

UNE AIDE DE JEU POUR

PATHFINDER®

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo. Tous droits réservés.



Illustration par Maksymenko

COMBATS DE MASSE

*Un résumé des règles de Pathfinder
RPG relatives aux combats
de masse.*

*Par Black & Coki
pour www.pathfinder-fr.org*

15/04/2018

Idée de mise en page par Dalvyn v 1.0

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	2
CARACTÉRISTIQUES DES ARMÉES	3
DÉROULEMENT D'UNE BATAILLE	5
Les phases de batailles	5
Les PJs dans les batailles	5
AU COMBAT	6
Attaquer et subir des dégâts	6
La Déroute	6
Victoire ou Défaite	6
Récupération	7
Conditions du champs de bataille	7
TACTIQUES DES ARMÉES	8
Tactique de base	8
Tactique avancées	8
STRATÉGIES & COMMANDEMENTS	9
L'échelle de la stratégie	9
Les commandants	9
Caractéristiques	9
Bienfaits	9
Les membres du gouvernements	10
Perdre un commandants	10
Les ressources des armées	11
Transfert de ressources	11
POUVOIRS SPÉCIAUX	12

Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

L'objet de cette aide de jeu est de rassembler en un seul document les diverses règles correspondantes aux Combats de Masses. Pour plus de précisions, ces dernières sont détaillées dans le Guide des Campagnes, page 249.

RÉFÉRENCES DE BASE DU COMBAT DE MASSES

Les règles de Combat de Masse assimilent les armées à des créatures individuelles. Quand des elfes affrontent des orques, au lieu de lancer cent fois le dé pour chaque camp, vous traitez l'armée elfique comme une seule entité et de même pour l'armée orque. Elles font donc chacune un seul jet lors de l'affrontement. De plus, elles attaquent simultanément et non chacune leur tour. Les petites armées comptent peu de créatures individuelles (appelées des unités) tandis que les armées bien fournies en ont plus. Le nombre d'unités influe directement sur la puissance de l'armée. En outre, chaque armée est dirigée par un Commandant. Il s'agit en général d'un vétéran aguerri qui dirige les mouvements et la tactique de celle-ci lors du combat.

En effet, les armées peuvent apprendre diverses tactiques comme utiliser des archers restés en réserve, former un mur défensif ou faire des coups bas. Elles peuvent aussi varier leur stratégie d'attaque : se montrer téméraires et agressives (à l'instar du don Attaque en puissance) ou prudentes et rester sur la défensive (comme avec Expertise du combat). C'est au commandant de décider de la tactique et de la stratégie à employer.

Les conditions du champ de bataille influent sur le déroulement et l'issue du combat. Par exemple, un terrain boueux va ralentir des armées piétonnes mais pas des armées aériennes, un combat de nuit handicape des armées humaines mais pas des orques, etc.

Une bataille se déroule en général en trois phases : les Commandants choisissent leur tactique, les armées attaquent à distance (le cas échéant) et les armées se rejoignent pour le corps à corps. Elles restent ainsi jusqu'à ce qu'un camp s'enfuit ou soit vaincu.

Voici un résumé des jets de dés du Combat de Masse.

Test d'attaque. d20 + modificateur d'attaque (MA).

Dégâts infligés. Résultat du test d'attaque – valeur de défense (VDéf) de l'armée qui défend.

Test de moral. d20 + modificateurs du commandant + moral de l'armée.

CARACTÉRISTIQUES DES ARMÉES

LES STATISTIQUES DE L'ARMÉE

Une armée est toujours décrite selon un format standard. Ce dernier regroupe le Nom de l'armée, son Expérience (PX), son Alignement, sa Taille, son Type, ses PVs, son facteur de puissance d'armée (FPA), sa valeur de Défense (VDéf), son Modificateur d'attaque (MA), sa Tactique, les Ressources dont elle dispose, ses pouvoirs spéciaux, sa Vitesse, son Moral, sa Consommation et son Commandant.

Nom. Le nom d'une armée indique souvent sa formation ou son origine, généralement parmi quatre catégories. Ce peut-être une horde comme une tribu de barbare, une armée officielle comme un régiment numéroté, ou encore un contingent plus informel comme une milice. Enfin viennent les cohortes monstrueuses, comme une marée de mort-vivant.

Expérience (PX). C'est le montant de PX que les PJs gagneront si leur armée triomphe de leurs adversaires. Cela fonctionne comme une récompense de PX pour une rencontre d'un FP égal au FPA de l'armée.

Alignement. L'alignement de l'armée n'a aucun effet sur ses statistiques à proprement parlé, il s'agit plus de visualiser rapidement son attitude. Une armée est généralement du même alignement que son type d'unité majoritaire.

Taille. La taille de l'armée détermine le nombre d'unités individuelles qu'elle comprend mais aussi son Facteur de Puissance (FPA).

Les différentes tailles d'armées

Taille	Nbre d'unités	FPA
Infime	1	FP d'une créature individuelle -8
Minuscule	10	FP d'une créature individuelle -6
Très petite	25	FP d'une créature individuelle -4
Petite	50	FP d'une créature individuelle -2
Moyenne	100	FP d'une créature individuelle
Grande	200	FP d'une créature individuelle +2
Très grande	500	FP d'une créature individuelle +4
Gigantesque	1000	FP d'une créature individuelle +6
Colossal	2000	FP d'une créature individuelle +8

Type. Une armée est toujours considérée comme étant composée d'unités homogènes. Si une armée de 100 orques hommes d'armes 1 (c'est-à-dire des hommes d'armes de niveau 1) compte quelques

hommes d'armes demiorques et quelques barbares orques, cela ne suffira pas à modifier les statistiques de toute l'armée. Si une armée comporte beaucoup d'unités différant de l'unité principale (c'est-à-dire assez pour modifier les statistiques de l'armée), il vaut mieux scinder le groupe et le traiter comme deux armées avec des profils différents.

Points de Vie (PV). Une armée a un montant de Point de Vie égal à son FPA x PV moyens de 1 DV d'une unité. Notez que, pour réduire les pv d'une armée, il faut impérativement en utiliser une autre. Si des individus isolés l'attaquent, ils ne pourront pas la réduire de manière visible mais, si vous voulez déterminer le résultat de leur assaut, vous pouvez les considérer comme une armée de taille infime.

Facteur de Puissance de l'Armée (FPA). Le FPA est basé sur le FP d'un individu de l'armée et sur la taille de cette dernière. Il évolue comme le FP des monstres. Pour déterminer le FPA, consultez la table ci-contre et appliquez le modificateur de taille de l'armée au FP d'un membre type de cette armée. S'il s'agit d'une unité de cavalerie, utilisez le FP de la monture ou du cavalier (le plus élevé). Par exemple, un orque homme d'armes 1 a un FP 1/3, une armée de 100 orques hommes d'arme 1 a donc un FPA 1/3, une armée de 500 orques hommes d'arme 1 un FPA 3 (4 crans de plus que l'armée standard de 100 soldats). Si le FPA d'une armée est inférieur à 1/8, ce n'est pas une armée : vous devez lui ajouter des troupes jusqu'à ce que vous atteigniez au moins un FPA de 1/8.

Valeur de défense (VDéf). C'est la valeur que l'armée utilise pour résister aux attaques, à l'instar d'une créature et sa CA. La VDéf d'une armée est de FPA + 10 + bonus dus à des fortifications ou à la Défense d'une communauté.

Modificateur d'attaque (MA). C'est un modificateur que l'on ajoute au jet de d20 pour déterminer les chances de succès d'une attaque d'une armée. Il fonctionne comme le bonus d'attaque des créatures. Le MA d'une armée est égal à son FPA. Si l'armée peut attaquer à distance, c'est indiqué dans cette section. Les attaques à distance et au corps à corps utilisent le même MA, sauf indications contraires.

Tactique. Ce sont les tactiques qu'adopte les armées avant et pendant une bataille. Pour plus de précisions au sujet des tactiques, veuillez vous

référer à la section « Tactiques des armées », page 8.

Équipement & Ressources. Ce sont les ressources logistiques que possède un armée. Ces dernières peuvent prendre diverses formes, telle qu'un équipement amélioré, des montures, des potions magiques, etc. Pour plus de précision au sujet des ressources, veuillez vous référer à la section « Ressources des armées », page 11.

Vitesse. Ce nombre indique le nombre d'hexagones de 20 kilomètres que l'armée traverse en un jour de marche. Sa vitesse décroît de moitié si elle traverse un terrain difficile. En outre, la vitesse d'une armée varie selon la vitesse de déplacement des unités qui la compose, selon la table ci-dessous.

Déplacements et Distances

VD	4m50(3c)	6m(4c)	9m(6c)	12m(8c)
Une heure / Un jour - en km				
Marche	2,25 / 18	3 / 24	4,5 / 36	6 / 48
Footing	4,5 / -	6 / -	9 / -	12 / -

Moral. Le Moral représente le degré de confiance de l'armée. Il sert à déterminer les changements de tactique, à savoir si une armée est en déroute après une attaque dévastatrice ou autre. C'est un modificateur qui va de -4 (au pire) à +4 (au mieux). À sa création, une armée a un moral de +0. Il est modifié par le Commandant de l'armée ainsi que d'autres éléments. Si le moral d'une armée tombe à -5 ou moins, celle-ci se disperse ou déserte et son Commandant ne peut plus la diriger.

Consommation. C'est le nombre de PC qu'une armée consomme chaque semaine (contrairement aux autres dépenses du royaume qui sont mensuelles). Cela couvre la boisson et le nourriture des soldats, les armes, l'entraînement, l'entretien de l'armée ainsi que le salaire des troupes. La Consommation de base est égale au FPA/2 (1 au minimum). Si vous payez votre armée en retard, réduisez son moral de 2. Ce malus disparaît dès que vous êtes à jour dans vos paiements.

Commandant. Le Commandant d'une armée influe sur celle-ci de trois manières différentes : avec son modificateur de Charisme, ses rangs en Profession (soldat) et sa valeur de Prestige. Pour donner des ordres ou donner un bonus aux jets de l'armée, le Commandant doit être en mesure de communiquer avec elle, éventuellement avec des sorts comme Message ou via d'autres formes de communication magique.

Illustration par Avalon Lords, 2014



DÉROULEMENT D'UNE BATAILLE

LES PHASES DE BATAILLES

Le Combat de Masse se déroule en trois phases : la phase tactique, la phase à distance et la phase au corps à corps. Une phase ne correspond pas forcément à une durée déterminée, cela afin que le MJ puisse décider à sa guise de la durée de la bataille. Par exemple, un affrontement dans un champ boueux après une averse peut se prolonger pendant des heures et comporter plusieurs pauses qui permettent de sortir les morts du champ de bataille mais, au regard de ces règles, il sera traité comme une seule bataille continue. En cas d'interruption prolongée (si les combats s'arrêtent à la nuit tombée et reprennent au matin) ou si les conditions changent beaucoup (si un Commandant se fait assassiner, si une nouvelle armée arrive sur le terrain, etc.) le MJ peut traiter chaque séquence de combat comme une bataille différente à part entière. Ci-dessous sont détaillées les différentes phases du combat de masse.

1. La Phase Tactique. Le MJ applique au combat les modificateurs qu'il estime appropriés en fonction des différents effets affectant le champ de bataille et les armées. Les commandants choisissent ensuite les tactiques de leurs armées - cf section « Tactique des armées ».

2. La Phase à Distance. Les armées capables d'attaquer de loin, à l'aide d'arcs, d'arbalètes ou autre, font une attaque à distance contre leurs adversaires. Cette phase dure généralement un round (une attaque) et correspond aux deux armées qui se tirent dessus pendant que les fantasins et la cavalerie se rapproche, juste avant le corps à corps. La durée de cette phase peut toutefois varier en fonction de la disposition des lieux, de la météo et d'autres éléments. Si les deux armées sont capables de se battre à distance, elles peuvent décider de rester éloignées, sans jamais venir au contact, jusqu'à ce qu'elles arrivent à court de munitions. Les armées qui ne possèdent pas de combattants à distance sont incapables d'attaquer lors de cette phase mais cela ne les empêche pas de se ruer vers leurs ennemis.

2. La Phase de Corps à corps. Les armées arrivent enfin au contact. Chaque Commandant choisit une stratégie avant que les deux armées ne fassent leur test d'attaque. Répétez la phase de corps à corps jusqu'à ce qu'une armée capitule, s'enfuit ou qu'un autre événement inattendu ne vienne mettre un terme aux hostilités.

LES PJS DANS LES BATAILLES

En plus de commander une armée, les PJs peuvent combattre de petits groupes d'ennemis avant ou pendant une bataille au cours de laquelle leur armée affronte celle d'un adversaire. Par exemple, les PJ peuvent attaquer un nécromancien maléfique et se frayer un chemin dans sa tour pour aller l'affronter en personne tandis que, dehors, leurs armées luttent contre des hordes de morts-vivants. Les PJ peuvent aussi utiliser de puissants sorts, comme brume mortelle, contrôle du climat ou tremblement de terre, pour transformer le champ de bataille en leur faveur. Cela permet aux personnages d'utiliser leurs pouvoirs pour affecter directement le conflit, sans pour autant avoir à renoncer à une aventure parce qu'ils ont pris la tête d'une ou plusieurs armées. Si les PJ remportent leur combat leur échelle, ou s'ils affectent fortement les conditions du champ de bataille avec leur magie, ils peuvent augmenter la VDéf et le MA de leur armée de 4 pour la durée de l'affrontement. En revanche, si les PJ échouent, leur armée risque d'être sanctionnée par un -4. Si le MJ le désire, il peut appliquer d'autres effets, selon que les PJ soient vainqueurs ou non, comme accorder une tactique supplémentaire, modifier les points de vie d'une ou plusieurs armées ou encore donner ou annuler des pouvoirs spéciaux.



AU COMBAT

ATTAQUER ET SUBIR DES DÉGÂTS

Un combat de masse met en scène des centaines d'attaques individuelles à chaque phase de combat. Elles se déroulent simultanément ou non, en se chevauchant les unes les autres qu'il est impossible de savoir qui attaque en premier. Lorsque on assiste à un affrontement entre deux armées, chacune fait un test d'attaque (1d20 + MA de l'attaquant) et compare son résultat à la VDéf de sa cible.

Si le test d'attaque est inférieur ou égal à la VDéf de la cible, l'armée n'inflige pas de dégâts pour cette phase de jeu. Si le test d'attaque est supérieur à la VDéf de la cible, cette dernière reçoit un montant de dégâts égal au résultat du test d'attaque de son assaillant soustrait à sa propre VDéf. Par exemple, si l'attaquant fait 11 à son test d'attaque et que sa cible a à une VDéf de 7, cette dernière reçoit 4 points de dégâts. Comme les deux attaques se déroulent et se résolvent simultanément, il se peut que les deux armées subissent des dégâts, voire qu'elles se détruisent mutuellement lors de la même phase.

Si une armée fait un 20 naturel au test d'attaque mais que la VDéf de sa cible est supérieure au résultat qu'elle obtient, elle lui inflige tout de même 1 point de dégâts. Si une armée fait un 1 naturel lors d'un test d'attaque, elle ne peut pas faire de test d'attaque à la phase suivante car quelque chose s'est mal passé : un ordre a été mal transmis, les soldats sont coincés dans la boue, etc.

PLUS DE DEUX ARMÉES

Les règles précédentes fonctionnent aussi s'il y a plus de deux armées sur le champs de bataille. Dans ce cas, chaque commandant choisit l'armée que vous souhaitez attaquer lors de votre test d'attaque (ou les armées si vous avez plusieurs armées sous vos ordres) et appliquez les dégâts en conséquence. Vous pouvez changer de cible à chaque phase. Si votre royaume engage plusieurs armées dans une même bataille, vous pouvez diviser les responsabilités et en confier certaines aux autres joueurs pour accélérer le rythme de jeu.

LA DÉROUTE

La déroute est une retraite chaotique et désordonnée de la part d'une armée vaincue. En général, elle résulte de la peur ou d'un échec cuisant face à des forces bien supérieures. Si les points de vie d'une armée sont réduits à une valeur inférieure ou égale à son FPA, son commandant doit faire un test de moral de DD 15. S'il échoue, son armée se

disperse et fuit le combat. Si elle ne peut pas battre en retraite, elle se rend et elle est faite prisonnière. Quand une armée est en déroute, toutes les armées présentes sur le champ de bataille ont droit à un dernier test d'attaque contre elle avant qu'elle ne s'enfuit.

VICTOIRES OU DÉFAITE

Une armée est victorieuse quand toutes les armées ennemies sont vaincues ou ont fui le champ de bataille. La suite de la bataille diffère pour chaque armée, selon qu'elle est vaincue, en déroute ou victorieuse.

Vaincue. Si une armée voit ses points de vie tomber à 0, elle est vaincue. Il peut lui rester quelques survivants mais ils sont blessés et complètement démoralisés et probablement prisonniers de l'ennemi, tant et si bien que l'armée n'est plus une unité cohésive et ne peut plus servir aux combats de masse. Si une armée est vaincue, réduisez l'Économie, la Loyauté et la Stabilité de de son royaume en fonction de la taille de celle-ci en adéquation avec la table ci-dessous.

Taille	Économie	Loyauté	Stabilité
Infime	0	0	0
Minuscule	0	-1	0
Très petite	-1	-1	0
Petite	-1	-1	-1
Moyenne	-2	-2	-2
Grande	-3	-2	-2
Très grande	-4	-2	-2
Gigantesque	-4	-2	-3
Colossal	-4	-3	-3

Déroute. Si une armée est en déroute, réduisez son moral de 1. Si ses PVs sont actuellement inférieurs à son FPA, augmentez les pour qu'ils égalent ce FPA. Une armée en déroute refuse de se battre tant que son commandant n'a pas réussi un test de Loyauté durant la phase d'entretien de son royaume, avec une limite d'un test par tour. Une armée en déroute peut encore se faire attaquer et peut également tenter des tests d'attaque afin de riposter, une fois en pleine bataille. Toutefois, une armée en déroute est toujours dans l'incapacité de lancer les hostilités.

Victoire. Si une armée est la seule à rester sur le champ de bataille, sans compter ses potentiels alliés, elle est déclarée victorieuse.

À chaque fois qu'une armée remporte une victoire, son Commandant à le droit à un test de Loyauté contre le DD de contrôle du royaume. S'il réussie, l'armée apprend une nouvelle tactique et son moral augmente de 1, pour un moral maximum de +4. Si les PVs actuels de l'armée sont inférieurs à son FPA, augmentez-les pour qu'ils égalent ce FPA. Le Commandant à alors droit à un deuxième test de Loyauté. S'il est réussie, ce dernier apprend un nouveau bienfait.

LA RÉCUPÉRATION

Chaque fois qu'une armée passe une journée au repos (sans se déplacer ni combattre), elle guérit d'un montant de pv égal à son FPA. Une fois par jour, son Commandant peut tenter un test de Loyauté contre le DD de contrôle de son royaume. S'il réussie, l'armée guérit de nouveau d'un montant de pv égal à son FPA. Une armée inactive récupère tous ses points de vie en un mois, quel que soit le nombre de PVs ou d'unités perdues. Les règles du Combat de Masse considèrent que cette guérison consiste à soigner les blessés mais aussi à remplacer les unités tuées par de nouvelles recrues. Les pertes individuelles et l'ajustement de la taille d'une armée n'a donc pas lieu d'être. Ces recrues peuvent venir de la population locale, des communautés du royaume ou d'une conscription forcée sur les terres conquises. Si, en raison des circonstances, une armée n'a pas de telles possibilités ou qu'elles sont du domaine de l'improbable, le MJ peut réduire le taux de guérison de l'armée, en général jusqu'à la moitié de ses points de vie.

CONDITIONS DU CHAMP DE BATAILLE

Les spécificités du champ de bataille n'auront parfois aucune incidence sur le déroulement du combat mais, d'autres fois, ce sont elles qui décideront du vainqueur. Les modificateurs qui suivent s'appliquent uniquement pour la durée de la bataille. Parfois, les Commandants peuvent utiliser des sorts à large zone d'effet, comme Glissement de terrain, pour modifier la disposition du champ de bataille avant l'affrontement. Pour qu'un tel sort affecte le déroulement du combat, il doit faire effet pendant au moins une heure et affecter une zone d'au moins 50 m². De même, les objets magiques comme la forteresse instantanée et les sorts comme mur de pierre, permettent de créer des fortifications de base dont l'armée profite lors de la bataille.

Terrain avantageux. Normalement, si une armée occupe un emplacement stratégique (le sommet d'une colline, le fond d'un canyon étroit ou la rive d'une profonde rivière), sa VDéf augmente de 2.

Embuscade. Pour tendre une embuscade, une toutes les unités d'une armée doivent être camouflées. L'armée tente alors un test d'attaque contre la VDéf de sa cible. Si elle réussit, la bataille commence mais l'armée prise en embuscade ne peut pas agir pendant la phase tactique. En dehors de cela, le combat se déroule normalement

Diriger un Combat de Masse

Comme la puissance d'une armée dépend de son FPA, le MJ peut équilibrer les combats de masse en suivant les conseils de FP en page 403 du Manuel des Joueurs. Par exemple, une armée de FPA 9 qui affronte une autre armée de FPA 9 présage d'un combat équilibré, tout comme une armée de FPA 9 opposée à trois armées de FPA 6. Cela s'applique surtout aux armées humanoïdes car les monstres qui possèdent de formidables pouvoirs risquent de se montrer bien plus redoutables.

Avantage du terrain. Si une armée connaît bien le champ de bataille, son MA et sa VDéf augmentent de 2.

Ténèbres. Les ténèbres réduisent le MA de toutes les armées de 2 et leur VDéf de 3.

Faible luminosité. Une faible luminosité réduit le MA de toutes les armées de 1.

Brouillard. Le brouillard réduit tous les dégâts de moitié et donne un bonus de moral de +2 aux armées qui utilisent la tactique battre en retraite.

Fortification. Les fortifications de base augmentent la VDéf de 8.

Pluie. Lors de la phase à distance, la pluie affecte le MA comme un vent violent, soit un malus de -4.

Tempête de sable. Une tempête de sable fonctionne comme le brouillard mais inflige en plus 1 point de dégâts à toutes les armées lors des phases à distance et de corps à corps.

Neige. La neige affecte les attaques à distance comme la pluie et les dégâts comme le brouillard.

Vents. Les modificateurs dus au vent, en fonction de son intensité, s'appliquent au MA lors de la phase à distance, comme indiqué sur la table ci-dessous.

Force du vent	Vitesse(km/h)	Distance / Siège*
Léger	0 - 15	- / -
Modéré	16 - 30	- / -
Important	31 - 45	-2 / -
Violent	46 - 75	-4 / -
Tempête	76 - 120	impos. / -4
Ouragan	121 - 280	impos. / -8
Tornade	281 - 500	impos. / impos.

TACTIQUES DES ARMÉES

Les tactiques représentent des options que les armées ont à leur disposition pour modifier un aspect d'une bataille. Une armée qui vient de se former ne connaît aucune tactique, sauf exception. Pour apprendre une tactique, il faut qu'elle sorte victorieuse d'un combat. Une armée peut apprendre un nombre de tactiques égal à la moitié de son FPA (0 au minimum). Quand la bataille commence, le Commandant choisit une tactique à appliquer. Si l'armée n'en connaît aucune, elle utilise le mode Standard. Le Commandant a le droit de changer de tactique au début de chaque phase à distance ou au corps à corps mais, pour cela, il doit faire un test de moral de DD 15. S'il réussit, son armée utilise la nouvelle tactique pour cette phase, et ne bénéficie plus des modificateurs de la tactique précédente. S'il échoue, son armée continue d'utiliser l'ancienne tactique. Les effets des tactiques se terminent à la fin de la bataille. Il existe deux types de tactiques de batailles, les tactiques standards et les tactiques avancées. Les tactiques standards ne sont jamais décomptées du nombre total de tactiques qu'une armée peut apprendre.

LES TACTIQUES DE BASE

Standard. Les attaques de l'armée ne bénéficient d'aucun modificateur au MA ni à la VDéf.

Battre en retraite. L'armée tente d'échapper à toutes celles qui l'attaquent. Elle doit faire un test de moral opposé à celui de chaque armée qui l'attaque si elle veut conserver un semblant de discipline (sachant qu'une armée peut rater volontairement ce test). Elle n'a pas besoin de faire de test de moral pour passer d'une autre tactique à celle-ci. Si une armée réussit tous ses tests, elle peut se retirer du champ de bataille ou passer à une phase à distance. Si l'armée ne réussit qu'une partie de ses tests, elle peut se retirer ou passer à une phase à distance mais les armées adverses peuvent l'attaquer comme si elle était au corps à corps. Que l'armée réussisse ou non ses tests, son MA et sa VDéf sont réduits de 2 pour le reste de la phase.

LES TACTIQUES AVANCÉES

Combat prudent. Votre armée se bat prudemment pour préserver son moral. Son MA diminue de 2 mais elle gagne un bonus de +2 aux tests de moral.

Cavaliers experts. Le MA de votre armée augmente de 2 contre les armées qui n'ont pas de montures. Pour utiliser cette tactique, l'armée doit avoir la ressource monture.

Murs protecteurs. L'armée se bat sur la défensive, ses soldats se protégeant les uns les autres. Son MA diminue de 2 mais sa VDéf augmente de 2.

Sales coups. Une armée n'hésite pas à donner dans la supercherie et le combat déloyal pour prendre l'avantage en début d'affrontement. Son MA augmente de 6 lors d'une phase de corps à corps. Après cette phase, l'armée adverse a compris qu'elle devait se méfier de ces astuces.

Spécialistes de l'encerclement. L'armée est très douée pour encercler ses ennemis et détourner leur attention mais elle s'éparpille énormément et devient plus vulnérable. Elle augmente son MA de 2 et réduit sa VDéf de 2.

Fausse retraite. Une fois par combat, l'armée peut faire semblant de battre en retraite pour attirer l'ennemi au cœur de son territoire. Lors de la phase où elle fait semblant de se retirer, elle ne peut pas faire de test d'attaque. En revanche, lors de la phase suivante, son MA et sa VDéf augmentent de 6 contre l'armée prise pour cible par cette ruse.

Défense totale. L'armée se concentre pleinement sur la défense. Sa VDéf augmente de 4 mais son MA diminue de 4.

Brutes infatigables. L'armée jette toute prudence aux orties et attaque sauvagement, dans une frénésie sanglante. Elle augmente son MA de 4 et diminue sa VDéf de 4.

Briseurs de siège. L'armée se concentre sur les armes de siège ennemies et tente de les détruire. À chaque fois que l'armée blesse une armée ennemie, elle fait un deuxième test d'attaque. Si elle le réussit, elle détruit l'une des armes de siège de l'adversaire.

Sniper en soutien. Votre armée garde quelques unités de combat à distance en réserve pour les utiliser lors de la phase de corps à corps. Si votre armée blesse l'armée adverse lors de la phase de corps à corps, elle lui inflige 2 points de dégâts de plus grâce à ses archers.

Briseurs de sorts. Votre armée possède des soldats spécialisés dans l'interruption des incantations. Elle augmente sa VDéf de 4 quand elle affronte une armée dotée du pouvoir incantation.

STRATÉGIE & COMMANDEMENT

L'ÉCHELLE DE LA STRATÉGIE

Lors de la première phase de corps à corps, le Commandant choisit une stratégie parmi les cinq proposées sur l'échelle de stratégie. Ces stratégies modifient la VDéf, le MA et les modificateurs de dégâts de l'armée. Le Commandant peut modifier sa stratégie à chaque phase de corps à corps après la première. Il n'a pas besoin de faire de test pour adopter une nouvelle stratégie située un cran au-dessus ou en dessous de celle qu'il utilise actuellement, il réussit automatiquement. En revanche, s'il veut modifier sa stratégie de plus d'un cran, son armée doit faire un test de moral de DD 20. Si elle réussit, elle adopte la stratégie voulue, sinon, elle continue de suivre sa stratégie actuelle.

Stratégie	VDéf	MA	Dégats infligés
Défensive	+4	-4	-6
Prudente	+2	-2	-3
Standard	+0	+0	+0
Agressive	-2	+2	+3
Téméraire	-4	+4	+6

LES COMMANDANTS

Le Commandant optimise l'efficacité de son armée et lui apporte des bonus spéciaux. Ce peut être soit un PJ soit un PNJ. Le Commandant est, hors des batailles, un chef ordinaire qui ne donne pas de bonus à son armée. Lors des combats, le Commandant fait office de figure de proue. Au cœur de la bataille, il ne donne pas de bonus. Pour cela, il doit concentrer toute son énergie à diriger son armée. Ci-dessous sont présentées les informations les plus importantes des Commandants.

Nom. Cette section présente le nom du Commandant de l'armée, sa classe de personnage ainsi son niveau.

Modificateur de Charisme. Le modificateur de Charisme du Commandant est une donnée importante car il s'ajoute aux tests de moral de l'armée.

Profession (Soldat). Le rang du Commandant en Profession (soldat) est également important car ce dernier ajoute 1/5 de son rang aux tests de moral de l'armée.

Prestige. Ce bonus est égal au niveau de personnage du Commandant plus son modificateur

de Charisme. Si le Commandant est un monstre, utilisez ses DV au lieu de son niveau. S'il a le don Prestige, augmentez la valeur de 3. Cette valeur entre dans les conditions requises pour certains bienfaits.

Bienfaits. Voici la liste des bienfaits que peut apporter le Commandant. Il en connaît au maximum 1 plus 1 par tranche de 5 rangs en Profession (soldat). Il se peut qu'un Commandant fraîchement promu ou sans qualités exceptionnelles ne connaisse aucun bienfait mais il peut en apprendre en remportant des victoires. Si un membre du gouvernement du royaume fait office de Commandant, il apporte automatiquement un bienfait lié à sa fonction, comme décrit ci-dessous.

Le Commandant doit être avec son armée et actif s'il veut lui donner un bonus aux tests de moral ou la faire profiter d'un bienfait. Être actif veut dire passer au moins 3 jours par semaine avec elle. Une armée sans Commandant perd 1 point de moral par semaine quelque qu'en soit la raison. Il est toutefois possible d'annuler cette perte hebdomadaire en doublant la Consommation de l'armée pour la semaine. Si une armée reste sans Commandant et qu'aucun Commandant n'est disponible, il est possible de donner une promotion à un membre de l'armée en question. Le sous-officier promu devient alors un Commandant ordinaire. Il a un modificateur de Charisme de 0, n'a pas de rang en Profession (soldat) et une valeur de prestige basée sur le niveau ou les DV d'une unité type de son armée.

Les BIENFAITS

Les bienfaits sont des capacités spéciales qu'un Commandant donne à son armée. La plupart affectent les jets et les statistiques lors des batailles mais, pour cela, il faut que le Commandant soit présent lors de l'affrontement. Un Commandant apporte automatiquement tous les bienfaits qu'il connaît à son armée.

Attaques éclair. Le Commandant a entraîné son armée à lancer de rapides attaques suivies d'une retraite. Une fois que l'armée a lancé une attaque lors de la phase à distance ou au corps à corps, elle bénéficie d'un bonus de +2 au test de moral opposé si elle utilise la tactique battre en retraite. Pour choisir ce don, le Commandant doit avoir une valeur de prestige de 5 ou plus. À partir de 10, le bonus passe à +4.

Bléssé mais pas brisé. Le Commandant inspire tant son armée qu'elle donne le meilleur d'elle-même quand la situation devient désespérée. Quand ses points de vie sont réduits de moitié ou plus, elle gagne un bonus de +1 aux tests d'attaque. Pour choisir ce bienfait, le Commandant doit avoir un prestige de 4 ou plus. À partir de 10 ou plus, le bonus passe à +2.

Flexibilité tactique. Le Commandant a entraîné son armée à recevoir différents ordres au cours d'une même bataille. L'armée gagne un bonus de +5 aux tests de moral pour changer de tactique en cours d'affrontement. Pour choisir ce don, le Commandant doit avoir une valeur de prestige de 6 ou plus. À partir de 12, le bonus passe à +10.

Impitoyable. Le Commandant encourage son armée à se montrer impitoyable et à n'épargner aucun blessé. Elle gagne un bonus de +1 aux tests de moral pour empêcher une armée adverse de battre en retraite et au dernier test d'attaque contre une armée en déroute ou une armée qui utilise la tactique battre en retraite.

Loyauté. Le Commandant inspire une grande loyauté à son armée, qui gagne un bonus de +2 aux tests de moral. Pour choisir ce don, le commandant doit avoir une valeur de prestige de 6 ou plus. À partir de 12, le bonus passe à +4.

Se débrouiller sur place. Le Commandant peut ordonner à ses soldats de poser des collets, de chasser ou de pêcher pour augmenter les réserves de nourriture. Chaque semaine où le Commandant utilise ce bienfait, réduisez la Consommation mais aussi la vitesse de l'armée de moitié. Les armées de taille TG ou plus peuvent également piller les ressources naturelles d'une région en 1d3 semaines. Elles doivent alors se déplacer si elles veulent continuer de réduire leur Consommation.

Tactique défensive. Le Commandant a un don pour la défense. Augmentez la VDéf de l'armée de 2. Le Commandant doit avoir une valeur de prestige de 5 ou plus pour choisir ce bienfait.

Tactique supplémentaire. Choisissez une tactique. Le Commandant la connaît toujours et son armée peut l'utiliser même si elle ne la connaît pas. Vous pouvez choisir ce bienfait à plusieurs reprises mais vous devez choisir une nouvelle tactique à chaque fois.

Tenir la ligne. Le Commandant sait entretenir le moral de son armée face à de dangereux adversaires. Si son armée rate son test de moral pour éviter la déroute, elle peut refaire le test. Elle doit conserver le résultat du second, même s'il est pire.

Tireur d'élite. Le Commandant a entraîné son armée à améliorer la précision de ses attaques à distance. Elle gagne un bonus de +2 aux tests

d'attaque contre les armées retranchées derrière des fortifications. Cet avantage n'a aucun effet sur une armée incapable d'attaquer à distance.

Tir des patients. Le Commandant recourt à des méthodes magiques, alchimiques ou traditionnelles pour entraîner son armée à prodiguer des soins d'urgence. Une fois par bataille, l'armée peut subir un malus de -4 au test d'attaque d'une phase à distance ou au corps à corps pour soigner un montant de dégâts égal à la moitié de son FPA. Si elle possède la ressource potions de soins, elle bénéficie aussi des soins associés à ce don quand elle utilise ses potions, sans subir de malus au test d'attaque.

COMMANDANT & GOUVERNEMENT

Un personnage qui possède une fonction gouvernementale, comme un dirigeant, un grand prêtre, un grand diplomate, peut prendre le commandement d'une armée. Pour déterminer ses bonus aux tests de moral, ainsi que le nombre de bienfaits qu'il apporte, il divise ses rangs de Profession (soldat) par cinq ou son niveau de personnage par six avec un minimum de 1. Comme n'importe quel commandant, il doit être actif auprès de son armée pour lui accorder un bonus aux tests de moral. Il doit se trouver sur le champ de bataille pour utiliser une tactique et donner des bonus. C'est son rôle au sein du gouvernement qui détermine le bienfait qu'il connaît automatiquement, même s'il ne remplit pas les conditions requises liées au prestige. Si un rôle permet d'accorder plusieurs bienfaits, il doit n'en choisir qu'un seul lorsqu'il passe Commandant.

Dirigeant. Bléssé mais pas brisé, Loyauté.

Consort. Loyauté.

Conseiller. Loyauté.

Général. Tactique supplémentaire, flexibilité tactique, impitoyable, tireur d'élite.

Grand diplomate. Tactique défensive, impitoyable.

Héritier. Loyauté.

Grand prêtre. Tenir la ligne, se débrouiller sur place, tri des patients.

Maréchal. Se débrouiller sur place, attaques éclair, tireur d'élite, tri des patients.

Agent de l'ordre royal Bléssé mais pas brisé, Loyauté.

Chef des services secret. Attaque éclair, impitoyable, tireur d'élite.

Trésorier. Loyauté.

Vice-roi. Loyauté

Grand protecteur. Tactique défensive, tenir la ligne, loyauté.

PERDRE UN COMMANDANT

Si une armée est détruite alors que son Commandant est un PNJ, celui-ci se fait tuer (01-20), capturer (21-70) ou s'enfuit (71-100). Une armée de créatures dépourvues d'intelligence tue

les PNJs capturés. Une armée peut, si possible, récupérer un Commandant fait prisonnier en payant un rançon égale à la Consommation de l'armée qu'il dirigeait. Un Commandant réputé pour perdre ses batailles et pour se faire capturer et échanger contre rançon devient tristement célèbre chez les soldats et réduit le moral des troupes sous ses ordres de 1. Si un PJ se trouve à la tête de l'armée détruite, le MJ peut lui laisser une chance de fuir. Sinon, il se fait capturer et doit attendre qu'on paie sa rançon quelle qu'elle soit.

LA RÉCUPÉRATION

Les ressources représentent les biens matériels qu'une armée peut utiliser pour améliorer ses capacités. Avant de donner une ressource à une armée, il faut en payer le prix. Certaines armées sont incapables d'utiliser un type de ressource, une meute de loups ne peut pas boire de potions magiques ni utiliser des armes améliorées, une horde de créatures dépourvues d'intelligence ne peut pas utiliser d'armes de siège, etc. Les dépenses liées à la ressource ne s'arrêtent pas au prix d'achat. Il faut former les unités à leur utilisation, les unités d'élite demandent un salaire plus élevé, plus un objet est onéreux plus ses réparations et son entretien le seront. À chaque fois qu'une ressource est attribuée à une armée, sa Consommation hebdomadaire augmente du montant indiqué. Les prix standards sont donnés pour une armée de taille moyenne. Pour une armée plus petite ou plus grande, le prix évolue comme indiqué dans la table ci dessous.

Évolutions du prix des ressources

Taille de l'armée	Multiplicateur
Infime	x1/8
Minuscule	x1/6
Très petite	x1/4
Petite	x1/2
Moyenne	x1
Grande	x2
Tornade	x4
Gigantesque	x10
Colossal	x20

Le multiplicateur s'applique au prix initial de la ressource et à l'augmentation de Consommation qu'elle entraîne. Il ne peut pas faire passer le coût d'une ressource en-dessous de 1 PC.

Armes à distance (2 PC). Les soldats sont équipés d'armes à distance, comme des arbalètes, des arcs, des armes à feu, ce qui leur permet d'attaquer de loin. La Consommation de l'armée augmente de 1.

Armures améliorées (3 PC). L'armée est équipée d'armures de maître, ce qui augmente sa VDéf et sa Consommation de 1. Pour 15 PC, vous pouvez lui donner des armures magiques qui augmentent sa VDéf et sa Consommation de 2. Pour acheter cette ressource, une armée doit avoir une communauté qui possède un quartier étranger, une école militaire ou une forge.

Armes améliorées (3 PC). L'armée est équipée d'armes de maître, ce qui augmente son MA et sa Consommation de 1. Pour 50 PC, vous pouvez lui donner des armes magiques qui augmentent son MA et sa Consommation de 2. Pour acheter cette ressource, une armée doit avoir une communauté qui possède un quartier étranger, une école militaire ou une forge.

Engins de sièges (15 PC par engin). L'armée possède des catapultes, des béliers, des trébuchets, des balistes et d'autres engins de siège conçus pour briser les fortifications. Le MA augmente de 2 (quel que soit le nombre d'engins de siège) et la Consommation de 3 par engin. À chaque phase de corps à corps, réduisez le bonus de VDéf des fortifications ennemies de 1d4 points par arme de siège en votre possession. Contrairement au coût des autres ressources, celui des engins de siège ne s'adapte pas à la taille de votre armée. Pour acheter cette ressource, une armée doit avoir une communauté qui possède une académie, un quartier étranger, une académie militaire ou une université.

Montures (PC = FPA de la monture). L'armée est montée sur des chevaux ou d'autres animaux entraînés à la guerre. Augmentez la VDéf et le MA de +2 et la Consommation de 1. Si l'armée utilise des montures plus puissantes que ses soldats, le FPA de l'armée (et toutes les valeurs qui en découlent) peut augmenter. Pour acheter cette ressource, une armée doit avoir une communauté qui possède un quartier étranger, une écurie ou un enclos à bétail.

Potion de soins (10 PC). Chaque unité est munie de plusieurs potions de soins. À n'importe quel moment de la bataille (mais pas plus de deux fois par affrontement), le Commandant peut ordonner à ses soldats de boire leur potion. Ils ne peuvent pas faire de test d'attaque mais l'armée guérit d'un nombre de pv égal à deux fois son FPA. À chaque fois qu'une armée boit une potion, augmentez sa Consommation de 3 pour la semaine. Pour acheter cette ressource, une armée doit avoir une communauté qui possède un alchimiste, une tour du mage, une cathédrale, un herboriste, une boutique de magie, une école de magie ou un temple.

TRANSFERT DE RESSOURCES

Un Commandant peut reprendre les ressources qu'il a données à une armée pour les transférer à une autre, de taille égale ou inférieure, à condition que le récipiendaire soit capable de les utiliser. Cela ne coûte aucun PC à l'armée, mais cela réduit le moral de l'armée qui donne la ressource de 1. Il est également possible de diviser une ressource pour la répartir entre plusieurs armées de petite taille, tant que le nombre total d'unités des petites armées ne dépasse pas celui des unités de l'armée donatrice. Si l'armée qui possédait une ressource est démantelée, son commandant peut donner cette ressource à une autre armée capable de l'utiliser, la stocker pour plus tard ou la vendre pour la moitié de sa valeur en PC.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Quand des héros partent en guerre dans un monde fantastique, ils disposent d'un arsenal de troupes qui n'existent pas dans le monde réel. Si le gros des troupes restent toujours des guerriers et des hommes d'armes, il est également possible de recruter des armées de paladins, de prêtres et d'autres personnages dotés de pouvoirs bien utiles lors d'un combat de masse. Les monstres comme des gobelins, des trolls et des orques ou des créatures encore plus exotiques comme des centaures ou des worgs sont également de la partie. De ce fait, ces êtres ont parfois des pouvoirs spéciaux bien utiles lors d'un Combat de Masse. D'ordinaire, un royaume ne peut pas engager d'armée de monstres, à moins qu'il n'ait conclu une alliance avec eux via un édit diplomatique formel ou qu'il n'ait tissé des relations amicales lors d'une aventure. Les modificateurs de pouvoirs spéciaux s'appliquent uniquement si la majorité des unités de l'armée en dispose. En ce qui concerne les pouvoirs de classe, leur nom est suivi d'une parenthèse où figurent la classe et le niveau requis pour que les unités de l'armée puissent lui conférer cette capacité. Ces listes ne traitent pas des pouvoirs acquis après le niveau 5 car il est fort peu probable que les PJ's arrivent à recruter assez d'unités d'un niveau de classe aussi élevé pour former une armée. Si un pouvoir de classe se décline selon deux options, il faut en choisir une au moment où vous levez l'armée qui en bénéficiera. Attention, car il est impossible d'en changer par la suite. Sauf indication contraire, les effets de ces pouvoirs se dissipent à la fin de la bataille, à l'exception de ceux qui concerne les dégâts aux PVs. En ce qui concerne les pouvoirs qui affectent les alliés, une armée est considérée comme sa propre alliée.

Absorption d'énergie. Si l'armée blesse un ennemi, elle réduit le MA et la VDéf de celui-ci de 1 pendant 24 heures.

Alchimie (Alchimiste 1). Une fois par bataille, l'armée peut se soigner comme si elle disposait de la ressource potions de soins. Cela ne coûte aucun PC.

Affaiblissement temporaire ou permanente de caractéristique. Ce pouvoir fonctionne comme Saignement.

Amphibie. L'armée peut traverser des étendues d'eau ou se déplacer dans l'eau et ignore les valeurs de Défense liées aux obstacles aqueux.

Aquatique. L'armée augmente son MA et sa VDéf

de 1 contre les armées qui se trouvent sur l'eau ou sur un navire. En revanche, son MA diminue de 2 contre une armée qui se trouve sur terre (à moins que l'armée aquatique ne possède aussi le pouvoir amphibie, auquel cas elle ne subit aucun malus au MA).

Attaque sournoise (Roublard 1). L'armée augmente son MA de 1 quand elle tend une embuscade, quand elle utilise la tactique spécialistes de l'encerclement ou lors de la phase qui suit la tactique fausse retraite.

Aura de bravoure (Paladin 3). L'armée est immunisée contre les effets de terreur et réussit automatiquement ses tests de moral pour éviter la déroute.

Aura surnaturelle. Ce pouvoir fonctionne comme terreur mais s'applique uniquement aux animaux (y compris aux montures animales).

Aveuglé par la lumière. Le MA et la VDéf de l'armée diminuent de 2 sous une vive lumière.

Bombes (Alchimiste 1). Ce pouvoir fonctionne comme celui de souffle.

Bond. L'armée augmente son MA de 1.

Canalisation d'énergie négative (Prêtre 1). Lors de la phase de corps à corps, l'armée inflige +1d4 points de dégâts à une armée vivante choisie. Si l'armée qui possède ce pouvoir est composée de morts-vivants, elle peut renoncer à ces dégâts supplémentaires pour se soigner : en subissant un malus au MA égal à la moitié de son FPA lors d'une phase à distance ou au corps à corps, elle peut guérir d'un montant de points de vie égal à son FPA.

Canalisation d'énergie positive (Prêtre 1/Paladin 4). Lors de la phase de corps à corps, l'armée inflige +1d4 points de dégâts à une armée morte-vivante choisie. Elle peut renoncer à ces dégâts supplémentaires pour se soigner : en subissant un malus au MA égal à la moitié de son FPA lors d'une phase à distance ou au corps à corps, elle peut guérir d'un montant de points de vie égal à son FPA.

Cannibalisme. Chaque semaine où l'armée remporte une bataille et peut se nourrir des cadavres, elle réduit sa Consommation de 1 (pour un minimum de 0).

Charge puissante. L'armée augmente son MA de 1.

Chatiment du mal (Paladin 1). Lors d'une unique phase de corps à corps par bataille, l'armée peut augmenter son MA de 2 contre une armée Mauvaise. Si l'armée visée est composée de morts-vivants ou d'extérieurs Mauvais, le MA augmente de 4 au lieu de 2.

Combustion. Ce pouvoir fonctionne comme saignement.

Compagnon animal (Druide 1 / Rôdeur 4). Les compagnons animaux des soldats augmentent le MA de l'armée de 1.

Coup étourdissant (Moine 1). Ce pouvoir fonctionne comme paralysie.

Courage (Guerrier 2). Appliquez le bonus de courage des unités aux tests de moral contre la terreur et la déroute.

Création de tempête de sable. Une fois par bataille, l'armée peut déchaîner une tempête de sable sur le champ de bataille. La tempête fait rage jusqu'à la fin de l'affrontement.

Création de rejeton. Si cette armée détruit une armée vivante aussi grande qu'elle ou encore plus grande, elle peut récupérer de suite un montant de pv égal à deux fois son FPA ou créer une nouvelle armée de même type qu'elle mais de deux catégories de taille de moins.

Créature artificielle. L'armée est immunisée contre la maladie, la terreur, la paralysie et le poison.

Creusement. L'armée peut creuser sous une fortification (ou sous un mur d'enceinte) si elle passe une phase à distance ou au corps à corps à creuser. Lors des phases suivantes, elle ignore la Défense associée à cette fortification. Lors de la phase de creusement, l'armée ne peut pas attaquer ni se faire attaquer, sauf si elle est opposée à une autre armée qui utilise aussi creusement ou nage dans la terre.

Croc-en-jambe. À chaque phase de corps à corps, l'armée ennemie voit sa VDéf réduite de 1 jusqu'à la fin de la phase.

Découverte (Alchimiste 2). Ce pouvoir fonctionne comme saignement.

Défense importante. L'armée a une excellente défense, comme une grosse réduction de dégâts ou de nombreuses immunités et/ ou résistances. Augmentez sa VDéf de 10 mais résistances. Augmentez sa VDéf de 10 mais seulement contre les armées incapables de franchir ces défenses. Parfois, le MJ sera simplement amené à dire que l'armée est

invincible pour un ennemi donné car elle possède des défenses trop puissantes. (Cependant, le MJ ne devrait jamais opposer les PJ à un tel ennemi, à moins que ce ne soient eux qui aient bêtement lancé les hostilités.)

Défi (Chevalier 1). Une fois par bataille, l'armée peut augmenter son MA de 2 contre une armée donnée mais elle voit alors sa VDéf diminuer de 1 contre les autres armées. Ces effets persistent pendant toute la bataille.

Déluge de coups (Moine 1). Le MA de l'armée augmente de 1 lors de la première phase de corps à corps. Pour toutes les suivantes, il augmente de 2 au lieu de 1.

Dépourvu d'intelligence. L'armée ne rate jamais ses tests de moral mais elle est limitée aux tactiques et stratégies standards.

Eidolon (Invocateur 1). Ce pouvoir fonctionne comme celui de compagnon animal.

Ennemi juré (Rôdeur 1). L'armée augmente son MA de 1 contre un type de créature choisi dans la liste des ennemis jurés du rôdeur.

Environnement de Prédilection (Rôdeur 3). Réduit de moitié les bonus ennemis liés au terrain avantageux et à l'avantage du terrain.

Entraînement aux armures (Guerrier 3). Ce pouvoir de classe modifie la vitesse de base des unités qui portent une armure intermédiaire. Modifiez la vitesse de l'armée en conséquence.

Escalade. L'armée considère que la Défense des fortifications est réduite de 25%. Cet avantage ne s'applique pas s'il est évident que l'on ne peut pas escalader la fortification (s'il s'agit d'une douve ou d'un mur de force par exemple).

Esquive totale (Moine 3 / Roublard 2). Toute armée qui attaque celle-ci réduit de moitié son éventuel bonus au MA lié aux incantations et réduit de moitié les dégâts supplémentaires de son éventuelle attaque de souffle.

Étreinte. Les unités de l'armée s'accrochent à leurs adversaires et les empêchent de fuir. L'armée adverse subit un malus de -2 aux tests de moral pour résister à une déroute ou pour utiliser la tactique battre en retraite.

Éventration. L'armée augmente ses dégâts de 1.

Férocité. L'armée continue de se battre, même si elle est démoralisée ou à l'agonie. Si elle est vaincue ou mise en déroute, elle peut agir pendant une phase de corps à corps de plus mais son MA et sa VDéf sont réduits de 4.

Forme animale (Druide 4). Une fois par combat, l'armée peut gagner un pouvoir spécial tel que aquatique, amphibie, escalade, vision dans le noir, vol, vision nocturne ou odorat. Elle perd le pouvoir incantation tant qu'elle bénéficie de l'autre. Elle peut annuler son nouveau pouvoir lors d'une phase ultérieure.

Grâce (Paladin 3). Après une bataille, l'armée peut soigner une maladie qui affecte une armée alliée.

Guérison accélérée. Lors de chaque phase à distance ou au corps à corps, cette armée récupère un nombre de points de vie égal à la moitié de sa valeur de guérison accélérée. Dès qu'elle cesse de se battre, elle récupère toutes les heures un montant de pv égal à sa valeur de guérison accélérée.

Immunité. Si une armée est immunisée contre un pouvoir spécial (comme le poison), une armée ennemie qui dispose de ce pouvoir ne bénéficie pas des bonus associés quand elle se bat contre elle. Si une armée est immunisée contre beaucoup de choses, consultez « défense importante. »

Imposition des mains (Paladin 2). Ce pouvoir fonctionne comme la canalisation d'énergie positive.

Incantation. Si les unités d'une armée sont capables de lancer des sorts (soit grâce à des pouvoirs magiques, soit avec des incantations), augmentez son MA et sa VDéf d'un chiffre égal au sort de plus haut niveau qu'elles peuvent lancer. Si un des sorts de l'armée a une portée supérieure à contact, cette armée peut faire des attaques à distance.

Inspiration vaillante (Barde 1). L'armée augmente son MA de 1 et gagne un bonus de moral de +2 aux tests contre la terreur et la déroute. Elle peut aussi donner ces bonus à une armée alliée qui combat lors de la même bataille.

Intangible. L'armée ne subit pas de dégâts de la part des attaques non magiques et seulement la moitié de la part des attaques magiques. Elle ignore les bonus ennemis de VDéf liés à des ressources d'armure et réussit automatiquement ses tests pour battre en retraite. Elle dispose de mobilité avantageuse quel que soit le type de terrain.

Invisibilité. Si une armée attaque l'armée invisible, elle subit un malus de -2 au MA pour cette attaque. Si elle se fait attaquer par l'armée invisible, elle subit un malus de -2 à la VDéf contre cette attaque. Les armées incapables de voir l'invisible ne peuvent pas empêcher l'armée invisible de battre en retraite.

Jugement (Inquisiteur 1). À chaque phase à distance ou au corps à corps, l'armée peut choisir d'augmenter ses dégâts de 1, d'augmenter sa VDéf

de 1, de guérir d'un nombre de pv égal à la moitié de son FPA ou de considérer ses attaques comme magiques. Ce pouvoir ne s'applique pas lors des phases où l'armée ne peut pas attaquer parce qu'elle est sous un effet de terreur et se termine si elle est mise en déroute.

Lancer de rochers. L'armée peut faire des attaques à distance. Lors de la phase à distance, elle inflige +4 points de dégâts.

Maladie. Si l'armée blesse un ennemi, ce dernier tombe malade. Chaque jour suivant la bataille, il subit un malus cumulatif de -1 au MA et à la VDéf. Pour soigner la maladie, il faut réussir un test de Stabilité modifié par le malus subi. L'armée réduit alors son malus de 1 par jour, jusqu'à ce qu'il ait disparu.

Maléfice (Sorcière 1). Quand vous créez une armée dotée de ce pouvoir, vous devez choisir entre guérison et chaudron. Guérison. Une fois par bataille, l'armée peut guérir d'un nombre de points de vie égal à la moitié de son FPA. Chaudron. L'armée peut fabriquer des potions de soins (pour elle ou pour une autre armée), même si elle ne dispose pas des bâtiments qui figurent dans les conditions requises de la ressource potions de soins. Vous devez tout de même payer leur coût en PC.

Mobilité. Si les unités possèdent un mode de déplacement qui leur confère un avantage sur le champ de bataille (comme des bourbiérins dans un marais), augmentez le MA de l'armée de 1 si elle affronte une armée qui ne dispose pas d'une telle mobilité.

Monture (Chevalier 1). Les montures de l'armée augmentent le MA et la VDéf de 1.

Mort-vivant. L'armée est immunisée contre la maladie, la terreur, la paralysie et le poison. Sa VDéf augmente de 2.

Nage dans la terre. L'armée ignore les fortifications faites de terre ou de pierre et peut creuser sous les autres comme si elle possédait le pouvoir creusement.

Nuée. L'armée subit des dégâts réduits de moitié de la part des attaques non magiques mais les attaques magiques lui infligent 1,5 fois plus de dégâts que la normale. L'armée ignore les bonus de VDéf liés aux armures. Elle ne peut pas blesser une armée intangible ou dotée d'une défense importante. Elle réussit automatiquement ses tests pour battre en retraite.

Odorat. L'armée réduit ses malus de MA et de VDéf de moitié dans les ténèbres ainsi qu'en cas d'invisibilité ennemie ou de météo défavorable.

Pacte du chasseur (Rôdeur 4). Quand vous créez une armée dotée de ce pouvoir, choisissez entre compagnon ou animal.

Compagnons. Une fois par bataille, l'armée augmente son MA ou celui d'une armée alliée de 1 pour le reste de l'affrontement.

Animal. Ce pouvoir fonctionne comme celui de compagnon animal.

Paralysie. À chaque fois que l'armée blesse une armée ennemie, cette dernière voit sa VDéf diminuer de 1.

Pattes arrières. Les dégâts de l'armée augmentent de 1.

Perception aveugle. Dans les ténèbres, par mauvais temps ou face à une armée invisible, l'armée réduit ses malus au MA et à la VDéf de moitié.

Perception des vibrations. L'armée réduit de moitié ses malus au MA et à la VDéf dans les ténèbres ou en cas d'invisibilité ennemie ou de météo défavorable.

Pétrification. Ce pouvoir fonctionne comme paralysie.

Pistage (Inquisiteur 2 / Rôdeur 1). L'armée ajoute son FPA aux tests de moral pour empêcher une armée d'utiliser la tactique battre en retraite et à sa VDéf pour éviter de tomber dans une embuscade. En cas de brouillard, ses dégâts sont réduits d'un quart et non de moitié.

Piétinement. L'armée augmente son MA de 1.

Poison. Ce pouvoir fonctionne comme saignement.

Préparation de potions (Alchimiste 2). L'armée peut créer des potions de soins, pour elle ou pour une autre armée, même si elle ne dispose pas des bâtiments qui figurent dans les conditions requises de la ressource potions de soins. Vous devez tout de même payer leur coût en PC.

Protection d'allié (Invocateur 4). La VDéf de l'armée augmente de 1.

Rage (Barbare 1). Une fois par bataille, le commandant peut ordonner à son armée d'entrer en rage. Augmentez le MA de l'armée de 2, réduisez sa VDéf de 1 et ajoutez-lui un bonus de +1 aux tests de moral contre la terreur et la déroute. Tant que l'armée est sous cet effet, elle n'a plus accès aux tactiques combat prudent, mur protecteur, spécialistes de l'encerclement, tenir la ligne, snipers en soutien ou battre en retraite. Elle est aussi privée des stratégies défensive et prudente. Si elle utilisait une stratégie ou une tactique prohibée, elle opte de suite pour la version standard.

Réception de rochers. La VDéf de l'armée augmente de 1 contre les attaques à distance. Elle augmente d'encore 1 point si son adversaire l'attaque avec des armes de siège ou lui lance des rochers.

Réduction de dégâts. Voir « défense importante. »

Régénération. À chaque phase à distance ou au corps à corps, l'armée récupère un montant de points de vie égal à la moitié de sa régénération. Quand une armée dotée d'un pouvoir de régénération tombe à 0 pv, elle est vaincue seulement s'il reste une armée adverse en vie, afin d'achever les créatures en train de se régénérer. En dehors des combats, l'armée récupère toutes les heures un montant de points de vie égal à la moitié de sa valeur de régénération.

Réserve de Ki (Moine 4). Les attaques de l'armée sont considérées comme magiques.

Résistance. Voir « défense importante. »

Résistance à la magie. Si l'armée reçoit des dégâts de poison, ils sont réduits de la moitié du bonus de résistance au poison des unités.

Résistance au poison (Alchimiste 2). Toute armée qui attaque celle-ci réduit de moitié son éventuel bonus au MA lié aux incantations et réduit de moitié les dégâts supplémentaires de son éventuelle attaque de souffle.

Saignement. Quand cette armée inflige des dégâts de corps à corps, sa cible reçoit automatiquement 1d6 points de dégâts au début de la phase suivante.

Santé divine (Paladin 3). L'armée est immunisée contre la maladie.

Sens des pièges (Roublard 3). Quand l'armée utilise la tactique briseur de siège, elle ajoute la moitié de son FPA à son test d'attaque pour savoir si elle a détruit l'engin de siège.

Sensibilité à la lumière. Le MA et la VDéf de l'armée diminuent de 1 sous une vive lumière.

Souffle. L'armée peut faire des attaques à distance. Lors des phases à distance et au corps à corps, elle inflige +1d4 points de dégâts.

Spécialisation martiale (Guerrier 4). Une fois par bataille, l'armée augmente le MA de ses attaques à distance ou au corps à corps de 2.

Style de combat (Rôdeur 2). Une fois par bataille, vous pouvez augmenter le MA de 1 pour les attaques à distance ou au corps à corps et ce pour toute la durée de l'affrontement.

Tacticien (Chevalier 1). L'armée apprend automatiquement une tactique (en général cavaliers experts) qui n'est pas décomptée du nombre maximal de tactiques qu'elle peut apprendre.

Talent de roublard (Roublard 2). L'armée gagne le pouvoir saignement.

Téléportation. L'armée ignore la Défense des fortifications. Elle réussit automatiquement ses tests pour battre en retraite. Les déplacements dans l'Éther et autres effets similaires donnent le même pouvoir. Une armée capable de se téléporter peut se rendre dans la journée dans n'importe quel hexagone (peut importe sa vitesse et la présence éventuelle de terrain difficile).

Terreur. Si l'armée blesse une armée ennemie, cette dernière doit faire un test de moral ($DD = 10 + FPA$ de votre armée). En cas d'échec, elle est effrayée et ne peut pas faire de test d'attaque lors de la prochaine phase. Si une armée rate son test de moral alors qu'elle est déjà effrayée, elle est en déroute.

Tourbillon. Ce pouvoir fonctionne comme paralysie.

Végétale. L'armée est immunisée contre la terreur, la paralysie et le poison.

Vision dans le noir. Dans les ténèbres ou sous une faible luminosité, l'armée ne subit aucun malus au MA ni à la VDéf.

Vision nocturne. L'armée ne subit aucun malus en cas de faible luminosité.

Vol. Si l'armée n'attaque pas lors de la phase de corps à corps, les armées adverses ne peuvent pas l'attaquer au corps à corps, sauf si elles volent aussi. L'armée ignore les bonus de Défense des murs d'enceinte mais pas ceux des autres fortifications.

Vortex. Ce pouvoir fonctionne comme la paralysie mais uniquement contre des cibles qui se trouvent sur ou dans l'eau.

Crédits :

Rédactions : Black / Paizo.inc / Black-book-editions
Mise en page : Black
Relecture : Coki

Nous remercions chaleureusement Paizo.inc ainsi que Black-Book-Editions pour leur travail sur la licence *Pathfinder*. De même, un grand merci au site Pathfinder-FR pour son travail exemplaire au quotidien pour la communauté française.

En espérant que vous apprécierez cette aide de jeu au sein de vos parties ! Rôlistiquement votre,

Black & Coki



Illustration Paizo.inc