Batailles classiques

Une bataille classique se déroule en plusieurs phases successives, chacune représentant un engagement majeur.

Pour chaque phase, chaque camp calcule un score de bataille égal à la somme de sa Puissance Militaire totale (convertie en dé 6 pour chaque tranche de 10 PM), de son Moral total (moral de base auquel s'ajoutent les bonus des unités), du score de Commandement du commandant en chef, ainsi que des jets de dés des joueurs impliqués dans la bataille (hors commandant).

Chaque joueur non commandant lance 1D6 ; ces jets représentent des actions décisives sur le champ de bataille et peuvent être exploités en RP, un 6 symbolisant un fait d'armes majeur.

À la fin de chaque phase de bataille, les deux camps comparent leur score ; l'écart détermine le type de résultat et les pertes subies.

En cas d'égalité (écart 0), il n'y a pas de vainqueur : les deux armées subissent des pertes modérées, soit –10 PM chacune, perdent du moral et doivent soit se retirer, soit engager une nouvelle phase.

En cas de victoire étroite (écart de 1 à 5), le gagnant l'emporte de justesse : le perdant subit des pertes légères (–5 PM) et le gagnant des pertes très légères, souvent symboliques (0 à –5 PM).

En cas de victoire nette (écart de 6 à 10), le vainqueur prend un avantage clair : le perdant subit des pertes modérées (–10 PM) et le gagnant des pertes légères (–5 PM).

En cas de victoire écrasante (écart de 11 ou plus), le perdant subit de lourdes pertes (–15 PM) tandis que le gagnant encaisse des pertes modérées (–5 à –10 PM).

Quelle que soit l'issue, une armée ne peut jamais infliger plus de 1 PM de dégâts par tranche de 10 PM qu'elle engage lors d'une phase de bataille ; de plus, le camp vainqueur ne peut jamais subir plus de la moitié des dégâts que le camp perdant est capable d'infliger durant cette phase (par exemple, si le perdant dispose de 50 PM, il ne peut infliger que 5 PM de dégâts au maximum, et s'il perd la phase, le gagnant ne pourra subir au maximum que 2 PM de pertes).

Le joueur qui perd une phase de bataille perd également 2 points de moral ; si un joueur remporte deux phases consécutives, il gagne 2 points de moral. Une armée dont la PM tombe à 2 ou moins est considérée comme hors de combat et doit se retirer.

Les pertes sont volontairement capées afin d'éviter qu'une armée soit détruite en une seule phase.

À la fin de chaque phase, les camps peuvent décider de continuer le combat, de se retirer, de négocier ou de changer de stratégie pour la phase suivante. Une bataille complète est donc l’enchaînement de plusieurs phases, permettant aux choix stratégiques, au moral, au commandement et à l’aléatoire des dés d’influencer progressivement l’issue du conflit.

Révision #2
Créé 23 janvier 2026 19:25:58 par Beliahl le gros matou
Mis à jour 26 janvier 2026 17:54:26 par Beliahl le gros matou