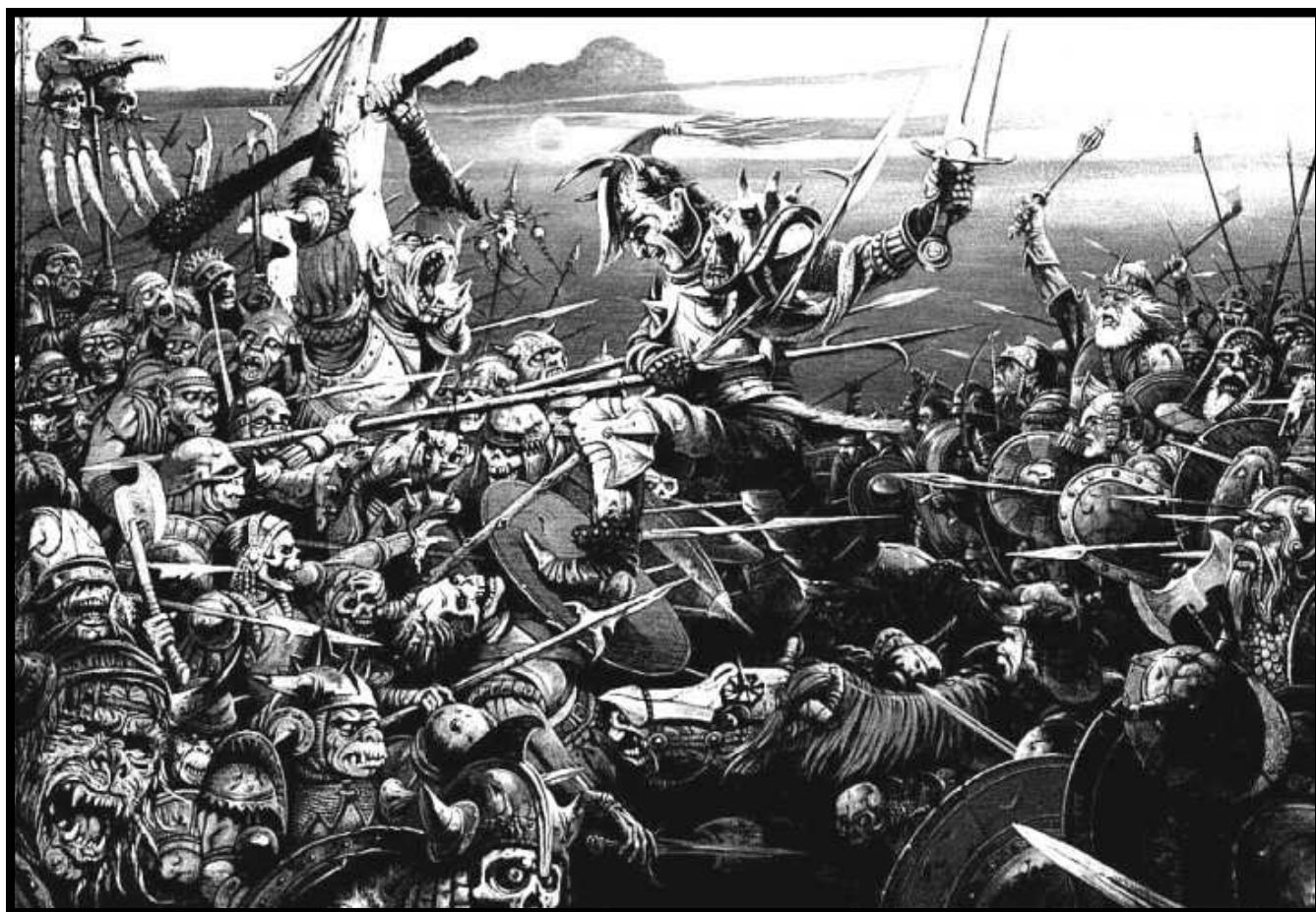


# LE COMBAT DE MASSE



Complément de règles n°2 pour **SYNAPSE**© v.3.1

*D* • signed 1993-2007

## Mentions légales

Dans le respect des lois concernant la propriété intellectuelle, les règles et le texte de ce supplément ne peuvent être reproduits, diffusés et/ou utilisés en dehors d'un cadre strictement privé sans autorisation écrite explicite de ma part.

## Crédits artistiques

Les images présentées demeurent la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et sont utilisées sans but lucratif ni volonté d'enfreindre les lois sur la propriété intellectuelle et artistique.

- ◆Chris ACHILLEOS, "Berserker"
- ◆Simon BISLEY, *Fakk2*

## Sommaire

<b>Section 1 : Subdivision du temps</b>	p. 2
<b>Section 2 : Les armées</b>	p. 3
2.1 <i>Les unités</i>	p. 3
2.2 <i>Effectif, Puissance d'Attaque et Force</i>	p. 4
2.3 <i>La qualité des troupes</i>	p. 6
2.4 <i>L'armement</i>	p. 7
<b>Section 3 : Commandement</b>	p. 8
<b>Section 4 : Déroulement d'un combat de masse</b>	p. 9
4.1 <i>Procédure générale</i>	p. 9
4.2 <i>Pertes</i>	p. 12
4.3 <i>Retraite, déroute et poursuite</i>	p. 13
<b>Section 5 : Le terrain</b>	p. 13
<b>Section 6 : Expérience</b>	p. 14
<b>Section 7 : Réserve(s)</b>	p. 15
<b>Section 8 : Sièges et attaques de places fortifiées</b>	p. 15
8.1 <i>Les places fortes</i>	p. 15
8.2 <i>L'assaut</i>	p. 16
8.3 <i>Le siège</i>	p. 17
<b>Section 9 : Combat de masse entre véhicules et flottes de guerre</b>	p.18
9.1 <i>Unités</i>	p. 19
9.2 <i>Déroulement du combat</i>	p. 20
<b>Fiches d'ordre de bataille</b>	p. 23

Le combat de masse est un affrontement impliquant -comme son nom l'indique- des effectifs beaucoup plus importants que le combat singulier. Les batailles sont assez fréquentes dans les univers antiques (comme la Grèce mythique d'Homère) ou médiévaux (et particulièrement médiévaux fantastiques comme ceux décrits par J.R.R. Tolkien ou M. Moorcock). Dans les univers techniquement plus avancés (contemporains, S.F.), les armements et principalement les armes à feu (ou, a fortiori, énergétiques) laissent de moins en moins de place aux affrontements de grande ampleur, aux féroces et meurtrières batailles rangées telles qu'elles se menaient jusqu'au début du XX<sup>ème</sup> siècle. Cependant, il est parfaitement possible de les appliquer également dans un univers SF pour simuler la lutte épique entre des commandos en exoarmures lourdes (vous avez dit Heinlein?) se précipitant contre des hordes cyberextros dans un immense fracas psychédélique de missiles thermotropes à la sauce manga...

Ce complément de règles est destiné à régler le plus rapidement possible ces affrontements dans lesquels les personnages se trouvent noyés dans la masse des combattants. Dans la perspective d'un Jeu de Rôles, cela veut dire savoir qui gagne la bataille et combien de macchabées vont y rester en chair à corbeau (surtout s'il s'agit des personnages des joueurs).

L'idéal est que le Maître de Jeu prévoit un plan permettant de visualiser la situation (type de terrain, accidents et relief, fortifications diverses, etc.). Cependant, si le réalisme reste une nécessité, la pure simulation militaire n'est pas le véritable but recherché puisque, dans un Jeu de Rôles, les personnages des joueurs doivent rester le centre d'intérêt. Ils ne doivent donc pas se trouver totalement dépassés par les événements et complètement perdus au milieu de combats entre de grandes armées où leur sort va se jouer sur un ou deux jets de dés. L'ensemble des règles ci-après constitue une base que les Maîtres de Jeu se doivent d'adapter en fonction de leurs besoins et du décor dans lequel se déroule les aventures. Des informations supplémentaires sur les combats de masse pourront être incluses dans les compléments décrivant un univers virtuel si celui-ci présente des spécificités notables dans le domaine de l'art militaire.

## **Section 1 : Subdivisions du temps**

La notion d'échelle est fondamentale dans la gestion d'un combat de masse. Tout combat est divisé en séquences lesquelles correspondent à des échelles de temps différentes en fonction de l'ampleur de l'affrontement. On distingue plusieurs échelles de combat reposant principalement sur les effectifs impliqués dans le combat.

La durée de chaque séquence de combat est déterminée en fonction des effectifs alignés par les deux camps.

Le Maître de Jeu pourra utiliser les règles de combat de masse à partir du moment où les effectifs engagés rendront la gestion à l'échelle individuelle (par Cycle de 6 secondes) beaucoup trop fastidieuse. Le seuil est généralement atteint lorsque plus d'une dizaine de combattants sont impliqués de part et d'autre.

Une escarmouche correspond à un affrontement impliquant des effectifs de l'ordre de la dizaine à la centaine de combattants : les embuscades, les combats de guérilla (à la Vietnam) en sont les formes les plus courantes. Les batailles sont des engagements intéressants des forces assez conséquentes qui peuvent varier entre plusieurs centaines voire plusieurs milliers de soldats. Une "grande" bataille est un affrontement opposant de manière généralement spectaculaire et extrêmement sanguinolente des armées fortes de plusieurs milliers de combattants.

En toute logique, plus l'affrontement sera de grande ampleur, plus l'échelle de temps utilisée sera longue. Le Maître de Jeu reste libre de choisir l'échelle de temps qui lui semble la plus pertinente en fonction des forces impliquées.

<b>Effectifs impliqués dans la bataille</b>	<b>Durée d'une séquence de bataille</b>
Moins de 100 combattants	1 Cycle par tranche de 10 soldats
Entre 100 et 1000 combattants	1 Minute par tranche de 100 soldats
Entre 1000 et 10000 combattants	1 Tour par tranche de 1000 soldats
Plus de 10000 combattants	1 Heure par tranche de 10000 soldats

*Exemple : Si une bataille oppose 25000 combattants, la durée d'une séquence de bataille sera d'environ 2 heures et demi.*

Les règles de combat de masse s'appliquent dès que le nombre de combattants rend fastidieuse la gestion comme une série de combats singuliers. On les utilise généralement dès qu'une dizaine de combattants sont impliqués. Par conséquent les termes "d'armée" ou "d'unité" renvoient à des effectifs très

différents s'il s'agit d'une escarmouche (auquel cas chaque combattant sera presque une unité à lui seul pour peu que son armement soit différent de celui du voisin) ou d'une grosse bataille (où chaque unité comprendra plusieurs centaines de soldats).

## **Section 2 : Les armées**

Comme les personnages, chaque armée est définie par un ensemble de caractéristiques lesquelles dépendent des troupes qui la composent. L'armée peut être composée d'un seul type de troupe ou de plusieurs. Ce dernier cas est le plus fréquent en particulier dans les grandes batailles. où s'affrontent de l'infanterie, de la cavalerie, des archers, de l'artillerie, etc. Il est alors nécessaire de subdiviser l'armée en unités et les caractéristiques de l'Armée sont donc calculées à partir de celles des différentes unités (voir Infra).

Dans la plupart des cas, on effectuera une distinction entre les troupes combattant au contact (principalement l'infanterie ou la cavalerie) et celles combattant à distance, tirant des projectiles sur l'ennemi. Dans la mesure où cette distinction reste pertinente, toute armée sera donc divisée en deux groupes.

D'autre part, que l'on parle d'une armée ou d'une unité, les caractéristiques de base restent les mêmes : le Potentiel de Combat, la Puissance d'Attaque/la Puissance de Feu, le Seuil de Rupture, l'Effectif et la Force de Combat.

Ces caractéristiques, décrites ci-après, dépendent des unités et donc des soldats composant l'armée.

### **2.1 Les unités**

Dans la plupart des cas, une armée n'est pas composée d'un seul groupe homogène de soldats mais compte, par exemple, dans ses rangs des cavaliers, des fantassins, des archers, etc.

Une armée est ainsi assimilée à un ensemble, une somme d'unités. Une "unité" renvoie, comme son nom l'indique, à un groupe homogène de combattants c'est-à-dire de soldats disposant d'un armement similaire et d'une qualité globalement équivalente.

Les unités sont principalement identifiées en fonction de leur type (infanterie, cavalerie, artillerie...), de leur effectif et de leur qualité (troupes régulières, troupes d'élite,...).

Avant le combat, il est donc nécessaire d'effectuer l'inventaire des forces composant l'armée puis de répartir les effectifs dans des unités en fonction de leur type et/ou de leurs spécificités. Il est ainsi utile de distinguer les fantassins (infanterie,...), la cavalerie (cavaliers, chars de guerre,...), l'artillerie au sens large (archers, arbalétriers, bouches à feu, etc.) et les éventuelles troupes "spéciales" (force d'élite, génies, forces aériennes,...).

On distinguera également les unités qui combattent **en mêlée** (infanterie, cavalerie, etc.) et celles qui combattent **à distance** (artillerie, archers, etc.). Cette distinction est principalement valable dans tous les univers où elle reste pertinente c'est-à-dire où l'infanterie combat au corps à corps et ne dispose pas d'armes à distance (armes à feu), il s'agit surtout des univers antiques, médiévaux ou médiévaux-fantastiques.

Une Armée comprenant des troupes de l'un et l'autre type sera donc généralement organisée en deux groupes : les troupes de mêlée et les troupes combattant à distance. Chaque groupe disposera de caractéristiques (Effectif, Force de Combat, Potentiel de Combat, Défense, Seuil de Rupture, armement, etc.) qui dépendront de celles des unités qui le compose.

*Exemple : L'armée d'un seigneur féodal est composée de 50 chevaliers, l'ost du seigneur, 150 archers, 230 hommes d'arme et 300 paysans soit 4 unités différentes. Ces troupes seront organisées en 2 groupes : d'un côté les 580 soldats combattant en mêlée (chevaliers, hommes d'arme et paysans) et de l'autre les 150 archers qui combattent à distance.*

Cette distinction aura tendance à disparaître dans les univers modernes ou, du moins, à évoluer. En effet, la plupart des unités d'infanterie sont équipées d'armes à feu dès la fin du XVIIème siècle. Jusqu'à l'époque napoléonienne (début du XIXème siècle), les soldats tirent avec leurs fusils avant de se jeter dans un corps à corps sauvage à la baïonnette.

Cependant, même dans les univers modernes, l'artillerie lourde (canons, obusiers, mortiers) constitue une force de soutien qu'il semble pertinent de distinguer du reste des troupes car elle opère à des kilomètres de la zone de combat.

## **2.2 Effectif (Eff), Puissance d'Attaque (PdA) et Force (Frc)**

**L'Effectif (Eff)** renvoie simplement le nombre total d'éléments (soldats, pièces d'artillerie, etc.) présents dans chaque unité ou chaque armée. En fonction de la taille de l'engagement, les effectifs de chaque unité pourront varier grandement. Dans le cadre d'un combat opposant un petit nombre de combattants (comme une escarmouche), ce qui est le cas le plus fréquent dans les Jeux de Rôle, une unité pourra regrouper une dizaine de guerriers alors que, dans une grande bataille, une unité renverra à des effectifs dix voire cent fois plus nombreux.

**La Puissance d'Attaque (PdA)** correspond à la quantité de dommages que l'unité peut infliger à l'ennemi. La puissance est fonction de l'Effectif et de l'armement de l'unité mais aussi du type d'unité (voir Infra).

→La Puissance d'Attaque (PdA) de base des unités combattant en mêlée est égale à l'Effectif de l'unité multipliée par la valeur moyenne de Dommage (Dmg) de l'arme principale équipant les soldats de l'unité.

$$(PdA)=(Dmg)x(Eff)$$

Exemple : une unité de 120 hommes d'armes équipés d'épées dont la valeur (Dmg) est de 4 aura une Puissance d'Attaque de 480 (4x120).

### **Notes :**

•Les unités de cavalerie ont une Puissance d'Attaque DOUBLEE si le terrain est favorable à leur déploiement : plaines, zones au relief peu marqué et peu boisée. En effet, les unités de cavalerie peuvent effectuer des charges particulièrement violentes qui les rendent redoutables en terrain plat ou faiblement accidenté.

En outre, la cavalerie sera prise en compte comme de l'infanterie normale si le terrain n'est pas favorable à son déploiement (montagnes, forêts, jungles,...). De même, lors d'un assaut contre une fortification, la cavalerie n'est d'aucune utilité (voir Infra).

Pour simplifier et à titre d'exemple : En terrain plat ou faiblement accidenté, à armement équivalent, 250 cavaliers valent 500 fantassins.

•Les unités de chars de guerre (archaïques) sont plus puissantes que celles de cavalerie mais d'un usage bien plus restreint. Elles ne peuvent être déployées qu'en plaine ou sur un terrain très peu accidenté et ne sont, bien-sûr, d'aucune utilité contre les places fortifiées. En revanche, en terrain plat, la Puissance d'une unité de chars de guerre est TRIPLEE.

→Pour les unités combattant à distance (archers, arbalétriers...), la Puissance d'Attaque est égale à l'Effectif multiplié par la valeur (Dmg), la Cadence de Feu (CdF) et – éventuellement - l'Aire d'Effet (ArE) de l'arme principale.

Dans les univers technologiques, on peut parler de **Puissance de Feu (PdF)** pour les unités utilisant des armes à feu (logique, non?) : arquebuses, mousquets, canons, fusils d'assaut, etc.

$$(PdA)/(PdF)=(CdF)x(Dmg)x(ArE)x(Eff)$$

Exemple : 50 archers anglais sont armés d'arcs longs dont la valeur moyenne de (Dmg) est de 4 et la (CdF) de 1/2 : cette unité a donc une (PdA) de 100.

Les armes capables de tirer des rafales ont une (PdF) DOUBLEE.

Exemple : une mitrailleuse allemande MG-42 a une valeur moyenne de (Dmg) de 5 et une (CdF) de 4R sa Puissance de Feu est donc de 40 (4x5x2).

### **Notes :**

•Les unités utilisant de jet (javelots,...) sont considérées comme des unités d'infanterie légères (et non comme des unités de combat à distance).

En effet, les armes de jet ont une portée limitée qui ne permet pas véritablement aux unités de combattre à distance. En fait, disposer d'armes de lancer permet surtout d'infliger des pertes à l'ennemi peu avant le choc. De plus, il est assez rare qu'une unité soit entièrement composée de troupes ne disposant que d'armes de jet. Dans la plupart des cas, les armes de jet sont utilisées en complément à d'autres armes. Les armes de jet seront donc généralement considérées comme des armes secondaires.

La valeur de Dommage (Dmg) des armes de jet sera donc réduite de moitié et ajoutée au (Dmg) de l'arme principale (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR). Par conséquent, les unités disposant d'armes de mêlée ET d'armes de jet seront avantagées.

*Exemple : Les légionnaires romains étaient équipés de javelots lourds (le fameux "pilum") et de glaives. Lors des batailles, leur tactique habituelle consistait à lancer les javelots (dont la valeur (Dmg) est de 3) puis sortir leurs glaives (valeur (Dmg) moyenne également de 3) pour combattre au corps à corps. Pour refléter cette avantage tactique, la Puissance d'une unité composée de légionnaires romains sera égale à leur nombre multiplié par 4 (3(glaive)+1(3/2 pour les javelots)=4). Ainsi, une unité de 100 légionnaires aura une (PdA) de 400.*

En revanche, si l'unité est uniquement équipée d'armes de jet peu utilisables en mêlée (comme les javelots trop fragiles pour le choc), sa (PdA) sera réduite de MOITIE.

- Les armes dont la portée est limitée ("Moyenne" ou inférieure) ont une PdA/PdF réduite de MOITIE.
- Comme l'ont montré bon nombre de batailles, des soldats dotés d'armes précises disposent d'un avantage tactique notable. En conséquence, le Mod(Att) des armes s'ajoute au potentiel de combat des unités.
- Les unités d'infanterie modernes combattent principalement avec des armes à feu et à distance. De fait, la plupart des combats "modernes" sont gérés comme des combats à distance, la distance d'engagement dépendant principalement du contexte et du terrain (généralement "Moyenne", parfois "Courte" en milieu urbain ou dans une jungle et "Longue" en terrain dégagé).
- Les unités d'artillerie (catapultes, pierriers, bouches à feu de toutes tailles, canons, etc.) ont une PdA/PdF déterminée en fonction de la puissance et du nombre des pièces. L'organisation en batterie est destinée à compenser une cadence de tir généralement faible.

*Exemple : Une batterie de quatre canons de 8 livres tirant des boulets simples dont le (Dmg) est de 80 et la (CdF) de 1/4 représentera une Puissance de Feu (PdF) de 80.*

Le nombre d'attaques pouvant être effectué par une unité tirant des projectiles (archers, arbalétriers, etc.) est évidemment fonction de la quantité de munitions disponibles. Dans la plupart des cas, celles-ci sont en assez grand nombre pour que leur gestion ne pose pas de problèmes majeurs. En revanche, dans certains cas comme les sièges, il peut être nécessaire que le Maître de Jeu gère les munitions disponibles. De plus, dans le cas des grosses pièces d'artillerie, les munitions (boulets, obus, missiles pour les univers modernes, etc.) sont généralement très limitées, ce qui restreint d'autant le nombre d'attaques.

**La Force (Frc)** d'une unité correspond aux pertes et aux dégâts qu'elle peut subir avant de partir en déroute ou d'être anéantie. Les dommages subis par une unité sont retranchés de sa Force (Frc). Les pertes peuvent également conduire l'unité à la déroute car rares sont les troupes qui combattent jusqu'à l'extermination complète. La quantité de dommages que peut subir une unité avant de partir en déroute dépend de la qualité des troupes qui la composent (voir Infra).

La Force (Frc) d'une unité est calculée à partir des Seuils de Dommages Généraux (SDG) et de l'éventuelle (Arm) des éléments qui la composent.

Dans une bataille, les blessures des soldats ne sont pas localisées et l'on se réfère à des dommages généraux. Le Seuil de Dommages Généraux correspond à la quantité de dommage que peut subir le combattant avant d'être mis hors de combat et donc assimilé à sa Santé pour un humain. Pour simplifier les choses, on considère que tous les soldats ont un (SDG) équivalent.

Le (SDG) d'un humain "normal" peut être fixé à 5. En effet, un soldat qui subit 5 points de dommages ne se trouve généralement plus en état de continuer le combat. Toutefois, certaines troupes comme la cavalerie auront un (SDG) supérieur car on prendra en compte non seulement le combattant mais aussi sa monture. Rien n'empêche un M.J. pointilleux d'attribuer un (SDG) propre à chaque soldat d'une unité (surtout si elle est composée de personnages importants et/ou que les effectifs ne sont pas trop importants).

L'armure des soldats leur permettant de mieux résister aux attaques, la valeur (Arm) est ajoutée au (SDG) de base des soldats (voir Infra).

La Force (Frc) d'une unité sera donc égale à l'Effectif (Eff) multiplié par la (SDG) de base, laquelle aura été modifiée par l'Armure (Arm).

$$\text{Force (Frc)} = \text{Effectif (Eff)} \times [(\text{Base})+(\text{Arm})]$$

**Note :** Dans le cas des unités d'artillerie, la Force est calculée en prenant en compte les servants de la pièce à moins qu'il ne s'agisse d'une pièce automatisée ou d'une pièce d'artillerie autotractée (qui disposera d'un (SDG) propre).

*Exemple :* Une bouche à feu est servie par 4 hommes portant une armure équivalent à un cuir léger (1 point). La Force de cette unité sera égale à 24 ( $4 \times (5+1) = 24$ ). Si les servants disposaient d'armure de mailles dont le facteur (Arm) est de 5, le (SDG) de chacun d'entre eux serait de 10 ( $5+5$ ) et la Force de l'unité serait de 40. Les unités d'artillerie sont donc puissantes mais fragiles, raison pour laquelle les commandants prudents les maintiennent souvent en sécurité à l'arrière de la ligne de combat.

Dans les univers médiévaux fantastiques, il est possible que des armées soient composées d'autres êtres que des humains. Dans le cas d'unités composée de créatures surnaturelles (dragons, zombies,...) plus résistantes que des êtres humains normaux, le Seuil de Dommages Généraux (SDG) de base dépendra des Seuils de Dommages moyens des créatures composant l'unité. Le tableau ci-dessous fournit une base que les Maîtres de jeu restent libres d'adapter à leurs besoins.

Type	Mod. (PdA)	SDG	Type	Mod. (PdA)	SDG
Archers/Arbalétriers	x1	5	Éléphants de guerre	x20 (si charge)	100
Berserkers	x2	7	Guerriers nains	x1	7
Cavalerie	x2 (si charge)	12	Guerriers orques	x1	6
Chars de guerre	x3 (si charge)	15	Infanterie humaine	x1	5
Dinosaures	x25 ou plus	75+	Trolls	x3	15
Dragons	x50 ou plus	250	Zombies	x1	10

### 2.3 La qualité des troupes

La qualité des troupes représente leur efficacité. Elle est principalement liée à leur entraînement, à leur discipline et à leur agressivité, leur acharnement à combattre mais aussi, corrélativement, leur armement. De fait, la qualité d'une troupe influe également sur son moral.

La qualité des troupes sert donc à déterminer le potentiel de Combat (Cbt) de l'unité, sa Défense (Dfs) et son Seuil de Rupture (SdR).

Le potentiel de combat (Cbt) sert lors des tests de combat. L'unité est considérée de ce point de vue comme une seule et même entité. La valeur initiale du potentiel de combat (Cbt) dépend quasi exclusivement de l'expérience des troupes composant l'unité.

Le seuil de rupture (SdR) reflète le facteur moral et représente la quantité de pertes ou de dégâts que peut subir une unité avant de partir en déroute (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR).

Le Seuil de Rupture est calculé à partir de la Force de l'unité mais dépend surtout de sa qualité. On prend pour base 10% de la Force auxquels on ajoute 10% supplémentaires par points de combat.

Qualité des troupes	Pot. de Combat	Seuil de rupture (%)
•mauvaise (paysans révoltés, émeutiers...)	0 ou moins	10-20%
•médiocre (troupes inexpérimentées, "bleusailles"...)	2-3	30-40%
•moyenne (troupes régulières)	4-6	50-70%
•vétérans (troupes aguerries...)	7-9	80-100%
•élite (bêtes de guerre fanatiques, forces spéciales, etc.)	10 et plus	110% et plus

**Note :** Dans certains cas comme celui de combattants ayant un très haut moral proche du fanatisme (croisés, kamikaze,...), le (SdR) pourra être majoré. Dans d'autres cas (armée de morts vivants), le facteur moral peut parfaitement être ignoré car ces troupes combattent généralement jusqu'à leur anéantissement total.

*Exemple : un groupe de combattants a une Force de 250. S'il s'agit d'une bande de 50 paysans révoltés dont le potentiel de combat quasiment nul, ils prendront la fuite dès qu'ils auront subi 25 points de pertes. En revanche, une unité de soldats réguliers ayant un (Cbt) de 5 ne perdra pied que si on lui inflige au moins 130 points de dommage (et je ne vous parle même pas des moines-soldats fanatiques au potentiel de 12 qui combattront tous jusqu'au dernier...).*

La Défense (Dfs) représente la capacité de l'unité à résister aux attaques sans subir de pertes ou perdre de son efficacité. Comme un combattant, chaque unité a également un facteur de Défense (Dfs) lequel vaut initialement leur potentiel de combat (ou "0" si le potentiel de combat est négatif).

En revanche, à la différence des combats individuels, une unité ne peut jamais allouer une partie de son potentiel offensif à sa Défense (Dfs).

## **2.4 Armement**

L'armement pris en compte est toujours l'armement principal. Il va sans dire que des soldats peuvent disposer de plusieurs armes cependant, dans la plupart des cas, l'importance de ces armements secondaires reste marginale. Par exemple, les hoplites grecs combattaient surtout à la lance mais disposaient également d'une épée qu'ils utilisaient si la lance venait à se briser et ne combattaient donc à l'épée qu'en dernière extrémité. On peut également citer le cas des cavaliers suédois qui, au XVII<sup>ème</sup> siècle, se battaient à l'épée et au pistolet, des armes à rouet dont la cadence de feu, la précision et la portée étaient faibles. Cependant, il faut garder à l'esprit que, dans un cas comme dans l'autre, ces armes n'étaient pas utilisées simultanément par tous les soldats de l'unité et n'augmentaient donc pas la puissance offensive de l'unité de manière significative à l'échelle qui nous intéresse. En effet, dans une bataille antique, il pouvait se trouver des soldats d'une même unité combattant les uns à la lance et les autres à l'épée mais le cas d'un guerrier utilisant simultanément sa lance et son épée reste relativement exceptionnel pour ne pas dire homérique.

Par conséquent, le Maître de Jeu est libre d'augmenter les capacités de combat des unités disposant de plusieurs armes n'ayant pas le même usage (par exemple : des armes de corps à corps et des armes à distance).

En revanche, les boni ne devront pas excéder la moitié du (Dmg) de l'armement secondaire (et encore...). Les armes d'un usage trop restreint (que ce soit du fait de leur portée, de leur cadence de feu ou même simplement de leur utilité tactique) ne seront pas prises en compte.

Par ailleurs, il est possible de subdiviser les unités d'un même type en deux grandes catégories : les unités "lourdes" et les unités "légères". La distinction se fait au niveau de l'équipement et de la mobilité de l'unité qui en découle. Les unités "lourdes" sont moins mobiles que les unités "légères" ce qui peut affecter leur comportement sur les terrains délicats.

Une unité est considérée comme lourde si les combattants disposent d'armures dont le facteur (Arm) est de 3 ou plus et/ou de boucliers. Les hoplites grecs, soldats armés d'une cuirasse, de jambières, d'un bouclier et d'une lance sont considérés comme l'archétype de l'infanterie lourde. Les chevaliers en armure de plaques constituent des unités de cavalerie lourdes. Les archers, frondeurs, lanceurs de javelots ou autres unités de ce type sont généralement des troupes légères.

L'armement de l'unité (armes, boucliers et armures) renforce son efficacité. L'armement peut parfois être assez hétérogène, on prendra alors en compte l'armement le plus répandu.

Les soldats d'une unité sont considérés comme disposant du même type d'armement (arme et armure), lequel est déterminé par le Maître de jeu avant la bataille. Comme on l'a vu précédemment, chaque unité a des caractéristiques liées à son équipement et principalement à la valeur de Dommage (Dmg) des armes avec lesquelles elle combat et à sa valeur d'Armure (Arm).

Si, à qualité de troupe et type équivalent, des différences profondes existent dans l'équipement (infanterie lourde par rapport à l'infanterie légère), il est conseillé de subdiviser les effectifs en autant d'unités que nécessaire si les effectifs sont suffisamment importants. Les unités ne doivent cependant pas être trop disproportionnées.

Dans les calculs on ne prendra en compte qu'une seule arme par catégorie c'est-à-dire que l'on ne cumulera pas les boni si différentes armes de mêlée sont utilisées par les soldats. En effet, comme il est plutôt rare qu'un même soldat utilise deux armes à la fois, on ne prendra en compte que la valeur de Dommage (Dmg) de l'arme la plus répandue dans l'unité ou bien la moyenne des valeurs selon ce que le Maître jugera le mieux approprié.

Il en est de même pour les armes de jet ou de combat à distance. Si plusieurs armes différentes sont utilisées on prendra en compte soit la plus commune soit la moyenne des valeurs de Dommage (Dmg). En fait, comme cela a été dit précédemment, le cumul de plusieurs boni n'est possible que dans le cas d'unités disposant d'armes de mêlée ET d'armes de jet.



Dans les univers antiques et médiévaux, les armures portées par les unités sont très rarement des armures complètes, trop coûteuses et trop lourdes. Généralement il ne s'agit que d'un casque et d'une cuirasse, de fait, le Maître de Jeu pourra prendre en compte la valeur de protection de la pièce principale de l'armure (généralement la cuirasse) et réduire le facteur (Arm) de l'équipement de moitié (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR). Ce total peut être majoré de 1 à 2 points si les soldats disposent de casques ou d'autres pièces d'armure (jambières, etc.).

*Exemple* : une bonne unité de lanciers composée de 50 vétérans a un potentiel de combat de 8 et donc une (Dfs) de base également de 8. Ils sont équipés de lances -dont le (Dmg) est de 5- et ont des cuirasses et des casques de métal soit un facteur (Arm) global de 4. Les lanciers auront donc une Puissance d'Attaque (PdA) de 250 et une Force (Frc) de 450.

Une fois que les caractéristiques des différentes unités composant l'armée ont été établies, il est possible de déterminer celles de l'Armée qui en découlent. Comme cela a été expliqué précédemment, les unités combattant à distance peuvent être distinguées des autres et former un ensemble à part, une sorte de mini-armée.

L'Effectif, la Puissance d'Attaque et la Force de l'Armée sont égaux à la somme des Effectifs, Puissances d'Attaque et Forces des unités qui la compose.

*Exemple* : Une Armée est composée d'une unité de cavalerie comprenant 100 cavaliers (unité 1) dont la Puissance d'Attaque (PdA) est 1000 et la Force (Frc) de 1500, 300 hommes d'armes (unité 2) dont la (PdA) est de 1200 et la (Frc) de 2400, de 50 arbalétriers (unité 3) dont la (PdA) est de 75 et la (Frc) de 300 et de 4 catapultes avec 20 servants (unité 4) dont la (PdA) est de 50 et la (Frc) de 100.

L'Armée sera subdivisée en deux groupes : celui des troupes allant au contact (unités 1 et 2) et celui des troupes combattant à distance (unité 3 et 4). Le premier groupe, le gros des forces, aura un Effectif (Eff) de 400 hommes, une Puissance d'Attaque (PdA) de 2700 et une Force (Frc) de 3900. Le deuxième groupe comprenant les archers et les catapultes aura un Effectif (Eff) de 70, une (PdA) de 125 et une Force (Frc) de 400.

Le Potentiel de Combat (Cbt) (ainsi que la Défense (Dfs) de l'armée) et le Seuil de Rupture (SdR) d'une armée sont égaux à la moyenne (pondérée) des (Cbt) et (SdR) des différentes unités composant l'armée. La moyenne pondérée est calculée en effectuant la somme du produit des effectifs des unités par leurs scores respectifs dans la caractéristique considérée, le tout rapporté à l'effectif total de l'armée. Le total est bien-sûr arrondi à l'entier INFÉRIEUR. Respirez et relisez une seconde fois ou reportez-vous directement à l'exemple ☺.

*Exemple* : Une armée est composée d'une unité de 150 hommes d'armes dont le (Cbt) est de 8 et le (SdR) de 50% et de 250 paysans dont le (Cbt) est de 2 et le (SdR) de 30%. On a donc :

$Cbt = (8 \times 150 + 2 \times 250) / (150 + 250) = 4.25$  sauvagement arrondi à 4.

$SdR = (50 \times 150 + 30 \times 250) / (150 + 250) = 37.5$  que l'on abaissera à 35 (car il est plus facile de gérer des dizaine ou des multiples de 5)

Le potentiel de combat de l'armée sera donc de 4, de même que sa (Dfs) et son Seuil de Rupture (SdR) sera de 35%.

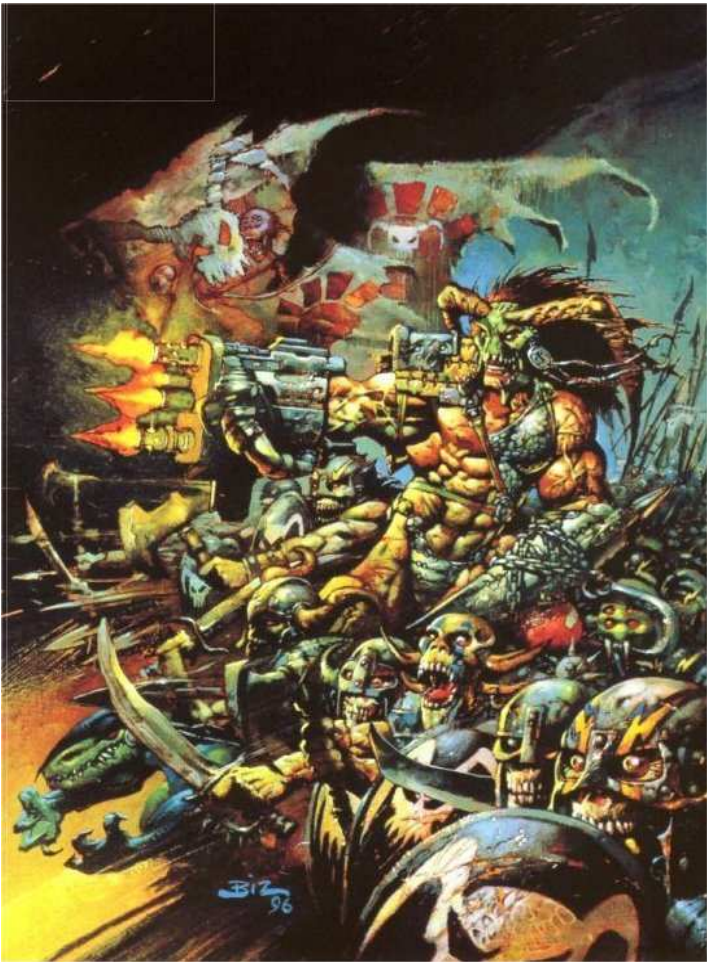
**Note** : Les batailles faisant intervenir plusieurs centaines de combattant conduisent à utiliser des chiffres particulièrement élevés et, de fait, relativement délicats à manipuler. Par conséquent, il est préférable d'arrondir les nombres à la dizaine (voire à la centaine) la plus proche pour simplifier les calculs.

### **Section 3 : Commandement**

Les commandants tiennent une place essentielle dans les batailles. Alors que les forces sont inégales, un bon chef peut faire la différence et transformer une situation apparemment désespérée en victoire. A l'opposé, un commandant particulièrement médiocre peut considérablement nuire à une armée.

Toute armée a à sa tête un commandant en chef. Le potentiel de commandement d'un stratège, son habileté, est fonction de la somme [MENTAL]+(Cbt)+Spécialisation(s) en "Art de la Guerre".

Exemple : Hannibal a un [MEN] de 8 (soit un (MdC) de 3), un (Cbt) de 5 et un (DgM) en "Art de la Guerre" de 5. Le potentiel de commandement de ce chef remarquable est donc de 13.



Il paraît assez évident que plus une troupe est nombreuse, plus elle est difficile à mener par un seul chef. La qualité des commandants auxiliaires est donc particulièrement importante. Leur capacité à improviser, à saisir une opportunité ou, au contraire, leur excessive prudence ou leur manque d'initiative peuvent s'avérer tout aussi décisifs que les ordres du commandant en chef. Leur qualité est directement prise en compte dans le potentiel de (Cbt) de l'unité qui reflète donc non seulement l'habileté au combat des troupes mais aussi celle de leurs chefs. Ainsi à expérience et équipements équivalents, une troupe particulièrement bien encadrée (comme, par exemple, les phalanges macédoniennes) aura généralement un potentiel de Combat (Cbt) supérieur à celui d'une troupe à l'encadrement plus médiocre.

En outre, les fortes pluies, la brume, la neige ou autres intempéries tendent à gêner la transmission des ordres qui, avant l'invention de la radio, repose principalement sur des messagers et/ou des signaux visuels (drapeaux) ou sonores (tambours de guerre, fifres, etc.). Les commandants subissent alors une pénalité de -2 à leur test.

## **Section 4 : Déroulement d'un combat de masse**

### **4.1 : Procédure générale**

**1.** Dans un combat de masse le **test de commandement** remplace l'initiative des combats singuliers. Les chefs (généraux, seigneurs de la guerre,...) de chacune des armées opposent leurs potentiels de commandement ([MENTAL]+(Cbt)+"Art de la guerre" ou équivalent). S'il n'y a pas de commandant bien défini, on utilisera par défaut le potentiel de combat de l'armée.

Les circonstances du test de commandement sont déterminés par le Maître de Jeu en fonction du contexte tactique (positions, équipement, formation des troupes, mobilité, discipline, personnalité des commandants...). Les avantages et désavantages tirés de telle et telle situation peuvent naturellement se compenser.

Chaque camp lance 1D10 et on compare ensuite les scores effectués.

→Si un camp l'emporte de 2 points au moins sur son adversaire, cela signifie qu'il a anticipé les mouvements de son adversaire et peut infliger des pertes avant d'en subir lui-même.

→Si la différence entre les scores effectués est de 5 points ou plus, le commandant le plus habile est parvenu à surprendre l'armée adverse qui payera sa confusion d'une pénalité de -5 à ses tests de combat et d'une (Dfs) réduite de MOITIE.

→Si aucun commandant ne parvient à s'imposer, attaques et pertes sont généralement simultanées et la bataille prend la forme d'une grande mêlée confuse...

Il n'y a généralement qu'un seul test de commandement pour l'ensemble de la bataille à moins que se produisent des événements susceptibles d'en changer le cours comme, par exemple, l'arrivée de renforts ou une dégradation brutale et soudaine du temps (orage, pluie diluvienne, tombée de la nuit, etc.).

Inversement, dans les batailles rangées ou les sauvages mêlées médiévales, la confusion des combats rend la détermination de l'initiative plus ou moins superflue...

**2.** On considère que les armées sont toujours "à distance" avant de se battre. Les unités à distance effectuent leurs attaques en premier.

Les unités de combat à distance peuvent attaquer n'importe quelle partie de la force ennemie et même les unités de combat à distance de l'adversaire à condition que celles-ci se trouvent à portée de leurs tirs. Des unités ayant des portées équivalentes peuvent donc se prendre mutuellement pour cible.

**Notes :**

◆ Les distances entre les unités peuvent varier au cours de la bataille et devenir délicates à gérer. Pour simplifier, le M.J. peut fixer arbitrairement le modificateur de distance de +10 (soit une portée "Moyenne"). Si la visibilité est mauvaise (nuit, brouillard, pluie, etc.) ou s'il y a du vent, le Maître de jeu pourra modifier la Difficulté en conséquence.

Comme pour les autres formes de combat à distance, la Défense (Dfs) des unités sera réduite de moitié contre toutes les attaques à distance.

Le contact est assimilé à une distance "Courte" correspondant à un modificateur arbitraire de +5 pour les tirs.

Dans les combats modernes comme les batailles de la Seconde Guerre Mondiale, les combats sont assimilés à des combats à distance (Difficulté +10) puisque tous les soldats sont équipés d'armes de combat à distance et les corps à corps demeurent rares sauf dans le cas des combats urbains (à la Stalingrad).

◆ **L'effet de surprise** est un avantage tactique considérable dans toute bataille et notamment lors des attaques de places fortes (voir Section 8). Pour limiter le nombre de jet de dés dans les batailles, l'effet de surprise est directement géré dans le test de commandement et laissé en grande partie à l'appréciation du M.J. En effet, on considère qu'un commandant ayant obtenu un score supérieur de 5 points à celui de son adversaire l'a totalement pris par surprise.

**3.** Les **circonstances** des tests de combat sont principalement déterminées en fonction du commandement, de l'effet de surprise, de l'initiative mais aussi du poids du nombre, lequel est souvent le principal avantage dont peut bénéficier une armée.

Pour déterminer si une armée dispose de l'**avantage numérique**, on prend en compte la Puissance d'Attaque (non l'Effectif) des forces engagées.

Ratio	Modificateur
3 contre 2	+1
2 contre 1	+2
3 contre 1	+3
4 contre 1	+4
5 contre 1 +	+5

*Exemple : Une armée de 600 soldats engage 250 combattants ennemis, le rapport de force (Ratio) est de 2 contre 1. Si les 250 adversaires avaient été des cavaliers le rapport de force aurait été de 1 contre 1 (car, en plaine, la Puissance de la cavalerie est doublée).*

On voit donc que le nombre peut en partie compenser la médiocrité d'un commandant. Toutefois, le M.J. peut considérer que le terrain peut limiter cet avantage : pour bénéficier du poids du nombre, il est bien-sûr évident que les troupes doivent pouvoir se déployer..

De plus, le rapport de force n'octroie pas d'avantage aux unités combattant à distance (1000 archers tirant sur 100 fantassins ne sont pas avantagées mais, même sans cela, il est probable que les pauvres fantassins soient totalement décimés par les traits meurtriers).

**4.** Le **choc** est résolu de manière semblable à un combat singulier avec quelques particularités liées à l'échelle des combats.

Chaque armée dispose d'un potentiel de combat et d'une Défense (Dfs). La procédure est identique à celle du combat singulier. Le résultat du 1D10<sup>7</sup> s'ajoute au potentiel de combat de l'unité ou de l'armée considérée. Plusieurs situations sont ensuite possibles :

→ **si le score effectué est supérieur ou égal à la Défense (Dfs) modifiée de l'adversaire**, l'unité ennemie subit des pertes. Les pertes sont exprimées en un pourcentage de la Puissance d'Attaque (PdA) ou de la Puissance de Feu (PdF) de l'attaquant (et non de son Effectif).

Les pertes infligées sont égales à 10% de la (PdA)/(PdF) de l'unité attaquante auquel on ajoutera +10% supplémentaire par tranche de 2 points de MTR (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR).

Les pertes et dégâts infligés sont comparées à la Force (Frc) de l'adversaire et leur importance affecte sa capacités à poursuivre le combat.

- si une unité subit des dommages inférieurs à la MOITIE de sa Force, elle est **accrochée** et subit une pénalité de -1 lors de ses tests de combat.

- si une unité subit des dommages supérieurs ou égaux à la MOITIE de son score de Force, elle est **éprouvée** : elle subit une pénalité de -2 lors des tests de combat ET sa Puissance d'Attaque est réduite de MOITIE.

- si une unité a subi des dommages supérieurs ou égaux à sa Force, elle est **décimée**. Si son moral (SdR) lui permet encore de combattre, elle fait son baroud d'honneur avec une pénalité de -5 (et bien sûr une Puissance d'Attaque réduite de MOITIE du fait des pertes).

- si un unité subit des dommages égaux au DOUBLE de sa Force, elle est **anéantie**.

A moins que l'armée ou l'unité ne soit complètement encerclée, une unité ne peut subir en un seul assaut plus de pertes que son Seuil de Rupture. Si les dommages infligés par l'attaquant sont supérieurs, on considérera qu'ils sont en fait égaux à la valeur de rupture de l'armée ou de l'unité attaquée et que celle-ci part en déroute. L'attaquant peut alors poursuivre son adversaire (voir infra).

→ **si le score effectué est inférieur à la Défense (Dfs) de l'adversaire**, l'armée attaquée ne subit pas de pertes. De plus, l'unité ou l'armée attaquée ajoutera +1 à son score effectué par tranche de 2 points de MTE de son adversaire lorsqu'elle attaquera à son tour. Une attaque mal coordonnée peut ainsi s'avérer très meurtrière car elle peut désorganiser les assaillants, les rendant ainsi beaucoup plus vulnérables aux contre-attaques adverses (si, par exemple, des cavaliers se précipitent sur un carré d'infanterie dont les baïonnettes brillent d'un mortel éclat...).

Dans le cas d'un combat à distance, un résultat négatif n'inflige aucune perte à l'armée visée sans avoir d'autre effet.

En revanche, si les soldats s'égorgeant dans une mêlée confuse, les traits ou les obus mal dirigés peuvent écraser aveuglément alliés et ennemis. Dans ce cas, les troupes alliées subissent 10% de pertes par tranche de 2 points de MTE (par rapport à la puissance de feu de l'unité qui leur tire dessus).

#### Notes :

- ◆ Si le sort des armes ne lui semble pas favorable, une armée ou une unité peut rester sur la défensive et ne pas attaquer (ne pas lancer le 1D10<sup>7</sup>) avant de sentir une opportunité plutôt que prendre le risque de se lancer dans une attaque hasardeuse qui pourrait désorganiser ses rangs.

- ◆ Pour faciliter la gestion des combats, il est conseillé de pré-calculer les valeurs chiffrées correspondant aux différents seuils (pertes, rupture...) pour les reporter sur la fiche décrivant l'armée.

**5.** La procédure de combat se poursuit tant que dure l'engagement c'est-à-dire jusqu'à ce que l'une des armées soit entièrement exterminée, en déroute ou décide de se replier (voir Infra).

Si le gros de l'armée s'effondre, les troupes combattant à distance et situées en arrière du front se trouvent exposées et peuvent être assaillies à leur tour par l'infanterie et la cavalerie ennemie. La procédure de combat est globalement semblable à celle décrite précédemment mais avec quelques spécificités.

Au contact, les unités combattant avec des armes à distance (arbalétriers, archers, frondeurs...) ont généralement l'initiative et infligeront d'abord des pertes avant de subir l'attaque.

Toutefois, exception faite des unités disposant d'armes à feu (arquebuses, fusils, etc.), la Puissance d'Attaque/de Feu (PdA/PdF) des unités disposant d'armes à distance archaïques est AUTOMATIQUÉMENT réduite de moitié (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR) en mêlée.

De plus, certaines unités d'artillerie archaïques (balistes, bombardes, catapultes,...) voire certaines pièces (comme l'artillerie côtière) ne peuvent -du fait de leur conception- attaquer des troupes se trouvant au contact et se font donc le plus souvent anéantir ou capturer dans ce cas. En général, les pièces sont abandonnées par leurs servants qui préfèrent largement s'enfuir plutôt qu'affronter les hordes hurlantes qui se précipitent sur eux.

La Défense (Dfs) de la plupart des canons et autres bouches à feu est généralement considérée comme nulle au contact.

## **4.2 Les pertes**

Les termes de "pertes" et de "dommages" représentent l'érosion globale de la force militaire d'une unité ou d'une armée. Ils renvoient à tous les soldats mis hors de combat (c'est-à-dire les tués et les agonisants, les blessés, les divers déserteurs...) ainsi qu'au niveau de désorganisation de l'unité ou de l'armée dans le feu des combats.

Les pertes sont exprimées en points de dommages comparés à la Force (Frc) initiale de l'armée ou de l'unité.

A la fin de la bataille, chaque camp répartit équitablement les pertes subies par l'armée entre les différentes unités ayant participé à la bataille (et ayant été engagée). Chaque unité subira des pertes proportionnelles à celles subies par l'ensemble de l'Armée.

En fonction de la composition de chacune des unités et des Seuils de Dommages respectifs des soldats qui les composent, les pertes peuvent renvoyer à des nombres différents de blessés et de tués (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR).

En effet, dans un contexte médiéval, une unité ayant des soldats disposant de bonnes armures et d'un Seuil de Dommages Généraux (SDG) élevé aura forcément moins de pertes qu'une unité de paysans sans armure (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR). Les points excédentaires ne dépassant pas l'armure ou trop peu élevés pour provoquer des blessures mortelles renvoient soit à des soldats ayant fui devant l'ennemi au moment du choc ou subi des blessures mineures.

Du moment que la quantité globale de dommages est respectée, chaque camp reste libre de répartir les points comme bon lui semble. Cependant la proportion de soldats tués se devra d'être au moins équivalente à la MOITIE des pertes (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR).

*Exemple : Une armée a subi 300 points de pertes soit 10% de sa Force (Frc) initiale. Chacune des unités la composant aura donc également perdu 10% de sa force initiale. Une des unités d'infanterie lourde composant l'armée a une Force initiale de 1000. Cette unité est composée d'hommes d'armes particulièrement bien équipés ayant chacun un Seuil de Dommages Généraux (SDG) de 12. L'unité aura perdu 100 points de (SDG) soit 8 hommes tués et une désertion correspondant aux 4 points restants (ou 4 morts (soit 48 points de perte) et 52 points de dommage répartis entre d'autres combattants plus ou moins grièvement blessés). Inversement une unité de même Force (Frc) composée de miliciens sans armure (SDG de 5) aura à déplorer la perte de 20 hommes tués ou grièvement blessés (avec, au moins, 10 soldats morts).*

En outre, nombre de blessés graves étant souvent laissés pour morts, les soldats abandonnés rejoignent rapidement les rangs des trépassés. La plainte funèbre des agonisants dans les brumes des matins de grand carnage constitue une ode prisée par les poètes lyriques voire les Dieux eux-mêmes...

Pour déterminer la gravité des éventuelles blessures subies par des personnages importants (comme les personnages des joueurs), le Maître de Jeu pourra prendre pour base les pertes subies par l'unité dans laquelle se trouvaient les personnages des joueurs. En effet, plus leur unité aura été malmenée, plus ils auront eu de chance d'être blessés, capturés voire même tués... Pour aller vite, on pourra éventuellement considérer qu'un personnage pris dans une bataille a subi 1D3 points de dommages généraux par tranche de 10% de pertes subies par l'unité dans laquelle il a combattu (dommages auxquels on retranchera éventuellement la valeur de son armure).

Il est toutefois conseillé que le Maître organise le sort des personnages dans la bataille en fonction de l'évolution générale du face-à-face de manière à éviter qu'ils ne périssent sur un simple jet de dés...

### **4.3 Retraite, déroute et poursuite**

Un commandant qui estime que ses forces ne sont pas en mesure de l'emporter sur l'ennemi peut essayer de **se replier** avant la bataille pour éviter le massacre. Il devra le préciser au moment de la phase de commandement et gagner l'Initiative.

S'il y parvient, le gros de ses forces parvient à se dégager mais les unités les moins mobiles (bagages, artillerie, etc.) sont abandonnés aux mains de l'ennemi. S'il obtient une MTR de 5 ou plus, même les unités d'artillerie peuvent se replier sans dommage.

S'il dispose de troupes plus mobiles que celles de son adversaire, il aura un bonus de +2 pour se dégager et une pénalité de -2 si c'est l'inverse.

S'il ne parvient pas à remporter l'Initiative, il devra livrer bataille avec une pénalité supplémentaire de -2 à ses tests de combat.

En revanche, s'il échoue avec une MTE de 5, la retraite se transforme peu à peu en débâcle assimilée à une déroute (voir ci-après).

Une armée dont les pertes excèdent le Seuil de Rupture part immédiatement **en déroute** ; elle subit une pénalité de -5, sa Puissance d'Attaque ou de Feu et sa (Dfs) sont réduites de MOITIE : les hommes jettent leurs armes, se dispersent,...

Une armée qui part en déroute peut être poursuivie (c'est-à-dire attaquée) par l'armée qui l'a mise en déroute. On effectue qu'un seul test d'attaque mais les pertes infligées ne sont plus limitées par le Seuil de Rupture de l'armée en déroute.

La poursuite est gérée comme une attaque normale contre la Défense (Dfs) réduite de MOITIE de l'armée en débâcle. L'armée peut tenter de riposter mais elle ne peut engager d'autres unités que celles qui la poursuivent.

Les pertes infligées par la poursuite sont toutefois réduites de MOITIE si l'armée en déroute est composée d'unités plus mobiles (cavalerie légère, etc.).

Une armée en déroute est contrainte d'abandonner la plupart de ses pièces d'artillerie et une grande partie de ses "bagages" à l'ennemi : vivres, munitions, serviteurs et courtisanes, etc.

Le commandant peut tenter de rallier des troupes partant en déroute en effectuant un test de commandement ([PRESENCE]+(Combat)+(DgM) dans la Spécialisation en "Art de la Guerre" (ou équivalent) avec une Difficulté de base de 20 dont on retranchera le potentiel de combat initial de l'armée. Les troupes les moins aguerries sont par conséquent les plus promptes à s'enfuir (Seuil de Rupture faible) et les plus dures à réorganiser.

Une armée qui a été réorganisée récupère 10% de ses pertes par tranche de 2 points de MTR du test de commandement (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR). Bien évidemment l'effectif après réorganisation ne peut en aucun cas excéder l'effectif de base de l'unité.

*Exemple : Des hoplites dont le potentiel est de 10 est mise en déroute par un violent assaut. Le stratège essaye de réorganiser ces troupes pour éviter que son front ne s'effondre. La Difficulté est de 10 (20-10=10). Supposons que son score effectué soit de 15, l'unité d'hoplites récupère 20% de ses pertes et peut repartir à l'attaque.*

L'armée victorieuse récupère AUTOMATIQUEMENT la MOITIE de ses pertes après la bataille, ce qui est important si d'autres combats doivent être livrés à brève échéance dans le cadre d'une campagne.

## **Section 5 : Le terrain**

*"Sun Tzu a dit : le terrain peut se classer, suivant sa nature, en accessible, insidieux, sans influence, resserré, accidenté et distant." (Sun Tzu, L'art de la Guerre, X.1)*

Avec une citation comme ça, on a tout compris de la stratégie, non ;-)? Bon, côté signification profonde, le vieux sage chinois avait un peu tendance à asséner des évidences...Le terrain est un facteur important dans tout type de conflit. Le Maître de Jeu, en grand paysagiste, devra déterminer le type de terrain couvrant la zone où va s'effectuer l'affrontement.

**Les vastes étendues** (déserts, plaines,...) sont les terrains de prédilection des grandes batailles et constitue d'impressionnants théâtres, propices aux odes lyriques guerrières et au massacre à grande échelle.

**Les forêts** (ou les jungles) affectent principalement les unités de cavalerie et celles combattant à distance (archers, d'arquebusiers, etc.).

Les unités de cavalerie ne peuvent charger en forêt et ont une Puissance d'Attaque diminuée de MOITIE.

Les forêts offrent une couverture aux unités qui s'y trouvent et majorent leur Défense (Dfs) de +5 contre les tirs.

**Les zones accidentées** (collines,...) affectent les unités de chars qui ne peuvent s'y déployer. Les zones très accidentées (montagnes rocailleuses, crevassées...) ou dangereuses (marécages,...) affectent les unités de cavalerie et de chars.

De même que le terrain, la pluie, les chutes de neige ou le vent peuvent affecter également la bataille. Le Maître de Jeu définira lui-même le temps et son influence sur la bataille.

Comme cela a été évoqué précédemment, les mauvaises conditions météorologiques peuvent rendre la transmission des ordres plus difficile (voir Supra).

Une mauvaise visibilité (pluies abondantes, neige,...) entraîne généralement une pénalité de -2 aux tests de commandement voire de combat. Ce modificateur est cumulable avec les facteurs liés au terrain. Si la visibilité est très mauvaise (pénombre, nuit) ou le vent particulièrement fort (tempête), les unités combattant à distance (en particulier celles disposant d'armes archaïques : archers, arbalétriers,...) auront une pénalité de -4. Le M.J. peut aussi réduire leur Puissance d'Attaque de MOITIE.

Certains terrains particulièrement difficiles empêchent tout conflit d'ampleur (marécages putrides et boueux, forêts ou jungles extrêmement denses,...).

Les terrains très boueux comme les marais ou les tourbières ne permettent pas les charges. En outre, la boue affecte considérablement le mouvement des troupes et les rend bien moins mobiles. Par conséquent, la Défense (Dfs) des troupes embourbées sera réduite de MOITIE contre les attaques à distance.

Au contact, la Puissance des unités combattant dans un infâme borbier sera également réduite de MOITIE.

La température (basse ou élevée) peut également influencer sur l'ensemble du combat. Dans une chaleur torride ou, au contraire, un froid mordant les deux armées peuvent combattre avec une pénalité de -2. Les pertes sont majorées de +10% si les conditions climatiques sont particulièrement éprouvantes : infection des plaies, gelures, etc.

## Section 6 : Expérience

Au travers des batailles, les troupes s'aguerrissent. Le nombre de points d'expérience gagnés par chaque unité de l'armée dépend largement de l'issue de la bataille. Le tableau ci-après donne une idée des points d'expérience reçus par chaque unité. En fonction de la difficulté de la bataille, des pertes infligées et subies, le Maître de Jeu pourra adapter l'expérience acquise sur le terrain par les troupes. Après des combats acharnés, certaines défaites apportent plus d'expérience aux soldats qu'une victoire facile contre un adversaire médiocre.

Résultat	Expérience
Cuisante défaite	0 à 5 et plus
Défaite	5 à 10
Statu Quo	10 à 15
Victoire Marginale	16 à 20
Victoire	20 à 25
Victoire décisive	25 et plus

La procédure d'augmentation est la même que pour les personnages, le coût en point d'expérience est égal au score à atteindre.

*Exemple* : une unité de miliciens dont le Potentiel de Combat est de 4 devra dépenser 5 points d'expérience pour augmenter son potentiel de (Cbt) à 5.

Augmenter le potentiel de Combat peut accroître le seuil de Rupture de l'unité. Chaque point de potentiel de Combat (Cbt) accroît le Seuil de Rupture (SdR) de 10% (voir tableau Supra).

Comme pour les pertes, seules les unités ayant participé activement à la bataille peuvent recevoir de l'expérience et accroître leur potentiel de Combat (Cbt).

## **Section 7 : Réserve(s)**

Dans la logique du "quand il n'y en a plus, il y en a encore", un commandant peut choisir de placer une partie de ses forces en réserve c'est-à-dire de ne pas les engager immédiatement dans la bataille. La Réserve sera considérée comme une Armée à part entière disposant de caractéristiques propres dépendant des unités qui s'y trouvent. A l'image de la Garde Napoléonienne, les troupes placées en réserve peuvent être des forces d'élite que le commandant désire ménager et n'utiliser que si la situation rend leur intervention nécessaire à la victoire (par exemple si son front s'effondre).

Lorsque le commandant décide d'employer sa réserve, on considérera qu'une Armée supplémentaire se joint aux combats mais on effectuera de nouveaux tests de commandement et d'initiative ce qui peut faire basculer le sort des armes.

Pour être prise en compte dans le déroulement de la bataille, la réserve doit renvoyer à une Puissance conséquente (à l'appréciation du M.J. : 10% au moins de la Puissance d'Attaque (PdA) totale de l'Armée, par exemple).

## **Section 8 : Sièges et attaques de places fortifiées**

A partir du moment où l'un ou l'autre des camps impliqués est retranché dans une place fortifiée, le déroulement de la bataille se trouve changé. En effet, une troupe dans une place fortifiée peut tenir en échec des effectifs ennemis qui l'auraient écrasée sur un champ de bataille. De plus, au gré des aventures, les situations ne manquent pas où les personnages peuvent se trouver assiégés dans une place forte qu'ils devront défendre ou, au contraire, tenter d'emporter une position tenue par un ennemi...D'où l'intérêt de règles permettant de gérer de telles situations.

En fonction des univers, une "place fortifiée" peut renvoyer à des réalités très différentes : ce peut être un simple retranchement, un blockhaus hérissé de barbelés, un quelconque avant-poste, une ville fortifiée voire une lune surmilitarisée.

Les appellations et les ordres de grandeurs peuvent varier en fonction des univers. Dans les mondes de SF, la plupart des places fortifiées sont d'immenses complexes souterrains surarmés dans les profondeurs desquels se massent des quantités astronomiques de soldats et de robots de guerre. Cependant, quelle que soit la fortification considérée, les mêmes règles resteront globalement applicables.

### **8.1 Les places-fortes**

On distinguera différentes catégories de places fortes lesquelles apporteront divers avantages à leurs occupants.

**Le retranchement** renvoie à la forme la plus sommaire de fortification : des tranchées éventuellement protégées par des palissades, des fils barbelés, des sacs de sables...En général, les retranchements sont construits rapidement de manière à renforcer une position avant une bataille.

Les défenseurs sont considérés comme à couvert. Par conséquent, leur Défense (Dfs) sera majorée de +5 contre toute attaque à distance. L'un des meilleurs moyens d'emporter un retranchement demeure un assaut brutal ce qui se traduit souvent par un choc brutal entre les assaillants et les défenseurs.

**Le fortin** renvoie à une catégorie assez vaste d'ouvrage allant du bunker à l'avant-poste en passant par les fermes médiévales fortifiées. Le fortin dispose de murs de bois, de pierre ou de béton armé sur lesquels tout assaut mal préparé risque inexorablement de se briser.

**La forteresse** renvoie à un ou plusieurs bastions construits en dur, défendus par de puissantes murailles et des garnisons généralement nombreuses et bien armées. Les villes importantes des mondes médiévaux sont généralement des forteresses en elles-mêmes. Une grande forteresse peut être considérée comme un ensemble de plusieurs fortifications, de plusieurs châteaux devant être pris les unes après les autres. La plupart des forteresses ne peuvent tomber en un seul assaut à moins que les assaillants ne disposent d'une



supériorité numérique et d'une puissance de feu écrasante. Sinon, dans la plupart des cas, le siège long et éprouvant est le seuil moyen de réduire une forteresse.

La qualité d'une place fortifiée s'exprime au travers du fait que les défenseurs bénéficient d'une (Dfs) et d'une Force (Frc) accrues. Le **Facteur de Fortification (For)** dépend principalement de la qualité de l'ouvrage, de sa construction mais aussi de sa situation géographique (sur un éperon rocheux quasiment inaccessible, près d'un cours d'eau,...).

Cependant, la plupart des fortifications importantes ont également un **Effectif** minimum représentant la garnison requise pour tenir correctement la place forte c'est-à-dire garnir les créneaux et les meurtrières, défendre les portes, etc. En effet, il paraît parfaitement impensable de défendre une énorme forteresse avec seulement une poignée d'hommes. Inversement, il est tout aussi impensable d'entasser plusieurs centaines d'hommes dans un petit fortin.

L'Effectif représente la garnison que la forteresse peut accueillir dans de bonnes conditions. Une place peut contenir une garnison dont la taille est inférieure ou égale au DOUBLE de l'effectif optimal.

L'Effectif est spécifique à chaque place forte et dépend essentiellement de la taille de la forteresse et de l'état des réserves dont dispose les défenseurs (en vivres, munitions. etc.).

En outre, les effectifs des garnisons peuvent varier en fonction de l'importance stratégique de la fortification (avant-poste oublié, important bastion frontalier,...).

Qualité de la fortification	Effectif	Fortification	Mod. Dfs
Retranchement, tranchée	5 à 50	X1	+5
Bunker, petit fortin	50 à 500	X2	+5
Forteresse	500 et plus	X3	+10

*Exemple : Une plage normande, 6 juin 1944. Dix soldats allemands se trouvent dans un bunker. Chacun des soldats aura un Seuil de Dommage Généraux (SDG) de base de 5 auquel on peut ajouter 1 point (ils portent des casques) pour une base de 6. L'unité retranchée aura donc une Force (Frc) de 120 (2x6x10=120) contre 60 en terrain découvert.*

**Note :** l'augmentation de la Force d'une unité fortifiée entraîne également une amélioration de son (SdR) qui reflète le meilleur moral des troupes, plus confiantes car retranchées sur leurs positions.

Dans la plupart des cas, une place forte peut être réduite de deux manières : soit par un assaut brutal qui submerge les défenseurs soit au terme d'un siège qui vise à les vaincre à l'usure. En général, il n'est pas rare de voir les assaillants combiner les tactiques pour arriver à leurs fins. Les possibilités offertes à l'assaillant dépendent principalement de la qualité de la place attaquée et de celle des troupes qui s'y trouvent.

## **8.2 L'assaut**

L'attaque directe est certainement le moyen le plus rapide mais aussi le plus meurtrier pour réduire une position fortifiée. Un assaut est globalement géré comme une bataille. Un assaut s'organise en une série de vagues où les assaillants tentent de submerger les troupes du défenseur. La procédure est globalement semblable à celle des batailles en terrain dégagé mais présente quelques spécificités précisées ci-dessous.

Les unités assaillantes (de même que les forces assiégées) seront considérées comme formant un tout. On ne distingue que les unités attaquant à distance de l'assaillant (celles du défenseurs seront directement incluses dans la Force de combat des défenseurs), tout le reste étant assimilé à un seul et même ensemble.

Les caractéristiques des forces impliquées sont calculées comme une moyenne de celles des différentes troupes présentes.

Certaines unités perdent leur utilité. Les unités de cavalerie étant inutiles au cours d'un assaut, on les considérera comme de la pure infanterie. En revanche, le Maître de Jeu peut octroyer un modificateur à des armées disposant d'unités spéciales comme, notamment, des troupes volantes (dragons, griffons, etc.) pour

lesquelles les murailles ne représentent pas un obstacle majeur. Les unités volantes pourront voir leur Puissance d'Attaque (PdA) DOUBLEE ou TRIPLEE lors de l'attaque d'une place forte ce qui augmentera la Puissance totale des assaillants.

### **1. Tests de commandement et initiative**

Les commandants effectuent leurs tests en fonction de leurs compétences. Les défenseurs sont généralement avantagés et disposent d'un bonus de +2 dans la mesure où la défense est généralement plus aisée que l'attaque.

Cet avantage n'est valable que si la place est correctement tenue par des troupes suffisantes en nombre pour garnir, par exemple, les créneaux, mâchicoulis et autres meurtrières. Si, pour une raison ou une autre (pertes, insuffisance de la garnison,...), l'effectif de la garnison est inférieur à la moitié de l'effectif optimal, la place n'est pas correctement tenue et le défenseur perd le bonus de +2.

*Exemple : Une place forte ayant un Effectif de 500 pourra contenir jusqu'à 1000 hommes. Si l'effectif de la garnison est réduit à 250 ou moins, la place n'est plus considérée comme tenue efficacement.*

Pour prendre une place d'assaut, il est nécessaire de disposer non seulement du nombre mais aussi de matériel et de troupes spécialisées (terrassiers, sapeurs, tours de siège, etc.). Si tel n'est pas le cas – ou si le M.J. juge que les assaillants ne sont pas assez bien équipés – le commandant des assaillants effectue son test d'initiative avec une pénalité de -2.

Les effets de l'Initiative sont les mêmes que pour une bataille rangée. Au regard des nombreuses difficultés qui l'attendent, l'assaillant a tout intérêt à tente de surprendre les défenseurs, chose dont la faisabilité reste à l'appréciation du M.J. en fonction de leur vigilance et des moyens dont ils disposent.

### **2. Phase d'attaque des unités de combat à distance**

Le pilonnage des places fortes par l'artillerie reste le moyen le plus sûr d'écraser des fortifications en particulier les ouvrages les plus légers.

Dans un assaut, on considérera que la distance d'engagement est courte (sauf pour l'artillerie) et correspond à un modificateur arbitraire de +5 (au lieu de +10 pour un combat en terrain dégagé).

Les armes de sièges (balistes, catapultes et surtout bouches à feu, ...) octroient un avantage certain à l'assaillant car elles permettent d'infliger des pertes aux défenseurs sans trop exposer de troupes.

### **3. Phase d'assaut (tests de combat,...)**

Pour espérer l'emporter, les assaillants doivent disposer de l'avantage numérique qui peut compenser la position favorisée du défenseur (matérialisée par sa (Dfs) accrue). Cependant, dans le cas de places disposant d'un site particulièrement inaccessible (éperon rocheux, falaise, etc.), l'avantage du nombre peut se trouver annulé.

Bien évidemment, les unités de cavalerie ne sont d'aucune utilité lors des attaques de places fortes et ne peuvent charger. Lors des sièges elles sont considérées comme de l'infanterie.

A effectifs égaux, la durée d'une séquence d'assaut est DOUBLE de celle d'une bataille rangée.

*Exemple : Une armée forte de 50000 soldats assiège une immense forteresse défendue par 10000 combattants. La durée de chaque séquence d'assaut est de 12 heures (contre 6 heures pour une bataille impliquant les mêmes effectifs).*

### **8.3 Le siège**

Devant le spectacle d'immense carnage sauvage qui caractérise la plupart des assauts, les attaquants sont souvent contraints de conduire un siège long et éprouvant pour le moral.

Pour pouvoir conduire un siège efficacement, les assaillants se doivent d'avoir une supériorité numérique d'au moins 2 contre 1. Sinon, on considérera qu'ils ne peuvent pas verrouiller tous les accès à la place forte empêcher les assiégés de franchir leurs lignes (à la faveur, par exemple, de la nuit) pour aller chercher des renforts et/ou des vivres, ce qui compromet gravement toute tentative de réduire la place par l'usure et la faim.

La durée du siège dépend principalement des vivres dont disposent les assiégés, de la détermination et de la qualité de la garnison. En effet, des troupes aguerries seront beaucoup plus délicates à déloger que des troupes médiocres au moral plus fragile.

On considérera que les troupes peuvent tenir un nombre de semaines égal à leur potentiel de Combat (Cbt) modifié par le facteur de Fortification (For) de la place.

*Exemple* : Une troupe de vétérans dont le potentiel de Combat (Cbt) est de 8 sont retranchés dans un solide bastion (Facteur de Fortification (For) de x2). Sans renforts extérieurs, ils pourront théoriquement tenir jusqu'à 16 semaines (8x2) soit près de 4 mois alors que des miliciens inexpérimentés dont le (Cbt) serait de 3 ne tiendraient guère plus d'un mois !.

Au-delà de ce délai, les troupes subissent 10% de pertes par tranche de 10% de temps de siège (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR). Lorsque le Seuil de Rupture (SdR) de la garnison est atteint, les troupes se rendent à l'ennemi ou peuvent tenter une sortie désespérée.

*Exemple* : Reprenons le cas des vétérans retranchés. Si, au bout des 16 semaines fatidiques, les assaillants n'ont toujours pas levé le siège, la garnison subira 10% de pertes par semaine supplémentaire.

En revanche, si l'assaillant dispose d'un nombre de troupes de génie (ingénieurs militaires, sapeurs, etc.) au moins égal à la MOITIE de l'Effectif des troupes assiégés, la durée du siège sera réduite de MOITIE (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR).

L'affaiblissement progressif de la garnison peut décider les assaillants à changer de tactique et à tenter de prendre la place d'assaut d'autant plus que, dans la plupart des cas, les assaillants eux-mêmes ne peuvent tenir un siège indéfiniment. La durée maximale est fonction principalement de la quantité de vivres dont ils disposent et aussi de leur détermination.

Au regard du temps requis pour faire tomber une place forte, on comprend aisément qu'au travers des âges, la plupart des armées aient préféré négocier la reddition de la place parfois contre espèces sonnantes et trébuchantes ou contre les célèbres "honneurs de la guerre" (la garnison pouvait quitter librement la place sans être inquiétée par les troupes ennemies).

Pour négocier une reddition de la place, le commandant des troupes assaillantes se devra de mettre en œuvre toutes ses compétences diplomatiques et effectuer un test de [PRESENCE]+(Cbt)+(DgM) en "Diplomatie" (ou équivalent) contre une Difficulté égale au temps (en semaines) que la garnison peut espérer tenir. Une MTR de 5 ou plus est requise pour obtenir une reddition inconditionnelle.

Le commandant des assaillants ajoutera à son score effectué les modificateurs liés au Ratio. De plus la Difficulté sera réduite de 2 points par tranche de 10% de pertes subies par les troupes assiégées.

*Exemple* : La Difficulté pour obtenir la reddition des troupes de vétérans évoqués dans l'exemple précédent serait de 16. Si les troupes assiégées avaient subi 20% de perte (du fait du pilonnage intensif de l'artillerie ennemie et/ou de l'attrition), la Difficulté serait ramenée 12.

Naturellement, il ne s'agit là que d'ordre d'idée lesquels dépendent de la nature des troupes assiégées. Il va sans dire que dans le cas où la garnison serait composée uniquement de créatures pour lesquelles les vivres n'ont aucune importance (morts-vivants, robots, etc.), la durée du siège peut se trouver considérablement rallongée.

De même, si les défenseurs savent que s'ils se rendent un sort funeste les attend, il est fort possible qu'ils préfèrent lutter jusqu'à la mort.

**Note** : Le combat urbain moderne peut s'apparenter à un siège avec quelques particularités. Au lieu de s'affronter autour d'une place forte, les soldats s'affrontent d'un immeuble ou d'un bout d'une avenue à l'autre, combattant pour chaque quartier voire chaque bâtisse.

Pour refléter le climat de chaos et de désorganisation qui caractérise un combat urbain, la Puissance de toutes les unités est automatiquement réduite de MOITIE du fait des difficultés à se déployer et leur Défense (Dfs) majorée de +5 car les troupes se trouvent généralement à couvert si ce n'est retranchées. Les distances d'engagement sont considérées comme "Courtes" dans un combat urbain (Modificateur de Difficulté de +5).

## **Section 9 : Combat de masse entre véhicules et flottes de guerre**

Les règles suivantes se placent dans le cadre d'une simulation tactique moderne. Elles sont globalement similaires aux précédentes mais permettent de gérer les particularités des combats entre les divers groupes d'engins (tanks, robots de combat) et autres flottes (navales ou spatiales). Verrouillez vos harnais de sécurité, ça va sentir le métal et le kérosène...

### **9.1 Unités**

Chaque camp répartit ses véhicules dans un certain nombre d'unités en fonction des types d'appareils composant ses forces. Chaque unité se doit de représenter un groupe à peu près homogène. Il est possible de constituer des unités ne comprenant que des appareils légers et d'autres composées de quelques engins plus lourds plus puissants mais en général moins nombreux.

• **La Force (Frc)** correspond à la capacité de l'unité à endurer des dommages tout en continuant le combat. La Force d'une unité se calcule en effectuant la somme des (SDG) et du facteur Armure (Arm) des différents appareils composant l'unité.

*Exemple : Une unité est composée de 20 chars lourds ayant chacun un (SDG) de 350 et un blindage représentant une Armure (Arm) de 150. Chaque blindé aura une (Frc) de 500 et l'unité de blindés a donc une Force (Frc) de 10000 ( $20 \times (350 + 150) = 10000$ ).*

• **La Puissance de Feu Globale (PFG)** correspond au pouvoir offensif et destructeur de l'unité. La (PFG) est calculée en effectuant la somme des puissances de feu de toutes les armes principales présentes sur les engins composant l'unité.

La Puissance de Feu (PdF) de chaque arme est calculée selon la procédure décrite précédemment en prenant en compte sa valeur de Dommage (Dmg), sa cadence de feu, l'(ArE)...

*Exemple : Un chasseur américain F6F "Hellcat" dispose de 6 mitrailleuses de calibre .50 (dont le (Dmg) moyen vaut 8 et la CDF est de 3R). Sa puissance de feu (PFG) en combat aérien est donc de 144 ( $3 \times 6 \times 8 = 144$ ), ce qui peut être arrondi à 140.*

Certaines armes comme les canons de chars peuvent utiliser différents types de munitions avec des effets divers (obus antipersonnel, anti-char, etc.). Pour calculer la (PFG), on prendra en compte une MOYENNE entre les valeurs propres à chaque munition.

La Puissance de Feu d'une arme peut être augmentée si l'arme est dotée de capacités particulières qui renforcent son efficacité : munitions perforantes, etc.

Si la portée pratique de l'arme est réduite (rang de Portée "Courte" voire inférieure), sa Puissance de Feu pourra être réduite de MOITIE.

La valeur des armes secondaires est réduite de MOITIE (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR). Les armes sont considérées comme "secondaires" si :

\_leur efficacité est réduite contre les unités qu'elles affrontent (comme les armes légères contre des blindés).

\_les munitions embarquées sont très limitées (ce qui est souvent le cas des missiles -certes dévastateurs- mais généralement disponibles en quantité réduite).

*Exemple : Dix intercepteurs sont armés chacun de deux canons à accélérations magnétiques qui constituent leur armement principal. Les canons ont un (Dmg) de 50 et une Cadence de Feu (CdF) de 4R. Les tueurs spatiaux sont également équipés de tubes missiles lourds dont le (Dmg) est de 1500. Cependant, les munitions étant restreintes à 2 missiles par intercepteur, les tubes lance-missiles sont considérés comme des armements secondaires. La puissance de feu de chacune des unités d'interception est de 950 ( $4 \times 50 + 0.5 \times 1500 = 950$ ). De fait, l'escadrille a donc une Puissance de Feu Globale de 9500 ( $950 \times 10$ ).*

Les armements inappropriés au type de combat qui se prépare peuvent simplement être ignorés (c'est le cas des bombes dans un combat aérien, par exemple).

*Exemple : Le Hellcat peut emporter des bombes (2 de 1000 livres représentant une valeur de Dommage (Dmg) de 250G chacune). Il va sans dire que celles-ci ne lui sont d'aucune utilité en combat aérien où elles représenteront même plus une gêne qu'autre chose.*

De même, la (PFG) ne prend en compte que les armes pouvant effectivement être utilisées dans le combat (logique!) et potentiellement efficaces (c'est-à-dire capable d'infliger des dégâts à l'adversaire). On considère qu'une arme est potentiellement exploitable si sa valeur de Dommage moyenne (Dmg) est au moins égale à la MOITIE de l'Armure (Arm) de la cible. Une nuée de moustiques (même shootés aux amphétamines) ne traumatise pas outre mesure un gros char lourd...

Pour le reste, la notion "d'efficacité" reste entièrement laissée à l'appréciation du M.J. S'il juge que l'armement est inadapté, le M.J. peut réduire la Puissance de Feu de l'unité de MOITIE voire moins. Il est plutôt dur d'abattre un jet volant à Mach2 à 2000m. d'altitude avec une mitrailleuse de char -même en y croyant très fort...

*Exemple : Si un croiseur est attaqué par des bombardiers en piqué (façon Midway), on ne prendra en compte que la puissance de feu des pièces anti-aériennes du navire. En revanche, les mitrailleuses et les pièces légères, efficaces dans le combat anti-aérien, verront leur efficacité réduite à néant ou presque dans un combat de surface entre navires de guerre.*

La Puissance de Feu Globale (PFG) est réduite en fonction des dommages que subit l'unité (voir Infra).

• **Le Potentiel de Combat (Cbt)** représente l'aptitude de l'unité à combattre au sens large c'est-à-dire à repérer ses cibles, manœuvrer, attaquer tout en évitant les attaques adverses.

Le potentiel de combat (Cbt), assimilable au Contrôle (Ctl), est fonction de l'expérience des personnels embarqués, de l'équipement de bord (système de pilotage,...).

Comme l'efficacité en combat de l'engin dépend tant de la précision de ses tirs que de ses capacités de manœuvre, le potentiel de combat est modifié par la MOYENNE des Mod(Ctl) et (Att) des armements embarqués.

• **La Défense (Dfs)** d'une unité est fonction de la qualité des équipages et de différents paramètres techniques comme la mobilité des engins, leur camouflage, l'efficacité de leurs systèmes de contre-mesures, etc.

La (Dfs) d'une unité est donc égale au potentiel de combat de base modifié par le Mod(Dfs) des engins majoritaires dans l'unité.

Qualité de l'équipage	Pot. De Combat	Seuil de rupture (%)
•Mauvaise	0 ou moins	10-20%
•Médiocre	1-3	30-40%
•Moyenne	4-6	50-70%
•Vétéran	7-9	80-100%
•Elite	10 et plus	110% et plus

*Exemple : Un énorme char Tigre II "Königtiger" a un Mod(Ctl) de -2 et une Mod(Dfs) de -5. Si une unité de vétérans (avec un potentiel de +8) est dotée de ces monstres de près de 70 tonnes, son potentiel de Combat (Cbt) sera de 6 (8-2=6) et sa (Dfs) de 3 (8-5=3), faiblesse toute relative si on considère le blindage et la puissance de feu monstrueuse de cet engin (canon de 88mm long, mitrailleuses...).*

**Note :** Dans le cas d'unités mixtes, on prendra en compte les valeurs du type d'appareil le plus répandu dans l'unité. Néanmoins, il reste préférable d'essayer de constituer des unités homogènes tant sur le plan du matériel que de la qualité des troupes.

## **9.2 Déroulement du combat**

Les phases sont globalement identiques à celles décrites pour les autres types de batailles.

### **1. Phase de commandement et initiative**

Les commandants des forces effectuent leurs tests de commandement selon la procédure habituelle. Les capacités manœuvrières des flottes ou des engins et les conditions de l'engagement peuvent influencer sur les potentiels de commandement. Si aucun commandant n'est défini, on assimilera l'efficacité du commandement au potentiel de combat de l'unité.

Le Maître de Jeu déterminera si un parti est avantagé sur l'autre en prenant en compte le type d'engagement : par exemple l'altitude respective des deux forces dans un combat aérien, les performances des scanners et des systèmes de détection ou de dissimulation dont dispose chacun des camps, l'évolution technologique générale des engins, l'éventuel effet de surprise,...Le camp disposant des armes ayant la plus grande portée (Prt) opérationnelle peut être avantagé (+2) à moins que le Maître de Jeu ne considère pas la chose acquise (notamment si la mauvaise visibilité empêche d'utiliser les armes à leur pleine portée ou si l'attaque surprend l'ennemi).

Pour déterminer quel camp dispose de l'initiative on effectuera un test en utilisant 1D10➤ (selon la procédure habituelle).

→Le camp obtenant le total le plus élevé l'emporte si l'écart est de 2 points ou plus et peut tenter d'infliger des dommages au camp ennemi avant d'en subir lui-même (sérieux avantage car la Puissance de Feu adverse risque d'être réduite voire annihilée). Sinon, les attaques et les dommages sont considérées comme simultanées.

→Comme pour un combat de masse, si une force remporte l'initiative de 5 points ou plus, son adversaire subit une pénalité de -5 pour l'ensemble de l'affrontement. La (Dfs) des unités ennemies sera ignorée (on ne prendra en compte que la distance pour le calcul de la Difficulté, voir ci-dessous).

## 2. Combat

Chaque unité effectue un test de combat en utilisant son Potentiel de Combat (Cbt) modifié par le résultat du 1D10➤ et comparé à la Défense (Dfs) de l'unité ennemie. Naturellement, si l'unité prise pour cible bénéficie d'une couverture quelconque (dans une forêt, derrière une crête, camouflée par un écran de fumigènes, etc.) sa Défense (Dfs) sera majorée en conséquence.

L'ordre des attaques est géré en fonction de l'initiative.

Les combats entre véhicules sont généralement (pour ne pas dire toujours) des combats à distance. Les Difficultés indiquées ci-après sont indicatives. Comme toujours, le M.J. peut diminuer ou augmenter la distance d'engagement en fonction du cadre de l'affrontement (combat urbain, rase campagne, désert...), des conditions météo (visibilité) et des armements utilisés. En effet, par la portée des canons et des missiles utilisés, un engagement entre chars modernes pourra avoir lieu à Longue distance si le paysage le permet. D'une façon générale, plus l'armement est moderne et plus les distances d'engagement seront grandes (et la Difficulté de base élevée).

Type de combat	Distance	Difficulté de base
Terrestre	Moyenne	10
Aérien	Longue	15
Naval/Sous-marin	Longue	15
Spatial	Très Longue	20 et plus

*Exemple* : si le char Tigre évoqué dans l'exemple précédent est pris pour cible, la Difficulté de l'attaque sera de 11 ( $10+3/2=11$ ).

Par la suite, comme pour un combat normal, on comparera le score effectué et la Défense (Dfs) modifiée de l'unité attaquée.

En cas de succès de l'attaque, l'unité inflige 10% de sa Puissance de Feu (PFG) à sa cible, dégâts majorés de 10% supplémentaire par tranche de 2 points de MTR (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR). Les dégâts sont comparés à la Force de l'unité (voir ci-après).

Si plusieurs unités attaquent une même cible, les attaques seront résolues en fonction des résultats de l'Initiative et les dommages infligés à l'unité adverse se cumuleront logiquement.

*Exemple* : Une unité de blindés avec un (Cbt) de 9 et une (PFG) de 1800 a l'initiative contre une autre ayant une Défense (Dfs) de 8. Elle ouvre le feu. La Difficulté est donc de 14 (base de  $10+(7/2)=13$ ). Le 1D10➤ donne "7" et le score effectué est donc de 16 soit une MTR de qui se traduit par 20% de la (PFG) de l'unité attaquante soit 160 points de dommages infligés à l'unité adverse.

## 3. Gestion des dommages et des pertes

Les pertes et dégâts infligés sont comparés à la Force (Frc) de l'unité touchée. Leur gravité affecte sa capacités à poursuivre le combat.

→si une unité subit des dommages inférieurs à la MOITIE de sa Force, elle est **accrochée** et subit une pénalité de -1 lors de ses tests de combat.

→si une unité subit des dommages supérieurs ou égaux à la MOITIE de son score de Force, elle est **éprouvée** : elle subit une pénalité de -2 lors des tests de combat ET sa (PFG) est réduite de MOITIE.

→si une unité a subi des dommages supérieurs ou égaux à sa Force, elle est **décimée**. Si son moral (SdR) lui permet encore de combattre, elle fait son baroud d'honneur avec une pénalité de -5 toujours avec une (PFG) réduite de MOITIE.

→si un unité subit des dommages égaux au DOUBLE de sa Force, elle est **anéantie**.

Les équipages subissent des pertes proportionnelles aux dommages subis par leurs engins.

Statut de l'unité	Pertes
Accrochée	Moins de 10%
Eprouvée	25%
Décimée	50%
Anéantie	100%

Les pertes humaines sont prises en compte dans la diminution de la Puissance de Feu Globale (PFG).

*Exemple : Une unité a une Force (Frc) de 800. Une embuscade lui a infligé 250 points de dommages. L'unité est donc éprouvée et subit un pénalité de -2.*

#### 4. Retraite

Une unité qui n'est plus en mesure de se battre efficacement peut tenter de se replier. Pour se faire, il faut effectuer un test de commandement ou de Potentiel de Combat (Cbt) opposé à ceux des unités ennemies.

Les facteurs influant sur les tentatives de retraite sont principalement la vitesse relative des appareils, les possibilités d'évasion offertes par les performances de leurs systèmes de bord (leurres, etc.), la nature du terrain (couvert, etc.), l'efficacité des systèmes de détection dont disposent les poursuivants, etc.

L'unité parvient à se dégager si son score effectué est supérieur de 2 points au moins aux scores des autres unités ennemie avec lesquelles elle était engagée. En cas de MTR moindre, elle doit continuer le combat avec un potentiel de (Cbt) réduit de 2 points, pénalité s'ajoutant aux éventuels dommages subis.

En cas d'échec, l'unité se sera mise en fâcheuse posture et devra continuer à se battre avec une pénalité supplémentaire de -2. Si la MTE est de 5 ou plus, le repli se transforme en une véritable déroute.

#### 5. Déroute

Une unité qui subit des dommages excédant son Seuil de Rupture (SdR) part en déroute. Elle subit une pénalité de -5 à ses tests de combat, sa (PFG) et sa Défense sont réduites de MOITIE.

#### Notes :

◆ Dans un combat opposant unités blindées et infanterie, seul l'armement capable d'affecter les véhicules est pris en compte (on compare les valeurs (Dmg) des armes de l'infanterie et la valeur (Arm) des engins comme indiqué précédemment). Si l'armement global d'une unité n'est pas approprié, sa (PFG) est réduite de MOITIE (voire à néant si les malheureux troufions n'ont que des armes légères) et c'est généralement le total carnage...

◆ Le type de champ de bataille est essentiel dans le déroulement d'un combat entre de l'infanterie et des véhicules. En terrain découvert, le sort de la bataille tourne généralement en faveur des blindés. En revanche, en milieu urbain, l'avantage tend à basculer en faveur des fantassins (dont la Défense (Dfs) pourra être majorée de +5 voire +10 si, par exemple, les soldats sont à couvert ou retranchés dans les gravas des immeubles). Le Maître de Jeu est totalement libre d'adapter les règles à sa guise (encore heureux !!! ;-)).

◆ Dans les grandes batailles, on peut vite se retrouver avec des gros chiffres peuvent être délicats à manipuler. On utilisera donc des caractéristiques exprimées en dizaines ou en centaines de points de manière à simplifier et accélérer le rythme des combats. Il est aussi avantageux de calculer la quantité de dommages correspondant au Seuil de Rupture plutôt que d'avoir à le faire dans le feu du combat...

## ORDRE DE BATAILLE

**ARMEE :**

**Commandant en chef :**

**Potentiel :**

**Notes :**

### FORCE PRINCIPALE

Unités	Effectif	PdA/PdF	Prt	Force	Cbt	Dfs	SdR (%)
<b>TOTAL</b>							

**FORCES DE SOUTIEN (archers, arbalétriers, artillerie,...)**

Unités	Effectif	PdA/PdF	Prt	Force	Cbt	Dfs	SdR (%)
<b>TOTAL</b>							

<b>Dommages</b>	<b>Force</b>	<b>Les troupes sont...</b> <input type="checkbox"/> Accrochées [Cbt-1] <input type="checkbox"/> Epuisées [Cbt-2 ; PdA/PdF réduite de moitié] <input type="checkbox"/> Décimées [Cbt-5 ; PdA/PdF réduite de MOITIE] <input type="checkbox"/> En déroute [Cbt-5 ; PdA/PdF et Dfs réduites de MOITIE]
-----------------	--------------	--

### RESERVE

Unités	Effectif	PdA/PdF	Prt	Force	Cbt	Dfs	SdR (%)
<b>TOTAL</b>							

<b>Dommages</b>	<b>Force</b>	<b>Les troupes sont...</b> <input type="checkbox"/> Accrochées [Cbt-1] <input type="checkbox"/> Epuisées [Cbt-2 ; PdA/PdF réduite de moitié] <input type="checkbox"/> Décimées [Cbt-5 ; PdA/PdF réduite de MOITIE] <input type="checkbox"/> En déroute [Cbt-5 ; PdA/PdF et Dfs réduites de MOITIE]
-----------------	--------------	--



## ORDRE DE BATAILLE

**ARMEE :**

**Commandant en chef :**

**Potentiel :**

**Notes :**

### FORCE PRINCIPALE

Unités	Effectif	PdA/PdF	Prt	Force	Cbt	Dfs	SdR (%)
<b>TOTAL</b>							

### FORCES DE SOUTIEN (artillerie, appui feu aérien...)

Unités	Effectif	PdA/PdF	Prt	Force	Cbt	Dfs	SdR (%)
<b>TOTAL</b>							

<b>Dommages</b>	<b>Force</b>	<b>Les troupes sont...</b> <input type="checkbox"/> Accrochées [Cbt-1] <input type="checkbox"/> Epuisées [Cbt-2 ; PdA/PdF réduite de moitié] <input type="checkbox"/> Décimées [Cbt-5 ; PdA/PdF réduite de MOITIE] <input type="checkbox"/> En déroute [Cbt-5 ; PdA/PdF et Dfs réduites de MOITIE]
-----------------	--------------	--

### RESERVE

Unités	Effectif	PdA/PdF	Prt	Force	Cbt	Dfs	SdR (%)
<b>TOTAL</b>							

<b>Dommages</b>	<b>Force</b>	<b>Les troupes sont...</b> <input type="checkbox"/> Accrochées [Cbt-1] <input type="checkbox"/> Epuisées [Cbt-2 ; PdA/PdF réduite de moitié] <input type="checkbox"/> Décimées [Cbt-5 ; PdA/PdF réduite de MOITIE] <input type="checkbox"/> En déroute [Cbt-5 ; PdA/PdF et Dfs réduites de MOITIE]
-----------------	--------------	--