



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Fading suns > Aides de jeu > Règles nouvelles/modifiées
> **Battling Suns**

Battling Suns

Par Loki, le Glauque et Kerk.

vendredi 3 avril 2009, par [Kerk](#)

Ces règles ne sont en aucun cas inédites, elles ne sont guère qu'une adaptation du système utilisé dans le jeu **Les Secrets de la Septième Mer**. Le but n'est pas de simuler fidèlement une bataille point après point (il y a des wargames pour cela !) mais de gérer une situation de ce type avec un peu plus de précision qu'une décision empirique. Après tout, une bataille rangée reste un fantastique décor pour un jeu aussi héroïque que **Fading Suns** ! Le système est prévu pour des batailles terrestres, mais il est à notre avis facilement utilisable pour des batailles spatiales à grande échelle.

I - MISE EN PLACE

L'issue d'une bataille dépend bien souvent des efforts du commandement pour amener des troupes en nombre suffisant, leur fournir les munitions et le matériel nécessaire, etc. En deux mots, la logistique est souvent à l'origine de bien des victoires ou des défaites. Le responsable de celle-ci dans chaque camp (que ce soit le général, l'intendant ou tout autre officier) doit donc faire un jet de **Tech + Guerre (Tactique)**.

Option : si jamais l'un des PJs est non-combattant, celui-ci peut alors prendre part aux opérations de logistique et réaliser un jet complémentaire de **Tech + Guerre (Tactique)** – les points de victoire obtenus serviront de bonus au jet de l'intendant.

NB : le jet de logistique ne peut pas être accentué, mais des modificateurs peuvent être apportés par le MJ pour représenter l'avantage d'un camp par rapport à l'autre dans sa campagne : meilleurs moyens d'acheminement, climat favorable lors du

transport, plus de bras disponibles, etc. Les points de victoire obtenus s'ajouteront alors au jet de stratégie effectué par le général à chaque tour (cf. étape n°2).

II - DÉROULEMENT DU COMBAT

La bataille se divise en tours, d'une durée variable en fonction de l'importance de la bataille (plus la bataille est grande, plus les tours sont longs : à l'extrême, un tour peut durer plus d'une journée !). Les deux généraux font un jet en opposition **d'Intelligence + Guerre (Tactique)** à chaque tour (ce sont les jets de stratégie). Ici, les jets peuvent être accentués et modifiés en fonction des forces en présence.

NB : il faut au moins trois succès pour que l'un des camps prenne l'avantage. La bataille est gagnée quand un camp a réussi à conserver l'avantage trois tours de suite. Si une situation d'équilibre se prolonge plus de trois tours de suite, la bataille s'arrête pour que les deux camps reprennent leur souffle, se reforment et changent leur stratégie respective.

III - LES PERSONNAGES

Chaque personnage choisit son niveau d'engagement au début du tour : en réserve, sur les arrières, sur le front ou en première ligne. Evidemment, plus il est engagé au cœur de la bataille, plus un personnage prend de risques, mais plus il a de chance de s'y illustrer... Il n'est pas



possible de choisir un niveau totalement opposé à celui du tour précédent (c'est-à-dire que l'on ne peut pas directement passer des réserves aux premières lignes et vice-versa ; il faut forcément passer par une étape intermédiaire). Une fois que le vainqueur est déterminé (cf. étape n°2), la combinaison du niveau d'engagement et du résultat du tour de combat désigne une colonne du tableau de résolution situé à la fin de cette aide de jeu.

Le personnage fait alors un jet spécifique en lançant 1d20, et en additionnant son niveau de **Perception ou de Calme + Guerre (Tactique)** au résultat – en sachant que ce jet ne peut pas être accentué. On lit alors le résultat individuel du tour de combat en croisant la colonne déterminée précédemment et le résultat du jet. Une réussite critique (un résultat sur le d20 égal à la somme **d'Intelligence et de Guerre/Tactique**) permet de choisir soit la case normalement désignée par le jet, soit la case située à gauche.

IV - LES BLESSURES

Chaque case du tableau de résolution donne le nombre de dés de blessures subis par le personnage. Les armures et les boucliers ne s'appliquent pas de manière traditionnelle, mais permettent de réduire le nombre de dés :

- **Armure standard (de 4 à 10 dés de protection) : -1d.**
- **Bouclier énergétique classique (standard/duel) : -1d.**
- **Armure lourde (plus de 10 dés de protection) : -2d.**
- **Bouclier énergétique lourd (guerre/bataille) : -2d.**

Ces dégâts s'appliquent avant les autres résultats du tableau (réputation et opportunités) de manière classique (donc avec les risques d'évanouissement, les malus de blessures, etc.). Si le PJ tombe inconscient ou s'il est tout simplement incapable

d'agir ce tour-ci, il perd le bénéfice des autres résultats.

V - LA RÉPUTATION

Une bataille est une excellente occasion de se faire remarquer. Les points de réputation indiqués dans le tableau servent à mesurer à quel point un PJ a pris part à des actions décisives et à quel point il a pu attirer l'attention sur lui. Ces points sont totalisés à la fin de la bataille - si le PJ est dans le camp des vaincus, son total de points est alors divisé par deux. C'est un indicateur, dont l'effet varie grandement selon l'échelle de la bataille et les personnalités présentes : voir son courage reconnu par un Duc est souvent beaucoup plus profitable qu'être admiré et traité en héros par une troupe de paysans conscrits...

- **20 points et plus** : le PJ devient un véritable héros de guerre.
- **Entre 15 et 20 points** : le PJ accomplit une action décisive qui sera remarquée au cours de la bataille.
- **Entre 10 et 15 points** : le PJ fait preuve d'un courage honorable.
- **Entre 5 et 10 points** : le minimum à attendre d'un soldat.
- **Moins de 5 points** : disons que la punition dépendra des circonstances et du général...

NB : ces chiffres n'ont malheureusement pas encore été testés – nous pensons que cette estimation est à peu près correcte, mais à vous de changer les plafonds si vos PJ récupèrent 40 points à chaque bataille...

VI - LES OPPORTUNITÉS

Les opportunités sont des occasions à saisir que rencontre un personnage, des occasions qui lui permettent de se distinguer et peut-être de faire



pencher la balance en faveur de son camp. Ce sont de petites scènes, qui se gèrent entre deux tours de bataille. La bataille ne reprend que quand toutes les opportunités ont été résolues. A vous de choisir parmi les possibilités, ou d'utiliser le tableau suivant (lancez 1d20) :

1-3 > Toubib !	7-8 > Chargez !	12-14 > Bon Samaritain.
4 > Honneur au drapeau.	9 > Franc-Tireur.	15 > Prendre le drapeau.
5-6 > Tenir à tout prix.	10-11 > Étendre le front.	16-20 > Duel.

- « **Toubib !** » : rien d'héroïque, mais une opportunité bienvenue. Au prochain tour, le PJ aura la possibilité de se faire soigner. Il ne pourra rien faire d'autre - ni jet sur la table de résolution, ni jet de stratégie (pour le général), ni jet de soutien d'initiative tactique (cf. les options). En échange, il pourra récupérer un certain nombre de points de Vitalité. S'il n'y a pas de matériel médical avancé à disposition, les premiers soins restaureront un seul point au PJ ; si l'équipement est suffisant, il bénéficiera d'une dose d'Élixir (+5d de Vitalité). Dans les deux cas, on suppose que le jet de l'infirmier est réussi.

- **Honneur au drapeau** : le porte-étendard du camp des PJ vient de s'écrouler, victime d'un tir bien placé. Le PJ a donc l'occasion de le remplacer et de porter les couleurs de son armée. Il gagnera un point de réputation supplémentaire par tour, mais subira une pénalité de -2 à tous ses jets du fait de l'encombrement et de l'attention particulière de l'ennemi (cette opportunité ne peut pas être choisie à nouveau tant que le PJ porteur du drapeau est en vie).

- **Tenir à tout prix** : le général du PJ lui ordonne de tenir coûte que coûte une parcelle du champ de bataille avec une petite unité. Cette enclave ne doit en aucun cas tomber aux mains de l'ennemi, sinon tout est perdu ! Le PJ doit garder le même niveau d'engagement pour les deux prochains tours. Il gagne un point de réputation supplémentaire par tour s'il est « sur le front », deux points s'il est « en

première ligne ». Si le PJ est toujours en vie à la fin des deux tours, il a réussi à tenir bon et le général de son armée gagne un bonus de +5 à son prochain jet de stratégie.

- « **Chargez !** » : une faille soudaine dans les lignes ennemies permet de lancer un assaut. Le PJ soustrait 4 à son jet sur la table de résolution, mais il gagnera deux points de réputation supplémentaires. S'il est toujours en vie à la fin du tour, son général gagne un bonus de +2 à son prochain jet de stratégie.

- **Franc-tireur** : un flottement dans les rangs ennemis permet au PJ de tirer sur le général adverse. C'est un tir à longue portée, pouvant subir les modificateurs habituels dus à la distance et aux conditions diverses. Si le général est blessé (ce qui ne sera pas forcément aisé : il disposera probablement d'une bonne armure et/ou d'un bouclier énergétique), ce dernier subira un malus de -5 à son prochain jet de stratégie, voire des malus de blessures. Le PJ qui blesse le général adverse gagne aussitôt trois points de réputation.

- **Étendre le front** : le PJ reçoit l'ordre d'étirer les lignes ennemies par une action en force qui permettra d'épuiser les réserves adverses. Il sera donc considéré comme « en première ligne » au prochain tour, mais gagnera deux points de réputation supplémentaires. S'il est toujours vivant à la fin du tour, son général gagne un bonus de +2 à son prochain jet de stratégie.

- **Bon Samaritain** : un officier est blessé et s'écroule à proximité du PJ. Il peut le secourir, mais il devra passer les deux prochains tours « en première ligne ». Il gagnera deux points de réputation supplémentaires par tour, et sans doute un allié reconnaissant.

- **Prendre le drapeau** : le porte-étendard ennemi se retrouve face à face avec le PJ, celui-ci a la possibilité de s'emparer de la bannière. Il lui faut d'abord tuer le porteur (comme dans l'opportunité « Duel » ; mais rappelez-vous, le porteur subit un malus de -2 dû à l'encombrement). Ensuite, le PJ doit se débrouiller pour réintégrer les lignes alliées -



mais l'ennemi ne va pas le laisser faire aussi facilement : le PJ ne peut diminuer son engagement que d'un seul niveau par tour, et il lui faudra retirer 8 à son jet sur le tableau de résolution. En revanche, il gagne trois points de réputation supplémentaires par tour où il porte la bannière ennemie, et cinq points s'il réussit à regagner ses lignes. Si la bannière ennemie est capturée et mise en sûreté, le général du PJ bénéficie d'un bonus de +8 à son prochain jet de stratégie.

- **Duel** : le duel est de loin l'opportunité la plus classique. Le PJ se retrouve face à un adversaire de son niveau, fermement décidé à en finir. C'est un combat normal, géré avec les règles habituelles. L'état physique, les armes et armures de l'adversaire dépendent évidemment de son identité et de la situation. Le combat se poursuit jusqu'à la mise hors de combat ou la capture d'un des deux adversaires. En revanche, le général commandant le camp du vaincu subit un malus de -5 sur son jet de stratégie au tour suivant.

VII - OPTIONS

- **Moral de l'armée** : suivant la situation, le général prend parfois le temps d'haranguer ses troupes pour leur redonner du cœur à l'ouvrage. S'il en a l'occasion, il fera un jet **d'Extraverti + Communication (Commandement)**. Ce jet peut être accentué et recevoir des modificateurs en fonction du moral des troupes avant le discours. Les points de victoire serviront alors à augmenter le jet de stratégie, mais une seule fois pour toute la bataille (le général choisit au cours du combat à quel tour il utilise le bonus gagné par son éloquence).

- **Moral d'unité** : un officier peut tenter de galvaniser ses troupes pour les pousser au combat. Cela se résout par un jet de **Passion + Intimidation**. Les points de victoire obtenus pourront être utilisés par chaque membre de l'unité pour augmenter leur jet sur le tableau de résolution, mais uniquement si cela leur permet d'obtenir une opportunité. L'officier ne bénéficie pas de l'effet de sa propre harangue, mais il y gagne un nombre de

points de réputation égal à ses points de victoire.

- **Désorganisation** : lors du jet de stratégie, si jamais le général vainqueur du tour marque plus de points de victoire que **la Foi** ou **l'Ego** de son adversaire, celui-ci, démoralisé ou emporté par la rage, se mettra à transmettre des ordres plus que brouillons à ses subalternes... Du pain béni pour les PJs, qui profitent de ce cafouillage chez l'ennemi pour ajouter un bonus de +4 à leur jet individuel.

- **Initiative tactique** : un officier sur le terrain peut faire un jet **d'Extraverti ou de Passion + Communication (Commandement)**, dont les points de victoire s'ajouteront au jet de stratégie du général pour le tour à venir. Cependant, l'officier se met dangereusement en avant pour stimuler ses troupes...

- Si le jet d'initiative est une réussite, il subira un malus de -3 à son jet personnel sur la table de résolution ;
- Si le jet d'initiative est un échec, ce malus s'élève à -5 ;
- En cas d'échec critique, catastrophe, l'unité tout entière se débande !

De plus, en cas d'échec, les effets se répercutent également sur le général :

- En cas d'échec simple : malus de -2 sur le prochain jet de stratégie ;
- En cas d'échec critique : l'officier a semé la panique dans les rangs de l'armée, brouille involontairement les communications, ouvre le feu par erreur sur des alliés, ce qui résulte en un malus de -6 sur le prochain jet de stratégie.

- **Bombardement** : qu'il s'agisse des bombardements orbitaux ou d'un pilonnage d'artillerie terrestre, écraser l'adversaire sous un déluge de feu est un grand classique de la guerre moderne et future. Pour simplifier, on ne prend un bombardement en compte que s'il y a un très fort déséquilibre en faveur d'un camp. Dans ce cas, à chaque tour, le chef artilleur de l'armée favorisée effectue un jet de **Tech + Guerre (Artillerie)**, dont les points de victoire obtenus viendront s'ajouter au jet de stratégie.



- **Rapport de force** : le système tel qu'il est conçu simule des batailles à peu près équitables, où les effectifs de chaque camp sont comparables, ce qui permet à un commandant particulièrement doué ou à des héros de faire pencher la balance en leur faveur. Si vous voulez néanmoins utiliser le système dans une situation de déséquilibre, on peut considérer qu'un général combattant à un contre deux subit un malus de -4 à ses jets de stratégie et qu'un général combattant à un contre trois aura un malus de -8. Au-delà, il n'est sans doute plus possible de limiter les dégâts... Des fortifications ou des troupes d'élite peuvent permettre de modifier ce rapport dans certains cas particuliers.

- **Butin** : une quantité souvent impressionnante de matériel est gaspillée, perdue, abandonnée, etc. lors des combats. Un soldat un peu opportuniste peu donc profiter d'une bataille pour ramasser quelques objets utiles. Un jet de **Perception + Guerre (Tactique) ou Fouiller** sert à mesurer la valeur du matériel ainsi récupéré. Plus le jet est réussi, plus le matériel sera intéressant. Un PJ qui déclare activement piller après la bataille aura un bonus de +5 à son jet, mais il risquera fortement d'être pris sur le fait... avec toutes les conséquences que cela peut avoir. Je ne donne pas plus d'indications quand à la nature du matériel qui peut être acquis de cette manière, cela dépend trop des circonstances, des troupes engagées et de ce que le MJ veut bien que ses joueurs récupèrent !

- **Expérience** : la guerre est riche d'enseignements dit-on... Il est possible de donner à chaque PJ un nombre de points d'expérience correspondant à un dixième du nombre de points de réputation obtenus, arrondi à l'inférieur. Ces points d'expérience (rarement plus d'un d'ailleurs) sont obtenus en plus des points habituels de l'aventure. Ils comptent double s'ils sont utilisés pour augmenter la **compétence Guerre**.

Tableau de Victoire

-	Réserves	Arrières	Front	Premières lignes
1-7	Blessures 3 Réputation 0	Blessures 4 Réputation 0	Blessures 5 Réputation 1	Blessures 6 Réputation 2
8-13	Blessures 3 Réputation 0	Blessures 3 Réputation 1	Blessures 5 Réputation 1	Blessures 6 Réputation 2 Opportunité
14-19	Blessures 2 Réputation 1	Blessures 3 Réputation 1	Blessures 3 Réputation 2	Blessures 5 Réputation 3
20-23	Blessures 2 Réputation 1	Blessures 3 Réputation 1 Opportunité	Blessures 3 Réputation 2 Opportunité	Blessures 5 Réputation 3 Opportunité
24-27	Blessures 1 Réputation 1 Opportunité	Blessures 2 Réputation 1 Opportunité	Blessures 3 Réputation 3	Blessures 3 Réputation 4 Opportunité
28-33	Blessures 0 Réputation 2	Blessures 2 Réputation 2 Opportunité	Blessures 2 Réputation 3	Blessures 2 Réputation 4
34 +	Blessures 0 Réputation 2 Opportunité	Blessures 1 Réputation 3	Blessures 2 Réputation 4 Opportunité	Blessures 2 Réputation 5

Tableau d'Équilibre

-	Réserves	Arrières	Front	Premières lignes
1-7	Blessures 4 Réputation 0	Blessures 5 Réputation 1	Blessures 6 Réputation 2	Blessures 7 Réputation 3 Opportunité
8-13	Blessures 3 Réputation 1	Blessures 5 Réputation 1	Blessures 6 Réputation 2 Opportunité	Blessures 6 Réputation 4
14-19	Blessures 3 Réputation 1	Blessures 3 Réputation 2	Blessures 5 Réputation 3	Blessures 6 Réputation 4 Opportunité
20-23	Blessures 3 Réputation 1 Opportunité	Blessures 3 Réputation 2 Opportunité	Blessures 5 Réputation 3 Opportunité	Blessures 5 Réputation 5 Opportunité
24-27	Blessures 2 Réputation 1 Opportunité	Blessures 3 Réputation 3	Blessures 3 Réputation 4 Opportunité	Blessures 4 Réputation 6 Opportunité
28-33	Blessures 2 Réputation 2 Opportunité	Blessures 2 Réputation 3	Blessures 2 Réputation 4	Blessures 3 Réputation 6 Opportunité
34 +	Blessures 1 Réputation 3	Blessures 2 Réputation 4 Opportunité	Blessures 2 Réputation 5	Blessures 3 Réputation 7 Opportunité

VIII - TABLEAUX DE RÉOLUTION



Tableau de Défaite

-	Réserves	Arrières	Front	Premières lignes
1-7	Blessures 5 Réputation 1	Blessures 6 Réputation 2	Blessures 7 Réputation 3 Opportunité	Blessures 8 Réputation 4
8-13	Blessures 5 Réputation 1	Blessures 6 Réputation 2 Opportunité	Blessures 6 Réputation 4	Blessures 7 Réputation 5
14-19	Blessures 3 Réputation 2	Blessures 5 Réputation 3	Blessures 6 Réputation 4 Opportunité	Blessures 6 Réputation 5 Opportunité

20-23	Blessures 3 Réputation 2 Opportunité	Blessures 5 Réputation 3 Opportunité	Blessures 5 Réputation 5 Opportunité	Blessures 6 Réputation 6 Opportunité
24-27	Blessures 3 Réputation 3	Blessures 3 Réputation 4 Opportunité	Blessures 4 Réputation 6 Opportunité	Blessures 5 Réputation 6 Opportunité
28-33	Blessures 2 Réputation 3	Blessures 2 Réputation 4	Blessures 3 Réputation 6 Opportunité	Blessures 5 Réputation 8 Opportunité
34 +	Blessures 2 Réputation 4 Opportunité	Blessures 2 Réputation 5	Blessures 3 Réputation 7 Opportunité	Blessures 4 Réputation 10 Opportunité