

AI Système pour URSS Aurore Obscure V0.11

par Sylvain « Newlight » Mazoyer

Crédits conception : Naash et La queue en airain du Forum Warmania, Andrea Sfiligoj pour leurs très bonnes suggestions et conseils.

Présentation du système :

Chaque PNJ (ie chaque figurine non joueur et contrôlée par l'IA) se voit doter de deux attributs supplémentaires, nommés Mission : X et Comportement : Y. Ces deux attributs vont déterminer son attitude en partie face aux PJ.

- Le premier attribut, Mission, indique quel va être le rôle du PNJ lors de la partie. Cela peut être par exemple d'aller assassiner un Chef PJ ou bien de rejoindre une zone et de la tenir face aux PJ.
- Le deuxième attribut, Comportement, indique comment le PNJ s'y prend pour remplir sa mission. S'il doit assassiner un Chef, va t'il foncer droit sur lui ou bien contourner prudemment la bande de PJ pour le surprendre seul par derrière ?

Il n'est pas toujours évident de déterminer quelle est l'action qui va accomplir au mieux la mission du PNJ tout en respectant son Comportement. Pour essayer de satisfaire au mieux à cela les joueurs doivent appliquer la règle suivante :

Règle de l'action la plus dommageable : L'action du PNJ doit être en accord avec sa mission et son comportement mais doit être optimisée de sorte qu'elle soit la plus efficace possible (exemple : se mettre à couvert d'un maximum de figurines PJ tant que faire se peut). Les Joueurs doivent essayer de s'accorder sur ce point et en cas de litige on tranche au D6.

Attribut Mission :

NB : Une figurine est dite à portée de tir d'une autre que si elle est à portée de tir de l'arme utilisée par l'autre et en ligne de vue de cette dernière.

L'attribut Mission peut correspondre aux missions suivantes :

Soldat : Le PNJ se dirige vers le PJ le plus proche et attaque (au tir le cas échéant) dès qu'un PJ est à portée.

Elite : Le PNJ se dirige vers le PJ le plus proche et attaque (au tir le cas échéant) dès qu'un PJ est à portée. Si plusieurs PNJ se trouvent à portée de tir (ou de charge en cas d'absence d'arme de tir) lancez un D6 sur la table suivante :

D6	Cible
1 à 3	Chef PJ le plus proche
4 à 5	PJ avec Arme lourde le plus proche
6	PJ le plus proche

PJ avec arme lourde désigne l'arme (de tir ou de corps à corps) qui a la caractéristique

Dégât la plus élevée.

Chef : Il commence normalement la partie avec un certain nombre de PNJ à moins de 1 pas de lui et ces PNJ sont alors dits contrôlés par le Chef. Le Chef a alors l'attribut Mission correspondant à celui du maximum de PNJ à moins de 1 pas (par exemple si il y a 2 Soldats et un Elite, le Chef aura comme attribut Mission : Soldat). En cas d'égalité départagez au dé.

Le Chef doit être activé par l'AI avant les PNJ qu'il contrôle et ces derniers doivent se trouver au maximum à 1 pas du Chef à la fin de leur activation (tant que faire se peut).

Si certains PNJ contrôlés par le Chef ont un attribut Mission incompatible avec celui du Chef (par exemple un PNJ avec comme Mission : Sniper et un Chef avec comme Mission : Soldat) on considère que les PNJ en question ne sont plus contrôlés par le Chef et opèrent en solitaire. Ce cas est en général évité par la configuration initiale proposée par le scénario.

Sniper : Le PNJ (qui a forcément une arme de tir) se dirige en un maximum de deux tours vers le point qui lui offrira le meilleur champ de vision dans son arc frontal avant tout en étant au moins avec un couvert léger. Si un PJ approche à moins de 10 pas et est en ligne de vue il doit lui tirer dessus. Sinon il choisit sa cible parmi celle qui sont à portée en lançant un D6 sur la table suivante :

D6	Cible
1 à 2	Chef PJ le plus proche
3 à 4	PJ sniper le plus proche
5	PJ avec Arme lourde le plus proche
6	PJ le plus proche

PJ sniper désigne le PJ avec l'arme de tir ayant la plus grande portée.

Assassin : Le PNJ choisit une cible dès le début de la partie dont il ne va pas changer jusqu'à son élimination. Pour se faire on lance un D6 :

D6	Cible
1 à 2	Chef PJ le plus proche
3 à 4	PJ sniper le plus proche
5 à 6	PJ avec Arme lourde le plus proche

Il se dirige ensuite vers cette cible pour l'attaquer. Une fois que celle ci est éliminée il choisit une nouvelle cible comme précédemment.

Garde X : Le PNJ se rend vers une zone X indiquée par le scénario. Une fois cette zone atteinte il cherche à se mettre à couvert dans la zone et la défend sans bouger en tirant sur la cible la plus proche, hormis si il n'a pas d'arme de tir, auquel cas il attaque dès un adversaire est à portée de charge.

Patrouille X-Y-Z... : Le PNJ se déplace de la zone X (indiquée par le scénario) à Y, puis jusqu'à Z et ainsi de suite en faisant une boucle une fois toutes les zones traversées. Si un

PJ est en ligne de vue (donc dans l'arc avant et non situé à plus de 3 pas en étant Indécelable) le PNJ se comporte alors comme un soldat tant qu'il a des PJ en ligne de vue. Sinon il reprend sa patrouille normalement.

Soignant : Uniquement pour les PNJ dotés d'une compétence de type Guérison. Le PNJ se déplace vers le PNJ blessé le plus proche et utilise sa compétence de type Guérison sur lui. Si un PJ est à portée et qu'aucun PNJ blessé n'est à portée de sa compétence de type Guérison, il attaque le PNJ en question.

Attribut Comportement :

NB : Un PNJ engagé au corps à corps utilise toujours sa deuxième action pour attaquer.

L'attribut Comportement peut correspondre aux comportements suivants :

Marcheur : Le PNJ utilise sa première action pour marcher. La suivante doit être utilisée pour tirer si un PJ est à portée ou pour attaquer au corps à corps.

Fonceur : Le PNJ utilise ses deux actions pour courir si possible.

Prudent : Le PNJ se déplace vers le couvert le plus proche, en courant si possible.

Fuyant : Uniquement pour les PNJ avec arme de tir. Le PNJ se déplace en marchant jusqu'à être à portée de tir. Il peut utiliser sa deuxième action pour tirer dès qu'il est à portée d'un PNJ. Puis il tire et utilise sa deuxième action pour reculer à l'opposé du PJ le plus proche, et ainsi de suite.

Avancée en Zig Zag : Uniquement pour les PNJ dotés de la compétence Zig Zag. La figurine avance en courant en Zig Zag jusqu'à être à portée de tir ou de charge.

Harceleur : Le PNJ se déplace vers le couvert le plus proche, en courant si possible, puis de couvert en couvert jusqu'à être dans l'arc arrière de sa cible puis l'attaque.