

# Règles de Batailles

Auteur : Mathieu Hatt

Email : [mathhatt@yahoo.fr](mailto:mathhatt@yahoo.fr)

Note : ces règles sont assez « simulationnistes » et font durer les batailles assez longtemps si on fait tout comme présenté dans la suite. L'idée n'est pas de faire un wargame à part, donc on peut tout à fait se contenter d'une gestion à une seule échelle (par exemple celle de l'armée en général) et s'amuser avec la table de bataille pour les joueurs, par exemple. J'ai écrit tout ça un peu en vrac, dans l'esprit de Rolemaster, donc puisez là dedans ce qui vous plaît et laissez tomber le reste...

Je ne voulais pas non plus faire une sorte d'adaptation du système de combat de RM adapté à l'échelle d'unités et de régiments, donc ça doit être très éloigné de ce qu'on doit trouver dans War Law.

## Rôle du personnage

Considérez le rôle du (ou des) personnage(s). Est-il le chef de l'armée, un officier responsable d'un régiment, un sous-officier ayant la charge d'une compagnie, ou un simple soldat suivant les ordres de son chef d'unité ? On peut imaginer de découper la hiérarchie de l'armée différemment bien sûr, mais celle-ci a le mérite d'être simple et assez facile à gérer.

La bataille peut donc se gérer et se suivre à différentes échelles décrites dans la suite, suivant le rôle que joue(nt) le(s) personnage(s). Si on doit ou si on veut gérer plusieurs échelles en parallèle (avec plusieurs PJs ayant des rôles différents par exemple), il vaut mieux commencer par effectuer les jets à l'échelle la plus haute et on prend en compte les résultats considérés pour gérer les échelles inférieures. On commence donc par étudier ce qui se passe à l'échelle des armées entières, et ensuite on en déduit d'éventuels modificateurs et on résout l'action à l'échelle du dessous.

Par exemple on peut considérer la hiérarchie suivante : une armée de 500 hommes de troupe sera dirigée par un ou deux généraux, ayant sous leurs ordres 5 officiers responsables chacun d'un régiment de 100 hommes, composé de 5 compagnies de 20 soldats sous les ordres d'un sous-officier. Evidemment rien n'oblige les régiments et les compagnies à être composés d'un nombre identique de soldats, mais là encore c'est dans un souci de simplification.

## Le jet de bataille

La bataille se déroule en tours de bataille (suivant les tailles des armées impliquées, la taille du champ de bataille, un tour peut durer de une à plusieurs dizaines de minutes). A chaque tour, on fait un jet de bataille qui permet de résoudre assez rapidement l'évolution du combat. L'idée est de se placer d'un côté (en général le camp dans lequel se trouvent les joueurs), de déterminer l'opposition (la qualité du stratège, des hommes et des manoeuvres d'en face), et d'en déterminer des modificateurs au jet de bataille.

### Grade

- Pour un personnage simple soldat, on effectue simplement un jet de *situational awareness* – combat et on se reporte à sa table de bataille. Noter qu'un autre grade plus important peut également effectuer un jet de ce genre. Bien sûr on ne fait pas un jet pour chaque soldat de l'armée ;-)
- Pour les autres grades:

- dirigeant(s) de l'armée : le modificateur obtenu par le jet de *leadership* est appliqué au jet de *leadership* des officiers (si on résout une partie de la bataille à l'échelle d'un régiment). Note : vous pouvez considérer que le jet de bataille des dirigeants de l'armée est un jet de *tactics* pur et non un jet de *leadership*, mais ça peut dépendre de l'étendue des interactions entre les dirigeants de l'armée, et les officiers sur le terrain. Si par exemple un général est au milieu de ses troupes, ça sera plutôt *leadership*, par contre s'il est sur une colline proche et donne ses ordres par signaux et/ou par coursiers, ça serait uniquement *tactics* au lieu de *leadership* modifié par *tactics*.

- officier(s) : le modificateur est appliqué au jet de *leadership* des sous-officiers (si on résout une partie de la bataille à l'échelle d'une compagnie).

- sous-officier(s) : le modificateur est appliqué au jet de situationnal awareness des soldats.
- soldat(s) : jet de situationnal awareness – combat, puis se reporter à la table de bataille.

## Compétence tactics

Un jet de *tactics* réussi peut donner des bonus au jet de leadership (uniquement pour les dirigeants et les officiers). Cela représente leur capacité à manœuvrer leurs troupes de façon intelligente, en prenant parti des opportunités qui se présentent pendant la bataille pour faire pencher la balance de leur côté.

## Table de bataille et évènements spéciaux

Un personnage ayant la responsabilité de troupes peut également décider à un tour de bataille donnée, de jouer comme un soldat pour bénéficier de (ou subir) la table de bataille, mais il voit son jet de leadership affecté par le résultat des actions qu'il entreprend ce faisant. (voir la table de bataille).

## Jet d'opposition

On se place toujours d'un côté de la bataille (en général le côté des PJs ) et on effectue d'abord le jet de l'adversaire pour l'opposition. Ce dernier ne comporte pas le modificateur provenant du côté des PJs mais comporte tous les autres. En fonction du résultat de ce jet, on regarde le mod. Opposition dans la table ci-dessous, on l'ajoute à tous les autres modificateurs et on fait le jet pour le côté considéré. Les modifications de moral interviennent de la même façon pour les jets de bataille quelle que soit l'échelle considérée. Elles n'interviennent pas pour la table de bataille des soldats. Donc en conclusion : la « qualité » de l'ennemi intervient comme un modificateur parmi les autres pour le jet de bataille. Le jet d'opposition est donc un jet de bataille mais qui n'aboutit qu'à un modificateur pour le jet de bataille du camp duquel on se place pour résoudre l'affrontement (voir l'exemple de bataille plus loin).

## Engagement des régiments

Chaque officier choisit (ou suit les ordres imposés par son ou ses supérieurs hiérarchiques) l'engagement de son régiment au sein de la bataille :

\* *En réserve* : non engagé dans la bataille, met normalement un ou plusieurs tours complets de bataille pour rejoindre le combat (ce délai peut être rallongé ou raccourci, voir les résultats des jets de bataille). Un personnage ne peut tirer sur la table de bataille si il est dans un régiment *en réserve*.

\* *En retrait* : engagé dans la bataille, mais en renfort des troupes au contact de l'ennemi. Le jet de bataille est plus facile (+20) mais les honneurs récoltés et les évènements spéciaux sont ignorés (Un personnage peut tirer sur la table de bataille si il est dans un régiment *en retrait* mais ça n'a pas beaucoup de sens) ainsi que les pertes : a priori un régiment en retrait n'inflige pas vraiment de dégâts à l'adversaire et ne perd pas non plus beaucoup d'hommes, il est principalement là pour remplacer un régiment qui bat en retraite, ou en déplacement pour aller attaquer sur le flanc etc.

\* *En deuxième ligne* : engagé dans la bataille, en support direct des troupes qui affrontent dans la mêlée l'adversaire. Le jet de bataille n'est pas modifié (+0). Seuls les évènements particuliers des résultats UM 66 pur et UM 100 sont possibles si un personnage tire sur la table de bataille. Les pertes (exprimées en nombre d'hommes) sont divisées par 2 (des deux côtés).

\* *En première ligne* : engagé dans la bataille, au contact direct des troupes ennemies. Le jet de bataille est plus difficile : -10. En contrepartie, tous les évènements sont possibles si un personnage tire sur la table de bataille. Les pertes sont gérées normalement.

*Note : il est possible que dans une bataille, tous les régiments des deux armées soient en permanence en première ligne. C'est une solution optionnelle pour ne pas se prendre la tête si on veut résoudre rapidement une bataille sans la simuler dans le détail pendant 4 heures.*

*Ca peut être le cas par exemple dans le cas d'une fortification attaquée : les défenseurs et les attaquants sont tout le temps considérés en première ligne, il n'y a pas de réel mouvement de troupes.*

## Engagement des compagnies

Un sous-officier peut choisir (ou se voit imposer) un engagement pour sa compagnie au sein du régiment.

Evidemment si un régiment est en réserve, un sous-officier appartenant au régiment ne peut avoir d'autre engagement que ce dernier pour sa compagnie. Par contre si un régiment est *en retrait*, *en deuxième ligne* ou *en première ligne*, un sous-officier peut avoir pour sa compagnie un engagement différent, mais pas distant de plus d'un cran : si le régiment est *en retrait*, une compagnie peut être *en retrait* ou *en deuxième ligne*. Si le régiment est *en deuxième ligne*, la compagnie peut être *en retrait*, *en deuxième ligne* ou *en première ligne*. Et si le régiment est *en première ligne*, la compagnie peut être *en deuxième ligne* ou *en première ligne*. Si un sous-officier choisit un engagement différent de celui de son régiment, cela signifie que sa compagnie se situe à une extrémité du régiment, et est éventuellement mélangée avec un autre régiment correspondant à l'engagement en question.

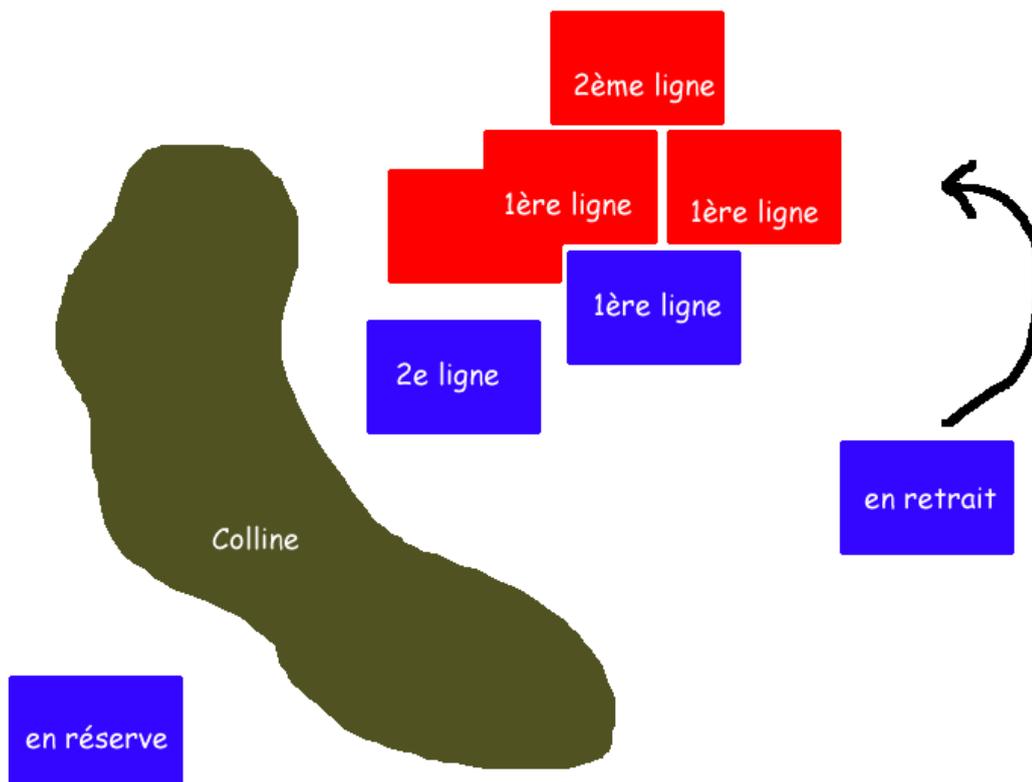
## Engagement des combattants individuels

Les soldats et combattants individuels peuvent choisir (à moins que leur sous-officier ne leur impose) leur engagement au sein de la compagnie, mais ont seulement le choix entre *engagé* et *en support* :

*Engagé* : le soldat est en première ligne de la compagnie, et affronte directement les soldats adverses. Tous les évènements spéciaux de la table de bataille sont possibles pour lui, sauf si la compagnie est *en retrait*, alors à ce moment là seuls les évènements UM 66 et UM 100 sont possibles.

*En support* : le soldat est en support, et n'affronte que par intermittence les soldats adverses. Seuls les évènements spéciaux de UM 66 et UM 100 sont possibles pour lui sur la table de bataille, sauf si la compagnie est *en retrait*, alors à ce moment là aucun évènement spécial n'est possible.

### Exemple de bataille



***Ci-dessus un exemple de bataille avec les engagements des régiments.***

## Composition des régiments et équipement

Si tous les régiments sont composés uniquement d'infanterie, on ne se préoccupe pas du modificateur de composition. Par contre on peut imaginer qu'un régiment soit composé en partie ou totalement de cavalerie ou d'autres éléments plus puissants. Le jet de bataille peut alors être augmenté d'un bonus important. La présence d'archers peut aussi rajouter de la force défensive ou offensive à un régiment. Ainsi, un régiment qui se place en formation défensive pour contrer l'assaut d'un autre se verra offrir un plus grand bonus au jet de bataille si il a des hommes armés de boucliers, et des archers pour faucher

l'assaut ennemi. De la même façon, un régiment possédant des compagnies de cavaliers ou de chevalerie lourde aura un gros bonus si il est utilisé pour attaquer une position ennemie, mais sera sans doute pénalisé s'il est utilisé pour défendre une position. De plus il est possible de considérer un régiment comportant une majorité d'archers comme étant « engagé » en combat malgré sa position *en retrait* ou *en deuxième ligne*. Ceci est donc à l'appréciation du MJ qui doit déterminer des modificateurs globaux.

La prise en compte de l'équipement des troupes est évidemment cruciale pour déterminer ces modificateurs. Des troupes bien armées et bien protégées ont sans aucun doute un net avantage sur des adversaires mal équipés.

## **Moral et discipline**

Le moral des troupes est représenté par une échelle de -10 à +10. Il commence normalement à 0 pour les deux camps en situation normale, mais peut commencer avec une différence suivant la situation et évolue au cours de la bataille. Le modificateur au jet de bataille est égal à 3 fois la valeur du moral de l'armée. On part du principe qu'un moral de -10 correspond à des soldats sur le point de se disperser en déroute, et un moral de 10 à celui d'hommes sur le point de remporter un combat crucial. Lorsque le moral tombe sous la barre de -10, les hommes battent en retraite d'eux mêmes sans pouvoir être repris en main par leurs officiers (ou alors, très difficilement). Si le moral dépasse la barre des +10, la victoire est presque acquise par un sursaut héroïque des soldats (les jets se font tous à +30 en plus du bonus normal de +50 du moral). Le moral peut se gérer aux différentes échelles, comme les pertes, même si c'est plus simple de gérer le moral pour l'armée entière. Ca vaut le coup de le faire si le ou les personnages font partie ou dirige une compagnie. Lorsque le moral d'un camp augmente ou descend au cours d'un tour de bataille, celui du camp adverse évolue inversement. Par exemple, en se plaçant du côté de l'armée A pour résoudre l'affrontement, si le moral de l'armée A augmente de 3 grâce à une victoire le moral de l'armée adverse B diminue de 3. De même si le moral d'un régiment A augmente de 6 au cours d'un tour de bataille, celui du régiment adverse diminue de 6. La bataille peut ainsi se terminer avant qu'une armée soit exterminée entièrement, suivant l'évolution du moral de ses troupes.

La discipline est représentée comme le moral par une échelle de -10 à +10. A priori elle dépend intrinsèquement des combattants en présence mais peut tout de même évoluer en fonction de l'évolution du moral. Moins l'armée est disciplinée, moins bien elle obéit à ses officiers, sous-officiers et dirigeants. Une armée dont la discipline est de -10 correspond à une horde totalement désorganisée, tandis qu'une armée ayant +10 en discipline est particulièrement bien « dressée » et fera exactement ce qu'on lui dira de faire. Le modificateur au jet de bataille est de 2 fois la discipline. J'estime en effet que c'est moins important que le moral, car même si les troupes sont désorganisées elles peuvent être agressives et relativement efficaces, bien que pouvant tomber dans des pièges ou mal se positionner. Alors que des troupes démoralisées vont combattre avec beaucoup moins d'efficacité même si elles sont disciplinées. Une armée a une discipline maximale (en générale celle correspondant au moral +0, voir relation entre moral et discipline, ci-dessous)

## **Relation entre moral et discipline**

Il est difficile de dissocier complètement moral et discipline. La valeur maximale de discipline d'une armée est celle correspondant à une situation normale (moral +0), en fait à l'entraînement qu'elle a reçu. Pour chaque baisse de moral de 2 points, la discipline baisse de 1 point. Si le moral ré augmente, la discipline remonte (également de 1 point pour 2 points de moral) mais ne peut pas dépasser la valeur maximale. Par exemple une armée possède une discipline de +7 intrinsèque, due à son entraînement. Au début de la bataille, son moral est de -2 pour une raison quelconque, sa discipline n'est donc que de +6. Au premier tour de bataille, le moral tombe à -5, ce qui fait chuter la discipline à +5. Au tour suivant, une réaction magnifique fait remonter le moral de -5 à +3 (UM 100 sur la table), la discipline augmente donc de 4 point pour arriver au maximum de +7 (et non +9).

## **Résultat du jet de bataille**

La table ci-dessous donne un aperçu du résultat du jet de bataille. Si on est placé du côté de l'armée A, la colonne mod. opposition est utilisée pour déterminer le malus du jet des responsables de l'armée A. Le mod. leadership permet de connaître le modificateur au jet de leadership des officiers situés plus

bas dans l'échelle hiérarchique. Le modificateur de moral donne l'évolution du moral des troupes en fonction du jet.

Jet	Résultat	Mod. leadership	Mod. opposition	Moral
-26 et -	Echec Spectaculaire	-20	+30	-6
-25 à 04	Echec Absolu	-10	+20	-3
05 à 75	Echec	+0	+10	-2
UM 66	Évènement Inhabituel	+0	+40	-2
76 à 90	Succès Partiel	+5	-10	+1
UM 100	Succès Inhabituel	+50	-50	+8
91 à 110	Succès Relatif	+10	-20	+2
111 à 175	Succès	+20	-30	+3
176 et +	Succès Absolu	+30	-40	+6

### Modificateurs :

- infériorité / supériorité numérique : +5/-5 par tranche de 0.2 contre 1

Exemples de Ratio	Modificateurs
1 contre 1	+0 / -0
1.7 contre 1	+18 / -18
2 contre 1	+25 / -25
3.2 contre 1	+55 / -55

- moral des troupes : de -30 à +30 (= 3 \* le moral).
- discipline des troupes : de -20 à +20 (= 2 \* la discipline)
- position avantageuse, terrain, en défense ou en attaque... : de -30 à +30 (appréciation du MJ).
- composition (en rapport avec l'attitude défensive ou offensive, le terrain...) : de -20 à +20 (appréciation du MJ).
- équipement : de -10 à +10
- engagement adopté (ou imposé) : +20 (*en retrait*), +0 (*2<sup>e</sup> ligne*) ou -10 (*1<sup>e</sup> ligne*) (si à l'échelle des régiments).
- pour le camp considéré, le résultat du jet de l'adversaire (voir mod. opposition.) : de -50 à +40

### Pertes

Pour calculer les pertes des camps en présence, il faut se placer à l'échelle à laquelle on s'intéresse (armée, régiment, compagnie) et lancer 1d100 minoré et majoré par 15 et 35 (considérer tous les résultats inférieurs à 15 ou supérieurs à 35 comme étant égaux à 15 et 35 respectivement). Cela donne le pourcentage de soldats tués (=2/3) et suffisamment blessés pour être hors combat (=1/3) pendant le tour de bataille. On se reporte ensuite au ratio des pertes données par la table du jet de bataille. Dans le cas où le camp «gagnant » perdrait trop d'hommes car l'intégralité des troupes adverses est tuée, on réajuste (voir l'exemple ci-dessous)

#### Exemple de calcul de pertes :

Situons nous à l'échelle d'un régiment. Le D100 donne 34. Donc 34% du régiment est neutralisé. Supposons que le régiment compte 200 hommes, cela nous donne 68 (= 34/100\*200) hommes hors de combat : 45 morts et 23 blessés. Supposons que le jet de bataille ait donné un correct 94, le ratio de pertes chez l'ennemi est donc de 2 contre 1. Le régiment adverse perd donc 136 soldats : 90 morts et 46 blessés. Si le régiment adverse était déjà réduit à un effectif de 100 hommes (donc inférieur aux pertes indiquées par le calcul précédent), on ajuste : le régiment adverse a 66 morts et 34 blessés (2/3 et 1/3 de 100 respectivement) et est entièrement neutralisé, tandis que notre régiment pour lequel nous avons fait les jets ne subit en fait que 33 morts (66/2) et 17 blessés (33/2).

### Note pour la gestion du moral et des pertes

Pour gérer les contradictions éventuelles entre l'évolution des pertes et du moral des régiments ou des compagnies par rapport à celle de l'échelle supérieure si on gère les différentes échelles à la fois, ne pas oublier de prendre en compte l'évolution de l'échelle supérieure en question avant d'appliquer les résultats obtenus à l'échelle considérée.

Ainsi, si les joueurs sont tous combattants dans une unité, il suffit de gérer la bataille à sa convenance au niveau des échelles supérieures, et de faire jouer les personnages avec la table de bataille en fonction des résultats des généraux, officiers et sous-officiers. En revanche si ils ont des grades différents, cela complique les choses, les actions des uns ayant des répercussions sur les possibilités d'actions des autres. Parce que si un officier se plante et que le régiment est presque entièrement

décimé, alors que parallèlement le sous-officier mène sa compagnie à la victoire sans perdre beaucoup d'hommes, ça ne colle pas vraiment. Il faut alors les résoudre dans l'ordre hiérarchique et adapter en fonction des résultats obtenus par ceux situés au dessus dans la chaîne de commandement.

De plus, on peut estimer que les pertes calculées à une échelle se répartissent équitablement dans l'échelle inférieure. Ainsi si une armée perd 200 hommes au cours d'un tour de bataille, on peut considérer que chacun des 5 régiments de l'armée perd 40 hommes, et que chaque compagnie d'un régiment perd donc 8 hommes. Puis on réajuste cela en résolvant le tour de bataille pour la compagnie ou le régiment auquel on s'intéresse (celui où se trouve le PJ par exemple). On peut aussi décider de différencier cette répartition suivant l'engagement de chaque unité.

## **Troupes sans chef**

Si pour une raison ou une autre, un régiment ou une compagnie est privé de son officier ou de son sous-officier, considérer qu'ils sont livrés à eux même, et utiliser le résultat 66 des tables ci-après. A noter que de bons jets des soldats, des sous-officiers ou des officiers, peuvent compenser le manque d'organisation ou de leader à l'échelle hiérarchique supérieure.

## **Valeur individuelle des combattants**

Il ne faut pas oublier de prendre en compte la valeur individuelle des combattants en présence. Par exemple, si on a une armée d'elfes combattant une armée d'orcs, il faudra prendre en compte qu'un elfe Loar vaut largement deux lugroki à lui tout seul. Pareil si une armée possède une chevalerie et l'autre non, plus d'archers, de meilleures armes, etc.

Dans ces cas là il suffit de jouer sur les ratios de pertes, de supériorité numérique et les bonus/malus d'attitude, de terrain et de composition pour tenter de refléter les forces en présence. Par exemple diminuer le ratio de supériorité/infériorité numérique, et augmenter les multiplicateurs de pertes.

Ainsi si on estime la valeur individuelle des combattants de l'armée A deux fois supérieure à celle des combattants de l'armée B, en se mettant du côté de l'armée A, le ratio numérique sera divisé par 2, et le ratio de perte augmenté de 1. Si la valeur était le triple, on pourrait diviser par 3 le ratio numérique et augmenter de 2 le ratio de pertes (pas le multiplier sinon c'est trop brutal). Ainsi il est tout à fait possible que 500 elfes l'emportent sur 2000 orcs (voir exemple de bataille ci-après).

## Dirigeants de l'armée :

-26 et -	Echec Spectaculaire	Une erreur tragique met vos troupes dans une situation inextricable. Encerclés ou pris sur le flanc par des adversaires plus mobiles que prévu, vos hommes sont en position parfaite pour se faire massacrer. Il va falloir se démenner pour se sortir de cette situation lamentable. En cas de succès absolu à la manœuvre suivante, la moitié de votre armée est perdue dans la manœuvre de désengagement permettant de revenir à une situation à peu près normale. Sinon, la bataille est pratiquement perdue pour votre camp. Dans tous les cas, les pertes sont en votre défaveur à un taux de 6 contre 1 au minimum. Moral -6.
-25 à 04	Echec Absolu	Une mauvaise anticipation et une surprenante gestion de vos réserves a placé une partie de vos troupes (typiquement un régiment) dans une situation d'infériorité numérique dont ils ne pourront pas se débarrasser avant 3 tours de bataille. Ces soldats et leurs officiers se voient appliqués un malus supplémentaire de 20 aux 3 prochains tours de batailles. De plus, si des troupes sont en réserve, elles mettront un tour de bataille de plus que la normale pour arriver en renfort. Les pertes sont en votre défaveur à un taux de 3 contre 1. Moral -3.
05 à 75	Echec	Vous ne parvenez pas à obtenir l'avantage dans le déploiement de vos troupes. Si le terrain s'y prête, c'est votre adversaire qui réussit à s'emparer le premier des points stratégiques pour avoir l'avantage du terrain dans la suite de l'affrontement. De plus, si des troupes sont en réserve, elles mettront un tour de bataille de plus que la normale pour arriver en renfort. Les pertes sont en votre défaveur à un taux de 2 contre 1. Moral -2.
UM 66	Evènement Inhabituel	La chance semble ne pas vous sourire aujourd'hui. Vos ordres semblent avoir été étrangement ignorés par vos hommes qui se placent n'importe comment sur le champ de bataille. Déterminez aléatoirement (suivant les jets des officiers pénalisés de 20) la qualité du positionnement des troupes et l'avantage ou le désavantage qui en découle. Si des troupes sont en réserve elles ne pourront arriver en renfort avant deux tours de bataille du à un manque de coursiers. Les pertes sont en votre défaveur à un taux de 2 contre 1. Moral -2.
76 à 90	Succès Partiel	Vous n'êtes pas assez rapide pour prendre vos décisions, mais vous manœuvrez sans trop d'erreurs vos régiments. Vous ne vous emparez pas de points stratégiques, vous n'arrivez pas à bousculer votre adversaire, mais vous n'êtes pas non plus en trop mauvaise posture. Les réserves peuvent arriver sans retard si elles sont nécessaires. Les pertes sont en votre faveur à un taux de 1.5 contre 1. Moral +1.
UM 100	Succès Inhabituel	La chance semble vous sourire aujourd'hui. Vos troupes réagissent au quart de tour et les hommes d'en face semblent lents et désorganisés. La victoire est à votre portée. Si le terrain le permet, vous en gagnez (ou conservez) l'avantage. Les réserves peuvent être injectées immédiatement dans la bataille si besoin est, sans prendre le tour de bataille normalement nécessaire. L'adversaire perd obligatoirement dans ce tour de bataille de nombreux hommes lors de vos mouvements de troupes victorieux, les pertes sont en votre faveur à un taux de 8 contre 1. Moral +8.
91 à 110	Succès Relatif	Vous avez presque réussi à surprendre l'ennemi. Une partie des points stratégiques du terrain (si cela s'y prête) vous sont acquis. Mais l'ennemi peut s'adapter à vos manœuvres sans trop de problème, et la bataille est loin d'être gagnée. Il va falloir redoubler d'efforts. Les réserves peuvent arriver sans retard si elles sont nécessaires. Les pertes sont en votre faveur à un taux de 2 contre 1. Moral +2.
111 à 175	Succès	Vous avez bousculé les défenses de l'adversaire (ou repoussé ses attaques). Si le terrain s'y prête, vous êtes à la fin de ce tour de bataille, maître de la plupart des points stratégiques du champ de bataille. Les réserves peuvent arriver sans retard si elles sont nécessaires. Les pertes sont en votre faveur à un taux de 3 contre 1. Moral +3.
176 et +	Succès Absolu	Vous avez magistralement mené vos hommes à une situation de supériorité certaine. La victoire devrait être assurée rapidement. La quasi-totalité des points stratégiques sont sous le contrôle de vos soldats, et le massacre de l'ennemi est total. Les réserves peuvent être engagés sans difficulté. Les pertes sont en votre faveur à un taux de 6 contre 1. Moral +6.

## Officiers :

-26 et -	Echec Spectaculaire	Une erreur tragique met votre régiment dans une situation inextricable. Encerclés ou pris sur le flanc par des adversaires beaucoup plus nombreux, vos hommes sont en position parfaite pour se faire massacrer. Il va falloir se démener pour se sortir de cette situation lamentable. En cas de succès absolu à la manœuvre suivante, la moitié de votre régiment est perdue dans la manœuvre de désengagement permettant de rejoindre les autres régiments. Sinon, votre régiment est pratiquement entièrement massacré, et vous n'avez que le choix entre une fuite désespérée pour rejoindre le gros des troupes, une résistance acharnée avec votre compagnie principale jusqu'à la mort, ou une reddition (en espérant que votre ennemi l'accepte). Dans tous les cas, les pertes sont en votre défaveur à un taux de 6 contre 1 au minimum. Moral -6.
-25 à 04	Echec Absolu	Une mauvaise anticipation des manœuvres de l'ennemi a placé votre régiment en face de troupes d'élite ou en supériorité numérique importante dont il sera difficile de se désengager avant 3 tours de bataille. Vous recevez en conséquence un malus supplémentaire de 30 aux 3 prochains tours de batailles. Les pertes sont en votre défaveur à un taux de 3 contre 1. Moral -3.
05 à 75	Echec	Vous ne parvenez pas à obtenir l'avantage dans le déploiement de votre régiment et vos hommes perdent du terrain. Si le terrain s'y prête, c'est votre adversaire qui réussit à s'emparer le premier du point stratégique le plus proche pour avoir l'avantage du terrain dans la suite de l'affrontement. Les pertes sont en votre défaveur à un taux de 2 contre 1. Moral -2.
UM 66	Evènement Inhabituel	La chance semble ne pas vous sourire aujourd'hui. Vos ordres semblent avoir été étrangement ignorés par vos compagnies qui se placent n'importe comment sur le champ de bataille. Déterminez aléatoirement (suivant les jets des sous-officiers pénalisés de 20) la qualité du positionnement des compagnies et l'avantage ou le désavantage qui en découle. Les pertes sont en votre défaveur à un taux de 2 contre 1. Moral -2.
76 à 90	Succès Partiel	Vous n'êtes pas assez rapide pour prendre vos décisions, mais vous manœuvrez sans trop d'erreurs votre régiment. Vous ne vous emparez pas de points stratégiques, vous n'arrivez pas à bousculer votre adversaire, mais vous n'êtes pas non plus en trop mauvaise posture. Les pertes sont en votre faveur à un taux de 1.5 contre 1. Moral +1.
UM 100	Succès Inhabituel	La chance semble vous sourire aujourd'hui. Vos troupes réagissent au quart de tour et les hommes d'en face semblent lents et désorganisés. La victoire contre le régiment adverse est à votre portée. Si le terrain le permet, vous en gagnez (ou conservez) l'avantage. L'adversaire perd obligatoirement dans ce tour de bataille de nombreux hommes lors de votre attaque réussie, les pertes sont en votre faveur à un taux de 8 contre 1. Moral +8.
91 à 110	Succès Relatif	Vous avez presque réussi à surprendre le régiment qui vous fait face. Une partie des points stratégiques du terrain (si cela s'y prête) vous sont acquis. Mais l'ennemi peut s'adapter à vos manœuvres sans trop de problème, et la bataille est loin d'être gagnée. Il va falloir redoubler d'efforts. Les pertes sont en votre faveur à un taux de 2 contre 1. Moral +2.
111 à 175	Succès	Vous avez bousculé les défenses du régiment adverse (ou repoussé ses attaques). Si le terrain s'y prête, vous êtes à la fin de ce tour de bataille, maître de la plupart des points stratégiques de la portion du champ de bataille dont vous êtes responsable. Les pertes sont en votre faveur à un taux de 3 contre 1. Moral +3.
176 et +	Succès Absolu	Vous avez magistralement mené vos hommes à une situation de supériorité certaine sur le régiment adverse. La victoire sur ce dernier devrait être assurée rapidement. La quasi-totalité des points stratégiques sont sous le contrôle de vos soldats, et le massacre de l'ennemi est impressionnant. Les pertes sont en votre faveur à un taux de 6 contre 1. Moral +8.

## Sous-officiers :

-26 et -	Echec Spectaculaire	Une erreur tragique met votre compagnie dans une situation inextricable. Isolée de votre régiment, encerclés ou pris sur le flanc par des adversaires plus nombreux, vos hommes sont en position parfaite pour se faire massacrer. Il va falloir se démener pour les sortir de là. En cas de succès absolu à la manœuvre suivante, la moitié de votre compagnie est perdue dans la manœuvre de désengagement permettant de rejoindre le régiment. Sinon, votre compagnie est pratiquement entièrement massacrée, et vous n'avez que le choix entre une fuite désespérée pour tenter de rejoindre le gros des troupes, une résistance acharnée avec vos meilleurs hommes jusqu'à une mort certaine, ou une reddition (en espérant que votre ennemi l'accepte). Dans tous les cas, les pertes sont en votre défaveur à un taux de 6 contre 1 au minimum. Moral -6.
-25 à 04	Echec Absolu	Une mauvaise anticipation des manœuvres de l'ennemi a placé votre compagnie en face d'une compagnie d'élite ou de plusieurs compagnies réunies pour une supériorité numérique importante dont il sera difficile de se désengager avant 3 tours de bataille. Vous recevez en conséquence un malus supplémentaire de 30 aux 3 prochains tours de batailles. Les pertes sont en votre défaveur à un taux de 3 contre 1. Moral -3.
05 à 75	Echec	Vous ne parvenez pas à obtenir l'avantage dans l'affrontement et vos hommes perdent du terrain. Si le terrain s'y prête, c'est votre adversaire qui réussit à s'emparer le premier du point stratégique le plus proche pour avoir l'avantage du terrain dans la suite de l'affrontement. Les pertes sont en votre défaveur à un taux de 2 contre 1. Moral -2.
UM 66	Evènement Inhabituel	La chance semble ne pas vous sourire aujourd'hui. Vos hommes semblent ne pas comprendre vos ordres et se battent sans aucune discipline ni organisation. Déterminez aléatoirement (suivant les jets des soldats pénalisés de 20) la qualité de votre compagnie au combat, et l'avantage ou le désavantage qui en découle. Les pertes sont en votre défaveur à un taux de 2 contre 1. Moral -2.
76 à 90	Succès Partiel	Vous n'êtes pas assez rapide pour prendre vos décisions, mais vous manœuvrez sans trop d'erreurs vos hommes. Vous n'arrivez pas à bousculer les soldats qui vous font face, mais vous n'êtes pas non plus en trop mauvaise posture. Les pertes sont en votre faveur à un taux de 1.5 contre 1. Moral +1.
UM 100	Succès Inhabituel	La chance semble vous sourire aujourd'hui. Vos hommes réagissent au quart de tour et ceux d'en face semblent lents et désorganisés. La victoire contre les soldats qui vous font face est à votre portée. Si le terrain le permet, vous en gagnez (ou conservez) l'avantage. L'adversaire perd obligatoirement dans ce tour de bataille de nombreux hommes lors de votre attaque réussie, les pertes sont en votre faveur à un taux de 8 contre 1. Moral +8.
91 à 110	Succès Relatif	Vous avez presque réussi à surprendre les soldats qui vous font face. Mais l'ennemi peut résister à vos attaques ou contre-attaques sans trop de problème, et le combat est loin d'être gagné. Il va falloir redoubler d'efforts. Les pertes sont en votre faveur à un taux de 2 contre 1. Moral +2.
111 à 175	Succès	Vous avez bousculé les défenses de vos ennemis (ou repoussé leurs attaques). Si le terrain s'y prête, vous êtes à la fin de ce tour de bataille, maître de la portion du champ de bataille dont vous êtes responsable et repoussé les soldats qui vous faisaient face. Les pertes sont en votre faveur à un taux de 3 contre 1. Moral +3.
176 et +	Succès Absolu	Vous avez magistralement mené vos hommes à une situation de supériorité certaine sur le camp adverse. La victoire sur ce dernier devrait être assurée rapidement. Vous avez massacré une bonne partie des soldats qui vous faisaient face ce tour de bataille. Les pertes sont en votre faveur à un taux de 6 contre 1. Moral +8.

## Soldats et individus : Table de bataille

-26 et -	Echec Spectaculaire	Vous vous retrouvez complètement isolé dans la mêlée, séparé de votre compagnie et au beau milieu des soldats adverses. Si vous ne parvenez pas à vous frayer un chemin jusqu'à vos compagnons d'armes (mais où sont ces derniers ??) en moins de trois rounds, vous serez forcés de vous rendre ou de mourir l'arme à la main. Vous encaissez de plus automatiquement un critique B de <i>slash</i> ou de <i>krush</i> à chaque round passé dans cette situation délicate, en plus des résultats des combats individuels que vous êtes amenés à livrer pour rejoindre votre compagnie. Si vous êtes un officier, vous ne pouvez pas faire de jet de leadership pendant ce tour de bataille et vos hommes sont livrés à eux mêmes (voir règles de troupes sans chef). <i>Evènement spécial</i> : aucun.
-25 à 04	Echec Absolu	Un instant d'inattention et vous voilà assailli par de nombreux adversaires, sur le point d'être séparé de vos camarades. Il va falloir tous les vaincre en moins de deux rounds si vous ne voulez pas vous voir complètement isolé (voir Echec spectaculaire ci-dessus). Votre OB et votre DB sont pénalisés de 20. Si vous êtes officier, votre jet de leadership est pénalisé de 50 pendant ce tour de bataille. <i>Evènement spécial</i> : aucun.
05 à 75	Echec	Vous ne manœuvrez pas en parfaite harmonie avec vos compagnons d'arme, c'est le moins que l'on puisse dire. Vous ne bénéficiez pas ce round-ci d'une véritable protection des autres membres de votre compagnie, et pouvez être assailli sur les flancs, voir par derrière. Votre OB et votre DB sont pénalisés de 10. Si vous êtes officier, votre jet de leadership est pénalisé de 20 pendant ce tour de bataille. <i>Evènement spécial</i> : un cheval privé de son cavalier passe à votre proximité. C'est une belle monture de guerre qui pourrait vous aider si vous arrivez à la monter (riding -20).
UM 66	Evènement Inhabituel	La chance semble ne pas vous sourire aujourd'hui. Non seulement les flèches perdues semblent être mystérieusement attirées par votre aura malchanceuse (critique C de <i>puncture</i> automatique), mais en plus : <i>Evènement spécial</i> : un officier adverse à l'allure intimidante et sans doute bien plus expérimenté que vous, vous a pris pour cible et semble vouloir s'engager dans un combat singulier avec vous. C'est le moment de briller et de décapiter la compagnie adverse (voir les règles de troupes sans chef), peut être votre officier remarquera-t-il votre bravoure ! Si vous refusez l'affrontement, l'officier adverse se montrera très efficace dans les trois prochains tours de bataille (+30 à son jet de bataille) <b>ou bien (au choix du MJ)</b> : vous avez l'occasion de vous emparer du porte-drapeau de la compagnie adverse (ce qui porterait un coup fatal au moral des soldats qui la composent (Moral - 5). Mais pour ce faire, il va falloir mettre à terre les soldats qui vous séparent de votre objectif bien tentant, et cela semble bien difficile. Avez vous le courage de vous faire remarquer sur le champ de bataille ? Si vous ne saisissez pas l'occasion, la compagnie adverse se montrera très galvanisée par la présence du porte drapeau qui semble bien les motiver dans les trois prochains tours de bataille (+5 à leur moral). Si vous êtes officier, votre jet de leadership est pénalisé de 10 pendant ce tour de bataille.
76 à 90	Succès Partiel	Vous n'êtes pas assez rapide et avez des difficultés à suivre le mouvement, mais vous parvenez tout de même à rester avec votre groupe. La situation pourrait toutefois être plus sécurisée. Vous pouvez être assailli ce round-ci sur un de vos flancs. Si vous êtes officier, votre jet de leadership est pénalisé de 10 pendant ce tour de bataille. <i>Evènement spécial</i> : plusieurs soldats d'une autre compagnie de votre régiment semblent isolés au milieu des troupes ennemies, mais à proximité. Un jet de <i>leadership</i> -20 vous permettra de les rallier à vous pour renforcer votre compagnie et compenser d'éventuelles pertes. En cas d'échec, les soldats en question sont débordés et tués par l'ennemi.
UM 100	Succès Inhabituel	<i>Evènement spécial</i> : Votre sous-officier vient de s'écrouler, transpercer par une lance ou un projectile ennemi. Transporté par une vague d'héroïsme, vous vous emparez de son arme, tombée à vos pieds, la brandissez vers le ciel et galvanisez les soldats restants de votre compagnie. Si vous réussissez un jet de leadership (à +20), vous pouvez prendre la place du sous-officier et prendre la tête de votre compagnie. Le moral de vos soldats augmente de +5 et vous faites les deux prochains jets de leadership à +30 et +10. C'est le moment de prouver votre valeur. <b>ou bien (au choix du MJ, ou si vous êtes officier)</b> : les rangs de la compagnie adverse semblent s'écarter miraculeusement, vous ouvrant la voie directement vers l'officier (ou le dirigeant) du régiment (ou de l'armée) adverse qui semble isolé et séparé de sa garde rapprochée, constituant une cible facile. Avec l'aide de vos compagnons d'arme, arriverez vous à décapiter le régiment (ou l'armée) adverse ? Si vous êtes officier, votre jet de <i>leadership</i> est également augmenté de 30 pendant ce tour de bataille, et de 50 si vous décidez d'attaquer le dirigeant ennemi.
91 à 110	Succès Relatif	Vous avez presque réussi à surprendre l'ennemi grâce à une bonne coordination au sein de la compagnie. Pendant ce round de bataille, vous n'avez en face de vous qu'un seul adversaire sur lequel concentrer vos attaques, mais il est possible que ce dernier débarque sur votre flanc. Si vous êtes officier, votre jet de leadership n'est pas modifié pendant ce tour de bataille. <i>Evènement spécial</i> : votre compagnie (ou votre régiment) est pris(e) pour cible par des archers ennemis. Arriverez vous à prévenir vos compagnons pour qu'ils se protègent à temps en serrant les rangs et en utilisant leurs boucliers ? ( <i>Leadership</i> -10). En cas de succès, le moral de votre compagnie augmente de 2 (et de 3 si vous êtes officier ou sous-officier). En cas d'échec, le tiers de la compagnie (ou du régiment) est décimé(e).
111 à 175	Succès	Vous avez bousculé les défenses de l'adversaire (ou repoussé ses attaques). L'entraînement montre son efficacité, et vous bénéficiez d'un bonus de coopération de +10 à votre OB et votre DB pendant ce tour de bataille. Vous ne pouvez pas être assailli sur vos flancs. Si vous êtes officier, votre jet de leadership est augmenté de 10 pendant ce tour de bataille. <i>Evènement spécial</i> : l'opportunité de s'unir avec une autre compagnie (ou un autre régiment) s'offre à vous. Avec un jet réussi de leadership + 5, l'effectif de votre compagnie (ou de votre régiment) est multiplié par 1.5 pour le prochain tour. Le moral augmente aussi de +1. En cas d'échec il ne se passe rien de spécial.
176 et +	Succès Absolu	Vous avez magistralement participé à la manœuvre de votre compagnie, qui résulte en une supériorité certaine de vous et vos compagnons d'arme sur vos ennemis. Vous bénéficiez pendant ce tour de bataille d'un bonus de +30 à votre OB et votre DB. Vous ne pouvez pas être assailli sur vos flancs. Si vous êtes officier, votre jet de leadership est augmenté de 30 pendant ce tour de bataille. <i>Evènement spécial</i> : vous avez l'occasion de couper en deux le régiment (ou la compagnie) adverse. Avec un jet de <i>tactics</i> et un de <i>leadership</i> réussis (+10) vous parvenez à isoler une partie des troupes adverses qui seront rapidement défaites (pour ce tour de bataille, le ratio des pertes est augmenté de 1 en votre faveur). En cas d'échec, les pertes sont calculées normalement.

