



Par Pierre Laporte

Pour figurines 20/28mm. Chaque joueur commande un ou plusieurs groupes, comprenant chacun de 7 à 12 personnages, dont au moins un faisant fonction de chef.

Echelles

- 1 figurine pour 1 homme, et 1cm pour 1m,
- un tour de jeu équivaut à une minute de temps réel.

Initiative (simultanée pour les deux camps)

A chaque tour, et pour chaque personnage, tirer :

- **1d6** si le personnage est désigné comme **2^{ème} classe**, ou s'il s'agit d'un **blessé**,
- **2d6** pour un soldat **standard**,
- **3d6** pour un soldat d'**élite**.

Garder le **meilleur dé**, modifié comme suit :

+ **1** si un coéquipier est en vue à moins de 6 pouces (3 pouces seulement si la ligne de vue entre les deux personnages est obstruée), ou si le personnage est lui-même un chef,
 - **1** si le chef du personnage a été tué ou s'il est hors de vue.

Résultat :

- 0 : **aucune action**
- 1/2 : **une** seule action
- 3/4 : **deux** actions
- 5/6 : **trois** actions
- 7 : **quatre** actions



Placer un petit dé auprès de chaque figurine, de façon à ce que la constellation indique le nombre de points d'actions du personnage pour le tour de jeu en cours.

Activation

1 – Séquence d'activation des personnages pouvant effectuer **4 actions**. Si les deux camps sont éligibles, tirer au sort qui prend l'initiative, et activer en alternance les personnages concernés. Une fois un personnage activé, son dé d'initiative est retiré.

2 – Idem pour les personnages pouvant effectuer **3 actions**.

3 – Idem pour les personnages pouvant effectuer **2 actions**.

4 – Idem pour les figurines pouvant effectuer **1 action**.

Contre

Le joueur peut choisir de passer son tour avec un personnage, dans le but de **contrer** son adversaire quand celui-ci activera une figurine post séante.

Le joueur déclarant un contre peut interrompre et court-circuiter l'activation de la figurine adverse à tout moment, avant ou après action de celle-ci, mais son personnage ne pourra pas effectuer plus d'actions que le nombre autorisé pour la séquence en cours.

Une fois le contre effectué, la figurine contrée peut éventuellement achever son activation, si elle en a encore les moyens..

Les actions

Bouger :

Tirer **1d6** pour un personnage blessé ou désigné comme **empoté**, **2d6** pour un personnage standard, ou **3d6** pour un gars particulièrement **agile** (voltigeur, etc.). Garder le **meilleur dé** ; le score indique la distance maximum en pouces que peut parcourir le personnage.



Exemple : le joueur active un voltigeur pouvant effectuer 2 actions, et décide de lui faire effectuer deux mouvements ; il tire 3d6 pour le premier et obtient 4/2/6, soit six pouces, puis 3/4/1 au second, soit quatre pouces. La figurine peut donc parcourir un total de dix pouces.

Une figurine stoppe net son mouvement si elle vient au contact d'une autre figurine ou d'un ouvrage en « dur » (bâtiment, mur, cloison), et il coûte une action pour pénétrer dans un bâtiment ou pour en sortir. Le déplacement en terrain « gênant » (végétation haute, intérieur d'habitation) s'effectue à demi mouvement.

Ajuster :

La figurine reste **immobile**. Si c'est sa dernière action du tour, le personnage reçoit un marqueur (**jaune**, par exemple), afin de mémoriser le bénéfice auquel il pourra éventuellement prétendre au tour suivant.

Tirer :

Le joueur désigne une cible en vue du tireur, et jette **1d6** pour un **tireur de foire** ou pour un blessé, **2d6** pour un soldat standard, ou **3d6** pour un personnage désigné comme **tireur émérite**.



En termes de jeu, les portées maximales sont de :

- 10 pouces pour un pistolet,
- 20 pouces pour une carabine lisse,
- 30 pouces pour un fusil lisse,
- 40 pouces pour une carabine rayée.

Pour toucher, le **score maximal** à obtenir sur au moins un dé doit correspondre au **nombre d'arguments** exposés par le joueur, à savoir :

- ✓ La cible est à 30 pouces ou moins,
- ✓ La cible est à 20 pouces ou moins,
- ✓ La cible est à 10 pouces ou moins,
- ✓ Le tireur a *ajusté* durant son action précédente,
- ✓ Le tireur bénéficie d'une arme rayée.

Une figurine qui tire reçoit **une touffe de coton** au bout de son arme, ou **deux** si elle fait usage d'une carabine rayée.

Exemple : le joueur active le soldat Esharpe, un *rifelman* pouvant effectuer deux actions. Il décide d'*ajuster*, puis de décharger sa carabine Baker sur un voltigeur situé à 18 pouces ; il jette 3d6 car il s'agit d'un personnage désigné comme *tireur émérite* et obtient 5, 4 et 6.

Le joueur peut exposer **4 arguments** :

- la cible est à **20 pouces ou moins**,
- donc à **30 pouces ou moins**,
- le tir est **ajusté**,
- le tireur emploie une **arme rayée**.

Il faut donc obtenir au moins un score de 4 ou moins ; par conséquent le « 5 » et le « 6 » sont des échecs, mais le 4 « touche » et le tir est donc réussi.

Note : viser un adversaire autre que le plus proche en vue constitue un argument **négatif**.

Recharger :

La figurine reste **immobile**, et le joueur retire une touffe de coton. Il faut donc une action pour recharger une arme lisse, et deux pour une arme rayée. On peut toutefois choisir de recharger une carabine rayée en une seule action, mais la portée de tir est alors réduite à 20 pouces, et l'argument *arme rayée* est invalide.



Sauvegarde

Quand un de ses personnages est touché par un tir, le joueur tire immédiatement **1d6**.

1 : égratignure ou équipement touché ; **sans effet**,

2 à 5 : **blessure grave** ; le personnage perd immédiatement un point d'action si il n'a pas encore été activé (réajuster son dé d'activation), et reçoit un marqueur **rouge** permanent,

6 : **blessure mortelle** ; le personnage est éliminé.

Si le personnage est protégé par un **couvert léger** (arbres, palissade, etc.), un score de **2** est sans effet ; idem sur **2 ou 3** s'il s'agit d'un **couvert dense** (maçonnerie, rochers).

Un personnage qui subit deux blessures graves est mis hors de combat et éliminé.

Corps à corps

A l'issue d'une action, résoudre les combats des figurines au contact :

- tirer **1dé** pour un **gringalet** ou un personnage blessé,
- **2dés** pour un soldat de corpulence standard, ou
- **3 dés** pour un **gros costaud** (grenadier, sergent).

Ajouter un dé pour l'assaillant, et retrancher un dé pour une figurine incontestablement attaquée par derrière, ou si le personnage attaqué n'est pas un objectif prioritaire (ie : le personnage adverse le plus proche en vue). S'il ne peut pas se défendre, un personnage est directement éliminé.

Selon l'arme employée, prendre des :

d4 pour une arme improvisée (écouvillon, briquet, crosse),

d6 pour une baïonnette (arme standard de fantassin, par défaut),

d8 pour un sabre

d10 pour un esponton.

Garder le meilleur dé ; le personnage qui obtient le score le plus faible est éliminé. Rejouer en cas d'égalité.

- Si un personnage combat plusieurs adversaires lors d'un même tour, retrancher **- 1** à son score par corps à corps déjà résolu durant le tour.
- Le corps à corps termine l'activation du personnage (retirer le dé).

Note : sauf exception à préciser, il faut rentrer dans un bâtiment pour attaquer au corps à corps un adversaire qui s'y est abrité.

Moral

A la fin de chaque tour de jeu, tirer **1d12** pour chaque groupe qui a perdu au combat au moins un personnage durant le tour. Si le score obtenu est inférieur ou égal au nombre de personnages du groupe éliminés depuis le début de la partie, tous les personnages du groupe subissent un malus permanent et cumulatif de **- 1** au jet d'initiative.

Si par la suite un personnage du groupe obtient un score d'initiative **négatif**, il met bas les armes ou s'enfuit, et est directement **éliminé**.

Exemples de personnages budgétisés (voir fichier complémentaire *budget* à télécharger) :

Sgt Ligloo (17 points)

Initiative :

3d6 (Elite/fonction de chef)

Mouvements :

2d6 (standard)

Tirs : **pas d'arme à feu**

Corps à corps :

3d10 (gros costaud/esponton)



Dois de Tençao (12 points)

Initiative :

2d6 (standard)

Mouvements :

1d6 (empoté)

Tirs : **3d6** (tireur émérite/carabine rayée)

Corps à corps :

2d6 (normal/baïonnette)

