

Le combat de masse pour les nuls

COMMENT SURVIVRE QUAND PLUSIEURS MILLIERS DE SAMURAI VEULENT VOTRE PEAU

dimanche 8 avril 2007, par [Usagi "Giggle" Minami](#)

1ère étape : déclaration des engagements

Les personnages annoncent de façon claire leur position pour le tour à venir : soutien (la position pépère), désengagé, engagé, ou première ligne (muy dangereux señor).

Notons tout de meme qu'un PJ simple soldat n'a pas trop d'avis à exprimer ici : il a la même position que celle de son unité, obéit aux ordres de son chef (et tant pis si le chef veut aller en première ligne).

Au début du tour suivant, les personnages déclarent leur nouvelle position d'engagement, qui ne doit pas changer de plus d'un cran par rapport à celle du tour précédent.

2ème étape : kikigagne

Les deux généraux font leur jet opposé de Perception/Art de la guerre avec les modificateurs éventuels de la table "modificateurs de l'évolution d'une bataille", qu'on peut trouver page 206. Si un des généraux remporte l'opposition de 6 ou plus, son armée est victorieuse pour le tour à venir. Dans le cas contraire, ils partent à égalité.

Notons qu'en plus de cela, si un général (PJ ou conseillé par eux) établit une stratégie originale et efficace qui séduit le MJ, il peut se voir

accorder des bonus supplémentaires.

3ème étape : la castagne

Les joueurs font un jet de Perception/Art de la guerre (Combat de masse). Le ND du jet dépend du niveau d'engagement de chaque joueur, avec des modificateurs éventuels (voir la table "ND de résolution" page 206).

Ensuite, le joueur lance **un** dé auquel il rajoute son rang d'Eau et son rang de compétence "Art de la guerre". Il ajoute les modificateurs de la table "modificateurs à la table de combat de masse", qui prend en compte le résultat du premier jet.

Le joueur se retrouve donc avec (1g1 + Eau + Art de la guerre + modificateur). Il n'y a plus qu'à se reporter à la table de combat de masse adéquate (pages 207 et 208) pour découvrir ce qui attend le personnage ce tour ci.

Si le résultat est une opportunité héroïque, le joueur peut la refuser - sauf s'il en a déjà refusé 2. Le MJ peut demander la relance du dé si le résultat lui convient pas. Le joueur peut recevoir l'aide d'autres joueurs ou de PNJ si la situation s'y prête et que le MJ se sent d'humeur miséricordieuse.

4ème étape : l'heure des regrets

Pour les PJ qui ont accepté une opportunité héroïque, on confirme les gains de gloire du tour. Si l'action héroïque est un échec, les conséquences sont à l'appréciation du MJ.

Si un joueur refuse une opportunité héroïque, le général de son armée aura un malus pour le jet de la deuxième étape du prochain tour. Ce malus peut aller de -1 à une déroute totale automatique de l'armée suivi d'une annihilation violente et horrible).

Règles spéciales : prise de tête au

cas où

Combat naval : page 207.

Combat contre l'Outremonde : page 207.

Après la bataille : remercier le MJ

d'être encore en vie

Les gains de statut éventuels de la bataille ne sont appliqués que si un autre samurai de statut plus important les confirme (c'est bien mon p'tit gars, te voilà caporal). Si le personnage s'est défoncé le paillason, à ramené la bannière et la tête du général ennemi, le MJ peut donner du statut et de la gloire en plus.