

Combat de groupe pour l'Art du Conteur

Je vous propose ici un système pour gérer des combats de 15 à 50 participants dans chaque camp. Le but est double : 1. renforcer la tension dramatique en simulant des combats plus amples que les échauffourées habituelles ; 2. permettre aux PJ de s'illustrer en tant que stratèges, sans faire de votre Chronique une campagne de Warhammer JdBF. *Karkared* – karkared@yahoo.fr – 2006

Conventions

On distingue 3 types de combattants : les PJ, les PNJ majeurs, les anonymes. *Si vous n'arrivez pas à décider quels PNJ sont majeurs, posez-vous la question suivante : « puis-je les sacrifier et continuer le scénario sans eux ? » Si oui, ils sont anonymes.*

Par convention et par nécessité narrative, les PJ et leurs plus puissants alliés s'en prendront en priorité à leurs homologues adverses, à moins qu'ils ne précisent le contraire. Cela laisse donc les anonymes face à face de leur côté. Si, dans un camp, il n'y a que des anonymes, alors les PJ les attaqueront normalement.

Chaque type d'« anonymes » est « simplifié » en son soldat standard, défini par : Dextérité, talents d'armes, dommages de l'arme, Vigueur, protection, manœuvres spéciales, pouvoirs notables. Si une capacité semble importante sans être répandue, on la traduira par un bonus plus ou moins grand. Par exemple si 15% d'un groupe possède un pouvoir qui améliore les dégâts, ce n'est pas suffisant pour que le groupe entier gagne 1 dé de dégâts ; par contre on peut en faire un bonus de +2 à un seul dé de dégâts.

Exemple : un repaire de la Camarilla est attaqué. On y trouve 2 goules Tremere (Auspex 1), 1 goule Ventruie (Puissance 1), et 1 goule Toréador (Célérité 1). On va créer une « goule type » qui aura Auspex 1, un bonus de +1 sur un dé de dommages pour la goule Ventruie, et rien pour la goule Toréador parce que c'est de toute façon le tacticien en chef qui les fera agir.

Remarques de LT-P : Mais ça fait des groupes très puissants et d'autres nuls ? Dans la réalité aussi il y a des soldats qui n'ont aucune chance. S'ils se battent quand même au lieu de fuir, c'est leur choix, surtout s'il est idiot. Ils serviront de chair à canon et voilà tout. Le monde est cruel, le MdT encore plus. Le jet de dés du tacticien en chef est là pour donner une chance à des groupes surclassés. S'ils attaquent 3 fois avant leurs ennemis, ils ont une chance de les mettre tellement à mal qu'il n'en restera plus assez pour riposter. Un groupe faible aura intérêt à jouer la guérilla, en s'abritant pour monter des embuscades.

Et si je ne trouve pas de points communs ? On peut toujours faire une approximation, surtout si on y pense en créant le scénario. À la limite, on peut « niveler » les différences pour les besoins de la bataille. Ce n'est pas grave, si le taux de mortalité reste raisonnable.

Et si un seul, parmi les anonymes, a un pouvoir qui compte vraiment, genre Obténébration ou Occultation ? Si le pouvoir est vraiment puissant, il sera intégré au « soldat type » qui représente le groupe. Sinon, tout dépend du degré de précision souhaité par le Conteur. Quelques pistes pour traiter ce genre d'effets :

- o Exemple 1 : un Lasombra enténébre 6 goules. Si le groupe compte 6 à 8 goules, l'effet sera complet (par exemple ici, malus de -4 au tir et de -2 au moral) ; s'il en compte 7 à 12, le malus sera diminué (genre -3 et -1) ; plus, il sera mineur (-1 au tir et c'est tout).
- o Exemple 2 : un Mage Verbena anonyme use de la Vie pour « blinder » ses 4 compagnons contre des lacrymos. Le malus de -4 infligé par les gaz sera diminué d'autant que le nombre de combattants protégés.

Note importante : ne vous encombrez pas de jets de dés pour les pouvoirs de quelques anonymes particuliers (Paradoxe ?) comme le Lasombra ou la Verbena susdits. Le tour de jeu durant 10 secondes, chacun agit en fait quelque 4 fois, soit 40 actions pour un groupe de 10, et 80 actions si ce sont deux groupes de 10 qui s'affrontent. Il y a donc la place pour quelques ratages ; les jets de dés sont ici superflus. Ce n'est que si votre « soldat type » possède effectivement ces pouvoirs que vous devrez lancer les dés.

Si le groupe tombe à 50% de son effectif initial, considérez que votre « spécialiste » a été éliminé.

On détermine un chef dans chaque camp. Ce chef peut être soit un officier régulier, soit un PJ charismatique.

L'unité de temps est la passe, égale à 10 secondes. Par convention, un PJ ne peut agir que contre un seul groupe d'adversaires dans ce laps de temps. « Un groupe » signifie soit un PNJ important, soit jusqu'à 3 anonymes agissant ensemble. S'il les a éliminés avant la fin de la passe, on considère qu'il dépense le temps restant à trouver de nouveaux ennemis et à se déplacer vers eux.

Il y a deux niveaux de détail possibles : dans la version simple, un effet affectant la moitié ou plus d'un groupe l'affecte tout entier ; dans la version affinée, chaque influence extérieure donne un bonus/malus à un ou plusieurs dés, à l'appréciation du Conteur.

Séquence de bataille

1. Initiative

Dans chaque camp, le chef teste Astuce + Tactique (talent à introduire dans vos parties), difficulté 7, avec les ajustements suivants :

troupes mieux entraînées : -2	dissensions internes : +2	soldats fatigués : +1	effet de surprise/embuscade : -2
armes portant plus loin que celles de l'ennemi : -2	Tactique adaptée au terrain (défensive, guérilla, etc.) : -1	le chef ne voit pas le gros de ses troupes : +2	troupes plus rapides et qui attaquent : -1
à l'idée du Conteur: -3 à +3	santé du chef : malus normaux	chef PJ ou PNJ majeur tué : +5 à son remplaçant au tour suivant	

Il ajoute ensuite à ses succès la Dextérité moyenne de son camp.

Option : tactique attentiste. Le chef qui défend peut renoncer à attaquer pour laisser son ennemi s'approcher en confiance. Dans ce cas, le perdant attaque le premier, mais le gagnant délivre toutes ses attaques en second avec un bonus de +2 à ses tirs.

2. Actions des PJ/PNJ majeurs

Les PJ et leurs principaux adversaires agissent maintenant, comme dans un combat normal.

3. Actions des anonymes

Le tacticien qui l'a emporté permet à chaque groupe de son camp de porter (son score divisé par celui de son adversaire, arrondi à l'inférieur) attaques. Ces attaques se résolvent comme des actions normales d'un PJ, mais au lieu de compter comme des malus, chaque niveau de dommages signifie que 10% des attaquants ont neutralisé leur cible. Ce pourcentage est arrondi au supérieur.

- Des tranchées donnent 2 niveaux de protection, des blockhaus 5, une muraille de bois 3, une muraille de pierre 5.
- Si l'un des combattants a une arme très dangereuse, lance-missiles ou massue de géant, ou un pouvoir vraiment dévastateur, son groupe inflige automatiquement 1 dé de dégâts de plus. Le Conteur peut même lui accorder 1 niveau de dégâts de plus.
- On peut esquiver les tirs, car une rafale tirée par un groupe est moins précise qu'un coup tiré à bout portant en combat singulier. On teste Dextérité + Esquive, difficulté 8. Chaque succès obtenu ôte 1 dé de dégâts au résultat du tir. Pensez qu'un « tireur » est en fait une entité collective rassemblant plusieurs soldats, qui peuvent plus ou moins réussir leur coup.
- Les conditions extérieures peuvent plus ou moins jouer, à la discrétion du Conteur.

Notez qu'un soldat hors de combat n'est pas mort, seulement blessé ou assommé. On saura qui est mort après la bataille.

Après que le camp vainqueur ait porté toutes ses attaques, le camp vaincu peut riposter une fois.

Notez qu'un chef « anonyme » ne peut pas être tué. Il représente en fait la cohésion et l'entraînement de ses troupes. S'il a vraiment des capacités remarquables, alors c'est un PNJ majeur, pas un anonyme.

4. Rompre le combat

Un groupe qui perd **plus** de (Volonté x5)% de son effectif doit lancer 1D10, y ajouter son % de pertes divisé par 10 (arrondi au-dessous), et en retirer sa Volonté. On ajoute +2 au dé face à des adversaires effrayants, tanks, monstres, Garous, etc. Le résultat x10 indique le % de ses membres restants qui fuient. Un score négatif peut, si le Conteur l'estime bon, faire revenir certains fuyards.

Ce test doit être refait chaque fois que plus de (Volonté x5)% de l'effectif survivant est éliminé.

Un chef peut après chaque échange ordonner le retrait. On joue alors un dernier échange avec un bonus de +5 pour le poursuivant. Deux soldats qui retraitent peuvent emmener un blessé avec eux. Le Conteur décidera de la suite.

Si la majorité d'un camp fuit mais qu'il en reste quelques-uns, ils sont faits prisonniers, comme les blessés laissés sur place.

Séquence d'après-bataille

Chaque blessé doit lancer 1D10, en retirer sa Vigueur +2 et y ajouter les dégâts types des armes adverses (7 pour un fusil-mitrailleur, par exemple). Le score final indique le nombre de paliers de santé perdus.

Si un soldat « anonyme » possède quand même un atout, le Conteur lui donnera un bonus à sa discrétion. Exemples de considérations individualisées : « X s'est très bien comporté » (-2 au jet de dégâts d'après-bataille), « Y s'est fait assommer dès le début » (aucun dommage), « Z est en piteux état mais il a pu boire du sang pour se régénérer » (en fait, il devrait être mort, mais comme il peut encore servir au Conteur, son calice a pris à sa place). Bien sûr, il ne doit pas en profiter pour renverser le résultat de la bataille !

Exemple de combat

Dans un pays du Tiers Monde dont nous tairons le nom, 4 PJ mènent 12 humains (camp A : fusils-mitrailleurs, Dextérité 2, Armes à feu 2, Esquive 2, Vigueur 2, gilets pare-balles de valeur 2, Volonté 5) au combat face à une escouade de 30 guérilleros (camp B, identiques mais sans gilets pare-balles) qui ont eu la mauvaise idée de bivouaquer dans un lieu sacré. Le chef A a une Astuce de 2 et Tactique à 2 ; le chef B a 3 et 1.

Aucun des deux camps ne cherche le corps à corps. Les guérilleros pensant être dans un de leurs sanctuaires, sont pris par surprise.

Étape 1 : Test d'Astuce + Tactique. Le chef A bénéficie des bonus suivants : troupes mieux entraînées +2, effet de surprise +2, donc difficulté 3, il obtient 3 succès, plus 2 de Dextérité moyenne = 5. Le chef B est forcé à la défensive, mais comme le terrain y est adapté cela donne un bonus de +1, donc difficulté 6 ; il obtient 2 succès, plus 2 de Dextérité = 4.

$5/4=1,25$, arrondi à 1, le camp A attaquera donc 1 fois, puis ce sera le camp B.

Étape 2 : On joue d'abord 10 secondes de combat pour les PJ, qui éliminent 5 anonymes faute de PNJ majeurs.

Étape 3 : On résout l'échange de tirs entre le camp A et les 25 survivants du camp B :

Camp A : le « soldat type » teste avec 4 D (Dextérité + Armes à feu) difficulté 7, et obtient 3 succès (donc bonus de +2D aux dégâts), l'ennemi esquive (Dextérité + Esquive 8) avec 2 succès qui annulent le bonus. On teste les dégâts, 7 pour des fusils d'assaut, difficulté 6, 4 succès ; contre Vigueur 2, difficulté 6, 1 succès. Les guérilleros n'ayant ni armures ni protections, 30% des membres du camp A ont réussi leurs tirs, ils éliminent donc 4 guérilleros.

Camp B : l'attaque donne 3 succès (donc bonus de +2D aux dommages), l'esquive du camp A en soustrait 1 - le bonus tombe à +1D. Les dommages des fusils d'assaut passent à $(7+2-1)=8D$ difficulté 6, pour 4 succès ; contre Vigueur 2 difficulté 6, qui donne 1 succès. En restent 3, moins les 2 niveaux de protection des gilets pare-balles du camp A, reste 1. 10% du camp B réussit donc, soit $26 \times 10\% = 2,6$ soit 3, et élimine 3 membres du camp A.

Étape 4 : Au total, les alliés des PJ ont perdu 3 membres, soit 25% de leur effectif ; ce n'est pas plus que leur Volonté $\times 5$ ($5 \times 5=25$), donc pas de test. Le camp B a lui perdu 9 membres, soit 30%. La Volonté de ses soldats étant de 5, ils doivent lancer $1D10+3-5$. Le dé donne $6+3-5=4$, donc 40% se débandent. $21 \times 0,4=8,4$, arrondi à 9, cela laisse seulement 12 soldats.

Seconde séquence de bataille (résumée) : Le camp A perd 2 hommes, le camp B est balayé (6 blessés, 4 fuyards). Les deux derniers guérilleros couvrent la fuite de leurs frères mais sont capturés.

Séquence d'après-bataille : Lorsque la fumée retombe, le camp A compte 5 pertes. Chacun lance $1D10$, retire 4 (sa Vigueur +2) et ajoute 7 (dégâts des FM). Ils obtiennent 4, 6, 6, 7 et 11. Il y a donc un blessé grave (4 paliers de blessures), deux blessés très graves (6 paliers de blessures) et deux morts.

Les guérilleros ont perdu 15 hommes au cours du combat, et 2 sont restés à la fin, restent 13 hommes. $13/2=6,5$, donc 6 blessés ont été emmenés par les fuyards. Restent prisonniers 9 blessés et 2 hommes valides. Les blessés lancent $1D10+3$ chacun : 4, 6, 6, 7, 9, 9, 10, 12 et 13. Il y a donc 5 décès (plus de 7 paliers de dommages). Le camp A fait en tout 6 prisonniers.

Le groupe en fuite compte 13 hommes valides et 6 blessés : 4, 5, 8, 8, 12, cela fait 3 morts et 2 blessés survivants.

Bilan : le camp B a perdu 60% de ses forces, il est probablement démoralisé. Le camp A est exsangue (50% de pertes temporaires ou définitives) mais a remporté la victoire face à un ennemi presque deux fois plus nombreux.

J'attends vos suggestions, comme celles de LT-P que je remercie ici.

Et même si vous n'employez pas mon système... Bonnes parties.