



WITCHER

Règles de Bataille



WITCHER: RÈGLES DE BATAILLE



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	6	CHAPITRE TROIS : LES MOMENTS CRUCIAUX	15
Principe de base	6	Mise en place	15
Origines des règles	6	Déclenchement d'un Moment Crucial	15
		Description d'un Moment Crucial	15
CHAPITRE UN : PRÉPARATION D'UNE BATAILLE	7	CHAPITRE QUATRE : RÈGLES OPTIONNELLES	16
Carte de Bataille	7	Pertes dans la bataille	16
Le Commandant	8	Calcul des pertes	16
Les Armées	8	Pas de Quartier !	17
		Sort des PJ et PNJ importants	17
CHAPITRE DEUX : LES TROIS PHASES D'UNE BATAILLE	9	Déploiement des troupes	17
Type de troupes	9	Commandants en second	18
Seuil de Difficulté	9	Rappel des règles	18
Définition de la troupe principale	9	Utilisation de la Chance	18
Type de troupes majoritaire	10	Options en réflexion (WIP)	18
Troupes multiples	10		
Contraintes	10	CHAPITRE CINQ : EXEMPLE DE BATAILLE	19
Troupes restantes et Spécialistes	11	La Bataille de la Forteresse de Auld Alliance	19
Taille d'engagement	11	Première armée : Agresseurs	19
Exemple d'affrontement	11	Seconde armée : Défenseurs	20
Tour d'Affrontement	11	Déroulement de la bataille	20
Test d'Affrontement	11	Phase 1 : Manœuvres d'ouverture	20
Nouveau Tour	12	Phase 2 : Engagement principal	21
Durée d'un Test d'Affrontement	12	Phase 3 : Manœuvres finales	21
Circonstances de la bataille	12		
Troupes d'élite	13	ANNEXES	23
Les Trois Phases	13		
Phase 1 : Manœuvres d'ouverture	13		
Phase 2 : Engagement principal	14		
Atout majeur	14		
Phase 3 : Manœuvres finales	14		

Creative Commons



«Witcher : Règles de bataille» est un contenu non officiel fourni dans le cadre de la politique de contenu *fait maison* de R. Talsorian Games et n'est ni approuvé ni cautionné par RTG.

Ce contenu fait référence à des matériaux qui sont la propriété de R. Talsorian Games et de ses licenciés.

Crédits et Version

- **Rédacteurs** : Kylar Vyklos, Valhendil Valhorn
- **Textes** : Basés sur des règles issus du JDR Dragon Age avec une adaptation pour les règles de The Witcher RPG.

- **Illustrations** : Celles-ci ont été glanées sur le Net.
- **Version** : 1.1

Copyright

Le présent document est relatif aux livres d'Andrzej Sapkowski sur le sorcier. Tous les livres sont ©Andrzej Sapkowski.

Les jeux *The Witcher* ont été développés par CD Projekt RED : The Witcher, The Witcher 2: Assassins of Kings, The Witcher 3: Wild Hunt. Les jeux sont ©CD Projekt RED.

Tous les autres copyrights et marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Introduction

L'affrontement d'armées est un événement courant dans l'histoire du Continent, mais peu fréquent dans une campagne de jeu de rôle. Jouer les mouvements tactiques d'unités de soldats est un jeu en soi, que tous les rôlistes n'apprécient pas forcément.

Cependant, l'exaltation et l'effet dramatique d'une grande bataille peuvent ajouter beaucoup de choses à une campagne et faire prendre conscience de la nature épique (et des enjeux) de parties de haut niveau. Cette section propose un système narratif pour les combats de masse dans *The Witcher*. Ce n'est absolument pas une simulation précise d'un conflit sur un champ de bataille.

Ce document a surtout pour but de fournir une méthode rapide pour résoudre un combat à grande échelle, tout en offrant aux personnages joueurs une occasion de briller et de réellement influencer sur le résultat par leurs actes héroïques (ou non).

Principe de base

Après avoir déterminé les forces de chaque camp notées sur la *Carte de Bataille* (voir au Chapitre Un), chaque commandant doit effectuer un ou plusieurs Tests de compétence, appelé **Test d'Affrontement**, au cours de **trois** phases distinctes, respectivement nommées manœuvres d'ouverture, engagement principal et manœuvres finales.

L'armée qui gagne au moins **deux** des trois phases remporte la bataille. Si une armée remporte les trois phases, c'est une victoire écrasante.

Au cours de la bataille, les PJ vont pouvoir agir lors de **Moments Cruciaux** (entre 1 et 3 selon les besoins de la campagne du MJ). La réussite ou l'échec d'un Moment Crucial, au cours de la phase où il a lieu, peut faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre.

Des options sont possibles, vous pouvez même en créer selon votre envie et celles des joueurs. Mais gardez en mémoire que le but premier de ces règles de bataille est de permettre des combats de masse sans prendre une session de jeu complète.

Origines des règles

Rendons à César ce qui lui appartient. Ces règles de bataille sont une adaptation de celles présentées dans le JDR *Dragon Age*, aux pages 225 à 232. Tous les textes ont été adaptés pour correspondre au contexte et aux règles de jeu de *The Witcher*.

Ce n'est pas un « pillage » mais comme tout matériel fait par les fans, l'inspiration d'un jeu déteint sur les autres. Depuis l'ancêtre *Donjons et Dragons* (évolution du wargame *Chainmail*) finalement chaque maison d'édition sort ses univers et ses règles spécifiques mais le plaisir de jouer transcende tous les univers.



Chapitre Un :

Préparation d'une bataille

Si vous voulez mettre une bataille en scène dans votre campagne, vous devrez la préparer à l'avance en rassemblant certaines informations.

Carte de Bataille

Pour cela, se munir d'une **Carte de Bataille** par armée engagée (généralement 2) comme ci-dessous.

La remplir avec les informations suivantes :

- **Nom de l'armée** : si l'armée possède un nom officiel, inscrivez-le ici. Dans le cas contraire, utilisez le nom de son commandant ou le nom de la ville d'où est elle originaire (les Soudards de Martin, la Compagnie Libre de Rivie, etc.).
- **Nom du Commandant** : inscrivez le nom du commandant de l'armée, qu'il s'agisse d'un PJ ou d'un PNJ.
- **Troupes principales** : indiquez le type de troupes principal de l'armée. Ce sont les soldats ordinaires qui participeront au gros des combats. La détermination des troupes principales parmi les effectifs disponibles est développé au Chapitre Deux.
- **Seuil de Difficulté pour le camp adverse** : Une fois les troupes principales connues, un Seuil de Difficulté est déterminée en fonction de leur expérience du combat. Ce SD sera utilisée par le Commandant du camp adverse pour les différents jets qu'il aura à effectuer au cours de la bataille.

CARTE DE BATAILLE	
Nom de l'armée	
Nom du Commandant	
Troupes principales	Base Commandement
Seuil de Difficulté pour le camp adverse	
Spécialistes Phase 1	Base Tactique
Spécialistes Phase 2	Effectifs
Spécialistes Phase 3	



- **Base de Tactique du commandant** : inscrivez la somme de l'attribut *Intelligence* et de la compétence *Tactique* du commandant.
- **Effectifs** : notez le total général des troupes composant l'armée.

Le Commandant

Chaque armée possède un **Commandant**. Il peut s'agir d'un personnage joueur ou d'un PNJ.

À moins que le commandant ne doive participer à un moment crucial, tout ce dont vous avez besoin de connaître est ses bases de *Tactique* (INT+Tactique) et de *Commandement* (EMP+Commandement).

La table ci-dessous indique les Compétences de base des officiers en Tactique et Commandement. Il est possible d'inverser les bases de Tactique et Commandement pour un Major ou un Général.

Un commandant qui se battra dans un moment crucial devra être pourvu de toutes les caractéristiques de jeu d'un personnage qui participe à une rencontre de combat.

- **Spécialistes, phase 1** : ces troupes donnent un bonus lors des manœuvres d'ouverture de la bataille. Ce sont généralement des éclaireurs et des troupes d'escarmouche.
- **Spécialistes, phase 2** : ces troupes donnent un bonus lors de l'engagement principal de la bataille. Ce sont généralement des troupes de choc et des troupes lourdes.
- **Spécialistes, phase 3** : ces troupes donnent un bonus lors des manœuvres finales de la bataille. Ce sont généralement des réserves mobiles et de la cavalerie percutante.
- **Base de Commandement du commandant** : inscrivez la somme de l'attribut *Empathie* et de la compétence *Commandement* du commandant.

Les Armées

Dans ce système, il n'est pas nécessaire de connaître l'ordre de bataille complet de chaque camp, ou les effectifs détaillés jusqu'au moindre soldat (ou monstre). C'est quelque chose qu'il vaut mieux laisser aux wargames.

Vous n'avez besoin que de connaître trois choses pour chaque armée : une estimation globale du nombre total de troupes, le type de troupes principal, et si elles possèdent des spécialistes qui peuvent intervenir dans les différentes phases de la bataille.

COMPÉTENCES DE BASE DES OFFICIERS

Grade du Commandant	Type de bataille (nombre de combattants)	Base Tactique	Base Commandement
Capitaine	Escarmouche (moins de 200)	12	12
Major/Commandant	Petite bataille (moins de 500)	15	12
Colonel	Grande bataille (moins de 5 000)	15	15
Général	Enorme bataille (moins de 20 000)	18	15
Général d'armée/ Maréchal	Bataille épique (plus de 20 000)	18	18

Chapitre Deux :

Les trois phases d'une bataille

Une bataille typique se déroule en trois phases : les manœuvres d'ouverture, l'engagement principal et les manœuvres finales.

Pour chaque phase, un ou plusieurs **Tours d'Affrontement** ont lieu.

Au cours de ces derniers, **chaque** Commandant des deux camps engagés dans la bataille effectue un **Test d'Affrontement**, dont le *Seuil de Difficulté (SD)* dépend du type de troupes principal de l'armée adverse.

Type de troupes

Une armée est généralement composée de différentes troupes comme des soldats à pied, des chevaliers en armure ou des cavaliers.

Seuil de Difficulté

Chaque type de troupes possède un **Seuil de Difficulté** selon leur entraînement au combat, leurs équipements ou des particularités, telles que *Tanné comme du cuir* que possèdent les nains.

Ce Seuil de Difficulté est indiqué ci-dessous dans la table *Types de Troupes*.

Définition de la troupe principale

Pour déterminer le *Seuil de Difficulté* des **Tests d'Affrontement** pour le commandant du camp adverse, il faut définir la troupe principale, généralement celle qui possède le plus grand effectif.

Classez les troupes par ordre selon leur nombre, puis faites la somme de toutes les troupes pour obtenir l'effectif total.

TYPES DE TROUPES	
Exemple de type de troupes	Seuil de Difficulté (SD)
Non-combattants (ex.: paysans armés de fourches)	10
Brigands, milice	12
Base de combat < 15 : Homme d'armes (pas la <i>Profession</i>) dans une armée régulière	14
Base de combat > 14 : Chevaliers (ex.: Ordre de la Rose Ardente), Scoia'Tael (archers phase 2)	16
Base de combat > 16 : Chevaliers d'élite (ex.: Brigade Impera), troupes naines de Mahakam. <i>Généralerement spécialistes de la phase 3</i>	18
Sorceleurs, Mages, Gargouilles, Trolls (groupe de 5 minimum)	20
Golems, Élémentaires (groupe de 5 minimum)	25
Dragons	30



Type de troupes majoritaire

Si la première troupe représente plus de 50% des effectifs, vous avez le type de troupe principal.

Prendre son SD de base indiqué dans la table *Types de Troupes* ci-contre.

Exemple 1 : Des paysans ont réussi à réunir quelques orins pour louer les services d'une troupe de mercenaires et ce, afin de contrer le rançonnement qu'ils subissent de la part de bandits de grand chemin lorsque ces derniers passent dans le village.

Les paysans sont au nombre de 15 tandis que les mercenaires sont une dizaine. Les effectifs sont donc de 25 personnes.

La quinzaine de paysans représentant 60% des effectifs, le SD pour le Commandant qui dirige les bandits de grand chemin sera donc de 10.

Troupes multiples

Si la troupe représente moins de 50% des effectifs totaux, prendre la troupe suivante dans la liste pour compléter la troupe principale pour avoir au moins 60% des effectifs.

Le SD final sera la somme des deux SD divisée par deux et arrondi à l'entier inférieur.

Exemple 2 : Les paysans de l'exemple précédent arrivent à convaincre 6 Héros à venir leur prêter main forte pour une bouchée de pain (les PJ sont vraiment

des bonnes poires). La troupe de mercenaires reste malgré tout car elle compte bien être payée.

Le total des effectifs passe donc de 25 à 31. La troupe de paysans ne représente plus qu'un nombre légèrement supérieur à 48% des effectifs.

Pour calculer le SD, il faut donc faire la somme des valeurs de SD des paysans et des mercenaires, car ces derniers sont plus nombreux que les PJ.

$$[SD\ 10\ (\text{paysans}) + SD\ 14\ (\text{mercenaires})] / 2 = 12$$

Le SD pour les Tests d'Affrontement du Commandant des brigands sera donc de 12.

Contraintes

La détermination de la troupe principale doit tout de même respecter quelques contraintes qui sont les suivantes :

- Une troupe est indivisible.
- Les troupes avec un SD 18 ou plus sont automatiquement considérées comme des Spécialistes (groupe de 10 minimum).
- Les troupes de SD inférieur peuvent servir de spécialistes dans une phase si elles représentent au moins 10% des effectifs totaux.
Dans l'Exemple 2, les 6 PJ représentent plus de 16% d'un effectif de 31, donc ils peuvent être considérés comme Spécialistes.

Troupes restantes et Spécialistes

Une fois la détermination de la troupe principale effectuée, il peut rester encore des troupes qui n'ont pas été prises en compte.

Ces troupes restantes serviront de Spécialistes et seront réparties sur les 3 phases de la bataille.

Dans l'Exemple 1 plus haut, les mercenaires sont considérés comme une troupe spécialiste, tandis que dans l'Exemple 2, ce sont les PJ qui sont considérés en tant que tels.

Les troupes dites **Spécialistes** octroient des bonus qui diminuent le Seuil de Difficulté des Tests d'Affrontement du Commandant qui les dirigent.

Ces troupes spécialistes peuvent être engagées dans la bataille en respectant les limites suivantes :

- Pas plus de 3 spécialistes envoyés au cours d'une phase.
- Pas plus de 1 groupe de spécialistes de différence entre les phases.
Ex.: 1/1/2 ou 2/2/3, mais pas 0/0/2 ni 1/2/3

Taille d'engagement

Contrairement aux autres Tests dans *The Witcher*, il ne suffit pas de dépasser le Seuil de Difficulté d'un **Test d'Affrontement** pour remporter la phase en cours, il faut également atteindre un **Seuil de Réussite** (SR) qui dépend de la taille de l'engagement.

La Taille de l'Engagement correspond au nombre total de combattants engagés dans la bataille, en comptant les effectifs des deux camps.

Exemple : *Les paysans, cités plutôt haut, les mercenaires et la hanse des PJ donnent un effectif de 31 combattants. Les brigands, eux, sont une vingtaine.*

Il s'agit donc d'une Escarmouche dont le Seuil de Réussite est 5.

Exemple d'affrontement

Une escarmouche a lieu entre des Chevaliers de l'Ordre de la Rose Ardente et une troupe naine de Mahakam. Il y a environ une cinquantaine de combattants et chaque armée est de taille équivalente.

Le commandant de l'Ordre effectuera ses Tests d'Affrontement avec un SD de 18, tandis que le chef de la troupe naine effectuera ses Tests d'Affrontement avec un SD de 16.

Le chef nain aura beaucoup plus de chances d'atteindre au plus vite le Seuil de Réussite de 5 que le commandant de l'Ordre.

Tour d'Affrontement

Une fois les Seuils de Difficulté (SD) et de Réussite (SR) déterminés, les Commandants de chaque camp vont devoir montrer leurs capacités tactiques et de commandement.

C'est là qu'intervient le **Tour d'Affrontement**. Au cours de ce dernier, le Commandant de **chaque** camp va effectuer un *Test d'Affrontement*.

Il doit y avoir un **même nombre** de jets effectués pour chaque camp.

Chaque phase de bataille peut demander un à plusieurs **Tours d'Affrontement** selon le Seuil de Réussite à atteindre.

Test d'Affrontement

Pour le **Test d'Affrontement**, la compétence utilisée, *Tactique* ou *Commandement*, dépend de la phase au cours de laquelle s'effectue le Test.

TAILLE D'ENGAGEMENT	
Taille de la bataille	Seuil de Réussite (SR)
Escarmouche (entre 50 et 250 combattants au total)	5
Petite bataille (entre 251 et 1000 combattants au total)	10
Grande bataille (entre 1001 et 5000 combattants au total)	15
Enorme bataille (entre 5001 et 20000 combattants au total)	20
Bataille épique (plus de 20000 combattants au total)	25

CIRCONSTANCES DE BATAILLE

Circonstances	Modificateur
Troupes spécialistes	-1 par type
Surprise sur le champ de bataille <i>Embuscade, troupes de réserve fraîches, attaque sur l'arrière</i>	-1 à -3
Ennemi en légère supériorité numérique (entre 120 et 150 %)	+1
Ennemi en supériorité numérique (entre 151 et 200 %)	+2
Ennemi en grande supériorité numérique (au delà de 200%, soit un ratio de 1 contre 2, par incrément de 100%)	+1 par incrément (Max +8)
L'ennemi occupe le meilleur terrain	+1
L'ennemi a préparé ses positions	+1
L'ennemi dispose de barricades ou de fortifications	+2/+3
Mauvais temps (de la pluie fine aux trombes d'eau, en passant par le brouillard)	+1 à +3

Chaque point au dessus du SD est ajouté au total des Tests précédents, s'il y en a eu. La somme obtenue est comparée au **Seuil de Réussite**.

Par contre, aucune soustraction n'est appliquée si le score obtenu sur le Test est inférieur au SD.

Exemple : *Le chef du village décide de prendre les commandes pour diriger le combat contre les brigands. Malheureusement, c'est un piètre commandant, il ne possède que Tactique 8 et Commandement 9.*

Du côté des brigands, leur chef est un ancien capitaine et possède une base de 12 dans les deux compétences nécessaires à la bataille.

Même si le SD pour chaque commandant est identique, le capitaine des brigands aura beaucoup plus de facilités à atteindre le Seuil de Réussite de 5 car seule une valeur de 1 sur le d10 pourrait l'amener en dessous du SD.

Nouveau Tour

Tant qu'aucun camp n'a atteint le **Seuil de Réussite**, un nouveau *Tour d'Affrontement* commence, et chaque commandement doit effectuer un nouveau *Test d'Affrontement*.

Durée d'un Test d'Affrontement

La période de temps représentée par chaque Test varie, mais on considère généralement une période de 10 minutes par test.

Cela peut être augmenté à un jour complet dans certaines situations, comme un siège.

Circonstances de la bataille

Comme toujours dans les Tests, vous pouvez modifier les tests de chaque camp pour prendre en compte les circonstances.

Le plus souvent, une armée reçoit un bonus si elle possède les troupes appropriées pour cette phase de la bataille.

Vous pouvez aussi prendre en compte la nature du terrain, la disparité des effectifs, la météorologie, et d'autres facteurs. Les modificateurs les plus courants sont indiqués dans la table ci-dessus. Vous pouvez en ajouter d'autres appropriés à la situation.

Pour rappel, les modificateurs de circonstances sont **ajoutés** ou **soustraits** au SD du *Test d'Affrontement* du Commandant dont l'armée est affectée par ces circonstances. Et, ils peuvent évoluer à chaque phase.

Exemple : *Le capitaine des brigands a un Seuil de Difficulté de 12 pour affronter les paysans, les mercenaires et les PJ.*

Mais les PJ, les p'tits malins, ont monté des barricades autour du village et installé quelques pièges autour.

Donc, le capitaine qui pensait faire la peau à ces gueux se retrouve avec un SD de 15 (SD 12 de base, +1 pour préparation des positions, +2 pour les barricades). Le combat risque de prendre plus de temps que prévu.

Troupes d'élite

Vous remarquerez que certains types de troupes apparaissent à la fois dans la table de *Taille d'Engagement* pour les batailles, et dans la liste d'exemples des troupes spécialistes. C'est intentionnel.

Le Seuil de Difficulté d'un Test d'Affrontement est déterminée par le type de troupes principal de l'armée. Ce sera généralement des hommes d'armes, mais vous voudrez peut-être organiser des batailles où le type de troupes principal est celui d'une troupe d'élite.

C'est pourquoi nous donnons des exemples avec des chevaliers d'élite, même s'ils apparaissent généralement dans une armée comme troupes spécialistes à cause de leur relative rareté.

Les troupes d'élite comptent en spécialistes s'il représente au moins 10% des effectifs de l'armée.

Chaque troupe spécialiste ne peut être envoyée que lors d'une seule phase donnée et qui doit être déterminée avant la bataille.

Pendant une phase, pas plus de 3 types de troupes spécialistes doivent être engagés.

Les Trois Phases

Maintenant que tout est en place, il ne reste plus qu'à se lancer dans la bataille.

Pour chaque phase, il est indiqué quelle compétence doit être utilisée pour le Test d'Affrontement, ainsi que des exemples de troupes spécialistes.

Phase 1 : Manœuvres d'ouverture

Test d'Affrontement : Tactique.

Exemples de troupes spécialistes : archers Scoia'tael, Stries Bleues.

Lors de cette phase, les forces ennemies se mettent en position et lancent des attaques préliminaires. Les éclaireurs et les troupes d'escarmouche sont importants, car ils rassemblent des informations sur les mouvements de l'ennemi. Le camp qui gagne cette phase est celui qui en a appris le plus sur les forces et les intentions de l'ennemi, et qui a su tirer parti de ces informations. Cela peut permettre au vainqueur d'identifier les positions clés sur le terrain, et peut-être même de les occuper avec des troupes qui se déplacent rapidement.



Durant cette phase de la bataille, les capacités tactiques et stratégiques du commandant sont les plus importantes. C'est pourquoi le Test d'Affrontement est basé sur la compétence *Tactique*.

Phase 2 : Engagement principal

Test d'Affrontement : Commandement.

Exemples de troupes spécialistes : infanterie d'élite, molosses de la Chasse Sauvage, lanciers, armes de guerre (balistes, mangonneaux), mages, golems, élémentaires.

Alors que les deux armées sont en position, l'engagement principal commence. Les forces de chaque camp s'affrontent, et il n'est plus possible de revenir en arrière. Ce n'est plus le moment des manœuvres sophistiquées ou des mouvements tactiques.

C'est un combat acharné, et le camp qui maintient la discipline et la motivation de ses troupes sera probablement celui qui l'emportera.

Le Test d'Affrontement pour l'engagement principal est basé sur la compétence *Commandement*.

Atout majeur

Le vainqueur de l'engagement principal reçoit un **avantage majeur** : il peut décider si la phase 3 sera basée sur le *Commandement* ou la *Tactique*. Cela permet au commandant de jouer sur ses forces lors de la poussée finale.

Phase 3 : Manœuvres finales

Test d'Affrontement : Commandement ou Tactique.

Exemples de troupes spécialistes : chevaliers de la Brigade Impera, cavalerie d'élite de la Brigade « Vrihedd ».

Lors de cette phase, la bataille arrive à sa conclusion. C'est le moment où les contournements par les flancs, les contre-attaques avec les réserves, les alliés surprises et les ruses de bataille peuvent changer la situation tactique. Le destin du perdant est alors décidé. Ses troupes peuvent s'enfuir pour reprendre le combat un autre jour, être mises en déroute et écrasées par des troupes rapides comme la cavalerie, ou subir une destruction totale.

Il est possible qu'une armée perde les phases 1 et 2, et n'ait donc aucun espoir de gagner la bataille générale. Vous devez cependant lancer les dés pour la phase 3, car le résultat permettra de déterminer les conséquences de la bataille. Une armée qui perd les trois phases subit une défaite absolue, tandis que si elle gagne la phase 3, elle réussit probablement à mener une retraite ordonnée.

Comme noté ci-dessus, les Tests d'Affrontement de cette phase peuvent utiliser le Commandement ou la Tactique, au choix du vainqueur de la phase 2.



Chapitre Trois :

Les Moments Cruciaux

Le chapitre **Les phases d'une bataille** décrit les mécanismes de base d'une bataille à haut niveau. Avec deux fiches de bataille et une série de jets de dés, vous pouvez déterminer le vainqueur d'une grande bataille.

Bien que cela vous donne des résultats relativement rapidement, les personnages joueurs ne sont pas au cœur de l'action. C'est à quoi servent les **Moments Cruciaux**. Ce sont des rencontres de combat normales qui surviennent durant la bataille, et où les PJ peuvent avoir un impact majeur sur le résultat.

Mise en place

La première chose que vous devez décider est le nombre de **Moments Cruciaux** que vous voulez jouer. Vous pouvez en créer un pour chaque phase, donc une bataille aura de un à trois *Moments Cruciaux*.

Ne préparez qu'un seul **Moment Crucial** si vous voulez que la bataille se déroule rapidement, deux si vous voulez donner l'impression que c'est un événement important, et trois si vous voulez proposer un vrai défi aux joueurs avec une longue bataille épique.

Déclenchement d'un Moment Crucial

Dans chaque phase, le commandant fait un *Test d'Affrontement* comme décrit précédemment. Un **Moment Crucial** est déclenché quand une des armées se trouve à 5 points ou moins du Seuil de Réussite.

[Note] Comme les escarmouches ont un Seuil de Réussite de 5, un *Moment Crucial* peut remplacer n'importe lequel des Tests d'Affrontement. Le vainqueur du Moment Crucial gagne automatiquement cette phase de la bataille.

C'est à ce moment que vous présentez la situation et que vous jouez le **Moment Crucial**. Le camp qui gagne la rencontre de combat ajoute **5 points** au total de ses Tests d'Affrontement.

Cela peut décider du vainqueur de la phase, ou reculer l'imminence de la défaite pour une armée qui se débrouille mal.

Description d'un Moment Crucial

Chaque moment crucial est une rencontre de combat, et vous devriez la créer en prenant en compte ce qui se passe dans la grande bataille. Un moment crucial lors de la phase 1 peut représenter la capture d'une colline stratégique, par exemple, tandis que lors de la phase 3, les PJ peuvent lancer une attaque surprise venant d'un endroit inattendu.

Ces rencontres se déroulent dans le contexte de la bataille, tentez donc de la mettre en scène lorsque vous décrivez l'action. Si vous avez préparé un moment crucial pour la phase 3, n'oubliez pas que le sort de la bataille est peut être déjà résolu si un camp a gagné les phases 1 et 2. Dans ce cas, vous pouvez abandonner le moment crucial si vous le désirez, ou le jouer dans l'atmosphère dramatique appropriée. Par exemple, ce peut être une courageuse action d'arrière-garde, où les actes des PJ donneront l'occasion à la majeure partie de l'armée d'opérer une retraite ordonnée pour reprendre le combat un autre jour.

Si vous le désirez, vous pouvez concevoir des moments cruciaux constitués de plusieurs rencontres liées les unes aux autres, mais n'en abusez pas, car avoir le bon rythme peut s'avérer difficile. Vous voulez que les joueurs s'investissent dans la bataille, et si le moment crucial prend trop de temps à être résolu, ils risqueraient de se sentir de plus en plus détachés des événements.

Chapitre Quatre :

Règles Optionnelles

Le système de bataille décrit jusqu'à maintenant est assez généraliste. Il est conçu pour donner une structure narrative à l'utilisation des grandes batailles dans votre campagne. Ce n'est pas une simulation tactique, et il ne cherche pas à l'être. Vos joueurs peuvent, cependant, vouloir plus de détails que ce que fournit le système de base. Dans ce cas, vous pouvez utiliser les règles optionnelles suivantes.

Pertes dans la bataille

Le système de bataille basique ne gère pas les pertes. Le MJ décide du résultat de la bataille en utilisant les Tests d'Affrontement et les moments cruciaux de chaque phase.

Dans de nombreuses batailles, le nombre exact de blessés et de morts n'est pas important pour l'histoire globale. Mais il y a des occasions où ces informations sont intéressantes. Peut-être que dans votre campagne les PJ mènent une guérilla dans une campagne mili-

taire désespérée. La vie de chaque soldat est précieuse, et savoir combien sont tombés dans une bataille est une information importante.

Calcul des pertes

Pour déterminer les pertes, demandez à chaque Commandant de faire un Test de *Tactique* avec le même SD que la bataille. Ce jet indique s'il a utilisé intelligemment ses troupes.

Ces tests sont modifiés par la table des *Modificateurs de test pour les pertes* ci-dessous.

Il suffit ensuite de calculer la différence entre le SD et le score obtenu sur le jet et de regarder le pourcentage de pertes associé comme indiqué dans la table ci-contre.

Les pertes comprennent les blessés et les morts. En général, vous pouvez considérer qu'un tiers des pertes sont des morts et deux-tiers des blessés. Le sort des

MODIFICATEURS DE TEST POUR LES PERTES

Circonstances	Modificateur
Chaque phase de bataille remportée	-1
Chaque phase de bataille perdue	+1
Ennemi en légère supériorité numérique (entre 120 et 150 %)	+1
Ennemi en supériorité numérique (entre 151 et 200 %)	+2
Ennemi en grande supériorité numérique (au delà de 200%, par incrément de 100%)	+1 par incrément
L'ennemi possède des spécialistes dans les phases	+1/phase avec spécialiste
Nombre de jets nécessaire pour atteindre le Seuil de Réussite de chaque phase	+1/jet effectué
Barricades	+2
Fortifications	+3

POURCENTAGE DE PERTES

Différence avec le SD	Pourcentage de pertes	Plage de % (Rapide)
Plus de 15 points en dessous du SD	9d6 + 20%	29 - 74 (50)
Entre 15 et 11 points en dessous du SD	8d6 + 18%	26 - 66 (45)
Entre 10 et 6 points en dessous du SD	7d6 + 16%	23 - 58 (40)
Entre 5 et 1 points en dessous du SD	6d6 + 14%	20 - 50 (35)
Entre 0 et 5 points au dessus du SD	5d6 + 12%	17 - 42 (30)
Entre 6 et 10 points au dessus du SD	4d6 + 10%	14 - 34 (25)
Entre 11 et 15 points au dessus du SD	3d6 + 8%	11 - 26 (20)
Au dessus de 15 points au dessus du SD	2d6 + 6%	08 - 18 (15)

blessés dépend largement de qui garde le contrôle du champ de bataille.

Pas de Quartier !

Si les blessés sont achevés par le camp vainqueur de la bataille, il y a toujours au moins 1d6 + 2% (5%) des pertes, donc les blessés, qui arrivent à fuir ou survivre. Il reste à espérer que nos Héros sont dans ce cas.

Si le camp gagnant la 3eme phase est le vainqueur de la bataille, il décide aussi du sort des prisonniers.

Sort des PJ et PNJ importants

A la fin de la bataille, les membres de la faction réduisent leur Endurance et Points de Santé en fonction du pourcentage de pertes déterminé plus haut.

Déploiement des troupes

Le système de bataille basique ne considère que le nombre total de troupes engagées dans le combat. Cela simplifie les choses mais ne permet pas de finesse tactique de la part des commandants.

À votre discrétion, vous pouvez permettre aux commandants de diviser leurs troupes entre les différentes phases de la bataille. Un commandant avec 5000 soldats, par exemple, pourra en déployer 1000 durant la phase 1, 2500 durant la phase 2 et 1500 durant la phase 3.

Une fois les troupes déployées, vous pouvez gérer la bataille de deux façons différentes. La manière la plus simple est de considérer chaque phase comme n'utilisant que les troupes qui ont été déployées pour elle. Ainsi, si un commandant a engagé 500 soldats dans la phase 3, c'est la force de cette phase. Une façon plus réaliste, mais un peu plus compliquée, de gérer le



déploiement est d'utiliser le système de pertes après chaque phase de la bataille, et de donner ensuite aux commandants l'option de garder les survivants pour la phase suivante ou de les retirer.

Si le commandant a besoin de plus de troupes dans les phases suivantes, les survivants peuvent retourner au combat. S'il pense qu'il peut gagner la bataille sans eux, ils peuvent se replier, et pourront combattre un autre jour. Il est aussi possible d'engager certains survivants et d'en retirer d'autres.

Commandants en second

Chaque camp n'a qu'un seul chef dans le système de bataille de base. Là aussi, c'est pour faciliter la gestion de l'affrontement, mais cela donne au commandant un niveau de contrôle sur le champ de bataille qui n'est pas tout à fait réaliste. Après tout, il ne peut pas être partout. Vous pouvez utiliser l'option qui permet à chaque commandant de nommer deux commandants en second.

Chacun d'eux pourra être assigné à une phase de bataille, et sera considéré comme le commandant pour les Tests d'Affrontement.

L'un des intérêts de ce système est de permettre à plusieurs personnages joueurs de partager le devoir de commandement dans une bataille, leur donnant à chacun l'occasion d'un moment de gloire.



Options en réflexion (WIP)

Pour les moments cruciaux :

- Bonus sur jet suivant de phase après le moment crucial (ex +3)
- Bonus sur jet perte de troupe de +1/ « moment crucial » réussi
- Durée test fonction du type de bataille : 5mn+SR ou 2x SR en minute
- Egalité dans des phases.

Rappel des règles

Les modificateurs indiqués dans les différentes tables sont ajoutés au Seuil de Difficulté. Donc, un modificateur négatif rend le Test plus facile alors qu'un modificateur positif accentue la difficulté du Test.

La règle des Réussites et des Echecs Critiques du chapitre Combat s'applique aux Tests d'Affrontement.

Utilisation de la Chance

Chaque commandant peut utiliser une partie de sa Chance pour chaque jet (réussites de phase, calculs des pertes, etc.).

Normalement les PNJ n'ont pas de Caractéristique Chance. Mais un commandant considéré comme important dans la bataille, comme l'Empereur du Nilfgaard, peut déterminer sa Chance en lançant 2d6-2, ou en utilisant le système de création d'un personnage standard.

Chapitre Cinq :

Exemple de bataille

La Bataille de la Forteresse de Auld Alliance

La Chasse Sauvage a pour mission de ramener Trys la Barde. Elle est dirigée par un elfe noir, le Général Nagh'Khaladh. Violent et sans pitié, ce dernier est le type de monstre qu'on laisse enfermé dans un placard cadenassé et verrouillé à double tour.

Mais Trys la Barde ayant déjà échappé à un commando de la Chasse Sauvage, sa Hanse a construit une forteresse au village de *Auld Alliance* et a rassemblé tous les renseignements disponibles sur la Chasse Sauvage. Depuis de nombreux mois, Trys est ballottée d'un refuge à l'autre en attendant la fin des préparatifs.

Maintenant que tout est prêt, l'affrontement entre un rassemblement de troupes hétéroclites et la Chasse

Sauvage peut débuter autour de la Forteresse de Auld Alliance.

La Hanse se compose des personnes suivantes : Seliad Graf von Kry'Ger, mage et frère de la jarl du clan Tor-darroch); Irlyena Firesmith, prêtresse de la Dame du Lac; Ysh'Kryn, Sorcelleur de l'École de l'Ours; Trys la Barde, une Aen Hen Ichaer; Rhundurin, PNJ mercenaire nain.

Première armée : Agresseurs

Composée de 110 guerriers, de 80 molosses et de 10 Navigateurs, l'armée de la Chasse Sauvage pourrait en découdre avec plus d'une venant de n'importe quel royaume.

Mais étant confiant sur la capacité de son armée, le Général Nagh'Khaladh se lance dans la bataille en

CARTE DE BATAILLE

Nom de l'armée	Chasse Sauvage	
Nom du Commandant	Général Nagh'Khaladh (Tactique 15, Commandement 18) Second Capitaine (Tactique et Commandement 12)	
Troupes principales 110 Guerriers de la Chasse Sauvage	Base Commandement 18	
<i>Seuil de Difficulté pour le camp adverse</i>	SD 18	
Spécialistes Phase 1 Aucun	Base Tactique 15	
Spécialistes Phase 2 80 Molosses de la Chasse Sauvage 10 Navigateurs	Effectifs : 200 - 110 Guerriers de la Chasse Sauvage - 80 Molosses de la Chasse Sauvage - 10 Navigateurs	
Spécialistes Phase 3 Aucun		

CARTE DE BATAILLE

Nom de l'armée	Auld Alliance	
Nom du Commandant	Phase 1 : Seliad Graf von Kry'Ger Tordarroch, Mage (Tactique 16) Phase 2 : Irlyena Prêtresse de la Dame (Commandement 15) Phase 3 : Rhundurin, mercenaire (Tactique et Commandement 16)	
Troupes principales Milice + Skelligiens : SD 14 +Fortification (+3) +Préparation (+1)	Base Commandement Selon phase	
Seuil de Difficulté pour le camp adverse	SD 18	
Spécialistes Phase 1 Commando Scoia'tael	Base Tactique Selon phase	
Spécialistes Phase 2 Golems + Élémentaires	Effectifs : 94 - 30 Miliciens + 30 Skelligiens - 14 Commandos Scoia'Tael - 7 Golems - 3 Élémentaires - 10 Gargouilles	
Spécialistes Phase 3 Gargouilles		

pensant vaincre rapidement l'opposition pour récupérer Trys la Barde.

Les Guerriers de la Chasse Sauvage qui représentent plus de 50% de l'effectif sont équivalents à des Chevaliers d'élite sur la table *Types de Troupes*. Le **Seuil de Difficulté** est donc de **18**.

Seconde armée : Défenseurs

Cette armée se trouve dans une forteresse et se prépare à la bataille. La Hanse se répartit les responsabilités pour chaque phase de la bataille.

Il y a autant de Miliciens (SD 12) que de guerriers de Skellige (SD 16). Donc la moyenne des deux SD donne un SD global de **14**. A cela s'ajoute les fortifications (+3) et la préparation (+1), le **Seuil de Difficulté** passe à **18**.

Déroulement de la bataille

Au vu des Cartes de bataille, le *Seuil de Difficulté* est identique (SD 18) pour les deux commandants des deux armées.

Mais comme l'armée de la forteresse va se battre à pratiquement 1 contre 2 (soit la ligne qui indique un sur-nombre entre 151 et 200%), le SD du commandant de la Forteresse passe à **SD 20**. Selon les pertes subis par la Chasse Sauvage, ce SD peut revenir à SD 18.

L'affrontement va être serré. Il s'agit d'une petite bataille, donc le **Seuil de Réussite** pour chaque phase est de **10**.

Phase 1 : Manœuvres d'ouverture

Le commando Scoia'Tael est envoyé en éclaireur pour harceler les troupes de la Chasse Sauvage. La Chasse Sauvage évalue l'état de la Forteresse et des possibles failles présentes.

- Le Commandant de la Chasse Sauvage utilise sa compétence **Tactique 15** pour les Tests d'Affrontement de la Phase 1. Il prend le Seuil de Difficulté indiqué sur la carte de bataille du camp adverse, soit **SD 18**. Il n'a pas de *Spécialistes Phase 1* pour diminuer le SD.
- Le Commandant de la Forteresse, pour cette phase, est le mage Seliad Graf von Kry'Ger Tordarroch. Il utilise sa compétence **Tactique 16** pour les Tests d'Affrontement de la Phase 1. Il prend le Seuil de Difficulté indiqué sur la carte de bataille du camp adverse, soit **SD 18**. Comme son camp est en infériorité numérique, le SD passe à **SD 20**. Les commandos Scoia'Tael sont des *Spécialistes Phase 1*, le SD est diminué de 1 et passe finalement à **SD 19**. Le Commandant pense utiliser sa Chance pour tenter de limiter les dégâts.



- Le **Moment Crucial** pour les PJ va être d'empêcher un groupe de la Chasse de percer un mur de la Forteresse. En cas de réussite, le modificateur de fortification (+3) reste disponible pour la phase 2. En cas d'échec, ce modificateur disparaît pour la phase 2.
- Le **Moment Crucial** pour les PJ va être d'empêcher les Navigateurs de pouvoir appeler de nouvelles troupes depuis l'autre monde. S'ils réussissent, la Chasse Sauvage n'a pas de renforts supplémentaires. S'ils ratent, la Chasse Sauvage reçoit des renforts arrivant grâce aux portails créés.

Grâce aux actions des PJ, la Forteresse tient le coup, ce qui a permis également à l'armée de la forteresse de remporter la phase 1 en dépassant le Seuil de Réussite.

Malheureusement, cette fois, les PJ n'ont pu empêcher l'arrivée des renforts. L'armée de la Forteresse va donc se battre à 1 contre 3. Le SD pour le Commandant de la forteresse passe à **SD 21**.

Phase 2 : Engagement principal

La Chasse Sauvage lance toutes ses forces dans la bataille. Les Molosses vont être un gros problème pour les miliciens et les Skelligiens qui combattent les Guerriers de la Chasse.

Comme la Chasse Sauvage a remporté cette phase, son Commandant **choisit** son point fort qui est la compétence *Commandement* pour la phase 3, et garde son **SD 18**.

Phase 3 : Manœuvres finales

Les renforts de la Chasse Sauvage ont ébranlé le moral des miliciens et des Skelligiens. Mais les Gargouilles créées par le Mage peuvent faire la différence et permettre de remporter cette phase décisive.

- Le Commandant de la Chasse Sauvage utilise, pour la Phase 2, sa compétence **Commandement 18**. Mais il envoie des *Spécialistes de la Phase 2*, soit les Molosses et les Navigateurs. Chacun diminue de 1 le SD qui passe donc à **SD 16**.
- Le Commandant de la Forteresse, pour cette phase, est Iryena, la Prêtresse de la Dame, qui utilise pour la Phase 2, sa compétence **Commandement 15**. Elle prend toujours le Seuil de Difficulté indiqué sur la carte de bataille du camp adverse, soit **SD 18**. Son camp est toujours en infériorité numérique, le SD passe à **SD 20**. Par contre, elle envoie, elle aussi, des *Spécialistes de la Phase 2* que sont les Golems et les Élémentaires. Chacun diminue de 1 le SD qui passe donc à **SD 18**.

Côté Chasse Sauvage, le commandant exhorte ses troupes pour faire tomber la Forteresse.

- Le Commandant de la Chasse Sauvage reprend sa compétence **Commandement 18** pour les Tests d'Affrontement de la Phase 3. Il prend toujours le Seuil de Difficulté indiqué sur la carte de bataille du camp adverse, soit **SD 18**. Il n'a pas de *Spécialistes de la Phase* mais a reçu des troupes fraîches, le SD passe à **SD 17**.

- Le Commandant de la Forteresse, pour cette phase, est Rhundurin, le mercenaire. Il utilise sa compétence **Commandement 16** pour effectuer les Tests d'Affrontement de la Phase 3. Il prend toujours le Seuil de Difficulté indiqué sur la carte de bataille du camp adverse, soit **SD 18**. Son camp est toujours en infériorité numérique, mais cette fois à 1 contre 3, le SD passe à **SD 21**. Il envoie des Gargouilles qui sont des *Spécialistes de la Phase 3*. Elles diminuent de 1 le SD qui passe donc à **SD 20**.
- Le **Moment Crucial** pour les PJ va être de neutraliser le Commandant de la Chasse Sauvage pour provoquer la stupeur des guerriers. S'il réussissent, le général sera « évacué » par un navigateur et laissera son second (Commandement 12) gérer la fin de l'assaut finale.

Les manœuvres finales commencent par un large avantage de la Chasse sauvage, le moment crucial sera décisif.

Malgré l'escorte qui accompagne le Commandant, les PJ arrivent à le blesser grièvement. Un Navigateur ouvre un portail et emmène son chef dans leur monde, laissant les Guerriers de la Chasse Sauvage désemparés sous le commandement du second.

Le MJ, n'ayant pas prévu de deuxième *Moment Crucial* pour la Phase 3, et qu'aucun camp n'a atteint le Seuil de Réussite 10, décide que la fin de bataille va être déterminée par un ou plusieurs *Tours d'Affrontement*.

Le Commandant de la Chasse se trouve être le second avec sa compétence **Commandement 12**, tandis que Rhundurin reste à la tête des troupes de la Forteresse, avec sa compétence **Commandement 16**. Le SD pour chaque camp reste identique à celui appliqué au cours de la Phase 3 : **SD 17** pour la Chasse Sauvage, et **SD 20** pour l'Auld Alliance.

Rhundurin, béni par la Dame, se ressaisit et en appel à la Chance et aux Dieux. L'armée de la forteresse met en fuite les guerriers de la Chasse Sauvage. Trys la Barde est sauvée pour le moment.

Annexes

COMPÉTENCES DE BASE DES OFFICIERS			
Grade du Commandant	Type de bataille (nombre de combattants)	Base Tactique	Base Commandement
Capitaine	Escarmouche (moins de 200)	12	12
Major/Commandant	Petite bataille (moins de 500)	15	12
Colonel	Grande bataille (moins de 5 000)	15	15
Général	Enorme bataille (moins de 20 000)	18	15
Général d'armée/ Maréchal	Bataille épique (plus de 20 000)	18	18

TYPES DE TROUPES	
Exemple de type de troupes	Seuil de Difficulté (SD)
Non-combattants (ex.: paysans armés de fourches)	10
Brigands, milice	12
Base de combat < 15 : Homme d'armes (pas la <i>Profession</i>) dans une armée régulière	14
Base de combat > 14 : Chevaliers (ex.: Ordre de la Rose Ardente), Scoia'Tael (archers phase 2)	16
Base de combat > 16 : Chevaliers d'élite (ex.: Brigade Impera), troupes naines de Mahakam. <i>Généralerement spécialistes de la phase 3</i>	18
Sorceleurs, Mages, Gargouilles, Trolls (groupe de 5 minimum)	20
Golems, Elémentaires (groupe de 5 minimum)	25
Dragons	30

TAILLE D'ENGAGEMENT	
Taille de la bataille	Seuil de Réussite (SR)
Escarmouche (entre 50 et 250 combattants au total)	5
Petite bataille (entre 251 et 1000 combattants au total)	10
Grande bataille (entre 1001 et 5000 combattants au total)	15
Enorme bataille (entre 5001 et 20000 combattants au total)	20
Bataille épique (plus de 20000 combattants au total)	25

CIRCONSTANCES DE BATAILLE	
Circonstances	Modificateur
Troupes spécialistes	-1 par type
Surprise sur le champ de bataille <i>Embuscade, troupes de réserve fraîches, attaque sur l'arrière</i>	-1 à -3
Ennemi en légère supériorité numérique (entre 120 et 150 %)	+1
Ennemi en supériorité numérique (entre 151 et 200 %)	+2
Ennemi en grande supériorité numérique (au delà de 200%, soit un ratio de 1 contre 2, par incrément de 100%)	+1 par incrément (Max +8)
L'ennemi occupe le meilleur terrain	+1
L'ennemi a préparé ses positions	+1
L'ennemi dispose de barricades ou de fortifications	+2/+3
Mauvais temps (de la pluie fine aux trombes d'eau, en passant par le brouillard)	+1 à +3

MODIFICATEURS DE TEST POUR LES PERTES	
Circonstances	Modificateur
Chaque phase de bataille remportée	-1
Chaque phase de bataille perdue	+1
Ennemi en légère supériorité numérique (entre 120 et 150 %)	+1
Ennemi en supériorité numérique (entre 151 et 200 %)	+2
Ennemi en grande supériorité numérique (au delà de 200%, par incrément de 100%)	+1 par incrément
L'ennemi possède des spécialistes dans les phases	+1/phase avec spécialiste
Nombre de jets nécessaire pour atteindre le Seuil de Réussite de chaque phase	+1/jet effectué
Barricades	+2
Fortifications	+3

POURCENTAGE DE PERTES		
Différence avec le SD	Pourcentage de pertes	Plage de % (Rapide)
Plus de 15 points en dessous du SD	9d6 + 20%	29 - 74 (50)
Entre 15 et 11 points en dessous du SD	8d6 + 18%	26 - 66 (45)
Entre 10 et 6 points en dessous du SD	7d6 + 16%	23 - 58 (40)
Entre 5 et 1 points en dessous du SD	6d6 + 14%	20 - 50 (35)
Entre 0 et 5 points au dessus du SD	5d6 + 12%	17 - 42 (30)
Entre 6 et 10 points au dessus du SD	4d6 + 10%	14 - 34 (25)
Entre 11 et 15 points au dessus du SD	3d6 + 8%	11 - 26 (20)
Au dessus de 15 points au dessus du SD	2d6 + 6%	08 - 18 (15)

CARTE DE BATAILLE	
Nom de l'armée	
Nom du Commandant	
Troupes principales	Base Commandement
<i>Seuil de Difficulté pour le camp adverse</i>	
Spécialistes Phase 1	Base Tactique
Spécialistes Phase 2	Effectifs
Spécialistes Phase 3	

CARTE DE BATAILLE	
Nom de l'armée	
Nom du Commandant	
Troupes principales	Base Commandement
<i>Seuil de Difficulté pour le camp adverse</i>	
Spécialistes Phase 1	Base Tactique
Spécialistes Phase 2	Effectifs
Spécialistes Phase 3	