



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Earthdawn > Aides de jeu > Règles > **Gestion des combats de masse**

## Gestion des combats de masse

mercredi 15 décembre 2004, par [Bérial](#)

Les règles ci-dessous vous donneront, je l'espère, un petit coup de pouce pour déterminer l'issue de la bataille. Ces règles sont facilement modifiables pour être utilisées avec n'importe quel jeu médiéval.

dommages pour déterminer les points qu'il faut rajouter, exemple :  
indice d'un couteau : 1  
épée troll : 6...

Utilisez les indices de protection physique pour déterminer les points des armures, exemple :  
armure de cuir : 3  
tresse-lierre : 2...

### CREATURES

La table ci-dessous n'est qu'un bref aperçu des créatures existantes, c'est à vous de juger le nombre de points que vaut telle ou telle créature, c'est juste pour vous donner un point de repère.

### 1) Les tables.

Commencez par calculer le nombre de points qui constitue chaque armée : certaines races sont prédisposées pour la guerre, ainsi il est normal qu'un troll soit plus fort qu'un sylphelin..

#### LES RACES

Un humain	2
Un elfe	2
Un nain	2
Un troll	3
Un ork	3
Un obsidien	3
Un sylphelin	1
Un t'skrang	2

Lyche	100
Horreur	120
Dragon	120
Jehutra	20
Squelette	2

#### NAVIRES

J'ai utilisé le deuxième chiffre de puissance (dommages) majoré de 80 points pour les navires.

#### LES DISCIPLINES

Magicien	8
Classe guerrière	6
Archer	6
Autre	4

Béhémoth	300
Kila	105
Vedette	96
Galion	105
Galère aérienne	100
Drakkar	93
Bateau à aubes	97

Ce que je nomme "guerrier", ce sont toutes les personnes sachant maîtriser des armes.

En ce qui concerne les armes, utilisez leur indice de



Galère	100
--------	-----

Vous pouvez rajouter des tables, tout n'est pas indiqué ici, par exemple vous pouvez faire une table pour les engins de guerre tels que les catapultes, les canons à feu...

## 2) La guéguerre !!!!!

Imaginez que votre armée est constituée de 100 hommes tous guerriers armés d'épées larges, protégés par une armure de peau et accompagnés d'un Dragon. Cela vous fait :  $(100 \times 2 \times 6) + (100 \times 5) + (100 \times 5) + 120 = 2320$  points d'armée.

La deuxième armée est composée de 80 trolls guerriers armés d'épées trolls et revêtus d'armures de plates, dans un drakkar. Cela vous fait :  $(80 \times 3 \times 6) + (80 \times 6) + (80 \times 9) + 93 = 2733$ .

- Divisez le nombre de points que vous avez obtenu par 100 : dans l'exemple ci-dessus, on obtient 23,20 pour les humains et 27,33 pour les trolls.

- Le chiffre avant la virgule sert d'estimateur de dommages, il représente le niveau (voir votre Table des dés d'action) qu'il faudra majorer en fonction du nombre de points : pour les trolls on a 27 en niveau, on peut le majorer de 23 avant de sortir de la table, étant donné que c'est la valeur la plus forte, on va majorer les deux chiffres de 23. Ce qui fait : un niveau de 46 en dégâts pour les humains et un niveau de 50 pour les trolls.

- Regardez l'indice d'attribut qui correspond au niveau calculé le plus haut (le plus grand chiffre). Ajoutez les dés d'action à ce chiffre + le chiffre après la virgule des points d'armée + 200, ça vous donne les dégâts qu'il faut retirer : les humains ont un niveau de 46, ce qui fait un indice de 235, on rajoute les dés d'action  $2d20 + 1d12 + 2d10 + 1d8 + 200$  auquel il faut rajouter le chiffre après la

virgule, soit 20, cette armée peut faire entre 361 et 435 points de dégâts. Les trolls ont un niveau de 50, ce qui fait :  $147 + 2d20 + 3d10 + 2d8 + 200 + 33$ . Ils occasionnent entre 384 et 466 points de dégâts.

- Retirez les dégâts que fait chaque armée et recommencez la procédure en n'oubliant pas de remajorer le niveau pour toujours faire le maximum en dégâts. Imaginons que les trolls et humains ont fait le maximum en dégâts, les humains n'ont plus que :  $2320 - 466 = 1854$  (donc 18,54) et les trolls :  $2733 - 435 = 2298$  (donc 22,98). Les trolls ont toujours l'avantage, on peut majorer leur niveau de 28 avant de sortir de la table ( $22 + 28 = 50$ )...

## 3) Derniers détails.

- Il est évident qu'une armée plus puissante aura plus de chances de s'en sortir que l'autre, mais dans chaque bataille, il y a une part de chance, peut-être que les dés seront favorables à l'autre armée.

- Si vous trouvez que ce procédé est long et/ou fastidieux, vous pouvez majorer les dégâts à plus de 200, mais vous pouvez aussi lancer les dés avant de jouer votre scénario, vous connaîtrez ainsi l'issue du combat avant qu'il n'ait lieu.

- N'oubliez jamais de faire participer les PJs : ne les intégrez pas dans le score des points d'armée (sauf si vous préférez augmenter les chances de leur armée). Mais jouez leur plutôt certaines scènes de la bataille : qu'ils fassent leurs jets comme dans un combat normal, et pendant ce temps, des coprs tombent inertes à côté d'eux, soit leur armée semble prendre du terrain, soit c'est l'autre...

- Si jamais le niveau de dommages sort de la table sans modification (c'est à dire niveau > 50), vous avez deux possibilités : soit vous soustrayez X niveaux pour atteindre 50, soit vous coupez les armées en deux.