



Chapitre 6

Les guerres

*« La guerre contre les hommes est un art.
La guerre contre le destructeur est un devoir. »
Jemai 7, 18*

Table des matières

Table des matières.....	2
Introduction.....	3
Déroulement de la guerre.....	4
Couper le nombre de dés lancés.....	8
Fortifications.....	9
Limites des statistiques.....	9
Fin de la guerre.....	10
Condition des unités perdues.....	11
Résumé de guerre.....	11
Armées.....	12

Introduction

Ce document explique comment faire une guerre à grande échelle dans l'univers de Promiterra. La guerre se dispute entre deux armées ou plus, chacune des armées joue à tour de rôle et les forces alliées jouent l'une après l'autre.

Les armées sont divisées en troupes d'un nombre d'unité variable. Chaque troupe est dirigée par un chef, celui-ci peut effectuer des duels pour défendre l'honneur de sa troupe et peut influencer la force de ses hommes s'il a acquis une maîtrise totale dans certaines carrières spécifiques, donc 12 points d'expériences ou plus.

L'un des chefs de troupe doit être désigné comme étant le dirigeant de l'armée, il est celui qui supervise la bataille et parle au nom de ses hommes. La troupe du dirigeant doit être fermement protégée car la loyauté de l'armée en dépend.

Troupes

Voici les quatre types de troupes disponibles pour chacune des armées.

Troupe de corps-à-corps : Les troupes de corps-à-corps sont la base d'une armée car elles sont bon marché et n'ont pas de faiblesses naturelles.

Troupe de tir : Les troupes de tirs ont l'avantage de la portée, lorsqu'elles attaquent à plus d'une case de distance, l'ennemi ne peut pas riposter.

Troupe montée : Les troupes montées sont rapides et plus coûteuses. Elles ne subissent pas de ripostes lorsqu'elles attaquent une troupe de tir.

Troupe spéciale : Chaque armée possède une troupe spéciale qui est unique. Cette troupe est plus coûteuse mais possède une habileté qui peut amener d'autres stratégies. La troupe spéciale ne peut jamais composer plus du tiers d'une armée.

Statistique des troupes

Mouvement : Le nombre de cases dans lequel votre troupe peut se déplacer
Porté : Le nombre de cases de portée des attaques
Attaque : Le facteur d'attaque de votre troupe (0 à 6)
Défense : Le facteur de défense de votre troupe (0 à 5)
Loyauté : Le facteur de loyauté de votre troupe (2 à 11)
Valeur : Le coût de recrutement en pièces d'or par unité pour une bataille

Déroulement de la guerre

Lorsque vient le tour d'une armée, voici les étapes qu'elle doit effectuer dans l'ordre. Lorsqu'une étape est entamée, vous ne pouvez pas revenir à une étape précédente.

1. Déclaration des actions de guerre

Si les membres de l'armée ont des actions spécifiques identifiées comme étant des actions de guerre, ils doivent déclarer les actions de guerre qu'ils effectueront. L'effet de l'action est expliqué dans la carrière. L'effet de l'action de guerre débute immédiatement et se termine lors de la prochaine déclaration des actions de guerre.

Un même personnage peut effectuer au maximum 2 actions différentes par tour de guerre. Les actions de guerre ne se cumulent jamais entre elle. Donc 2 personnages effectuant la même action de guerre dans la même troupe ne cumuleront pas les effets. Par contre ces 2 personnages peuvent effectuer la même action pour 2 troupes différentes.

2. Loyauté

Pour effectuer un test de loyauté, lancez deux D6 et additionnez le résultat. Pour réussir le test, vous devez obtenir un nombre égal ou inférieur à la loyauté de votre troupe. Un résultat de 2 signifie toujours un succès, 12 signifie toujours un échec.

Un jet de loyauté manqué fait en sorte que la troupe se disperse et quitte le combat. Un test de loyauté est requis seulement sous certaines conditions, il est possible que vous ayez à faire plus d'un test par troupe. Voici les situations qui déclenchent un test :

Un test de loyauté est demandé pour chaque troupe si la valeur totale de votre armée est inférieure au tiers de la valeur totale de l'armée ennemie.

Un test de loyauté est demandé pour chaque troupe dont le nombre actuel d'unités est inférieur au tiers du nombre de départ.

Un test de loyauté est demandé pour chaque troupe si la troupe du dirigeant de l'armée n'est plus présente sur le champ de bataille.

Un test de loyauté est demandé pour chaque troupe présente dans une case adjacente à une source de peur, telles les créatures gigantesques.

Un test de loyauté est demandé pour chaque troupe souffrant de problèmes de santé (malnutrition, maladie, manque de sommeil, etc.)

3. Déclaration des actions

Chaque troupe doit déclarer ce qu'elle fera comme action lors son tour. À tour de rôle, chaque chef de troupe doit indiquer le déplacement, l'attaque ou une autre action spécifique que sa troupe fera lors du tour.

Une fois que tout le monde a déclaré ses intentions, on fait un deuxième tour de table afin de confirmer si tout le monde est d'accord avec le plan. Si tout le monde est d'accord, la phase suivante commence, s'il y a désaccord, on recommence la phase de déclaration.

Il est idéal de prendre en note le déplacement et l'action afin de ne pas se tromper sur la position de déplacement exacte et l'ennemi attaqué.

4. Déplacement

Chaque unité doit se déplacer dans la case qu'elle a désignée lors de la phase de déclaration. Le nombre de cases maximal de déplacement est égal au facteur de mouvement de la troupe.

Certaines cases exigent plus d'un point de mouvement pour être franchies :

Terrain Normal (1 point) Route, Plaine, Ville, Neige fine

Terrain Difficile (2 points) Forêt claire, Désert, Colline, Ruisseau, Neige épaisse

Terrain Très Difficile (3 points) Forêt dense, Montagne, Marécage, Rivière

5. Attaque de tir

Une troupe ayant une portée de deux cases et plus peut atteindre un ennemi à distance. Voici les règles qui régissent les attaques de tir :

Si la troupe s'est déplacée, elle ne peut pas effectuer une attaque de tir.

Une attaque de tir doit se faire à une portée minimale de 2 cases. À 1 case de portée la frappe est considérée comme une attaque de corps-à-corps.

Une attaque à longue portée n'implique jamais de ripostes.

Les dégâts d'une attaque de tir se calculent comme une attaque de corps-à-corps.

6. Attaque simultanée

Lorsque deux troupes et plus déclarent une attaque au corps-à-corps sur la même cible, elles font une attaque simultanée. Une attaque simultanée est considérée comme plusieurs attaques de corps-à-corps avec une exception sur la riposte.

Une fois que les pertes de la cible attaquée ont été calculées, celle-ci doit décider comment elle répartira sa riposte. Elle doit donc diviser sa riposte entre tous les attaquants comme elle le souhaite.

La cible peut décider d'utiliser 100% de ses troupes pour riposter contre une seule troupe ou elle peut la diviser entre différents attaquants. Une fois le nombre de ripostes divisé, le défenseur effectue ses ripostes normalement, voir la prochaine section.

7. Attaque de corps-à-corps

Voici comment effectuer une attaque de corps-à-corps :

A) Pour chaque unité présente dans votre troupe, lancez un D6. Pour chaque dé ayant un résultat égal ou inférieur à votre statistique d'attaque, vous avez une touche sur l'ennemi.

B) Pour chaque touche, l'adversaire doit lancer un D6. Pour chaque dé ayant un résultat égal ou inférieur à sa statistique de défense, une touche est enlevée.

C) Si l'adversaire a droit à une riposte face à votre attaque, répétez les points A et B en inversant les rôles. Finalement, soustrayez les touches effectuées au nombre d'unités de votre adversaire et soustrayez les touches de ripostes de votre propre nombre d'unité.

Exemple

Une infanterie légère de 10 unités attaque avec une force de 2 (Attaque = 2). Celui qui dirige la troupe lance 10 dés 6. Il obtient 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 6 et 6, son nombre de touches est donc égal à trois (1, 2 et 2).

L'infanterie lourde de 5 unités qui est attaquée se défend avec une force de 3 (Défense = 3). Celui qui dirige la troupe lance 3 dés 6. Il obtient 1, 3 et 5, il diminue donc le nombre de touches par deux (1 et 3).

L'infanterie lourde riposte avec une force de 3 (Attaque = 3). Celui qui dirige la troupe lance 5 dés 6. Il obtient 1, 3, 5, 6 et 6, son nombre de touches est donc égal à deux (1 et 3). L'infanterie légère se défend avec une force de 2 (Défense = 2) et lance 2 dés 6. Il obtient 3 et 5, donc il ne diminue pas le nombre de touches.

L'infanterie lourde soustrait 1 à son total d'unités ($5 - 1 = 4$ unités restantes) et l'infanterie légère soustrait 2 à son total d'unités ($10 - 2 = 8$ unités restantes).

8. Autres actions

Une troupe n'ayant pas attaquée pendant son tour peut décider de faire une autre action :

Barricader

Une troupe située dans un lieu fortifié peut se barricader, ceci l'immunise contre toutes les attaques de tir jusqu'à son prochain tour.

Invasion

Une troupe peut tenter de pénétrer dans une case fortifiée et inoccupée. Pour ce faire, elle doit lancer un D6 et obtenir un résultat supérieur au niveau de fortification. Ceci ne s'applique pas aux armées qui défendent une position, pénétrer dans une case fortifiée se fait directement dans le mouvement. Une invasion réussie fait en sorte que la troupe se déplace dans la case fortifiée.

Fuite

Une troupe peut décider de fuir la bataille. Elle disparaît du champ de bataille et s'enfuit dans la nature. Une troupe ayant prit la fuite ne peut pas revenir au combat, elle se disperse et est considérée comme étant détruite.

Lancer un duel

Le chef d'une troupe peut lancer un duel au chef d'une autre troupe. Si le duel est accepté, la troupe du perdant s'enfuit. Si le duel est refusé, la troupe de celui qui a refusé perd 1 à sa loyauté. Pas plus d'un point de loyauté ne peut être perdu de cette façon.

Division

Une troupe peut se diviser en deux troupes différentes. La nouvelle troupe apparaît dans une case adjacente à la première. Un chef doit être nommé pour la nouvelle troupe, celui-ci devait être présent dans la troupe d'origine.

Fusion

Une troupe peut se fusionner avec une autre troupe du même type, située dans une case adjacente. Lors de la fusion, seulement un seul des deux chefs demeure en fonction, l'autre perd le contrôle. Fonctionne seulement si les deux troupes n'ont pas attaqué pendant le tour présent.

Si deux troupes ayant des unités différentes veulent se fusionner, recréez les statistiques de la nouvelle troupe en utilisant les statistiques les plus faibles des deux premières. Le nom et le type de troupe deviennent celui de la troupe ayant le plus grand nombre d'unités.

Couper le nombre de dés lancés

Afin de ne pas lancer trop de dés dans une guerre avec un grand nombre d'unités par troupe, utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer le nombre de touches et de défenses. Selon le nombre d'unités dans votre troupe, ce tableau vous donnera un nombre de dé à lancer suivi d'un multiplicateur.

Unités	Dés	Unités	Dés	Unités	Dés	Unités	Dés
1	1	38-42	8*5	300-339	10*32	5000-5999	10*550
2	2	43-47	9*5	340-379	10*36	6000-6999	10*650
3	3	48-52	10*5	380-419	10*40	7000-7999	10*750
4	4	53-55	9*6	420-459	10*44	8000-8999	10*850
5	5	56-64	10*6	460-499	10*48	9000-9999	10*950
6	6	65-74	10*7	500-559	10*53	10000-11999	10*1100
7	7	75-84	10*8	560-619	10*59	12000-13999	10*1300
8	8	85-94	10*9	620-699	10*66	14000-15999	10*1500
9	9	95-104	10*10	700-799	10*75	16000-17999	10*1700
10	10	105-114	10*11	800-899	10*85	18000-19999	10*1900
11	11	115-124	10*12	900-999	10*95	20000-24999	10*2250
12	12	125-134	10*13	1000-1199	10*110	25000-29999	10*2750
13	13	135-144	10*14	1200-1399	10*130	30000-34999	10*3250
14	14	145-152	10*15	1400-1599	10*150	35000-39999	10*3750
15	15	153-159	10*16	1600-1799	10*170	40000-44999	10*4250
16-17	8*2	160-179	10*17	1800-1999	10*190	45000-49999	10*4750
18-19	9*2	180-199	10*19	2000-2499	10*225	50000-59999	10*5500
20-22	7*3	200-219	10*21	2500-2999	10*275	60000-69999	10*6500
23-25	8*3	220-239	10*23	3000-3499	10*325	70000-79999	10*7500
26-28	9*3	240-259	10*25	3500-3999	10*375	80000-89999	10*8500
29-32	10*3	260-279	10*27	4000-4499	10*425	90000-99999	10*9500
33-37	7*5	280-299	10*29	4500-4999	10*475	100000 et +	10*10000

Exemple

50 unités ayant un facteur d'attaque de 2 font une attaque (groupe de 48-52 : 10*5). L'attaquant lance donc 10 dés 6 (1,1,2,2,3,4,5,5,5,6). Le nombre de touches obtenu sur les 10 dés 6 (4 touches) est multiplié par 5 pour obtenir le résultat final : 20 touches.

La troupe qui se défend avec un facteur de défense de 3 doit lancer 20 défenses (groupe de 20-22 : 7*3). Le défenseur lance donc 7 dés 6 (2,2,3,3,4,6,6). 4 jets sont réussis donc 12 touches ennemis sont annulées ($4 * 3 = 12$). Le défenseur perd 8 unités (20 - 12).

Défense parfaite

Si le défenseur réussit tous ses jets de dé lors de sa défense, ne faites aucun calcul, celui-ci ne perd pas d'unité.

Fortifications

Certaines cases sont considérées comme étant fortifiées et ajoutent un facteur de défense supplémentaire à son occupant. A chaque fois qu'une troupe occupant une case fortifiée est attaquée, elle dispose d'un deuxième jet de défense donné par le type de fortification.

Voici les niveaux de fortifications typiques :

Fortification de base (1 pt) Palissade de bois, muret de pierre, tranché

Fortification simple (2 pt) Grand mur de pierre, Caverne, Tour de bois

Fortification solide (3 pt) Forteresse de pierre, Tour de pierre

Fortification forte (4 pt) Château complet avec rempart et douve

Si deux troupes bataillent à partir de niveaux de fortifications différents, seule la fortification du niveau le plus élevé compte. Donc une troupe occupant une palissade de bois (1) qui attaque une troupe occupant une forteresse de pierre (3) n'aura pas droit à sa défense de fortification.

Si deux troupes s'attaquent à partir de niveaux de fortifications égaux, elles ne bénéficient pas du bonus apporté par la fortification. Donc deux troupes adverses dans le même château n'ont pas de défense de fortification.

Exemple

Une troupe occupant une tour de bois (fortification de 2), ayant reçu 6 touches, doit lancer deux défenses. Premièrement, elle doit lancer sa défense personnelle et enlever des touches. Pour les touches restantes, elle doit lancer la défense de la fortification. Elle peut donc lancer jusqu'à 12 dés de défense, en deux vagues de 6.

Limites des statistiques

Quels que soient les bonus ou malus de votre troupe, certaines statistiques ne peuvent pas être augmentées ou diminuées au delà des maximums et minimums suivants.

Statistique	Max.	Min.
Attaque	6	0
Défense	5	0
Loyauté	11	2

Statistique	Max.	Min.
Mouvement	Illimité	1
Portée	Illimité	1
Valeur	Illimité	1

Fin de la guerre

À la fin de la guerre, l'armée gagnante doit décider si elle poursuit ou non les survivants ennemis. La poursuite tue des soldats ennemis supplémentaires et démoralise les troupes adverses, elle est mal vue sur le plan éthique et diplomatique.

De plus, chaque armée doit vérifier ce qui est advenu de leurs chefs. Chaque chef ayant prit part à la bataille doit lancer un jet dans le tableau ci-dessous. Le jet varie selon la présence de la troupe à la fin de la bataille et la victoire ou la défaite de l'armée.

Armée gagnante

Si la troupe du chef a été anéantie lors de l'affrontement : Lancez 2D6

Si la troupe du chef s'est enfuie : Lancez 2D4+2

Si la troupe du chef était toujours présente à la fin de l'affrontement : Lancez D6+6

Armée perdante

Si la troupe du chef a été anéantie lors de l'affrontement : Lancez 2D5

Si la troupe du chef s'est enfuie et que l'armée gagnante a poursuivi : Lancez 2D4+1

Si la troupe du chef s'est enfuie et que l'armée gagnante n'a pas poursuivi : Lancez D4+5

Dé	Statut du chef
2	Décédé, vous avez été tué par les troupes ennemies, reposez en paix
3	Capturé, vous êtes maintenant prisonnier de guerre chez l'ennemi, effectuez 7
4	Blessure mentale, lancez dans la table des blessures mentales, effectuez 7 *
5	Blessure physique, lancez dans la table des blessures physiques, effectuez 7 *
6	Cicatrice, lancez l'endroit dans la table des blessures physiques, effectuez 7 *
7	Faible, vous êtes au maximum à 25% de vos points de vie et points de magie *
8	Santé, vous êtes au maximum à 75% de vos points de vie et points de magie *
9	Parfaite santé, vous n'avez pas perdu de points de vie ni de points de magie
10	Respecté, vos hommes reconnaissent votre mérite et vous gagnez du respect. (+1)
11	Révéré, vous avez mis votre vie en danger pour sauver vos hommes. (+2)
12	Vénééré, vos hommes vous considèrent comme un véritable héros de guerre. (+3)

* Ignorez cet événement si aucune de vos unités n'a été défaite pendant la guerre.

(+1, +2 ou +3) Ajoutez ce chiffre en bonus sur le facteur de gain pour déterminer si vous gagnez de l'influence une fois la campagne terminée. Ce bonus ne se cumule pas, prenez le meilleur résultat si tel est le cas.

Condition des unités perdues

Une fois l'affrontement terminé, il est possible que vous désiriez connaître la condition des unités perdues pendant la guerre. Pour ce faire, lancez un dé 6 pour chaque unité perdue et regardez dans ce tableau :

Dé	Effet
1	Mort affreuse, l'unité est morte dans une grande souffrance et fut dépouillée.
2	Mort glorieuse, l'unité est morte en aidant ses confrères, son souvenir restera.
3	Blessure permanente, blessé pour la vie et ne pourra plus jamais faire la guerre.
4	Blessure grave, blessé gravement et pourra combattre dans quelques mois.
5	Blessure légère, blessé pour la journée et pourra combattre demain.
6	Plus de peur que de mal, l'unité peut combattre de nouveau immédiatement.

Selon le jet, l'unité peut revenir immédiatement pour une prochaine guerre dans une campagne ou elle peut être éliminée définitivement.

Résumé de guerre

1. Déclaration des actions de guerre

2. Loyauté

3. Déclaration des actions

4. Déplacement

5. Attaque de tir

6. Attaque simultanée

7. Attaque de corps-à-corps

8. Autres actions