

Au cœur de la mêlée

D'un point de vue ludique, ces affrontements présentent toutefois de nombreux avantages. Ils permettent d'intégrer des événements historiques majeurs, mettent les joueurs face à des défis qu'ils n'ont probablement pas l'habitude de côtoyer autrement et, enfin, donnent un véritable souffle épique à vos parties. Par contre, c'est un exercice souvent assez difficile pour le meneur de jeu. A la fois parce qu'il n'est pas toujours évident de se renouveler, mais également parce qu'il peut être ardu de réussir à combiner ce qui se passe à l'échelle des personnages et à un niveau plus global.

Cette aide de jeu vous propose une méthode afin d'intégrer facilement ces batailles tout en essayant d'en limiter les difficultés. L'objectif est donc d'apporter de la diversité et de proposer aux joueurs les affrontements qu'ils ont envie de jouer sans sacrifier pour autant ce que vous aviez prévu.

Les batailles rangées sont loin d'être rares dans le Tenga. Depuis plus d'un siècle, la guerre ne semble connaître aucun répit et les conflits majeurs où se joue le destin de clans entiers alternent avec les simples escarmouches frontalières. Contrairement à l'image qu'en ont les adolescents rêvant de gloire, ces affrontements sont terribles et terminent beaucoup plus de carrières qu'elles n'en commencent. En effet, si la politique se fait toujours dans les alcôves des puissants, les batailles et le destin du Tenga se forgent dans la boue. Là où les os craquent, les chairs perforées brûlent, les convictions vacillent et les jeunes hommes meurent inutilement, baignant dans leur sang et la futilité vaine de leurs idéaux.

Le principe général

Le principe est extrêmement simple et repose sur trois idées de base:

- Utiliser la bataille comme un décor;
- Identifier quels sont les temps forts que vous voulez mettre en avant ou incorporer ;
- Utiliser la créativité des joueurs et les laisser faire tout le reste.

La préparation

Les points ci-dessous font partie de la mise en place de la bataille et il est généralement souhaitable de les préparer à l'avance. Toutefois, avec un peu d'habitude, vous serez vite à même de créer vos propres combats de masse à la volée.

Les trois étapes principales sont :

- Définir le décor de la bataille et ses spécificités ;
- Concevoir les scènes-clefs ;
- Préparer les cartes.

Définir le décor de la bataille

La première chose à faire est donc de définir les spécificités de la bataille. L'objectif est de vous assurer que celle-ci est a priori intéressante et de savoir comment guider vos joueurs afin que ce qu'ils vous proposent soit en accord avec votre campagne.

Voici quelques éléments qui peuvent être intéressants à considérer à ce stade :

- **De quel type de bataille s'agit-il?** Classique (deux armées se faisant face)? Un siège? Une bataille navale? Une escarmouche? Plus de deux camps ?
- **Qui combat?** Il y a-t-il des personnages (PJ ou PNJ) qui doivent absolument être là ? Ou au contraire, qui ne peuvent pas être présents? Quelles sont les forces en présence? De combien d'hommes parle-t-on? Il y a-t-il une population civile ou

religieuse impliquée?

• **Que veulent les belligérants?** Qu'est ce qui peut permettre de dire qu'un camp l'a emporté? Finalement que deux armées veulent juste se détruire mutuellement sans autre objectif est assez rare. S'agit-il de la capture d'une ville ou d'un château? De tuer une personne en particulier? De gagner du temps? De couvrir ou d'empêcher une fuite? De tenir jusqu'à l'arrivée des renforts? De défendre sa croyance ou son mode de vie? D'une vengeance?

• **Où se passe la bataille?** Le décor est bien entendu primordial pour permettre de visualiser instantanément l'action. Aussi bien au niveau global (Montagne? Cité? Plaine? Château?) que dans le détail. Un décor qui évolue selon les temps forts de la bataille ou les actions des joueurs est souvent un moyen très efficace de « typer » un affrontement.

• **Dans quelles conditions a-t-elle lieu?** À la fois en terme de climat, mais aussi de moment dans la journée : de nuit, de jour, à l'aube ? Certaines armes (archers, mousquets, etc.) ou types de troupes (cavalerie) peuvent particulièrement mal supporter un temps l'humidité ou l'obscurité.

• **Y a t-il une chronologie ou des événements à prendre en compte?** Est ce que tout le monde est là depuis le début de la bataille? Il y a t-il des renforts? Des alliances ou trahisons? Des événements qui n'interviendront que si quelque chose de bien précis se produit, ou plus globalement qui soient conditionnés par d'autres, comme par exemple avec l'utilisation de signaux ou de pièges particulièrement complexes.

Concevoir les scènes-clefs

Cette deuxième étape consiste à prévoir les temps forts de la bataille et autres événements que vous voulez absolument insérer. Malgré toutes les vertus de l'improvisation et du fait de s'adapter à ce que vous propose vos joueurs, les scènes les plus fortes seront toujours celles que vous aurez préparées pour qu'elles le soient, ou, justement, pour que votre capacité à les ajuster en jeu les transcende. Ainsi, une trahison, une opportunité héroïque, un danger particulier, un moment où la bataille peut basculer etc., sont autant de pistes.

Afin de préserver leur efficacité, il vaut généralement mieux qu'elles répondent au double critère suivant : faire avancer la trame générale du scénario et permettre de découvrir ou de développer davantage les personnages principaux de l'histoire, que ceux-ci soient des PJ ou des PNJ de premier rang. Aussi, une façon pratique d'en tracer les éléments importants à la fois d'un point de vue narratif et ludique est de les décrire de la façon suivante :

- Situation : le début de la scène et ses enjeux;
- Rebondissements : les événements qui vont se passer et rendre la scène intéressante et/ou palpitante, révélations, etc. ;
- Défis : les choses à faire pour les personnages, ce qui peut les occuper et/ou les mettre en difficulté.

Ainsi, une scène composée uniquement de rebondissements (et donc sans défis) sera proche d'une cinématique alors que l'excès inverse sera probablement fade et manquera de souffle épique.

Préparer les cartes

La dernière étape pour le meneur de jeu est de préparer un paquet de cartes pour sa partie. Il n'y a pas de règle sur le nombre à utiliser ou sur la façon de les choisir. La seule obligation est de mettre au moins autant de cartes « meneur de jeu » qu'il y a de scènes-clefs prévues dans la bataille.

Il existe toutefois quelques principes de bon sens évidents pour constituer son paquet :

- Plus il y a de cartes, plus les batailles risquent d'être diversifiées ;
- Plus il y a de cartes, plus vous prenez le risque que la partie s'éternise et perde de son intérêt ;
- Toutefois, pour accélérer les choses, vous pouvez inclure plus de cartes « meneur de jeu » que nécessaire. Cela augmentera juste la vitesse à laquelle elles feront leur apparition, même si cela ne garantit pas que la bataille se termine plus rapidement.

Pour vous aider, vous trouverez 99 cartes de bataille et 9 cartes « meneur de jeu » dans les pages suivantes. Celles-ci ne sont que des exemples que vous pouvez bien sûr utiliser telles quelles ou comme inspirations afin de réaliser les vôtres selon vos goûts et/ou besoins. Nous avons également inclus 9 fonds de cartes vierges à cet effet.

Enfin, nous devrions mettre à disposition gratuitement sur <http://www.tengajdr.com> des extensions aux cartes déjà parues afin de jouer spécifiquement certains affrontements.

L'utilisation en jeu

Présenter le contexte

Commencez par décrire l'ambiance générale de la bataille à vos joueurs, selon ce que vous avez défini comme décor et spécificités. Sans aller jusqu'à les noyer de détails, cadrez bien les choses en donnant les grandes lignes, les dangers probables, les choses qui sortent un peu de l'ordinaire. Par contre, ne soyez pas trop précis. Insister en priorité sur tout ce qui a une application pratique et qui peut exciter leur imagination. Par contre, évitez comme la peste tout ce qui peut la limiter, à part bien sûr le strict nécessaire permettant de garantir la cohérence de votre campagne.

Jouer la bataille

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur tire une carte du paquet (ou plusieurs si vous voulez accélérer les choses et leur laisser plus de choix).

Dessus figure un mot ou une expression. Le joueur doit désormais mettre en place une scène inspirée par le texte de cette carte. Peu importe que le lien soit évident ou plus difficile à deviner, son rôle consiste à mettre une situation en place, impliquant un ou plusieurs personnages incarnés par ses petits camarades et comportant un problème à régler.

Lorsqu'il arrive à un point où la prochaine chose naturelle à faire semble être de demander à ces derniers « Que faites-vous ? », le meneur prend la main. Il gère alors toute la résolution de la situation

proposée par le joueur de façon tout à fait classique, improvisant sur les éléments qui ont été mis en place depuis le début afin de garantir la cohérence de la partie.

Si la carte porte la mention « meneur », le joueur laisse la place au meneur de jeu qui met en place une des scènes-clefs prévues.

Dans un cas comme dans l'autre, une fois la scène résolue, le joueur suivant tire une carte du paquet et procède de même, avec l'avantage toutefois de pouvoir s'appuyer sur les éléments apportés par le joueur précédent.

La bataille s'arrête simplement lorsque toutes les scènes-clefs ont été jouées.

Texte : Jérôme Larré

Illustrations : Pierrick May

Cette aide jeu est basée sur le « Pulp engine » de John Grümph : <http://jdr.la/pulpengine>

Avec l'autorisation de John Doe éditions

Tous droits réservés.

<http://johndoe-rpg.org>

<http://www.tengajdr.com>

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

Défi

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

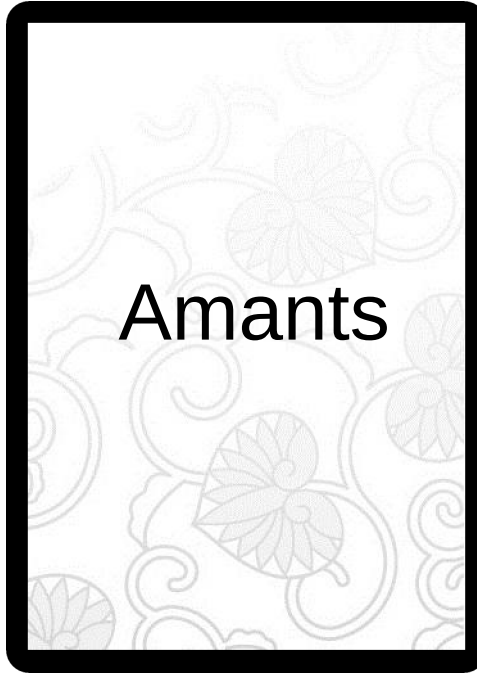
Rien
à perdre

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

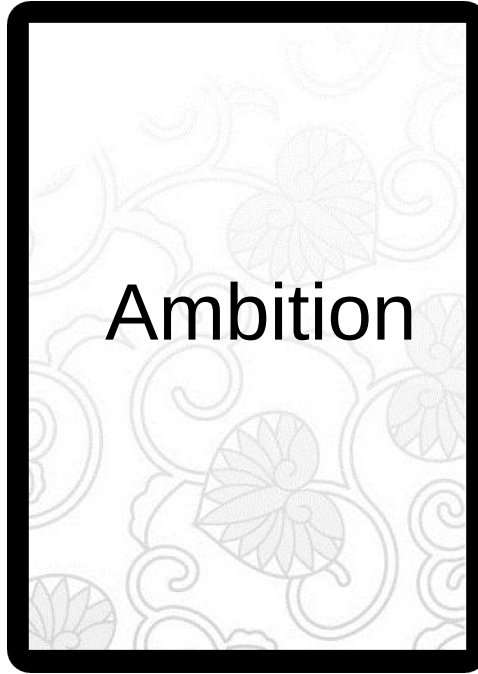
Fuyards

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

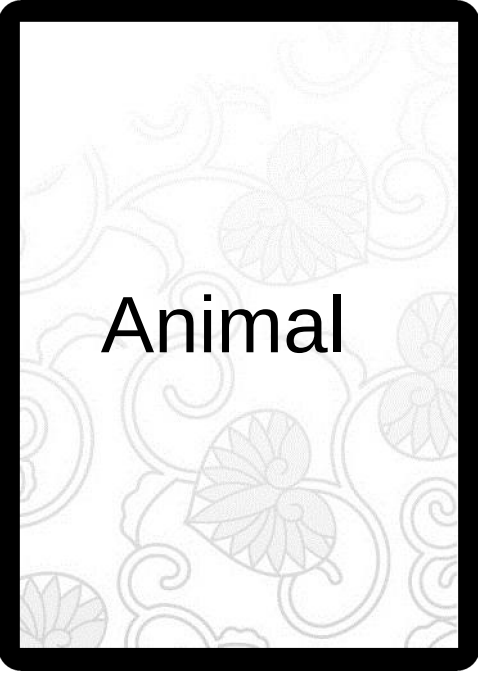
Victimes

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

Amants

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

Ambition

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

Animal

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

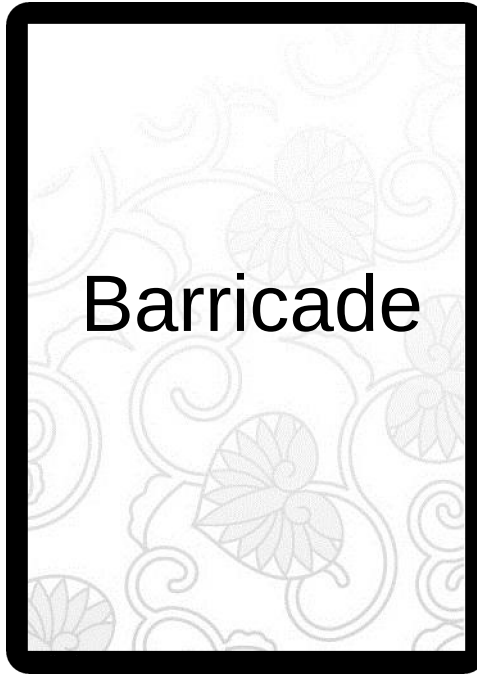
Arme
brisée

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

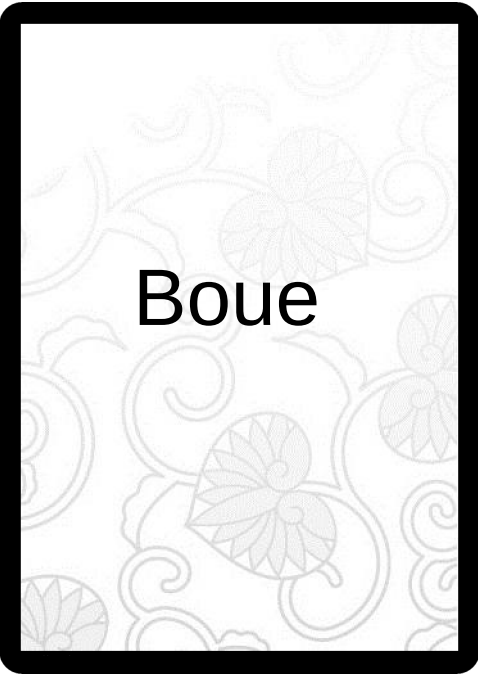
Au sol



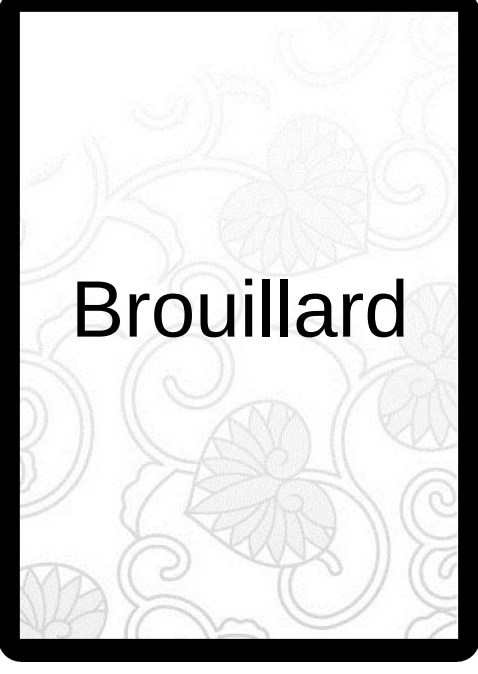
Avant-garde



Barricade



Boue



Brouillard



Bruits de
chevaux



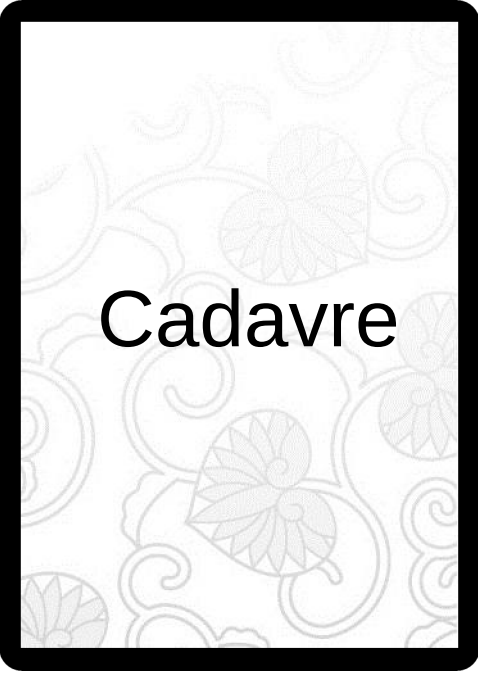
Bruits de
tambours



Brutalité



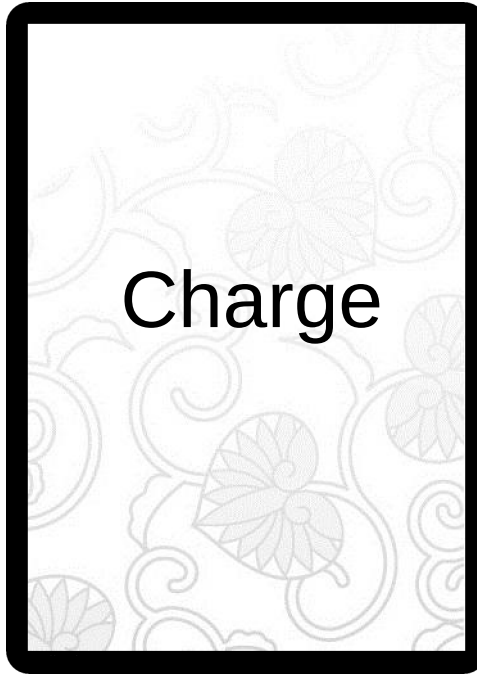
Cachette



Cadavre



Campement



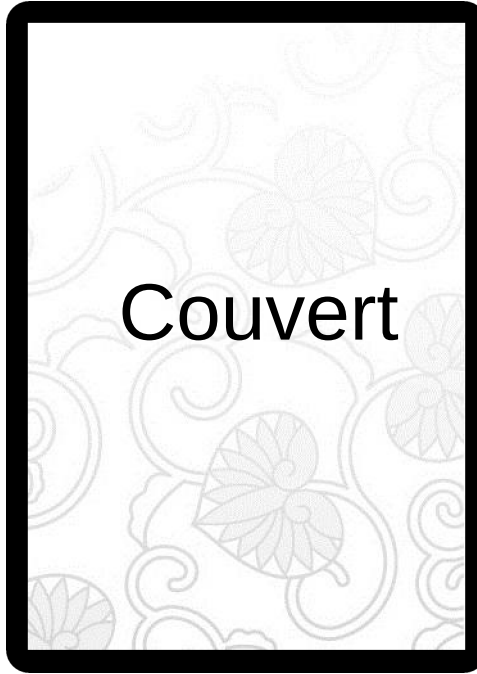
Charge



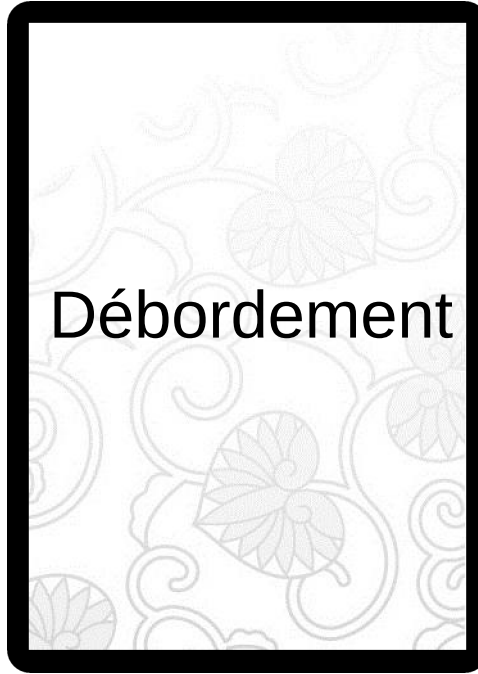
Contre
nature



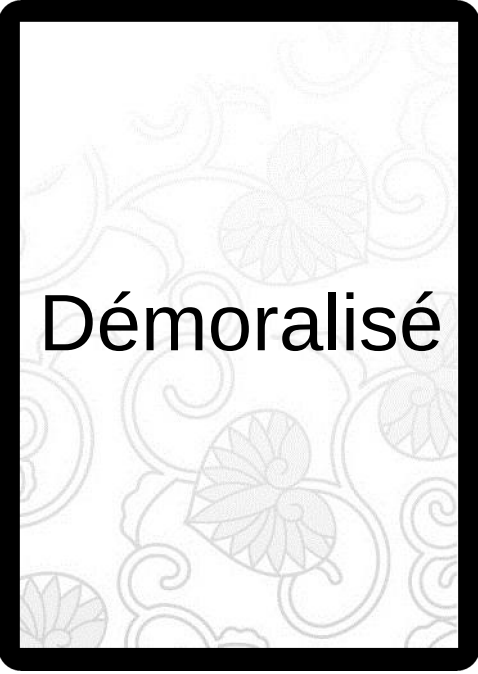
Coup de
tonnerre



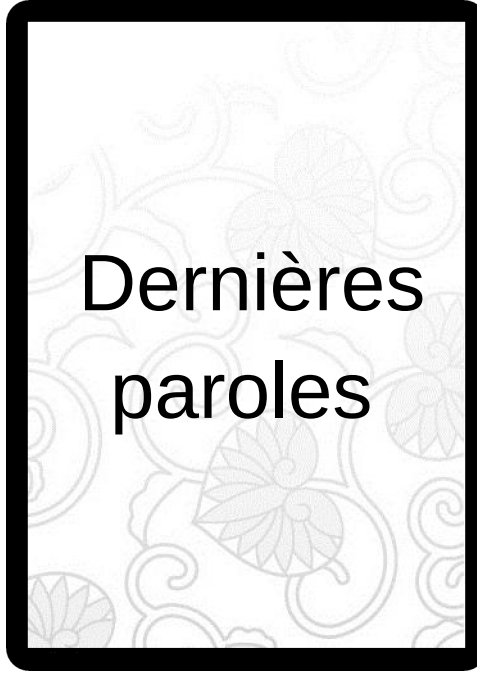
Couvert



Débordement



Démoralisé



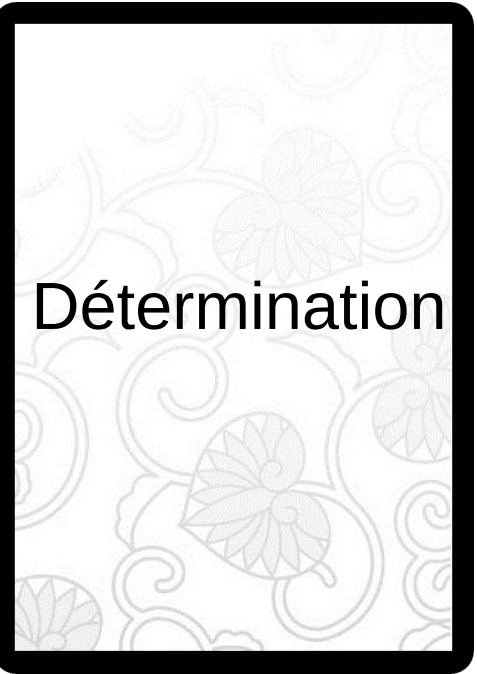
Dernières
paroles



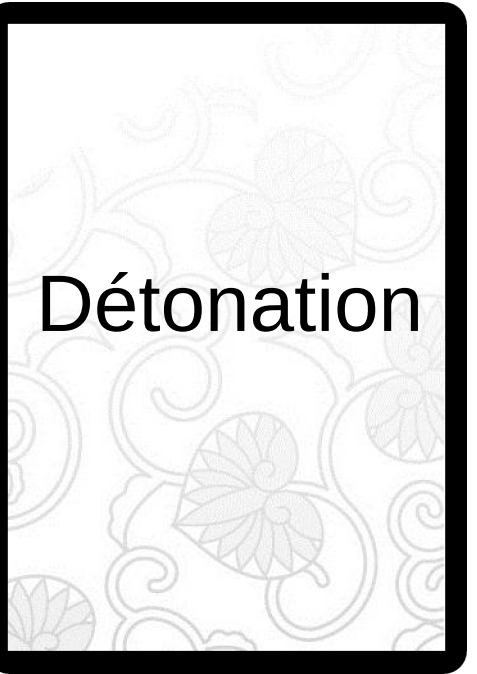
Derrière
les lignes
ennemies



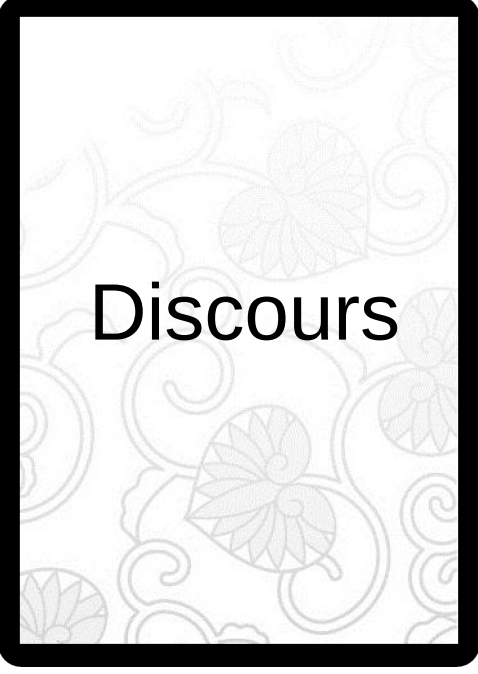
Déshonneur



Détermination



Détonation



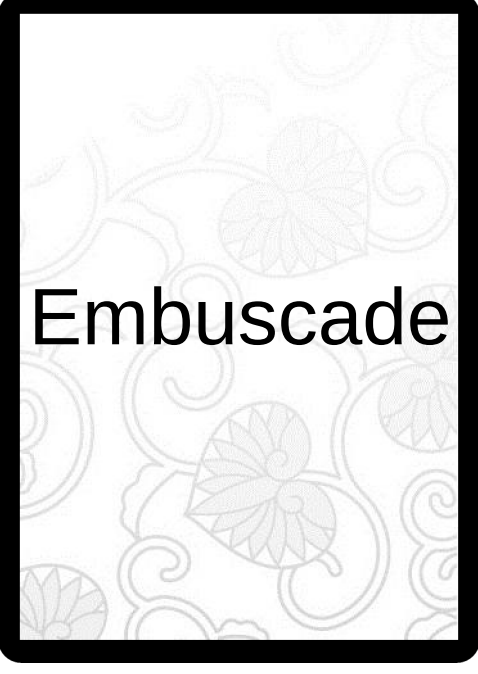
Discours



Documents



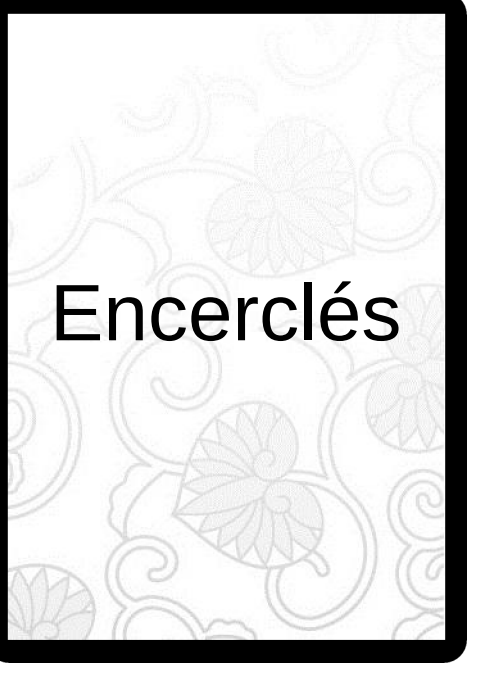
Eau



Embuscade



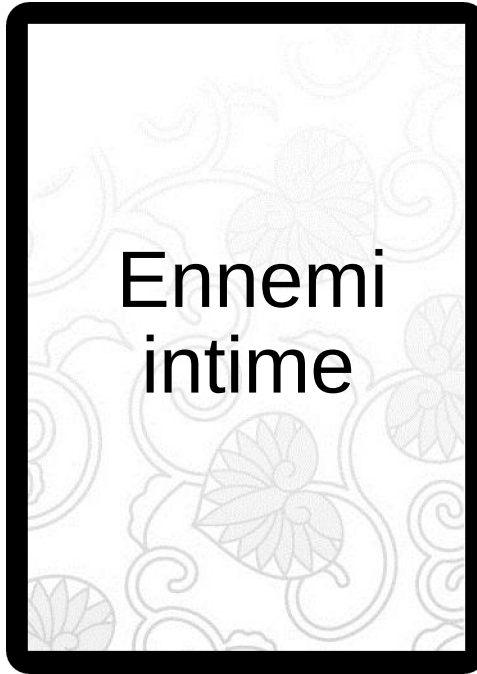
En sous
nombre



Encerclés



Enfant



Ennemi
intime



Face à face



Femme
déguisée en
homme



Feu



Flanc



Flèche
perdue



Foi



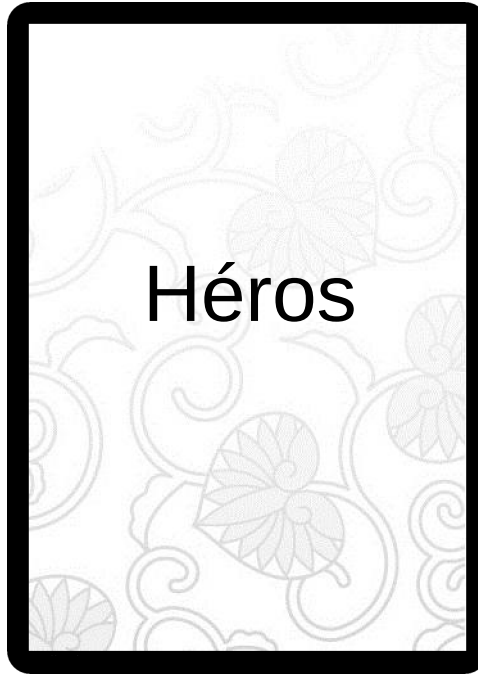
Frère



Fumée



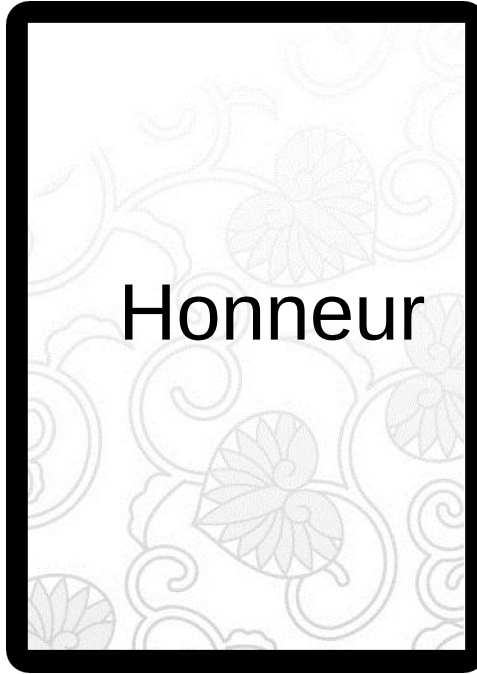
Glissement
de terrain



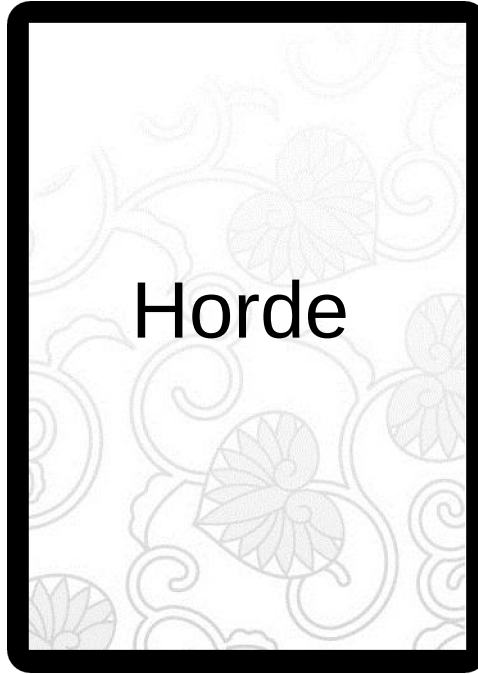
Héros



Homme
déguisé en
femme



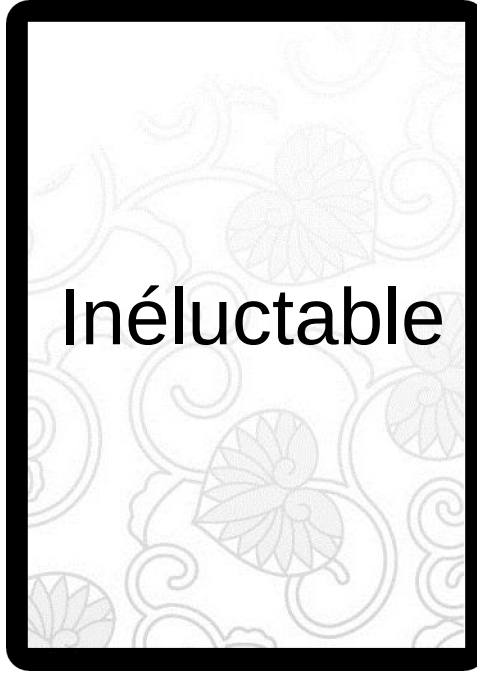
Honneur



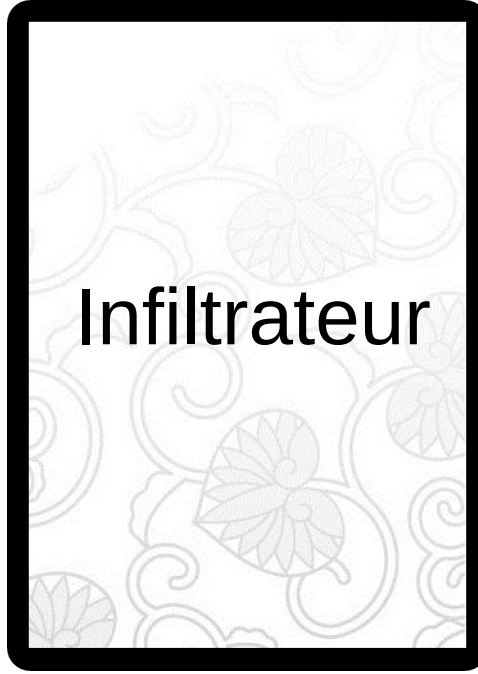
Horde



Impossible
mais vrai



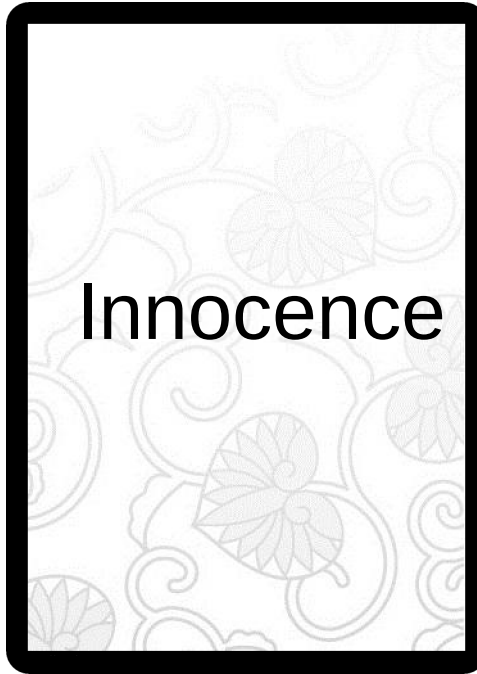
Inéluctable



Infiltrateur



Injustice



Innocence



Kami



Karma



Lâcheté



Lettre



Massacre



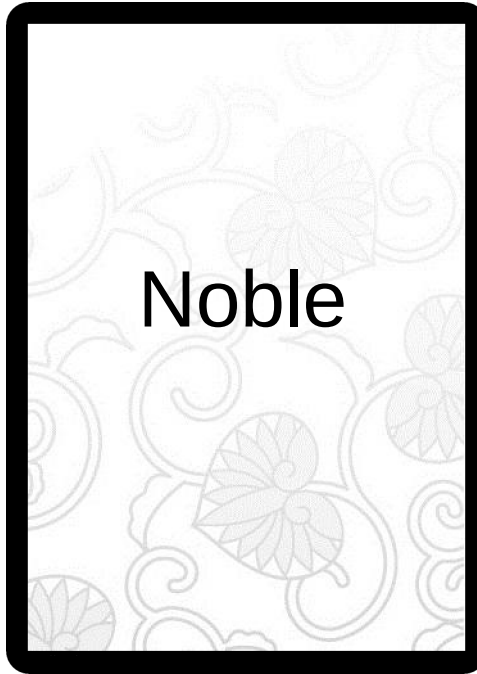
Méchante
blessure



Mort
qui ne l'est
pas

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating floral and vine pattern. The word "Mouches" is centered in black text.

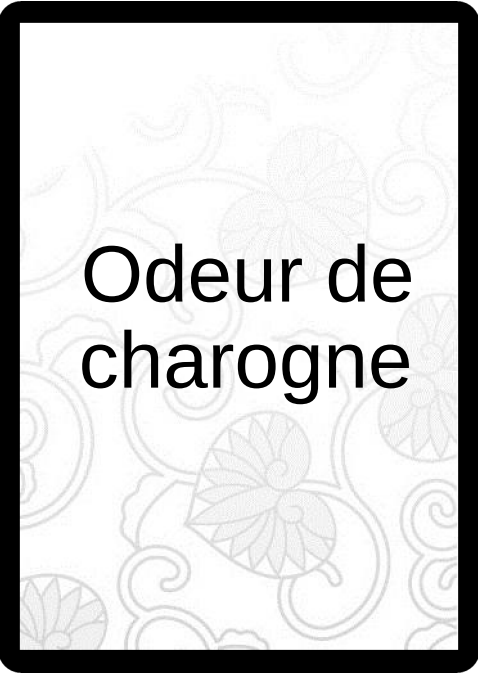
Mouches

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating floral and vine pattern. The word "Noble" is centered in black text.

Noble

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating floral and vine pattern. The words "Objet précieux" are centered in black text.

Objet
précieux

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating floral and vine pattern. The words "Odeur de charogne" are centered in black text.

Odeur de
charogne

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating floral and vine pattern. The word "Officier" is centered in black text.

Officier

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating floral and vine pattern. The word "Oiseau" is centered in black text.

Oiseau

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating floral and vine pattern. The word "Ordre" is centered in black text.

Ordre

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating floral and vine pattern. The word "Panique" is centered in black text.

Panique

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating floral and vine pattern. The word "Peur" is centered in black text.

Peur

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

Piège

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

Pluie

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

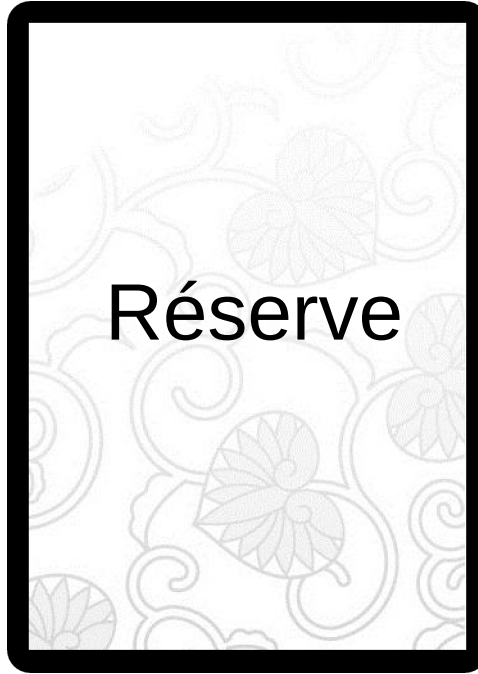
Plus de
munitions

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

Position
fortifiée

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

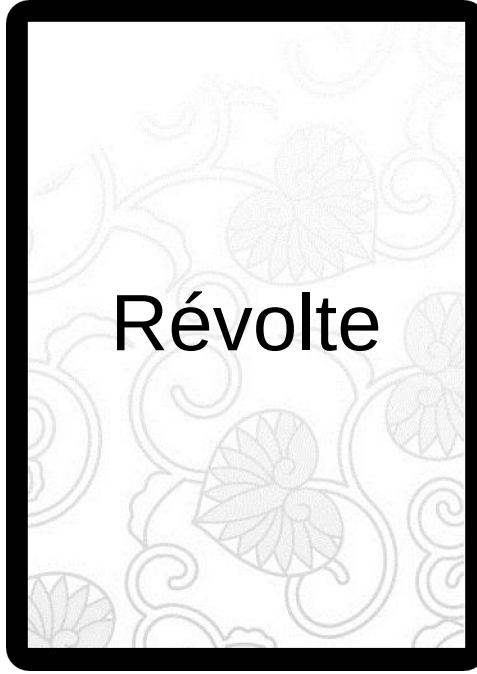
Rôle
d'agonie

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

Réserve

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

Retournement
de
situation

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

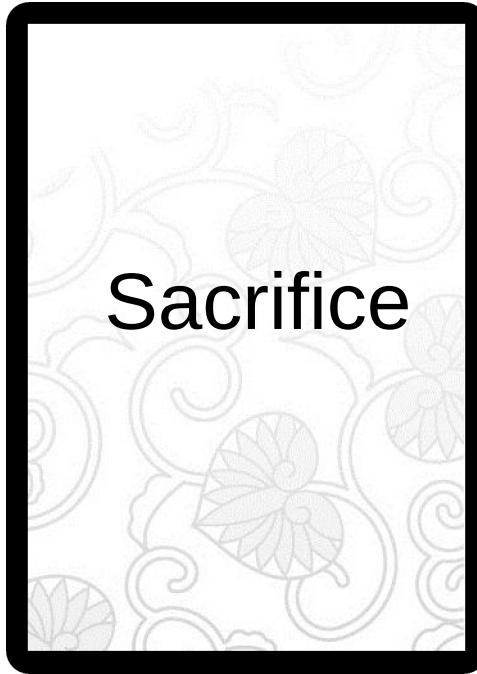
Révolution

A rectangular card with a black border and a light gray background featuring a repeating pattern of stylized flowers and swirling vines.

Rien à faire
là



Sabre
à la valeur
inestimable



Sacrifice



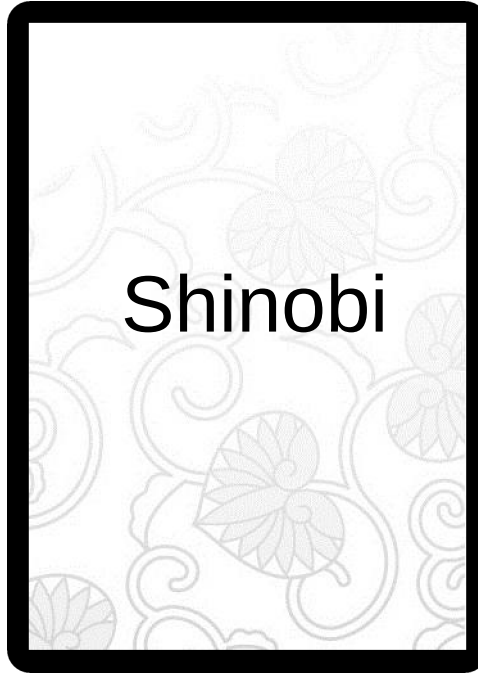
Sang



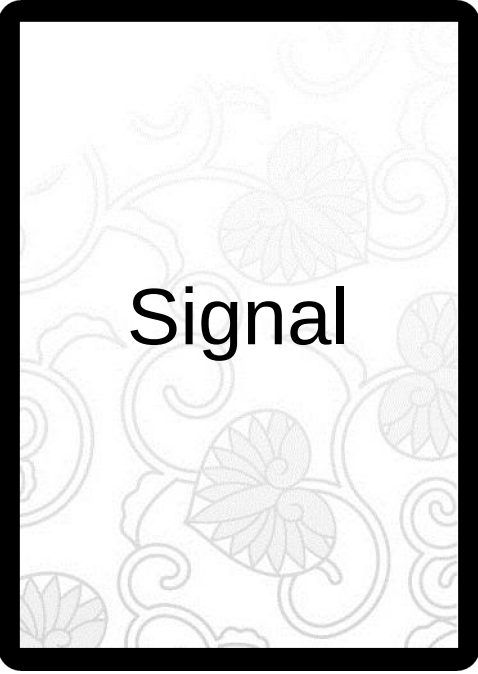
Sauvagerie



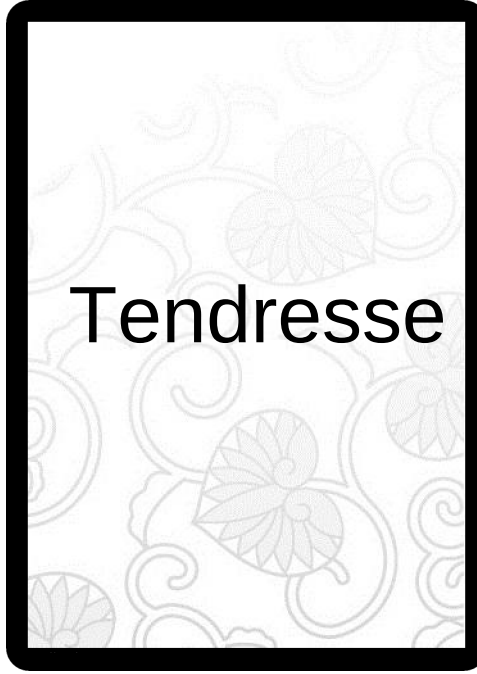
Seul



Shinobi



Signal



Tendresse



Tenir



Tête



Traître



Trou



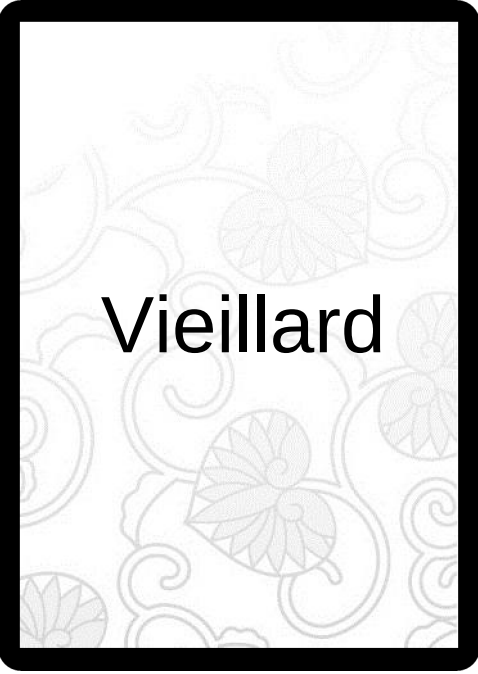
Tunnel



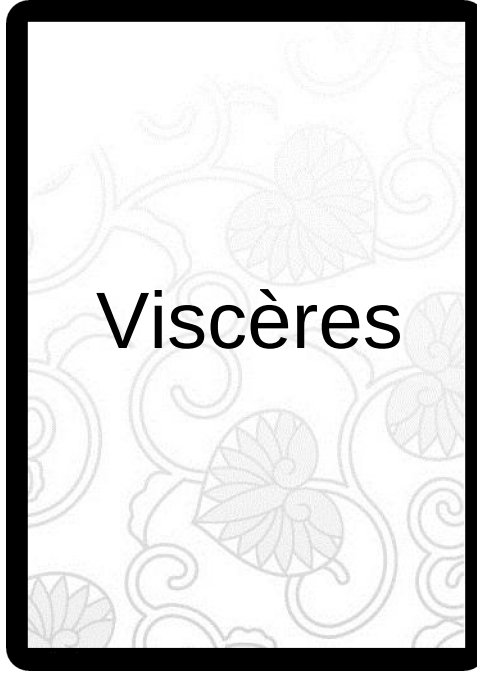
Urine



Vengeance



Vieillard



Viscères



Volée
de flèches



Meneur



Meneur



Meneur



Meneur



Meneur



Meneur



Meneur



Meneur



Meneur

てんが Tenga



てんが Tenga



てんが Tenga



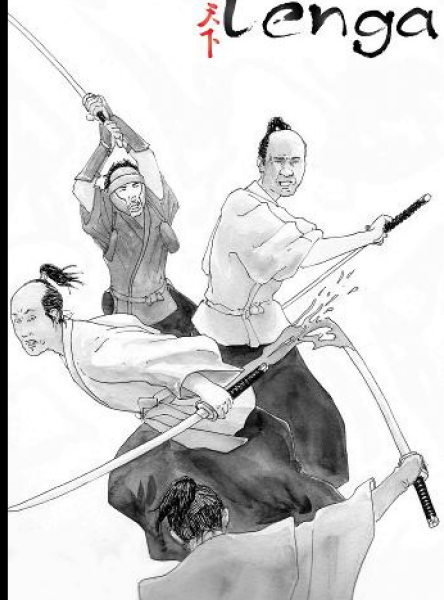
てんが Tenga



てんが Tenga



てんが Tenga



てんが Tenga



てんが Tenga



てんが Tenga



