



Tactiques pour groupes

(Par Loz)

Dans tous les combats, une chose est certaine : un groupe bien coordonné peut remporter la victoire sur un groupe mal coordonné.....même si le deuxième groupe est plus puissant que le premier!

Comment améliorer les chances de réussite? Quelques idées...

1) Connaître son adversaire.

Si l'on connaît bien son adversaire il devient possible d'anticiper ses actions, contrer ses tactiques, et lui empêcher d'atteindre son but. Le cas classique: connaître ses faiblesses, ses vulnérabilités, ses motivations.

Les adversaires les plus dangereuses sont ceux dont on ignore tout. Il vous envoie un rayon d'énergie verte: va-t-il vous brûler, vous guérir ou vous sonder psychiquement? Partagez vos connaissances avec vos coéquipiers, écoutez ce qu'ils ont à dire.....

2) Préparer votre groupe.

Un groupe surprise est un groupe affaibli. Un chef d'équipe *peut* prévoir des mesures défensives à l'avance. Souvent il suffit d'un mot de code pour lancer un groupe dans la bonne tactique. Le cas classique: "Tom,, Polly, pars en éclaireur : reviens si tu vois les Hendrake. Sinon, suit-les mentalement. Moi et Adama, pendant qu'elle se concentre sur eux, elle est vulnérable, nous allons lui protéger. Brokk et Blue vont préparer les pièges à l'entrée. En cas de pépin, regroupement vers l'hôtel." Toute une gamme de mauvaises surprises devient nettement moins dangereuses avec ces quelques mots. On assure la cohésion future de l'équipe et on se prépare mieux pour un avenir obscur.

3) Tactiques.

La plupart des groupes emploient des tactiques de combats adaptés aux pouvoirs des divers membres des leurs équipes. Les plus entraînées sont carrément capables de battre beaucoup plus puissant (en force brut) régulièrement. *E.g. La Maison Barimen sont célèbres pour leurs usages innovatrices et dangereuses des leurs quelques Légions combinés avec une technologie de pointe. Ils n'utilisent que très rarement la même tactique deux fois de suite. Sauf connaître TOUS les ressources et plans de forces locales des Barimen, il est sûr d'être très difficile de les frustrer.*

Les Mots de Code:

La plupart des équipes d'haut niveau poussent ce principe encore plus loin : sur lancement d'UN seul mot plusieurs membres de l'équipe se lancent dans un manœuvre coordonné. Ses manœuvres sont possibles dus à:

- 1) Connaissance des membres de son équipe (*ce qu'ils PEUVENT faire*)
- 2) Un vocabulaire commun à tous les membres désignant les actions à entreprendre (*pour les faire comprendre ce qu'ils DOIVENT faire.*)

- 3) Un entraînement mettant au point les manœuvres combinés. (*COMMENT le faire*)

E.G. "**Nova!**" Héros "A" saisit une cible agile mais peu résistante avec du Télékinésie (en aire d'effet) pendant que son attention est retenue ailleurs. "A" le lance dans l'air, et tous ses coéquipiers tirent sur lui. Le pauvre cible ne peut se défendre aussi bien que les pieds sur terre..... De plus les impacts des tirs lui repoussent encore plus haut. Bon atterrissage.....

Quelques exemplaires:

"Boulet de Canon", "Terre ferme" : A prend B et lui balance sur le coup de poing monstre de C.

"Gros yeux", "Nuit blanche" : A aveugle un groupe de cibles (zone de noirceur, flash ou simple distraction), B, C, D et E les bombardent avec des attaques "aire d'effet" bien coordonnés.

"Sandwich", "Broyeur" : A envoi B entre C et D qui lui frappent au moment ou il passe entre les deux. Les dégâts de l'élan de victime donnés par C sont directement ajoutés aux dégâts faits par D.

"Pilonner", "Coucou" : A téléporte au milieu d'un groupe ennemi, explose, et est sorti par le télékinésie de B.

"Exode", "Tchao" : A (fort et résistant) saisi B. C, D, E pilonnent. A frappe. C sort A de la zone par TK.

"Assassinat", "Coup de pouce" : A commence un coup de poing monstre. B lui téléporte derrière C et saisi C pour lui empêcher d'esquiver.

"Break Dance", "Divorce" : A et B crée des murs de force qui se croisent au milieu du groupe en face. C, D et E (déjà volant au-dessus) ont un choix facile de cibles isolés de leurs camarades.

"Choc des Titans", "Chiche" : C et D (très fort) commencent des charges.... sur leurs coéquipiers! Au moment critique, les dites coéquipiers (A & B) les amènent (par téléporte) sur la gauche et la droite d'une cible malchanceuse. Voir "Sandwich" pour les détails des dégâts (élevés...). Ensuite A & B embarquent C & D aux abris (ou attaquent à nouveau).

"Delta V", "Déviation" : A (téléporteur/Arts Martiaux) attend de voir un vilain TRES rapide passer a coté d'une surface TRES dure. A teleport devant lui et le dévie vers le mur/statue/Train, etc.BOUMMM.....

"Comète", "Météore" : A (Teleporteur) et B (qui vol). B s'emparent de C. A les teleportent TRES haute (100m minimum). B commence à les entraîner tous vers le sol à sa vitesse maximum. JUSTE avant l'impact A teleport B à 500m plus haut (ils ont donc le temps de décélérer tranquillement. C frappe le sol à environ deux fois la vitesse terminale. Pour compléter le tout: D (très fort) lui attends en bas avec une batte de baseball.....

"Super-Glu", "Araignée" : A retient un groupe (ou quelqu'un TRES agile) avec une entangle aire-d'effet. Les restes de l'équipe en profitent.

"Fantôme", "Assassinat" : A (avec des pouvoirs mentaux) provoque B (et même C, D, et E si les pouvoirs s'y prêtent) à regarder derrière eux pour l'espace d'un instant. Ses co-équipiers en profitent. Variante: après que B, C, D, et E ont vu que personne se retrouve derrière eux. F teleport derrière eux et attaque en traître (efficace, le dite traître!)

"Passoire", "Infiltration" : La moitié de l'équipe les plus rapide cours au travers de la formation ennemi. Les autres les couvrent/empêchent les adversaires de les descendre. L'ennemi est maintenant entouré. Sur signal, des attaques pleuvent de tous les cotés..

"Bye-bye", "Dispersion" : "Que tous ceux qui volent prennent ceux qui ne peuvent pas et se barrent!" (Normalement, les passagers aident à défendre leurs "avions")

"Flash", "Point rouge" : "Fermez vos yeux, je vais aveugler l'adversaire avec une gros flash de lumière."

"Homme de neige" ".....cette cible est vulnérable aux attaques de feu. " (ou Froid ou Lumière ou poison dans les exemples) D'autres variantes ("Chauffard" ou "Pleutre" ou "Tenbreux" ou "Serpentin", etc.) existent pour Froid, Soniques, Illusions, poisons, etc)

"Surveillance", "Garde haute" : "Prenez une position aérienne très haute et surveillance"

"Médecin", "Paramedic", "Croque-mort " (selon gravité) : "Il y a besoin de soins, ici "

"Terre Zéro", "Royale" : "Que tous le monde attaque la cible indiquée avec leur plus puissante attaque"

"Devinette", " Heraut" : "Toute avec les perceptions capables d'analyser la cible doivent lui scruter"

"Clown", "Frimeur" : "Ton adversaire a des défenses basses : retiens-toi"

"Altruiste", "Alerte Bleue" : "Evacuez tous les civiles de cette zone"

"Impôts", "Collecte" : "Voler tous les armes/objets magiques de vos adversaires"

"Bouclier", "Bloque" : "Que quelqu'un blindé se poste devant moi!"

"Brumes", "Egouts" : "Je vais employer une attaque de gaz. Retiens votre respiration..."

"Blocus", "Garde Arrière" : "Reste derrière pour nous protéger pendant que nous partons, puis teleport-toi."

"Camarade", "Nounours" : "Ma cible a été neutralisé"

"Carré d'As", "Emeute", "Temps fou" : "Arroser la zone avec les plus d'attaques possibles" (contre les adversaires nombreuses mais faibles)

" Piscine", "A la mer" : "Jeter la cible indiquée dans la masse d'eau le plus proche"

"Aigle", "Lune noire" : "Que tous le monde vise l'engin qui vol au-dessus de nous"

"Mariage", "Passe-passe" : "Changez de cible tous le monde"

"Intello", "Socialo" : "Cette adversaire est sous contrôle mentale"

"Noël", "Cadeau bonux" : "Utiliser des tactiques surprises sans arrêt"

"Veste", "Taupé" : "Cette personne nous trahit"

"Muraille", "Tortue" : Les plus résistants passent devant, les autres les appuient avec leurs attaques à distances.

"Pince", "Guillotine" : "Coupez leur route de retraite"

"Colis rouge", "Bonjour" : "Attaque aire-d'effet imminent"

"Tête Brûlée", "Pyromanie" : "Retraite générale. Couvrez votre retraite avec le maximum de dévastation possible.

4) Astuces de combat:

Certaines personnes ont du mal dans certaines situations. Voilà comment régler les cas les plus communs...

1) **Brick (héros fort, résistant et lent) Vs. "Martial Artist"** (Doué pour les Arts Martiaux, rapide, agile, mais avec des défenses basses. Problème: le Brick a peu de chances à frapper le Martial Artist dû aux différences d'agilité. Solution: prenez une voiture et bafez-le avec (il est plus difficile d'esquiver quelque-chose qui fait 2m de large!), ou fait écrouler le site de combat sur les deux combattants.

2) **M. Artist Vs. Brick.** Problème: on a du mal à infliger les dégâts substantives contre les défenses aussi élevés. Solution: Visez les endroits faibles/vulnérables, faites-lui trébucher, épuisez-le. Provoquez-lui à faire écrouler des bâtiments sur lui-même.

3) **Héros à basses défenses Vs. Armes à feux nombreuses** . Problème: risque d'encaisser trop de dégâts. Solution: planquez-vous derrière un objet solide quelconque (ou même un Brick!). Réduisez la taille de cible que vous offrez à vos adversaires. Créez une distraction. Faites-les gaspiller leurs munitions en les provoquant pendant que vous risquez peu. Mettez-vous entre eux, pour qu'il n'osent pas tirer par crainte de risquer de toucher leurs coéquipiers.

4) **Brick Vs. Mentaliste (héros doué en pouvoirs Psioniques).** Problème: les Bricks n'ont pas de résistance mentale élevée. Solution: Il faut pas que le Mentaliste vous attaque. Négociez, balancez des objets lourds et larges sur lui (shoote dans une voiture s'il faut!), disparaîsez de sa vue temporairement. S'il vous attaque au plan mental, vous êtes cuit.

5) **Vs. de nombreuses adversaires.** Problème: il faudrait trop de temps pour les avoir tous. Solution: la psychologie. S'ils se rendent ou abandonnent à cause de quelques paroles judicieuses, la victoire est totale (et sans risques!). Provoquez des querelles internes...

6) **Vs. un adversaire inconnu.** Problème: comment prévoir ses capacités, ses intentions? Solution: cause toujours..... Il faut lui engager dans une lutte verbale. Il risque de dévoiler des détails intéressantes. Il est même possible de lui provoquer à certaines actions pour mieux juger l'étendue de ses pouvoirs. *Les adversaires les plus dangereuses sont ceux dont on ignore les limites.*

7) **Vs. un Mage.** Problème: la grande versatilité des magiciens pose souvent une gamme de problèmes inattendus. Solution: prendre l'initiative. Mets-lui sur la défensive. Si ses sorts ont besoin des gestes ou des incantations, empêche-lui de les faire : balancez-le dans une piscine, prenez ses mains, envoie-lui une tarte à la crème dans le visage.

Dans tous ces situations, une chose est claire : peu importe le niveau de pouvoir que vous possédez, il suffit d'un peu de créativité pour vaincre même les adversaires les plus embêtants.....

La seule limite est celle de votre imagination !