

Règles au un pour un.

(Bientôt ici une bête d'illustration faite par des vrais illustrateurs comment c'est trop la classe !)

<i>Règles au un pour un.</i>	1
<i>Introduction.</i>	3
<i>Composition d'une Bande.</i>	3
<i>Personnages.</i>	3
Le Chef :	3
Les Sous-chefs :	3
Les Sous-fifres :	3
Caractéristiques des personnages.	4
Mouvement (Mvt) :	4
Commandement (CD) :	4
Capacité de tir (CT) :	4
Corps à Corps (CCC) :	4
Force (F) :	4
Résistance (R) :	4
Point de Vie (PV) :	4
Coût :	4
<i>Déploiement.</i>	4
<i>Activation des personnages.</i>	5
<i>Description d'un tour.</i>	5
Phase d'activation.	5
Les Actions Actives (AA) disponibles.	5
Les Actions Passives(AP).....	7
Tableau des dommages.....	8
Fin du tour.	8
Tableau des personnages.	8
Tableau des armes de tir	10
Tableau des armes de corps à corps.....	12
Tableau des équipements	13
<i>Principe de campagne.</i>	14
Gain d'expérience.	14
Retour des mis hors de combat.	14
Utilisation de l'expérience.	16
Tableau des améliorations disponibles via l'expérience.....	17

Introduction.

Ces règles sont adaptés pour pouvoir jouer des parties très rapides en escarmouche, voyant s'affronter deux bandes ou plus composées de figurines.

Elles ont été écrites assez génériquement afin de pouvoir s'adapter aux multiples univers touchés par le monde de la figurine.

Ici, c'est un peu à l'envie, on peut composer une bande d'une seule et même « faction » ou « race », ou bien essayer de composer avec une bande multiculturelle.

J'ai écrit cela dans un esprit d'initiation au départ, histoire de faire jouer des amis non ou peu joueur à quelque chose de fun, rapide et sans trop de complication. Dans ce jeu, les Chefs et Sous-chefs (appellation générique des profils représentant des personnages hors du commun) sont très forts et peuvent difficilement mourir, par contre, les sous-fifres (appellation générique des hommes de mains dans les films qui se font descendre à tire-larigot) sont faibles et ne compensent leur manque évident de qualités pugilistiques que par le nombre.

Les seules vraies contraintes sont l'échelle des figurines d'une même partie et la cohérence des univers abordés (mais si vous voulez voir Gengis Khan débouler sur une unité de tirailleurs Allemand, vous avez le droit hein).

Composition d'une Bande.

Une bande est généralement composée de 3 à 10 figurines, voir plus s'il s'agit d'une vieille bande qui a accumulé plein de points histoire de grossir ses rangs.

Voilà la liste de composition de base :

1 Chef, de 0 à 2 sous chefs et de 1 à X sous fifres.

Cette liste n'est pas immuable, certaines « races » ou factions se voient avec des modifications d'effectif.

Personnages.

Les personnages sont représentés par des figurines, dont l'échelle importe peu (sauf que tous les personnages en jeu doivent sensiblement être de la même échelle). Les armes et l'équipement représentés sur la figurine figurent dans le jeu. Certains équipements peuvent ne pas nécessiter une représentation (potions voir une corde) mais leur présence dans l'inventaire de la figurine doit être indiquée aux autres joueurs.

Lors d'une campagne, si un personnage change d'arme et d'armure, il vaut mieux changer la figurine car jouer un gros bourrin en armure par un maigrichon armé d'une faux, c'est un peu léger et surtout les autres joueurs auraient tendance à ne pas le prendre au sérieux.

Le Chef :

C'est celui qui dirige la bande. Il possède trois points d'actions et est capable de « prêter » son commandement sous certaines conditions aux autres figurines de la bande.

C'est aussi celui qui fait dérouter sa bande s'il se fait mettre hors de combat ou tuer durant la partie. Il fait partie des « héros », il possède plus de cases d'expérience que les sous-fifres et peut donc devenir encore plus fort.

Les Sous-chefs :

Se sont les lieutenants ou bras droit du chef. Ils sont un peu moins forts mais peuvent eux aussi prêter leur commandement aux autres figurines lors des tests nécessitant cette caractéristique. Ils ne possèdent que deux points d'action.

Les Sous-fifres :

Parents pauvres des personnages, ils ne sont là que pour la force du nombre. Mais il se peut qu'ils deviennent des personnages à part entière dans une bande, en ayant survécu assez longtemps pour accumuler assez d'expérience afin d'évoluer et de passer du côté des « héros » de la bande.

Caractéristiques des personnages.

Chaque personnage possède plusieurs caractéristiques qui permettent de résoudre les situations de combat et de moral.

Mouvement (Mvt) :

Donne la distance de déplacement normale e pas d'un personnage.

Un pas dans le jeu est déterminé selon l'échelle des figurines utilisées pour le jeu.

Par exemple, si vous jouez avec des figurines au 1 / 72^{ème}, un pas sera représenté par 20 mm.

Pour des figurines entre 25 et 30 mm, un pas correspondra à 1 pouce (ou 25 mm en arrondissant).

Commandement (CD) :

Cela donne une indication sur le charisme et le moral des troupes. Un personnage avec un haut commandement sera capable de faire tenir ses alliés au combat et lui-même ne fuira pas facilement.

Capacité de tir (CT) :

Détermine l'habileté d'un personnage à utiliser des armes de tir.

Corps à Corps (CCC) :

Détermine la capacité de combat au corps à corps d'un personnage.

Force (F) :

Cette capacité détermine la puissance d'un coup donné, elle correspond soit à la puissance de feu d'une arme de tir, soit à la puissance du personnage (force) plus la force que peut apporter une arme de corps à corps.

Résistance (R) :

Détermine la constitution d'un personnage. C'est ce qui permet de voir si un personnage est résistant et encaisse bien les coups ou les tirs reçus.

Point de Vie (PV) :

C'est l'espérance de vie d'un personnage. Chaque blessure reçue non sauvegardée fait perdre un ou plusieurs points de vie. Un personnage tombant à 0 PV devient hors combat. Si les PV tombent en dessous de 0, il est définitivement mort et retiré du jeu.

Coût :

C'est le coût en point de bande d'un personnage. Plus un personnage est puissant ou équipé d'armes ou d'équipement évolués ou puissant, plus il coûtera cher en point.

Cette valeur permet de faire s'affronter des bandes équilibrées.

Déploiement.

Une fois que les bandes sont créées, on déploie les personnages sur la table de jeu. Pour permettre une partie rapide, il est conseillé d'avoir au moins 20 pas entre deux zones de déploiement.

Je vous conseille de mettre beaucoup de décors sur la table, des infranchissables et des décors sur lesquelles les personnages pourront monter, car le placement et la domination d'un personnage par un autre est un facteur utilisé dans la résolution des tirs et de certains combats.

La taille de la surface de jeu dépend vraiment du nombre de personnages par bande et du nombre de bandes en jeu.

Par exemple, pour deux bandes de 6 personnages, une surface de 80 x 100 cm suffit pour avoir une partie rapide avec des corps à corps qui arrivent assez rapidement.

Si vous y incluez une autre bande à effectif similaire, il vaut mieux dans ce cas passer à 80 x 120 cm ou 100 x 100 cm. C'est tout d'abord à vous de juger, la logique simplifie parfois bien des choses.

Activation des personnages.

Les personnages sont activés alternativement à chaque tour.

Au début de chaque tour, tous les joueurs lancent un dé à 6 faces. Ils ajoutent au score obtenu le nombre de sous-fifres qu'ils possèdent dans leur bande.

C'est le plus grand score qui commence suivis de celui juste en dessous etc.

S'il y a une égalité, c'est celui qui possède le moins de sous-fifres qui commence. S'il y a encore une égalité, on relance le dé.

Description d'un tour.

Chaque tour est composé d'une ou deux phases d'activation par joueur.

Le premier joueur lance 1d6, cela va lui donner le nombre maximum de personnages qu'il va pouvoir activer durant le tour.

Une fois que ces personnages ont été activés, le joueur suivant lance lui aussi le dé et active ses personnages.

Une fois que les joueurs ont activés leur première vague de personnage, ceux qui ont encore des personnages à activer le font, les activant tous dans l'ordre d'activation établi.

Phase d'activation.

Un personnage possède entre deux et trois points d'action (PA) par tour de jeu.

Il peut les dépenser pour effectuer des actions choisies, dite « Actions Actives ». Il se peut qu'il doive aussi effectuer, durant son activation ou en dehors, des actions qu'il n'a pas choisies, elles sont nommées « Actions Passives ». Ces actions peuvent ou non être utilisées dans le jeu, elle ajoute une part « d'humanité » aux personnages en provoquant des réactions que les joueurs ne contrôlent pas.

Les Actions Actives (AA) disponibles.

Marcher, 1 PA.

Les personnages se déplacent de la totalité de son mouvement.

Il y a trois types de terrain dans lequel évolue un personnage. Dégagé, difficile et infranchissable.

Un terrain dégagé permet de se déplacer de la totalité de son mouvement.

Un terrain difficile ne permet d'utiliser que la moitié de son mouvement. Un pas de déplacement en terrain difficile « brûle » deux pas de Mvt.

Un terrain infranchissable ne peut pas être parcouru.

Courir (2PA).

Le personnage se déplace de une fois et demi son mouvement. En terrain difficile, il se déplacera de une fois et demi son mouvement le tout divisé par deux.

Si un personnage se déplace (Marcher ou courir), s'arrête avant la fin de son mouvement pour effectuer une AA ou une AP, on considère que l'action de déplacement est terminée. S'il veut finir son mouvement, il doit dépenser des points d'actions pour refaire un mouvement.

Tirer (1 PA).

Le personnage utilise une arme de tir qui n'est pas considérée comme étant une arme à rechargement lent ou une arme lourde.

Tirer avec une arme à rechargement lent ou une arme lourde (2 PA).

Le personnage tir soit avec une arme à rechargement lent (fusil à un coup, mousquet, arc, arbalète) ou une arme lourde (mitrailleuse, lance roquettes, etc.).

Pour pouvoir tirer, un personnage doit voir la cible, il faut qu'elle se trouve dans sa ligne de vue, la cible doit être à portée de l'arme utilisée. On ne peut pas prendre pour cible un ennemi engagé au corps à corps avec un allié sauf cas spécial. Si une règle ou une compétence le permet, il faut

compter le nombre d'alliés dans le corps à corps et faire un jet de couvert selon la portée. Si un de ces jet de couvert est raté, c'est la figurine concernée qui subit la touche, sinon, c'est la cible de départ. On lance 1d6 et on y applique les différents bonus et malus, par rapport à la CT du personnage, le résultat doit être supérieur ou égal à cette valeur.

Pour voir si le tir inflige des dommages, on regarde la force de l'arme, et on la compare à la valeur de résistance plus celui de l'armure du personnage. Ces valeurs sont à confronter dans le tableau des dommages, qui indique le score minimum à obtenir sur 1d6 pour infliger des dommages. Chaque dommage infligé est un PV en moins.

Lors de l'utilisation d'armes dites « archaïques », un 1 sur un jet de tir à des conséquences malheureuses pour son utilisateur.

Dans le cas de l'utilisation d'armes à feu à poudre noire (mousquets, pistolets à poudres, canons, etc) un 1 sur le jet donne lieu à un accident de tir. On jette 1d6. Sur un 1, l'arme explose, elle touche automatiquement son porteur ou les figurines à proximité (3 pas dans le cas des pièces d'artillerie) avec la force de l'arme. Ces incidents de tir ne sont évités que si le personnage possède des compétences spéciales qui empêchent ce genre d'incident.

Dans le cas d'armes de jet ou de tir sans poudre (arc, arbalète), on trace une ligne du tireur à la cible. Ensuite, on regarde quelles figurines se trouvent avant la cible et on lance 1d6 à chacune. La première qui fait 6 se prend la flèche à la place de la cible et on effectue les dégâts comme un tir normal.

Dans le cas des armes modernes, sauf pour les pièces d'artilleries, le 1 ne génère qu'un enrayement de l'arme. On jette 1d6 et sur un 6 l'arme est tout simplement inutilisable pour la partie et les parties suivantes quand l'incident se déroule dans le cadre d'une campagne. Les pièces d'artillerie n'explosent pas (les armes moderne sont beaucoup plus fiables qu'avant.

Lignes de vue et couverts pour le tir.

Une ligne de vue est une ligne droite entre un tireur et sa cible. Si le tireur ne voit pas sa cible, il ne peut pas tirer dessus à moins qu'il ne dispose d'un équipement pouvant repérer autrement sa cible. Pour vérifier si un personnage bénéficie du couvert, il faut se mettre en vue de la figurine si c'est possible.

Dès qu'un personnage visé est recouvert à plus de 50% par un obstacle, on considère qu'il bénéficie d'un couvert. Quand un personnage lui tire dessus, il devra faire un jet de dé par obstacle qui pourrait servir de couvert.

Jet de couvert.

Chaque obstacle entre le tireur et sa cible fait faire un jet de couvert au tireur.

Si l'obstacle se trouve à portée courte, le tireur le passe en faisant 3+ sur 1d6.

S'il est à portée moyenne, il le passe à 4+ sur 1d6.

S'il est à portée longue, 5+.

Charger au corps à corps (1PA ou 2 PA si la charge est ratée).

La charge indique un mouvement du personnage pour entrer au contact avec un ou plusieurs personnages ennemis afin de les engager au corps à corps. Il se déplace jusqu'à une fois et demi la longueur de son Mvt et doit arriver au contact. S'il n'arrive pas au contact l'action devient Courir et coûte au final 2 PA. Si l'action coûte 2 PA mais qu'il ne reste qu'un PA au personnage, in ne se déplace que de la moitié de son mouvement, et s'il est en terrain difficile in ne se déplace pas. La charge réussie donne +1 en force aux prochaines attaques de l'activation en cours.

Frapper (1PA).

Déclenche une attaque au corps à corps contre un personnage engagé.

Pour frapper, le personnage doit lancer 1d6 auquel on applique les différents bonus et malus, le résultat doit être supérieur ou égal à la valeur de la CCC du personnage. Si le coup porte, on regarde si le coup inflige des dommages. Pour cela on regarde le score de la force du personnage plus celui de l'arme, et on le compare à la valeur de résistance plus celui de l'armure du personnage. Ces valeurs sont à confronter dans le tableau des dommages, qui indique le score minimum à obtenir sur 1d6 pour infliger des dommages.

Chaque dommage infligé est un PV en moins.

Fuir un corps à corps (1PA par ennemi engagé au corps à corps).

Le personnage se désengage d'un corps à corps, il se déplace de la moitié de son mouvement loin de l'engagement, même en terrain difficile.

Chaque allié présent à moins de 1 pas de lui (même si cet allié est engagé au corps à corps)

« annule » un ennemi présent pour le calcul des PA à dépenser pour se désengager, mais le coût minimum reste 1 PA.

Les Actions Passives(AP).

Ces actions sont facultatives, mais une fois que vous avez décidé de les utiliser, il faut les utiliser tout le long de la partie. Vous pouvez aussi choisir de n'utiliser que quelques unes de ces actions, mais mettez-vous d'accord avec les adversaires avant de jouer.

Test de charge.

Si un joueur décide de faire charger un personnage, s'il s'agit d'un personnage d'un meilleur niveau, il faut faire le test. Par exemple, un sous-chef et un sous-fifre devront faire ce test s'ils veulent charger un chef. Le personnage désirant charger lance 2d6 et si le résultat est inférieur ou égal à son commandement, il peut charger. S'il rate, il n'a pas le cran pour charger et doit transformer sa charge en un déplacement à l'opposé du personnage qu'il désirait charger. Par contre, il perd les PA d'une charge, et il ne peut pas courir.

Lors du test, le personnage gagne +1 à son commandement par allié présents à moins de 3 pas de lui.

Etre chargé.

Si un personnage se fait charger par un personnage d'un meilleur niveau, il doit faire ce test. Il lance 2d6 et si le score est inférieur ou égal à son commandement, le test est réussi et le personnage est prêt à recevoir la charge. Sinon, il lance 1d6 et sur 5 ou 6 il peut effectuer un déplacement de 1d3 pas en arrière de la charge. S'il ne peut pas reculer du score indiqué par le dé, il perd 1 à sa résistance si le personnage qui le charge arrive au contact.

Lors du test, le personnage gagne +1 à son commandement par allié présents à moins de 3 pas de lui.

Apercevoir l'ennemi.

Si un personnage voit surgir dans sa ligne de vue et ce pour la première fois de la partie un personnage de meilleur niveau, il doit faire ce test. Il lance 2d6 et si le score est inférieur ou égal au commandement, il peut tirer gratuitement (si c'est possible) et rester où il se trouve. S'il le rate, il se déplace de 1d3 pas dans une direction qui peut lui permettre d'être hors de vue de l'ennemi sinon il prend la direction qui l'en éloigne le plus.

Lors du test, le personnage gagne +1 à son commandement par allié présents à moins de 3 pas de lui.

Subir un tir.

Si un personnage se fait tirer dessus par une arme qui possède une force plus grande que la sienne (ou s'il ne possède pas d'arme de tir) doit effectuer ce test. Il lance 1d6 et si le score est inférieur ou égal à son commandement, il est réussi. Sinon, le personnage visé doit se déplacer soit de 1d3 pas vers le couvert le plus proche soit en arrière s'il n'y a pas de couvert à la distance indiquée par le dé. Ce test est effectué après les blessures éventuelles reçues par le personnage.

Lors du test, le personnage gagne +1 à son commandement par allié présents à moins de 3 pas de lui.

Tableau des dommages.

Chaque 6 avec un dé sur le tableau des dommages (bonus et malus inclus) est un dommage automatique, et chaque 1 (avec bonus et malus inclus) est un échec automatique.

R\F	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	4+	3+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
2	4+	4+	4+	3+	3+	2+	2+	2+	2+	2+
3	5+	4+	4+	4+	3+	3+	2+	2+	2+	2+
4	5+	5+	4+	4+	4+	3+	3+	2+	2+	2+
5	6+	5+	5+	4+	4+	4+	3+	3+	2+	2+
6	6+	6+	5+	5+	4+	4+	4+	3+	3+	2+
7	6+	6+	6+	5+	5+	4+	4+	4+	3+	3+
8	6+	6+	6+	6+	5+	5+	4+	4+	4+	3+
9	6+	6+	6+	6+	6+	5+	5+	4+	4+	4+
10	6+	6+	6+	6+	6+	6+	5+	5+	4+	4+

Fin du tour.

Si une bande à perdu son chef durant un tour ou que plus de la moitié de l'effectif de départ est mort ou hors de combat, chaque personnage encore vivant et non hors de combat devra faire un test de commandement selon soit son Cd soit selon un Cd supérieur d'un personnage se trouvant à moins de 4 pas de lui. Toutefois, si ce personnage a déjà raté son test de commandement, il ne peut être utilisé pour faire un autre test de commandement.

On commence par les valeurs de commandement les plus hautes vers les plus basses.

Chaque personnage ayant raté ce test devront se diriger vers le bord de table le plus proche et ne pourront pas charger ou tirer sur un ennemi. S'ils ne sont pas sortis de la surface de jeu à la fin du tour suivant, ils peuvent retenter un test de commandement.

Le test de commandement se fait ainsi : on lance 2d6 et le score doit être inférieur ou égal au commandement utilisé pour le test.

On compte les points de victoires s'il y a lieu de les compter.

Un chef ennemi mis hors de combat : 10 PV.

Un chef ennemi tué : 15 PV.

Un sous chef mis hors de combat : 8 PV.

Un chef ennemi mis tué : 10 PV.

Un sous fifre mis hors de combat : 5 PV.

Un sous fifre tué : 8 PV.

Tableau des personnages.

Ce tableau apporte des profils type, sans aucuns soucis de « races » ou d'origine ou d'historique des personnages ou de la faction.

Une liste plus loin dans les règles donne une idée des bonus ou malus inhérents à mon idée des univers pouvant utiliser cette règle. Libre à vous d'utiliser ou non ces bonus malus, je fais en sorte que cela donne toujours au final une « faction » ou « race » avec ses avantages et ses défauts.

Type	Mvt	Cd	CT	CCC	F	R	PV	Coût
Chef	9	11	3+	4+	5	4	4	50
Sous chef	8	8	4+	5+	4	3	3	25
Sous fifre	6	6	5+	6+	3	2	2	10

Listes facultative des bonus ou malus selon les univers de jeux.

Médiéval fantastique et space-opera.

Race humaine.

Les sous-fifres gagnent 1 au commandement et la capacité de tir de tous les personnages est améliorée de 1. Peuvent enrôler des gobelins – snotlings.

Race ork.

Résistance améliorée de 1 pour tous les personnages ainsi que la capacité de combat au corps à corps. Le chef et les sous-chefs perdent 1 au commandement. Peuvent enrôler des gobelins – snotlings.

Race Elfique.

La capacité de tir de tous les personnages est de 3+. Les sous-chefs et sous-fifres ont leur commandement amélioré de deux mais ils ont une résistance de 3 pour le chef et les sous-chefs de 2.

Race Naine.

Le mouvement de tous les personnages est diminué de 2 pas. Tous les personnages ont une résistance de 4 et les sous-fifres ont une CT de 4+.

Race des hommes-rats.

Les personnages ignorent les terrains difficiles, le mouvement de chaque personnage est augmenté de 2 pas. La CT des sous-chefs et sous-fifres est de 3+, celle du chef de 2+. Tous les personnages ont -1 en force, en résistance et en commandement. Peuvent enrôler des gobelins – snotlings.

Race Gobeline – Snotling.

Contrairement aux autres races, on peut y enrôler jusque 3 sous-chefs.

Une bande peut choisir, à la place d'un chef gobelin – snotlings, un chef Orc. Dans ce cas, ce chef prend le profil d'un chef orc mais coûtera le prix normal d'un chef. Son commandement reste celui d'un chef orc normal.

Les gobelins – snotlings peuvent aussi être intégrés dans une bande orc mais pas en tant que chef ou sous-chef. Ils coûtent alors la moitié des points de leur enrôlement.

Dans une bande de gobelins – snotlings, chaque personnage ne coûte que la moitié de points par contre les armes coûtent une fois et demi leur prix normal. Ce qui fait que les premières armes gratuites ont quand même un coût, elles coûtent la moitié du prix au lieu d'être gratuites.

+ 2 pas en Mvt.

CT améliorée de 1 pour le chef et de 2 pour Sous-chefs et sous-fifres.

Cd de 9 pour le chef, de 7 pour les sous-chefs et de 5 pour les sous-fifres.

Mais, le cd de chaque personnage est amélioré de 1 (maximum de 11) pour chaque personnage de la même bande présent à moins de 2 pas.

Race d'hommes-serpents.

Moins 1 Pas en Mvt pour tous les personnages.

Cd 10 pour les sous-chefs et de 9 pour les sous-fifres.

CT modifiée de 1 (exemple : 3+devient 4+) mais maximum de 6+.

Résistance améliorée de 2 (Armure écailleuse naturelle) pour les chefs et sous-chefs, de 1 pour les sous-fifres.

Race Alien non-définie.

Selon l'apparence du personnage : soit une vitesse améliorée mais une résistance moindre (-1 en R pour 2 pas de mouvement en plus) soit un commandement amélioré mais une CT moindre (1 pour 1). Soit une CCC et un F améliorée pour un Mvt et un R Moindre (2 pas pour 1 point, 1 point pour 1 point). Ces améliorations sont à valider par les opposants.

Tableau des armes de tir

Le coût des armes équipant les personnages est à prendre en compte dans le coût total de la bande.

Si les règles sont utilisées dans un univers moderne ou post apocalyptique, le premier pistolet ou revolver d'un personnage est gratuit.

Les armes sont dotées de trois portées différentes, Portée Courte (PC), portée Moyenne (PM) et Portée Longue (PL). Ces portées donnent des bonus et malus à la capacité de tir.

PC : CT - 1 (exemple, une CT de 3+ passe à 2+), minimum 2.

PM : CT (aucun modificateur).

PL : CT + 1 (exemple, une CT de 3+ passe à 4+), maximum 6.

Un autre facteur modificateur d'une valeur de tir est la position d'un personnage par rapport à un autre. Si le tireur se trouve au dessus de sa cible, il bénéficie d'un bonus de 1 au tir (4+ devient 3+). Au contraire, s'il tire sur un personnage situé au dessus de lui, il perd 1 sur son tir (4+ devient 5+).

Une CT, même modifiée, ne peut pas passer en dessous de 2 ni au dessus de 6. Si par exemple la portée modifie la CT à 7, le tir est tout simplement impossible.

Cibles : cela représente le nombre de cible distante de maximum un pas les unes des autres que peu toucher une arme lorsqu'elle fait feu.

Par exemple, si un personnage tire sur un group de trois personnages qui sont espacés à moins de 1 pas les uns des autres, avec un pistolet, il choisi le premier qui arrive dans sa ligne de vue.

S'il tire avec un pistolet mitrailleur, il lancera un dé pour chaque cible qu'il peut toucher avec son arme, c'est-à-dire dans cet exemple trois dés.

Mais, les deuxièmes et troisièmes cibles bénéficieront d'un bonus de 1 en résistance dans les jets pour toucher.

La première cible est celle qui se trouve au plus près du tireur, si deux cibles sont dans ce cas, c'est le joueur qui dirige ces personnages de choisir qui sera la première cible.

Cette liste est non exhaustives, inspirez vous de ce qui existe déjà pour entrer dans cette liste de nouveau profils, il y a des lignes vierge en fin de tableau pour vos ajout personnels.

Un personnage possédant des grenades ou un lance roquette est considéré comme transportant assez de munitions pour une partie. Si deux parties se succèdent sans « repos » des bandes entre deux, après chaque lancer de grenade ou de roquette on lance 1d6 (que le tir ai touché ou non). Sur un 1 ou 2 le personnage n'a plus de munitions.

Pers. Indique que c'est la force du personnage qu'il faut prendre en compte.

Principe de campagne.

Une campagne est une succession de scénarios dans lesquels s'affrontent de ou plusieurs bandes. Durant les divers affrontements, chaque bande va voir ses personnages évoluer ou mourir. Pour représenter les affres de la vie des bandes rivales qui s'affrontent, quelque soit l'univers, des règles existent pour voir l'évolution des personnages entre les parties et le gain d'expérience durant celles-ci.

Dans les règles de base, les bandes gagnent des points pour avoir fait tel ou tel objectifs, voir mis hors combat ou tué tel ou tel ennemi.

Pour une partie simple, cela détermine les points de victoire. Lors d'une campagne, ces points de victoire sont convertis en point de bande, qui permette d'améliorer l'équipement, l'armement ou d'engager de nouvelles recrues.

De plus, pour chaque personnage, le fait d'avoir survécu à un affrontement lui donne de l'expérience. De même qu'un personnage mis hors de combat mais pas mort peut revenir mais avec peut-être un désavantage physique ou qu'il ne revienne pas car il est définitivement mort des suites de ses blessures.

Enfin, les actions ou coup d'éclats d'un personnage vont aussi lui apporter de l'expérience.

Gain d'expérience.

Tout personnage qui survit à une partie gagne un point d'expérience.

S'il est mis hors de combat durant une partie mais qu'il survit, il gagne aussi un point d'expérience.

Un sous-fifre met hors de combat ou tue un sous-chef ennemi, il gagne un point d'expérience.

Un sous-fifre qui met hors de combat un chef gagne deux points d'expérience.

Un sous-chef qui met hors de combat un chef gagne un point d'expérience.

Un chef qui met hors de combat un chef gagne un point d'expérience.

Chaque personnage d'une bande qui a gagné la partie et qui a survécu gagne un point d'expérience.

Retour des mis hors de combat.

Pour les sous-fifres, c'est simple, on lance 1d6, sur 1 ou 2, il est mort ou a décidé de laisser tomber les aventures. Sur 3, 4, 5 ou 6, il revient à la prochaine rencontre. S'il est mort, tout son équipement ainsi que ses armes reviennent à la bande.

Pour les chefs et les sous-chefs c'est une autre histoire.

On lance 2d6, de couleur différente. Un représentera les dizaines, l'autre les unités.

On regarde ensuite le résultat dans le tableau suivant et on l'applique au personnage.

(Si ce tableau vous rappelle quelque chose, c'est normal, c'est celui de LOTOW)

11-15 Mort

Le personnage est mort ou il a décidé de quitter l'aventure. Toutes les armes et l'équipement qu'il transportait sont perdus.

Retirez-le de la feuille de bande.

16-21 Blessures Multiples

Le Combattant n'est pas mort, mais il souffre de nombreuses blessures. Lancez un D6 fois un D66 dans ce tableau. Relancez le dé si vous obtenez le résultat « Mort », « Capturé », « Guérison Complète », et « Blessures Multiples ».

22 Blessé à la jambe.

Le personnage doit réduire son déplacement de 1 pas à partir de maintenant.

23 Blessé au Bras.

Relancez le dé. 1 = Blessure Grave au Bras. Il faut l'amputer. Le personnage ne peut plus utiliser qu'une seule arme, à une main à partir de maintenant. 2-6 = Blessure légère. Le héros rate la prochaine partie.

24 Folie.

Le personnage a les nerfs ravagés, et il doit réussir un test de commandement au début de chaque tour pour agir normalement. S'il rate le test il reste stationnaire pendant le tour entier et ne peut pas accomplir d'action.

25 Traumatisme nerveux.

L'expérience vécue par le personnage l'a laissé froussard. Son commandement est réduit de 1 point de manière permanente (minimum de 4).

26 Relancez.

31 Perdre un œil.

Le personnage survit, mais il perd la vision sur un œil - déterminez lequel de manière aléatoire. Un personnage qui a perdu un œil voit sa CT modifiée de 1 (Exemple : 3+ devient 4+). Si plus tard le personnage perd l'œil qui lui reste, il devient aveugle et doit être retiré de la bande.

32 Vieille Blessure de Guerre.

Le personnage survit, mais sa blessure l'empêchera de prendre part au combat s'il tire 1 sur un D6 au début d'une partie. Lancez le dé au début de chaque partie à partir de maintenant.

33 Le Vendeur de potions louches.

Alors que le personnage récupère, il se fait embobiner par un colporteur de passage, qui lui vend une potion louche qui guérit tout. Lancez un dé et reportez vous au tableau des potions louches.

Tableau des potions louches.

Dé : Résultat

1-2 : Avec la potion du colporteur, le personnage se sent encore plus mal ! Il doit récupérer de sa maladie et rate la prochaine partie.

3-5 : Apparemment, il n'y a rien de plus dans cette potion miracle que de l'eau colorée et une goutte de whisky. Il n'a aucun effet. Traitez le résultat comme une Récupération Complète.

6 : La potion semble avoir un effet bénéfique sur la santé. Traitez le résultat comme une Récupération Complète. De plus, le personnage ignorera la première blessure reçue dans la partie suivante.

34 Blessé à la main.

La main du personnage est endommagée. Sa CCC est modifiée de 1 (par exemple, 3+ devient 4+) et ce de manière permanente. (Maximum 6+).

35 Blessure profonde.

Le personnage a subi une blessure très grave et doit rater les D3 prochaines parties, le temps de guérir. Il ne peut rien faire pendant sa convalescence. Le personnage ne compte pas comme faisant partie de la bande tant qu'il n'est pas de retour.

36 Dévalisé.

Le personnage réussit à s'échapper mais tout son équipement et ses armes sont perdus.

41-56 Guérison Complète.

Le personnage a été simplement assommé ou souffert d'une blessure légère dont il guérit complètement.

61 Haine implacable.

Le personnage guérit complètement physiquement mais reste marqué psychologiquement par son expérience. A partir de maintenant le personnage hait la bande qui a causé ses blessures. S'il les

rencontre à nouveau, il réussira automatiquement tous ses tests de commandement (sauf les tests de dérouté) pendant toute la partie. S'il doit passer un test de dérouté, il peut relancer une fois les dés s'il s'agit d'un échec. Le résultat des dés relancés doit être accepté.

62 Capturé.

Le personnage revient à lui pour se retrouver captif de l'autre bande. Cette bande peut demander une rançon pour le libérer, d'un montant de son choix, ou l'échanger contre un membre de sa propre bande qui serait prisonnier.

Les captifs qui sont échangés contre un autre captif ou une rançon conservent leur équipement et leurs armes.

63-64 Endurci.

Le personnage survit et devient insensible aux dangers de l'aventure. A partir de maintenant, il est sans peur et ne teste plus jamais son commandement pour les tests d'actions passive ou les tests qui nécessitent un test de commandement.

65 Jugé.

Les autorités de l'univers où se déroulent les parties ont capturé le personnage, pour avoir pris part à ce qu'elles appellent un « bain de sang inutile ». Lancez un D6 et référez-vous au tableau de Jugement

Tableau de Jugement

Dé : Résultat

1 : Juge impitoyable – le personnage est condamné à la mort. Supprimez-le de la feuille de bande, ou alors jouez un scénario pour le libérer.

2-5 : Amende.

La bande doit payer une amende de D6 points pour la libération de leur camarade.

S'ils ne peuvent (ou ne veulent) pas, le personnage doit rater les D3 prochaines parties pendant qu'il moisit en prison.

6 : Acquitté.

Le personnage est lavé de tout soupçon et libéré. Il rejoint sa bande.

66 : Survit contre toute probabilité.

Le personnage survit et rejoint sa bande. Il gagne 1 point d'expérience.

Utilisation de l'expérience.

Sur les feuilles de bande, toutes les 5 cases d'expérience sont grises, cela indique que le personnage peut acheter une « compétence ». Les compétences améliorent le profil du personnage.

Il y a une différence entre les Chefs / sous-chefs et les sous-fifres.

Quand un sous-fifre atteint le maximum de points d'expérience, il devient un sous-chef et on recommence une feuille de personnage sous-chef pour lui, en y reportant son profil amélioré avec les points d'expérience précédemment acquis.

Quand un Chef atteint le maximum d'expérience, il devient une légende vivante. Vous pouvez le considérer comme étant un personnage spécial qui va venir alimenter le vivier des mercenaires disponibles pour les bandes. Vous le remplacez par le sous chef qui a le plus d'expérience.

Un sous-chef qui atteint le maximum de point d'expérience peut devenir chef à la place du chef. Soit le joueur décide de faire partir le chef, dans ce cas le chef devient un personnage à louer, soit le joueur laisse le destin en décider. Dans ce cas, le personnage contre qui le destin se dresse quitte la bande et devient un personnage à louer.

Le personnage qui devient un personnage à louer possède toutes les compétences et le profil acquis durant ses nombreuses parties. Son coût comprend son rang lors de son départ (chef ou sous-chef), le coût de l'équipement qu'il possédait et 1 point par tranche de 5 points d'expérience complète.

Tableau des améliorations disponibles via l'expérience.

Chaque case d'expérience grise correspond à un seul choix dans le tableau suivant. Une fois que le choix est fait, n modifie le profil du personnage (et on indique sur la fiche quelle est l'amélioration choisie). Certaines améliorations ne sont accessibles que si d'autres ont déjà été choisies auparavant.

Cette liste n'est pas exhaustive, si vous décidez d'en ajouter, veuillez bien évaluer les ajout et à en parler à vos partenaires de jeu.

Amélioration du profil.

1. Bon œil : améliore la CT de 1 (max 2+).
2. Poings de bronze : +1 à la force du personnage.
3. Corps de bronze : +1 à la résistance du personnage.
4. Bagarreur : améliore la CC de 1(Max 2+).
5. Arpenteur : + 1 pas en Mvt.
6. Courageux : + 1 en Cd (max 11).
7. Œil de lynx (nécessite bon œil) : améliore la CT de 1 (max 2+).
8. Poings de Fer (nécessite Poing de bronze) : +1 à la force du personnage.
9. Corps de fer (nécessite corps de bronze) : +1 à la résistance du personnage.
10. Pugiliste accompli (nécessite bagarreur) : améliore la CC de 1 (Max 2+).
11. Coureur des bois (nécessite Arpenteur) : Ignore les terrains difficile.
12. Intrépide (nécessite courageux) : + 1 en Cd (Max 11)
13. Œil d'aigle (nécessite œil de lynx) : améliore la CT de 1 (Max 2+).
14. Poings d'acier (nécessite poings de fer) : + 1 à la force du personnage.
15. Corps d'acier (nécessite corps de fer) : + 1 à la résistance du personnage.
16. Maître de combat (nécessite Pugiliste accompli) : améliore la CC de 1 (Max 2+).
17. Voltigeur (nécessite coureur des bois) : lors de déplacement à l'aide d'une corde et grappin, un pas en hauteur compte pour un pas de Mvt, et si le personnage chute, lance 2d- et choisi le résultat.
18. Nerfs d'acier (nécessite Intrépide) : Lors des tests de commandement que le personnage doit effectuer, on lance 3d6 et on choisi le score de deux dés.
19. Santé améliorée (nécessite Corps d'acier) : + 1 PV.
20. Volonté de vivre (nécessite Santé améliorée) : Lors de son activation et pour 2 PA, récupère 1 PV.
21. Points faibles (nécessite œil d'aigle et maître de combat) : lance 1d6 en plus pour chaque attaque au corps à corps et retire le dé le moins intéressant.
22. Points vitaux (nécessite points faibles) : Relance un dé pour blesser (sur tous les dés lancés pour blesser) et dois appliquer le nouveau résultat, une seule fois par tour.
23. Attrape lame (nécessite corps d'acier et nerf d'acier) : fait relancer un dé pour blesser de son adversaire une seule fois par tour.