

GeneriK

Règle de Richard Gagnol,
Association Terres Chamanes.

Il s'agit d'une règle générique pour mettre en place des escarmouches opposant une dizaine de figurines.

Échelle et éléments de jeu

1 figurine représente un personnage.

1 cm représente environ 1 m.

Le champ de vision d'une figurine est de 180° vers son avant de socle (considérez l'orientation de la tête de la figurine).

Déroulement du tour de jeu

A tour de rôle les joueurs joueront leurs phases d'activations.

Une phase d'activation commence en ciblant une des figurines sous son contrôle et en la faisant agir (course, tir, corps à corps, etc...). Il peut ensuite décider de passer à une autre de ces figurines.

Une phase d'activation peut prendre fin, si:

-Toutes les figurines du joueur ont été activées lors de ce tour.

-Une figurine du joueur se retrouve à terre, blessée ou tuée suite à une action menée lors de cette phase d'activation.

-Une figurine échoue sa tentative d'action héroïque (sur 3 et moins).

Fin de tour de jeu:

Le tour de jeu prend fin dès lors que tous les joueurs mettent successivement fin à leur phase d'activation sans avoir fait agir une de leurs figurines.

Dès lors un nouveau débute, les figurines toujours en jeu retrouvant la totalité de leur action, c'est à dire 2 Dés d'Action (DA), sauf dans le cas des blessés qui n'en auront qu'une (donc 1 dé).

Activation d'une figurine:

Lors de son activation une figurine peut faire diverses actions en payant un coût en DA:

-Tirer sur un adversaire à portée. DA

-Se déplacer de 10 cm en terrain clair et de 5cm en terrain difficile. 1DA

-Courir de 30 cm en terrain clair et 15 cm en terrain difficile. 2DA

-Grimper/descendre/sauter de 5 cm. 1DA

-Attaquer au corps à corps une figurine adverse en contact avec elle. 1DA

-Se mettre à couvert derrière un obstacle. 1DA

-Recharger son/ses armes. 2DA (recharge toutes les armes portées par la figurine)

-Effectuer un tir puissant ou une attaque de corps à corps puissante. 2DA

-Tirer une figurine amie à terre sur 5cm(nécessite de commencer l'action en contact avec elle). 1DA

-Se relever suite à une mise à terre. 1DA

Il n'est pas obligé de dépenser toutes les actions d'une figurine, celles non utilisées pourront être réutilisées lors de ce tour.

Action héroïque:

Une fois tous les DA d'une figurine utilisés, le joueur peut décider de lancer une action héroïque avec elle, un effectuant un jet de dé pour tester l'héroïsme de la figurine sur un résultat de:

-1,2 ou 3 l'action est un échec et entraîne la fin de la phase d'activation du joueur. Plus aucune action héroïque ne pourra être tenté par ce joueur dans ce tour.

-4,5 ou 6 l'action est réussie, la figurine dispose d'un DA à utiliser de suite.

Il n'est possible de ne tenter qu'une action héroïque par figurine lors d'un tour de jeu.

Exception: Pour une figurine blessée, il est possible de combiner son DA avec une action héroïque pour recharger ses armes.

Action d'opportunité (AO):

Pendant la phase d'activation d'une figurine, qui agit dans le champ de vision d'une figurine adverse (en courant ou en tirant), le joueur adverse peut tenter UNE action d'opportunité, en utilisant à 1 DA (courir, tirer ou se mettre à couvert), qui sera déduite de son total de DA pour le tour.

L'AO permet d'arrêter temporairement le déplacement de la figurine adverse, le temps que l'action soit résolue. Une fois résolue la figurine peut terminer son déplacement.

Lors d'un tir: l'AO survient après la résolution du tir de la figurine adverse.

Interaction avec les éléments de jeu.

Dès lors qu'une figurine peut voir tout ou partie d'une figurine adverse en traçant une ligne droite entre les deux, le tir et les actions d'opportunités sont possible.

Pour bénéficier d'un couvert, une figurine doit se trouver juste derrière un élément couvrant au moins d'1/4 son avant et avoir réaliser une action de «se mettre à couvert» en dernière action. Tous tir venant des 180° de l'avant de cette figurine subiront une pénalité de 1.

Une figurine n'est plus à couvert dès qu'elle tir, se déplace, ou attaque au corps à corps; par contre recharger ne fait pas perdre le bénéfice du couvert.

Mise à terre:

Une figurine mise à terre est repoussée de 5cm dans le sens opposé de l'attaque. Si elle tombe d'une hauteur de 5cm ou plus, faites un jet de blessure. Si elle rentre en contact avec une figurine elle l'a met a terre aussi (sans qu'il y ai de recul de 5cm toutefois).

Une figurine mise à terre ne peut faire en première action que se relever.

Tir et corps à corps

Résolution des tirs:

Pour pouvoir tirer, une figurine a besoin de tracer une ligne d'elle vers sa cible (devant être même en partie visible).

La mesure de la distance de tir permettant de savoir si le tir se fait à longue ou courte portée suivant l'arme utilisée. Un tir à longue portée donnant un malus de 1 au dé.

Un résultat de 1 non modifié en tir indique que l'arme est à court de munition et doit être rechargé.

L'attaquant lance un dé en ajoutant les bonus ou retirant les malus de distance, de mise à terre, de compétences ou de «tir précis».

Le défenseur lance un dé au minimum, et s'il le souhaite, pour chacun de ses DA utilisés il lancera un dé en plus.

Si le dé de l'attaquant est supérieur à tous les dés lancés par le défenseur le tir blesse la cible.

Dans tout autre cas rien ne se passe.

Résolution des corps à corps:

Un corps à corps est la seule action possible entre deux figurines (non à terre) en contact socle à socle. Si une figurine est à terre et engagée dans un corps à corps, elle doit se relever avant de pouvoir attaquer son adversaire.

L'attaquant lance un dé en ajoutant les bonus ou retirant les malus, de compétences ou de «coups puissants».

Le défenseur lance un dé au minimum, et s'il le souhaite, pour chacun de ses DA utilisés il lancera un dé en plus.

Si le jet de l'attaquant est supérieur à tous les dés lancés par le défenseur le coup blesse la cible.

Si l'un des jets du défenseur est supérieur au dé lancé par l'attaquant le coup le blesse.

Si y a égalité, rien ne se passe, les figurines sont toujours considérées en corps à corps.

Corps à corps multiple:

Si l'attaquant se retrouve au corps à corps avec plusieurs figurines adverses, le défenseur aura un bonus de +1 à son jet de dé par figurines supplémentaires. Le défenseur désignera la figurine attaquée par l'attaquant pour résoudre le combat.

Tir dans un corps à corps:

Tirer dans un corps à corps est assez risqué, on ne sait jamais qui sera touché...

Résolvez normalement le tir, mais avant de déterminer les blessures, jetez un dé:

-de 1 à 3: le possesseur de la figurine visée par le tir, vous désigne la figurine du corps à corps devant subir le jet de blessure.

-de 4 à 6: la figurine visée par le tir est bien celle touchée.

Résolution des blessures:

Le possesseur de la figurine ayant réussi à blesser, lance un dé:

-1,2 ou 3: Mis à terre et retrait de tous les DA de la figurine pour le tour.

-4 ou 5: Blessé et retrait de tous les DA de la figurine pour le tour.

-6: Hors combat, la figurine est retirée du jeu.

Pour une figurine à terre le jet de blessure se fait avec un bonus de +1.

Une figurine blessée une deuxième fois est considérée comme mise hors combat.

Si les résultat d'un corps a corps est «mis a terre» la figurine adverse peut se déplacer gratuitement pour rester en contact socle à socle avec son adversaire (sauf s'il tombe d'une hauteur).

Mise hors combat et test de moral:

Suite à une mise hors de combat, toutes les figurines amies à 30 cm testent chacune leur moral en jetant un dé. Un résultat de 1 au dé faisant perdre 1 DA.

Fin de partie et déroute

Dès qu'une bande passe à plus de 50% de ses effectifs hors de combat, jetez un dé; si le résultat est supérieur au nombre de figurines encore sous votre contrôle votre bande décide de tourner les talons et partir en déroute. Si le test est réussi, elle continue a se battre normalement, la perte d'un de ses nouveaux membres obligeant à tester a nouveau.

Un joueur peut au début d'une de ses phases d'activation décider de dérouter automatiquement sa bande même si elle n'est pas à moins de 50% de ses effectifs.

Règles avancées

Construction d'une bande:

Vous avez 150 pts de budget pour monter votre bande.

Le chef d'une bande coûte 20pts et permet de choisir gratuitement sa première compétence. Les autres membres coûtent 10pts chacun.

Chacun des membres de la bande, ainsi que le chef peut se voir attribuer 2 armes, et une compétence en payant les coût associés (double colts et doubles pistolets ne comptant que comme une arme).

Il est possible de donner une deuxième compétence à tous membres de la bande, mais alors son coût est doublé.

Dans une même bande il n'est pas possible d'avoir deux fois la même compétence. La seule exception étant la compétence mort vivant qui peut se retrouver plusieurs fois.

Règles de campagne:

Après chaque combat totalisez les points gagnés par votre bande, et ajoutez les points mis de côté, cela représente le budget que vous pouvez dépenser pour acheter de nouveau matériel à vos hommes. Ensuite:

-les membres non blessés peuvent tenter de ramener de l'argent, jetez un dé, ajoutez le nombre de membres participant et la réputation de votre bande, le résultat donnant les points de budget ainsi récupérés.

-les membres non blessés, et n'ayant pas tenté de ramener de l'argent peuvent tenter d'augmenter la réputation de votre bande, jetez un dé et ajoutez le nombre de membres participant, sur un résultat de 6 ou plus vous gagnez 1 point de réputation supplémentaire.

-soignez vos hommes: retirer le statut blessé coûte 5pts. Pour tenter de retirer le statut hors de combat 10pts, mais est soumis à un jet de dé; sur 1 ou 2 votre figurine est morte, sur 3 ou 4 elle passe en statut blessé, et sur 5 ou 6 elle est soignée.

-nourrir et payer la solde de ses hommes, un homme coûtant 2 pts de budget, plus 1pts par compétence et/ou arme.

-achat de matériel, et de nouveaux membres. La première fois que vous atteignez la réputation suivante, vous pouvez acheter une nouvelle compétence à un membre de la bande:

2, 5, 10, 15, 20, 30, puis tous les 10 points.

Règles générales de scénario:

Le joueur ayant la plus faible réputation, jette un dé pour déterminer le scénario qui sera joué, s'il le souhaite il peut relancer UNE fois le dé (le dernier résultat s'appliquant).

Les scénarios se jouent sur des tables faisant 1m20 sur 1m20. Le nombre total de décors à poser sur la table est d'un dé +4.

Les joueurs, en commençant par le plus jeune de joueur, placent un décor à tour de rôle sur la table (au minimum à 10cm de tous autres décors).

Les joueurs jettent chacun un dé celui ayant obtenu le plus haut est déclaré attaquant (relancez le dé en cas d'égalité).

A tour de rôle l'attaquant puis le défenseur placent une de leurs figurines à 10cm de son bord de table. L'attaquant aura la première phase d'activation.

Dans tous les scénarios, si une bande déroute, elle est déclarée perdante, et la bande adverse est alors gagnante.

Scénarios:

1- Baston générale!

La première bande tombant à moins de 50% de pertes est déclarée perdante.

Points de scénario:

- par membre de la bande adverse blessé +5pts, s'il s'agit du chef +10 pts.
- par membre de la bande adverse mis hors combat +10pts, s'il s'agit du chef +15 pts.
- bande gagnante +15pts.
- bande la plus faible en point au début de scénario +5pts.
- réputation du gagnant +2/du perdant -1

2- Qui veut la tête du chef?

La bande ayant son chef mis hors combat.

Points de scénario:

- par membre de la bande adverse blessé +0pts, s'il s'agit du chef +10 pts.
- par membre de la bande adverse mis hors combat +10pts, s'il s'agit du chef +30 pts.
- bande gagnante +10pts.
- bande la plus faible en point au début de scénario +5pts.
- réputation du gagnant +1/du perdant 0

3- Ce soir c'est ravioli

Aucun élément de terrain ne peut être placé en milieu de table, à la place se trouve un marqueur objectif. L'objectif est dit contrôlé si un membre de sa bande est au contact socle à socle sans qu'aucun adversaire (non mis à terre) le soit.

La bande contrôlant 3 tours de suite l'objectif est déclarée gagnante.

Points de scénario:

- par membre de la bande adverse blessé +0pts, s'il s'agit du chef +5 pts.
- par membre de la bande adverse mis hors combat +5pts, s'il s'agit du chef +10 pts.
- bande gagnante +15pts. Si victoire par contrôle de l'objectif +15pts.
- bande la plus faible en point au début de scénario +5pts.
- réputation du gagnant +1/du perdant -1

4- Duel d'honneur et coups fourrés

Avant d'effectuer le placement des figurines les joueurs désignent secrètement un champion qui est placé au milieu de la table. Les champions sont considérés en corps à corps.

Points de scénario:

- par membre de la bande adverse blessé +0pts, s'il s'agit du chef ou du champion +5 pts.
- par membre de la bande adverse mis hors combat +5pts, s'il s'agit du chef +10 pts, s'il s'agit du champion +20 pts.
- bande gagnante +15pts.
- bande la plus faible en point au début de scénario +5pts.
- réputation du gagnant +2/du perdant -1

5- C'est par là la sortie

La bande qui arrive à faire sortir par le bord de table adverse 2 de ses membres est déclarée gagnante.

Points de scénario:

- par membre de la bande adverse blessé +0pts, s'il s'agit du chef 5pts.
- par membre de la bande adverse mis hors combat +5pts, s'il s'agit du chef +10 pts.
- bande gagnante +15pts.
- bande la plus faible en point au début de scénario +5pts.
- par membre ayant réussi à sortir par le côté adverse +10pts.
- réputation du gagnant +1/du perdant 0

6- Saccage

Avant le placement des bandes, les joueurs placent deux objectifs dans leur zone de déploiement. Une figurine non engagée dans un corps à corps peut saccager un objectif adverse pour 1DA.

Si une bande arrive à saccager tous les objectifs adverse elle est déclarée gagnante.

Points de scénario:

- par membre de la bande adverse blessé +0pts, s'il s'agit du chef 5pts.
- par membre de la bande adverse mis hors combat +5pts, s'il s'agit du chef +10 pts.
- bande gagnante +15pts.
- bande la plus faible en point au début de scénario +5pts.
- par objectif saccagé +10pts.
- réputation du gagnant +2/du perdant 0

Compétences:

1 «Pieds-plat» -5pts

En terrain clair un DA ne permet de se déplacer que de 5cm.

2 «Sang froid» 5pts

Relance du jet de moral si le joueur le souhaite.

3 «Sac à gnôle» 5pts

Pour un DA permets de retirer le statut blessé de la figurine une fois par partie.

4 «Même pas mal» 15pts

Vous pouvez faire relancer le dé de blessure de votre adversaire. Le nouveau résultat devant être appliqué.

5 «Pois sauteur» 10pts

Permits à la figurine de se relever sans dépenser 1 DA quand elle est activée.

6 «Boucher» 10 pts

S'il gagne un corps à corps, permets de mettre hors combat automatiquement son adversaire s'il est au sol.

7 «Tir d'élite» 15pts

Réalise ses tirs précis avec un bonus de +2 au lieu de +1.

8 «Expert en corps à corps» 10pts

Réalise ses attaques de corps à corps puissantes avec un bonus de +2 au lieu de +1.

9 «Veinard» 5pts

Une fois par partie oblige votre adverse à relancer un dé d'attaque (tir ou corps à corps) le prenant pour cible.

10 «Chargez!!!» 20 pts

Pour 2 DA, vous pouvez avancer de 10cm (en ligne droite et en terrain clair seulement) toutes ou partie des figurines amies (non a terre, ou en corps à corps) à 20 cm de la figurine.

11 «Héros ou fou...» 10 pts

La figurine a un bonus de +1 pour son jet d'action héroïque.

12 «Mort vivant» 10 pts

Tous dés de blessure contre cette figurine subissent un malus de 1.

Cette figurine réussit toujours les tests de moral suite à une mise hors de combat.

13 «Grosse moustache» 5pts

Ce signe de sagesse et d'expérience permet une fois par partie de relancer un dé pour toucher au tir ou au corps a corps.

14 «Tas de muscle» 5pts

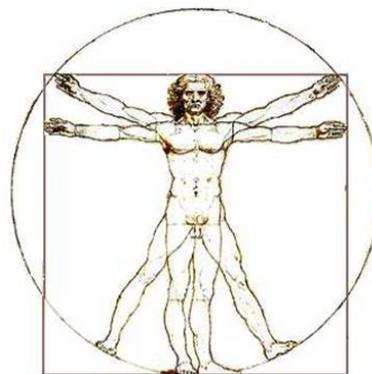
Permits de tirer une figurine amie sur 10 cm au lieu de 5cm pour 1DA quelque soit le terrain.

15 «Coureur des bois» 5 pts

En terrain difficile permets de se déplacer de 10 cm au lieu de 5cm par DA.

16 «Tremblote» -5pts

Effectue les tirs à longue portée avec un malus de 2 au lieu de 1.



Homme de Vitruve

17 «Pas très fin le type» 0pts

Dès qu'il est activé, jetez un dé:

1- Un papillon se pose sur son nez, retirez lui tous ses DA.

2,3,4,5-Rien de spécial.

6- Rouge de colère (pour une raison inconnue) il décide d'aller biffer un type en face. Sans pertes de DA, avancez de 10 cm vers l'adversaire le plus proche.

18 «Mauvaise réputation» 15pts

Un adversaire souhaitant l'attaquer au corps à corps, doit (une fois ces DA utilisés pour mener l'attaque) tester son moral. En cas d'échec le figurine perd tous ses DA restant et entraîne une fin d'activation.

19 «Pôvre p'tite chose sans défense» 10pts

Si elle est à terre, attaquer cette figurine coûte 1DA de plus.

20 «Propos orduriers» 10 pts

Pour 1 DA vous pouvez cibler un adversaire dans votre ligne de vue à 30 cm (même s'il est à couvert) pour lui faire perdre 1 DA.

21 «Big Boss» 20pts

Cette figurine a de base 3 DA et 2DA si elle est blessée.

Armement Western:



- Couteau -/- 5pts
+1 au dé de corps à corps.
- Fusil de chasse 30/- 10pts
Sur un résultat de mis à terre fait reculer la cible de 10 cm au lieu de 5cm.
- Winchester 30/60 15pts
Se recharge avec 1DA au lieu de 2.
- Fusil à bison 40/80 15 pts
A courte portée donne un bonus de +1 au jet de blessure.
- Colt 20/30 10pts
Se recharge avec 1DA au lieu de 2.

Wild Bill Hickok

- Double colt 20/30 15pts
Pour 2DA permet de résoudre 3 tirs.
- Colt long 20/40 15pts
Se recharge avec 1DA au lieu de 2.
+1 au jet de blessure à courte portée.
- Derringer 20/- 5pts
-1 au jet de blessure.
- Jeu de carte -/- 15pts
Une fois par phase d'activation, pour 1DA fait perdre de 0 à 2DA à un adversaire à vue dans les 10 cm (non utilisable au corps à corps). Un jet de dé est fait:
 - 1 ou 2: pas de perte de DA.
 - 3 ou 4: perte de 1DA.
 - 5 ou 6: perte de 2DA.

Armement Pirates:

* : arme de corps à corps

-Épée/sabre* -/- (10pts)

Au corps à corps si l'adversaire n'est pas lui aussi équipé d'une épée remporte les corps à corps sur les égalités.

-Arme de corps à corps à deux mains* -/- (15pts)

+1 au jet de blessure au corps à corps.

-Couteau/ Hache d'abordage/ armes diverses de corps à corps* -/- (5pts)

+1 au corps à corps contre une figurine sans arme de corps à corps.

-Deux armes de corps à corps* -/- (15pts)

Pour 2DA permet de résoudre 3 corps à corps.

-Crochet* -/- (5pts)

Pour 1DA fait perdre 1DA à une figurine adverse en combat au corps à corps.

-Tromblon 20/- (15pts)

Sur un résultat de mis à terre fait reculer la cible de 10 cm au lieu de 5cm.

-Pistolet à poudre 20/40 (15pts)

Après un tir l'arme est considérée comme déchargée.

-Deux pistolet à poudre 20/40 (20pts)

Pour 2DA permet de résoudre 1 tir puissant puis un tir normal. Les 2 pistolets étant ensuite déchargés.

-Fusil à poudre 20/60 (20pts)

Après un tir l'arme est considérée comme déchargée.

-Couteau de lancé 20/- (10pts)

Arme de tir ne nécessitant aucun rechargement.

-Perroquet de «combat» -/- (10pts)

Une fois par phase d'activation, pour 1DA fait perdre de 0 à 2DA à un adversaire à vue dans les 10 cm (non utilisable au corps à corps). Un jet de dé est effectué:

-1 ou 2: pas de perte de DA.

-3 ou 4: perte de 1DA.

-5 ou 6: perte de 2DA.



*Edward Teach alias
Barbe noire*

Armement seconde guerre: (budget non réalisé encore)

- Baïonnette -/-
+1 au jet de blessure au corps à corps
- Fusil 30/60
+1 au tir à courte portée.
- Pistolet mitrailleur 20/40
Pour 2DA permets de résoudre 3 tirs.
- Pistolet/revolver 20/30
Se recharge avec 1DA au lieu de 2.
- Grenade 20/-
Si le tir est réussi, jetez un dé pour les toutes figurines à 10 cm, sur 4+ elles sont mises à terre.
- Mitrailleuse légère 30/60
A courte portée donne un bonus de +1 au jet de blessure.
Pour 2DA permets de résoudre 3 tirs.
- Mitrailleuse lourde 40/80
+1 au jet de blessure.
Pour 2DA permets de résoudre 3 tirs.
- fusil de sniper 40/100
Tir précis avec un bonus de +1, cumulatif avec la compétence «tireur d'élite».
- mortier léger 40/100
Ne peut pas tirer à courte portée.
Si le tir est réussi, jetez un dé pour les toutes figurines à 10 cm, sur 4+ elles sont mises à terre.

Armement Médiéval/Médiéval fantastique:

(budget non réalisé encore)

* : arme de corps à corps

-Épée/sabre* -/-

Au corps à corps si l'adversaire n'est pas lui aussi équipé d'une épée remporte les corps à corps sur les égalités.

-Arme de corps à corps à deux mains* -/-
+1 au jet de blessure au corps à corps.

-Armes diverses de corps à corps* -/-
+1 au corps à corps contre une figurine sans arme de corps à corps.

-Deux armes de corps à corps* -/-
Pour 2DA permet de résoudre 3 corps à corps.

-Tromblon
Sur un résultat de mis à terre fait reculer la cible de 10 cm au lieu de 5cm.

-Pistolet à poudre 20/40
Après un tir l'arme est considérée comme déchargée.

-Deux pistolet à poudre 20/40
Pour 2DA permet de résoudre 1 tir puissant puis un tir normal. Les 2 pistolets étant ensuite déchargés.

-Fusil à poudre 20/60
Après un tir l'arme est considérée comme déchargée.

-Couteau de lancé, fronde 20/-
Arme de tir ne nécessitant aucun rechargement.

-Arbalète 20/40
+1 au jet de blessure à courte portée.
Après un tir l'arme est considérée comme déchargée.

-Arc 20/60
Après un tir l'arme est considérée comme déchargée.
-1 au jet de blessure à longue portée. Rechargement 1DA.

-Bouclier -/-
Une fois par tour obligez votre adversaire à relancer son jet d'attaque de corps à corps ou de tir.

-Armure légère (cuir et maille) -/-
Avant que cette figurine soit blessée lancez un dé, sur un résultat de 6, le jet de blessure est annulé.

-Armure complète -/-
Action de grimper impossible. Action de courir à 5cm au lieu de 10 cm.
Avant que cette figurine soit blessée lancez un dé, sur un résultat de 5 ou 6, le jet de blessure est annulé.



*La bataille contre les
Rustauds à Saverne
(1526)*

Marqueurs de jeu:

