira aucun dommage et multiplie son total de dommages par cinq. Par exemple, une unité de 20 loups-garous (CA 5, DV4, Dommages 2d4, Moral 8, PVT 320) attaque une unité de 100 épéistes (CA 4, DV 1, Dommages 1d8, Moral 8, PVT 400). Ayant obtenu 6 au jet de dommages, les loups-garous infligent donc  $6 \times 20 \times 0,45 \times 5$ , pour un total de 270 dommages, tuant ainsi plus de la moitié des fantassins sans subir de pertes. De plus, les unités incapables de blesser leurs adversaires subiront un malus supplémentaire de -2 à leurs tests de moral.

## Créatures volantes

Seules d'autres unités volantes peuvent engager une unité volante. Lorsqu'une unité volante engage une unité non volante, elle double son total de dommages et réduit de moitié le total infligé par l'unité non volante ennemie. De plus, elle peut utiliser l'ordre de repli comme une unité

montée ou d'élite.

## Créatures régénérantes

À moins d'affronter une unité spécialement équipée contre elles (par exemple des épéistes équipés de torches et d'huile contre des trolls), une unité de créatures régénérantes récupère à la fin de chaque séquence un nombre de PVT égal à  $10 \times$  la vitesse de régénération  $\times$  le nombre d'individus de l'unité au début de la séquence. Les PVT de l'unité ne doivent pas dépasser ceux qu'elle avait au début de la bataille.

## ÉTENDARDS DE BATAILLE

Le commandant en chef peut confier à une unité ses étendards de bataille, un drapeau orné des couleurs ou du symbole de l'armée ou du commandant. Tant que cette unité est sur le champ de bataille, toutes les unités amies reçoivent un bonus de +1 aux tests de ralliement. Par contre, si cette unité est détruite ou quitte le champ de bataille, les unités amis subissent un malus de -1 à tous leurs tests de moral pour le reste des combats.

## HÉROS ET OFFICIERS

Les héros, c'est à dire les PJ et PNJ de haut niveau, peuvent agir indépendamment des autres unités d'une armée, seuls ou accompagnés par des gardes du corps ou des compagnons d'armes. Ils multiplient leurs dommages par 3 lorsqu'ils affrontent des unités standards. Toutefois, ils sont censés affronter des ennemis de leur trempe plutôt que de s'en prendre à la piétaille, et le MdT peut infliger des malus au moral de leurs troupes s'ils se montrent trop couards ou prudents.

Durant la phase de déclaration d'ordres, le commandant en chef indique l'action de ses héros, que ce soit l'attaque d'un héros ou d'un monstre ennemi, lancer de sort pour aider au siège d'un château, etc. La confrontation avec un ennemi puissant et son escorte est gérée comme un combat classique (surprise, initiative, distance, etc.), mais limité à 10 rounds. Pourquoi seulement 10 rounds? Car repérer l'ennemi, se frayer un chemin jusqu'à lui et se replier avant l'arrivée de renforts ne laisse qu'un temps restreint pour le combat proprement dit. À la fin du dixième round, le héros, s'il est toujours vivant, se repliera auprès de ses troupes.



Les héros peuvent également servir d'officiers. Ils ajoutent tous leurs points de vie aux PVT de l'unité, mais n'améliorent pas les capacités offensives de l'unité; on considère qu'ils passent leur temps à donner des ordres plutôt qu'à combattre. Si le reste des PVT est perdu, le héros agit alors comme un personnage à part entière, avec ses caractéristiques standards et avec le bonus aux dommages indiqué plus haut contre les unités standards.

Si un commandant en chef meurt durant la bataille, toutes les unités de son camp doivent immédiatement effectuer un test de moral avec un malus de - 2. En cas d'échec, elles se rendent à la fin de la séquence. Même en cas de réussite, elles subissent un malus de - 2 à leur moral pour le reste de la bataille.

## TACTIQUES ET MANŒUVRES

L'utilisation de figurines ou de compteurs n'est pas nécessaire, bien qu'elle puisse aider à visualiser l'emplacement et les déplacements des unités. S'il le désire, le MdT peut lier le déplacement des unités à la situation sur le terrain : des unités peuvent être placées de façon à intercepter des ennemis et le terrain peut limiter les possibilités de mouvement des armées. Des pièges, des manœuvres d'enveloppement, ou des formations ingénieuses peuvent apporter des bonus, par exemple + 5 % ou + 10 % au pourcentage multiplicateur.

### Unités montées et charges de cavalerie

Afin de simuler les charges, les unités montées munies de lances doublent le total de leurs dommages durant la séquence où elles s'engagent dans une mêlée. Si deux unités montées s'engagent l'une l'autre durant une même séquence, les deux doubleront le total de leurs dommages.

Une unité de fantassins maniant des armes d'ast (lance, hallebarde) et qui ne s'est pas déplacée durant la séquence pas double le total de ses dommages contre une unité qui la charge.

## Sièges

Lors d'un siège, une des armées est protégée par une fortification, mais elle est vulnérable au blocus de l'adversaire aussi bien qu'aux armes de siège.

Le MdT devrait noter avec soin l'approvisionnement des deux armées en eau, en nourriture, et en munitions (pour les arcs, les arbalètes, les catapultes, etc.), car les sièges sont souvent des guerres d'attrition. Il a aussi intérêt à diviser la fortification en sections (par exemple section Ouest, section Nord, etc.) appropriées à la configuration des lieux pour simplifier les ordres des commandants.

L'objectif des assiégeants est de créer une brèche dans les fortifications des assiégés. Tant que les fortifications sont intactes, les assiégés subissent seulement un quart du total des dommages infligés par les assiégeants. De plus, les assiégeants doivent avoir le matériel nécessaire pour lancer des offensives : projectiles, échelles, tours de siège, etc.

Lors de la phase d'ordres, le commandant des assiégeants indique quelle section de la fortification il désire attaquer, et le commandant des assiégés assigne ensuite des unités pour défendre cette section. Si le commandant des assiégés ne veut pas ou ne peut pas assigner des unités à cette section, les unités assiégeantes ouvrent immédiatement une brèche dans la fortification. Si les unités défendant la section sont démoralisées, les assiégeants peuvent là aussi ouvrir une brèche. Toutefois, les assiégés bénéficient d'un bonus au moral de +2, comme s'ils défendaient leur ville ou village natal.

Il existe quatre autres méthodes pour ouvrir une brèche :

- Arme de siège : les catapultes et les trébuchets peuvent ouvrir des brèches en quelques séquences. Voici la section suivante pour plus d'informations.
- Béliet : il faut 2d4 séquences pour que l'unité maniant le bélier détruise le portail, sous réserve qu'elle survive aux attaques des assiégés.
- Magie : Cor de Dévastation, sort de Désintégration ou de Passe-Muraille...
- Ruse : cheval de Troie, ouverture du portail par un assiégé corrompu ou une équipe infiltrée...

Une fois la brèche ouverte, les unités libres des assiégeants peuvent engager les unités des assiégés dans la fortification. Le MdT pourra toutefois restreindre le nombre maximum d'unités pouvant pénétrer dans la fortification, selon la taille de la section et le type de brèche ouverte. Au cours de la séquence suivant la brèche, le total des dommages infligés aux assiégés est réduit de moitié, puis les assiégés perdent leur avantage défensif.

Les unités que le commandant des assiégés n'assigne pas à des sections de la fortification peuvent effectuer des sorties pour attaquer, surprendre ou harasser les assiégeants. Si les forces de sortie sont des unités montées ou d'élite, elles peuvent se désengager et se replier dans la fortification lors de la séquence suivante sans causer de brèche. Toutefois, elles ne seront pas disponibles pour défendre la fortification durant la séquence de leur repli.

## Exemples d'armes de siège

**Baliste** (250 PO) : utilisable sur un navire, cette arbalète géante doit être maniée par deux servants et ne peut pas endommager un château ou une forteresse. En combat individuel, elle peut tirer à un rythme d'un tir tous les quatre rounds, à une portée de 160 m, et avec le jet d'attaque d'un guerrier de niveau 2. En combat de masse, elle peut tirer à chaque phase de tir. Un tir peut infliger 2d6 + 2 dommages en combat individuel et 5d6 contre une unité en combat de masse.

**Catapulte légère** (500 PO) : cette arme sert uniquement contre des cibles stationnaires ou lentes (comme une unité de soldats se déplaçant en formation). Il faut quatre séquences avant qu'une catapulte légère ouvre une brèche dans une muraille en pierre, huit pour détruire une tour moyenne (dix pour une grande tour). Elle inflige 6d6 dommages contre une unité lors de la phase de tir et doit être maniée par 2 à 4 servants.

**Catapulte lourde** (1 000 PO) : elle fonctionne comme une catapulte légère, mais elle est capable d'ouvrir une brèche dans une muraille en trois tours, et inflige 8d8 dommages contre les unités. Elle nécessite trois à cinq servants, dont un ingénieur.

**Trébuehet** (2 000 PO) : elle fonctionne comme une catapulte légère, mais elle est capable d'ouvrir une brèche dans une muraille en deux tours, et inflige 10d10 dommages contre les unités. Elle nécessite quatre à six servants, dont un ingénieur.



### Table de combat de masse

#### Classe d'armure de l'unité en défense (% multiplicateur pour les dommages)

DV de l'unité	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
Humain normal (paysan)	50 %	45 %	40 %	35 %	30 %	25 %	20 %	15 %	10 %	5 %	5 %	5 %	5 %
1 et moins	55 %	50 %	45 %	40 %	35 %	30 %	25 %	20 %	15 %	10 %	5 %	5 %	5 %
1+ à 2	60 %	55 %	50 %	45 %	40 %	35 %	30 %	25 %	20 %	15 %	10 %	5 %	5 %
2+ à 3	65 %	60 %	55 %	50 %	45 %	40 %	35 %	30 %	25 %	20 %	15 %	10 %	5 %
3+ à 4	70 %	65 %	60 %	55 %	50 %	45 %	40 %	35 %	30 %	25 %	20 %	15 %	10 %
4+ à 5	75 %	70 %	65 %	60 %	55 %	50 %	45 %	40 %	35 %	30 %	25 %	20 %	15 %
5+ à 6	80 %	75 %	70 %	65 %	60 %	55 %	50 %	45 %	40 %	35 %	30 %	25 %	20 %
6+ à 7	85 %	80 %	75 %	70 %	65 %	60 %	55 %	50 %	45 %	40 %	35 %	30 %	25 %
7+ à 9	90 %	85 %	80 %	75 %	70 %	65 %	60 %	55 %	50 %	45 %	40 %	35 %	30 %
9+ à 11	95 %	90 %	85 %	80 %	75 %	70 %	65 %	60 %	55 %	50 %	45 %	40 %	35 %
11+ à 13	100 %	95 %	90 %	85 %	80 %	75 %	70 %	65 %	60 %	55 %	50 %	45 %	40 %
13+ à 15	100 %	100 %	95 %	90 %	85 %	80 %	75 %	70 %	65 %	60 %	55 %	50 %	45 %
15+ et plus	100 %	100 %	100 %	95 %	90 %	85 %	80 %	75 %	70 %	65 %	60 %	55 %	50 %