



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5/4



# AVENTURES EN TEMPS DE GUERRE

AVENTURES EN TEMPS DE GUERRE



UNE AIDE DE JEU  
POUR TOUT JEU MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE  
CONÇUE PAR RUSSELL MORRISSEY (MORRUS)  
TRADUITE PAR DALVYN

pour le Scriptorium, <http://www.le-scriptorium.com/>

## INTRODUCTION

Ce document présente un système de combat de masse qui touche les personnages-joueurs à un niveau individuel. L'idée de base est de mettre l'accent sur les missions tactiques et stratégiques qui influenceront l'issue globale d'une grande bataille.

Le système suppose que les personnages-joueurs ont un rôle intégral dans ce combat; c'est-à-dire, que, sans leurs actions, le combat serait certainement perdu. C'est pour ça que nous pratiquons le jeu de rôle médiéval-fantastique, non ?

Vous verrez que ce système est étonnamment simple à utiliser, et qu'il permet à vos joueurs de sentir que leurs actions modifient réellement le cours de la bataille de manière significative et même vitale, sans vous forcer à utiliser de complexes règles de combat de masse à grande échelle pour gérer des unités d'armées et autres groupements.

*NdT. J'ai trouvé ce document, dont le titre original est « Warfare for Beginners » sur le site EN World, qui est d'ailleurs maintenu par l'auteur, Morrus. Il se rapproche sur certains points très fort des règles présentées dans l'aventure The Red Hand of Doom de Wizards of the Coast et reformulées dans le livre Heroes of Battle.*





## LES BASES DU SYSTÈME

Ce système repose sur une échelle de Points de Victoire (PV); les missions que les PJs réussissent font marquer des points à leur « camp », alors que le temps qui passe fait marquer des points à l'ennemi. Les valeurs vont de 0 à 20; si les Points de Victoire des PJs atteignent 20, la bataille est gagnée; s'ils arrivent à 0, la bataille est perdue.

### Les points de victoire

Vous commencerez généralement avec 10 Points de Victoire, auxquels vous ajouterez des points lorsque les PJs réussissent une mission et soustrairez des points avec le temps qui passe. Cela crée un sentiment d'urgence car, si les PJs ne font rien pendant trop longtemps, la bataille suivra son cours normal et sera perdue.

**Règle optionnelle.** *Il est possible de rendre la tâche des PJs plus facile/difficile en modifiant le score de départ. Appliquez un bonus ou une pénalité de 2 points pour les raisons suivantes :*

- les ennemis surpassent grandement les alliés en nombre
- l'existence de fortifications
- la présence de troupes volantes
- la qualité de la préparation des combattants
- l'expérience des combattants

*Evitez de vous éloigner de plus de 6 Points de Victoire du score standard de 10, afin que la tâche des PJs ne soit ni triviale ni pratiquement impossible.*

Les missions incluent des tâches d'assassinats, enlèvements, reconnaissance, espionnage, sabotage, ... Une mission réussie donnera entre 1 et 3 Points de Victoire : plus la mission est difficile, plus elle rapporte.



Le passage du temps réduit le score en Points de Victoire des PJs à un rythme de 3 Points de Victoire par Unité de Temps.

### L'échelle du système

C'est facile de changer l'échelle utilisée par ces règles. La supposition par défaut est qu'un combat durera entre 2 et 7 jours et que chaque Unité de Temps représente un jour. On suppose aussi que les missions courtes peuvent être accomplies en moins d'un jour.

C'est aussi possible d'utiliser ces règles pour gérer des combats épiques qui s'étendent sur des semaines, des mois, et même des ans ! Il vous suffit de changer la signification d'une Unité de Temps et de rendre les missions plus longues.

Prenons l'exemple d'un engagement qui devrait durer plusieurs mois. Une Unité de Temps est un mois. Les PJs disposent d'un mois pour accomplir chacune des missions qui leur sont confiées. Ces missions pourraient souvent inclure des voyages sur de longues distances, ou l'exploration complète d'un lieu assez vaste.

De cette manière, vous pouvez construire une campagne entière selon ce système. Chaque mission peut être une aventure complète en elle-même.



## MISSIONS ET ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Au cours de chaque Unité de Temps, trois types de choses se produisent. Tout d'abord, on suppose que l'armée ennemie progresse d'une manière ou d'une autre (cette progression mènerait à leur victoire si les PJs n'intervenaient pas). Ensuite, un événement aléatoire se produit, soit dans le camp des PJs, soit dans le camp ennemi. Finalement, après ces événements sur lesquels les PJs n'ont pas d'influence, ces derniers reçoivent des missions qu'ils peuvent choisir de remplir ou non.

### Missions

Pour chaque Unité de Temps, lancez 1d20 trois fois et proposez aux PJs les trois missions correspondantes. Libre à eux de tenter d'accomplir l'une de ces missions, plusieurs d'entre elles, ou même toutes les trois. Toute mission qui échoue ou que les PJs ne tentent pas au cours de cette Unité de Temps peut être réalisée plus tard, à condition qu'un échec n'induisse pas une pénalité.

Une mission réussie fait gagner au « camp » des PJs un certain nombre de Points de Victoire indiqué dans la colonne « Réussite ». Une mission qui se solde par un échec signifie une possible perte de Points de



Victoire, comme indiqué dans la colonne « Echec » ci-dessous. Si la pénalité d'échec est de 0 Point de Victoire, la mission peut être tentée à nouveau plus tard.

d20	Mission	Réussite	Echec
1	Assassinat	1	0
2	Assassinat important	3	0
3	Duel de champions	2	-2
4-5	Sabotage mineur	1	0
6	Artefact	4	0
7	Sabotage majeur*	2	-1
8-9	Reconnaissance	1	0
10	Espionnage	3	0
11	Enlèvement	2	0
12	Enlèvement important	4	0
13-14	Attaque	3	-1
15-16	Défense	2	-2
17	Garde du corps	1	-2
18	Contre-espionnage	2	-2
19	Moral	2	0
20	Alliés	4	0

(\*) Un sabotage majeur peut cibler une installation mieux défendue ou plus grande qu'un sabotage mineur, ou il peut s'agir d'un groupe de trois actes de sabotage mineur.

**Note importante.** Les missions qui comportent une pénalité en cas d'échec sont comptées comme des échecs si elles ne sont même pas tentées. Le temps est une considération critique : les PJs n'ont par exemple pas le temps d'attendre le lendemain pour défendre cette brèche dans le mur; ne pas s'occuper de cette mission immédiatement ou la tenter et échouer entraîne les mêmes conséquences.

### Événements aléatoires

Pour chaque Unité de Temps, lancez 1d12 et consultez la table suivante pour déterminer un événement aléatoire.

Un événement peut s'appliquer à n'importe quel côté de la bataille (celui des PJs ou des ennemis); ceci aussi devrait être déterminé de manière aléatoire.

d12	Événement	VP
1-2	Changement de climat	1
	Un changement soudain du climat favorise un camp ou l'autre.	
3	Renforts	3
	Des renforts arrivent pour un camp ou l'autre.	
4	Maladie	3
	Une épidémie ou un autre problème de santé touche un camp ou l'autre.	
5-6	Espion	2
	Certains secrets d'un des camps sont rapportés à l'autre camp par un espion.	
7-8	Héros	2
	Un des camps subit des dégâts suite à une mission réussie par un héros travaillant pour l'autre camp.	

d12	Événement	VP
9	Auspices	1
	Des prédictions négatives réduisent le moral des combattants d'un des camps.	
10	Désertion	2
	Des problèmes de désertion affaiblissent un camp ou l'autre.	
11	Traître	3
	Un individu important ou une unité de combattants d'un des camps fait défection et s'allie au camp opposé.	
12	Mort importante	3
	Un individu important ou une unité de combattants meurt. Il s'agit soit d'un assassinat soit d'une mort sur le champ de bataille.	

Selon la nature de l'événement aléatoire, un des camps perd le nombre de Points de Victoire indiqué dans la colonne VP.





## METTRE LE TOUT EN PRATIQUE

Les sections précédentes présentent les mécanismes de base pour décrire le cours du combat. Cependant, tout ceci doit être mis en pratique. Vous ne pouvez pas tout simplement dire à vos joueurs : « Votre événement pour aujourd'hui est Maladie. Les missions disponibles sont Assassinat majeur, Sabotage et Défense. » Vous devez traduire tous ces résultats en des rencontres de jeu intéressantes et variées !

Vous devriez laisser vos joueurs connaître le score qu'ils ont obtenu, et le nombre de Points de Victoire associé à chaque mission. Ceci leur permet de soupeser les différentes options stratégiques et tactiques; et cela ajoute de la tension lorsque le score en Points de Victoire approche d'une extrémité ou de l'autre.

Chaque mission disponible devrait être décrite comme une rencontre. Par exemple ...

*Le général Arvistas vous demande dans sa tente. Il vous informe que trois pièces d'artillerie montées sur les collines à l'est causent de gros dégâts parmi les défenseurs, et qu'il est impératif que ces armes soient détruites. Pour autant qu'il sache, chacune de ces armes est manipulée par trois ogres. [Sabotage important]*

*Des espions nous ont informés de la position de la tente d'un des généraux de l'armée adverse, le Seigneur Borstas, et le Général Arvistas a décidé de tenter de le capturer. Un petit groupe devra infiltrer le camp ennemi pendant la nuit, pénétrer dans sa tente pendant son sommeil, et le ramener au fort. [Enlèvement important]*

*Le moral est bas, et nous sommes pratiquement à*

*court de ressources. Il y a, dans le village proche de Bitterne, une cave pleine de bière. Obtenir cette bière et la ramener pour les troupes engendrera un regain de moral. [Moral]*

Les possibilités pour les missions sont presque infinies.

## Construire les rencontres

L'information la plus importante pour vous lorsque vous construisez les rencontres est celle-là même dont vous avez besoin pour la construction de n'importe quelle autre rencontre. Vous devez savoir le degré de puissance de votre groupe de PJ's, afin de créer une rencontre adéquate.

Certaines missions sont plus faciles que d'autres. La difficulté d'une mission correspond au nombre de Points de Victoire gagnés en cas de réussite (entre 1 et 4). Une mission à 1 point devrait être plutôt facile, alors qu'une mission à 4 points devrait forcer le groupe jusqu'à ses limites.

En termes de Facteur de Puissance, une mission à 2 points devrait avoir un FP égal au niveau moyen d'un groupe de quatre personnes. Une mission à 1 point devrait avoir un FP inférieur d'un point; une mission à 3 points, un FP supérieur d'un point; et



une mission à 4 points, un FP supérieur de deux points. Pour chaque membre en plus dans le groupe d'aventuriers, augmentez le FP d'un point.

PV	FP
1	niveau - 1
2	niveau
3	niveau + 1
4	niveau + 2

Ainsi, si un groupe de cinq personnages de niveau 8 entreprend une mission valant 2 Points de Victoire, le FP de la rencontre devrait être 9. Si ces mêmes aventuriers tentent une mission très difficile à 4 Points de Victoire, le FP devrait être 11.

## La mission elle-même

Vous devriez diviser votre mission en trois parties :

**1 - L'approche.** Les PJs doivent-ils escalader une falaise, traverser discrètement le camp ennemi, combattre pour atteindre un pont gardé, ou explorer un tunnel ou une grotte secrète ?

**2 - La mission.** C'est la partie où les PJs réalisent effectivement la tâche qu'on leur a donnée.

**3 - La fuite.** Dans la plupart des cas, les PJs devront revenir en empruntant le même chemin qu'à l'aller, mais d'autres options sont possibles.

## Idées

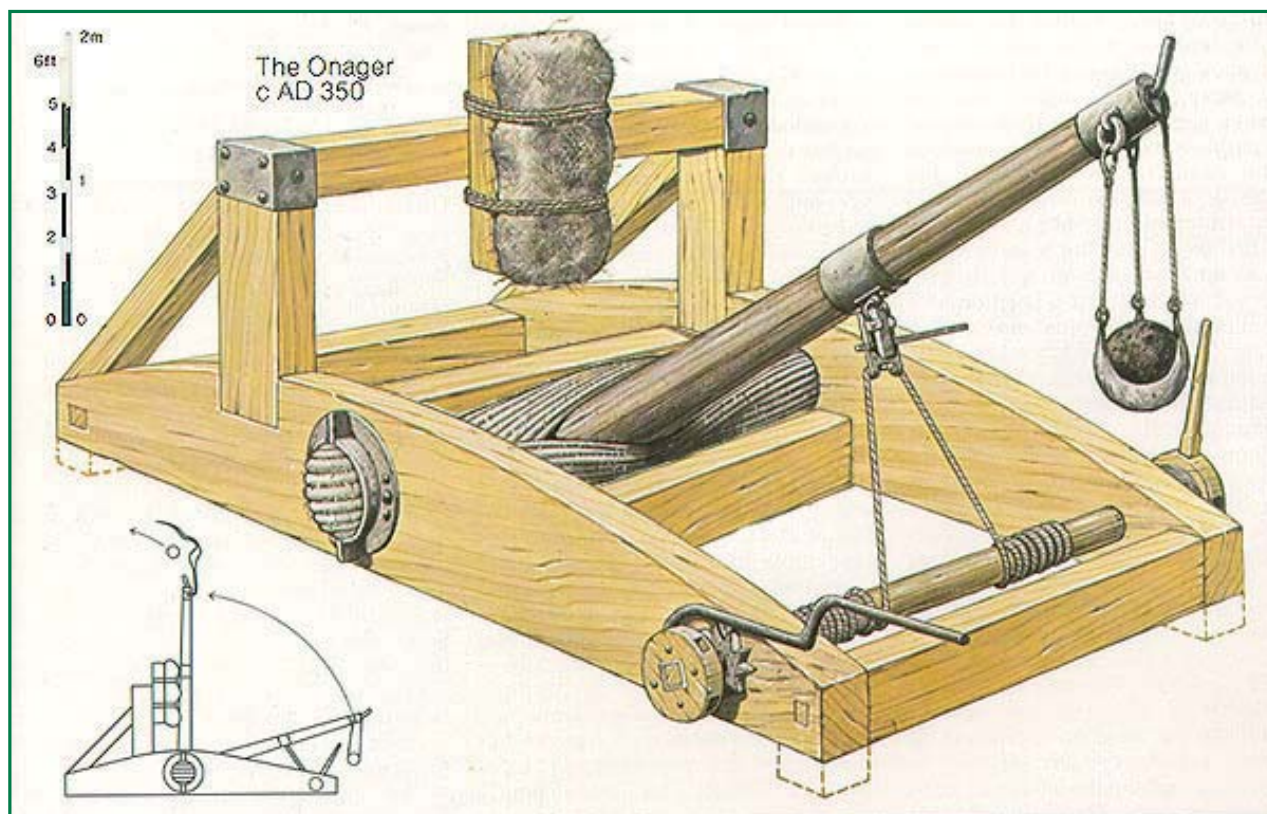
Dans cette section, on présente diverses idées pour les missions.

### Assassinat/enlèvement

- dirigeants (généraux, prêtres, magiciens)
- monstres (géants, dragons)
- héros

### Sabotage

- artillerie (catapultes, canons, onagres [voir illustration])
- construction (pont, tour de guet, portail)
- magie (portail, bassin divinatoire, autel)
- communication (désorganiser le système de messagers ennemi)
- ravitaillement (couper une voie de ravitaillement ennemie)



**Artefact**

- Obtenir la lance magique tueuse de dragon, ou une torche enchantée capable de téléporter des armées

**Duel de champions**

- Un duel entre deux champions, un de chaque camp, va modifier fortement le moral des troupes. Un des PJs représente son camp.

**Reconnaissance**

- repérer les environs à partir d'une colline proche
- visiter un réseau de grottes
- chercher un chemin pour traverser une rivière ou une gorge

**Espionnage**

- obtenir des cartes, des plans ou d'autres documents
- écouter ce qui est dit pendant un conseil ou une réunion
- recruter un agent

**Attaque**

- prendre d'assaut un pont, une colline, ou un autre emplacement stratégique
- détruire une unité en particulier
- attaquer une caravane de ravitaillement ennemie

**Défense**

- protéger une brèche dans un mur pendant que des ouvriers la réparent

- garder un pont ou un autre lieu stratégique
- venir en aide à une unité alliée en difficulté

**Contre-espionnage**

- identifier et appréhender un espion ou un traître

**Moral**

- organiser une représentation de barde
- activer un symbole (une balise, un drapeau)
- obtenir des ressources (bière, un barde, de la nourriture)

**Alliés**

- inciter la population à se soulever
- convaincre les nains du clan voisin à participer au combat



## Le passage du temps

Comme indiqué plus haut, on suppose que, sans l'aide des PJs, la bataille serait perdue. Si la bataille peut être gagnée sans leur intervention, alors l'intervention des PJs et ces règles ne sont pas nécessaires !

A chaque Unité de Temps, le camp opposé gagne automatiquement 3 Points de Victoire (ce qui revient à dire que le camp des PJs perd 3 Points de Victoire). Si les PJs ne font rien, au bout d'un moment, leur score de Points de Victoire atteindra 0 et les méchants gagneront.



## EXEMPLE DE COMBAT

Le château de Northam est assiégé ! Habité par quelques régiments de troupes inexpérimentées, il est entouré par une énorme armée de guerriers aguerris. Pire encore, l'ennemi contrôle un groupe de géants des collines qui bombardent les fortifications avec d'énormes pierres et creusent un large tunnel sous les murs. L'armée ennemie est dirigée par un magicien maléfique, le Comte Jarvis, et ses trois lieutenants. La rumeur dit que l'ennemi possède aussi un dragon, mais ce dernier n'a pas encore été vu.

Dans ce scénario, le MD établit qu'une Unité de Temps vaudra un jour.

Les modificateurs de départ :

Valeur standard	10 PV
Fortifications	+2
Nombres de combattants	-2
Troupes inexpérimentées	-2
Résultat	8

Avec 8 Points de Victoire, le château tombera dans trois jours si rien n'est fait ! C'est le moment où les héros de Northam entrent en scène !

### Jour 1

#### Événement quotidien

*Héros.* Un puissant minotaure, un héros de l'armée ennemie, extermine une unité entière de soldats à lui seul. (-2 PV)

#### Missions

*Sabotage mineur.* L'ennemi utilise une étrange machine mécanique pour creuser le tunnel. Les héros infiltreront le camp ennemi et détruisent la machine. (+1 PV)

*Enlèvement.* Les commandants du château ont décidé d'enlever un membre de l'équipe ennemie. Les héros s'infiltreront dans le camp pendant la nuit et tentent de ramener un cuisinier. Malheureusement, ils sont repérés et parviennent seulement de justesse à s'échapper vivants. (+0 PV)

*Garde du corps.* Des espions indiquent que des agents infiltrés dans le château vont tenter d'assassiner le général. Les héros montent la garde secrètement et interceptent un petit groupe de kenkus au moment où ils se dirigent vers les quartiers privés du général. (+1 PV)

A la fin du premier jour, les héros ont toujours 8 Points de Victoire. Ils devront faire mieux que ça s'ils veulent sauver le château !

### Jour 2

L'ennemi gagne 3 Points de Victoire automatiquement.

#### Événement quotidien

*Désertion.* Les rapports indiquent que l'unité de géants des collines ennemie, lassée du combat, a quitté le champ de bataille. (+2 PV)

#### Missions

*Sabotage mineur.* L'ennemi a construit une autre machine à creuser ! Elle n'a pas encore été amenée dans le tunnel : les héros doivent traverser les lignes ennemies et la détruire. (+1 PV)

*Sabotage majeur.* Il semble que l'ennemi soit capable de construire d'autres machines à creuser. La seule option valable à long terme est d'inonder le tunnel. Les héros se dirigent vers un barrage proche et le font exploser, ce qui remplit le tunnel ennemi d'eau. (+2 PV)

*Défense.* Le château possède une petite tour de guet à un peu plus d'un kilomètre à l'est. Celle-ci a été utilisée pour espionner le camp ennemi. Malheureusement, l'ennemi a décidé de la détruire et a envoyé une unité d'ogres pour ce faire. Les héros parviennent à monter une défense héroïque, prenant le dessus sur les ogres de justesse. Pour l'instant, la tour a résisté. (+2 PV)

C'était une bonne journée pour les PJ's, qui terminent au soir avec 12 Points de Victoire ! Le combat semble basculer en leur faveur !