

Règle de
J.E.U.
Jeu d'Escarmouche Universel



*Atelier « Jeux de figurines » avec Yvan
Collège Lycée Expérimental
Hérouville St-Clair (14)
Avril 2005*

Concepteurs & Testeurs :

Mélo die, Nicolas, Clément, Hugo, Jules, Théo, Nathan, Jason, François, Renaud, Ludovic, Lafken, Maxime, Julien, Mathieu, Renan.

Dernière modification : 14/05/05

Pourquoi cette règle ?

Il existe des centaines de règles de jeu avec figurines. Mais beaucoup sont complexes et spécialisées dans une période ou un univers particulier.

Le but de cette règle est de proposer un système de jeu simple et modulable.

La règle est **simple** car :

- les règles sont les plus courtes et les plus claires possible
- les mécanismes de jeu proposent un facteur de combat unique et le minimum de lancers de dés (sans utiliser de marqueurs)
- l'échelle de jeu est de 1 figurine = 1 personnage (escarmouche) ; peu de figurines sont donc nécessaires.
- une partie avec une dizaine de figurines de chaque côté dure moins d'une demi-heure

Et la règle est **modulable** car :

- un tronc commun de règles est valable quel que soit l'univers ou la période
- des règles spécifiques légères sont ajoutées en fonction de l'univers et de la période
- elle est jouable à plusieurs échelles possibles (du 15 mm au 60 mm)
- il est possible de réutiliser les figurines des autres jeux
- des règles supplémentaires optionnelles peuvent augmenter le réalisme

Bien sûr, cette règle ne vise pas la simulation parfaite. Elle a pour but de jouer vite, sans acheter de figurines supplémentaires ou sans devoir les modifier.

Elle est idéale pour initier des néophytes, pour se lancer seul(s) dans l'univers du jeu avec figurines ou pour des démonstrations de clubs.

A la règle proprement dite s'ajoute une série de conseils pour trouver des figurines, les peindre, les stocker et créer quelques décors simples.

LA REGLE DE BASE

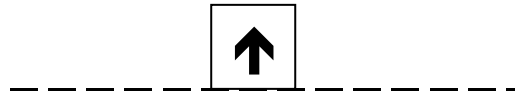
1- Que faut-il pour jouer ?

- une **surface de jeu**, éventuellement avec des décors. Il faut déterminer dès le début ce qui est terrain facile, difficile ou impassable ainsi que les obstacles. Il faut aussi définir ce qui est abri ou pas.

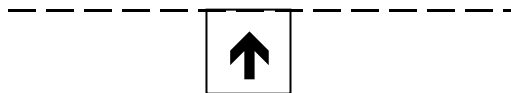
- des **figurines**, à l'échelle 15 mm (1/100) ou 20 mm (1/72) ou 30 mm (1/50) ou 60 mm (1/32 ou 1/35).

Il est conseillé de les baser sur des **socles** carrés (cf. annexes pour les dimensions), mais celles qui le sont déjà sur des socles ronds sont utilisables.

Le socle de la figurine détermine son champ de vision et son champ de tir.
Le champ de vision de la figurine se situe sur ses côtés avant, droite et gauche



Le champ de tir de la figurine se situe sur son côté avant



Au début du jeu, les deux joueurs doivent présenter leur armée (quelle combativité et quelles armes).

- de quoi **mesurer** (en cm)
- des **dés** à 6 faces (abrévés d6)

2- Quelle est l'échelle du jeu ?

Un tour de jeu représente une dizaine de secondes.

Pour le terrain, 1 cm sur la table représente 1 m en réalité à l'échelle 1/72. C'est cette échelle qui est utilisée pour les distances de la règle de base.

3- Comment se déroule un tour de jeu ?

Les deux joueurs lancent un dé : celui qui fait le plus décide qui se **déploie** en premier (il place ses figurines sur le terrain de jeu, en général à moins de 20 cm de son bord). On relance en cas d'égalité.

Puis les deux joueurs relancent à nouveau un dé : celui qui fait plus décide qui **joue** en premier. On relance en cas d'égalité.

Le joueur qui commence en premier décide ce qu'il fait avec ses figurines :

- **bouger**
- OU **tirer**
- OU **tirer en se déplaçant**
- OU effectuer une **action** particulière (lancer un sort, recharger une arme complexe, remotiver ses troupes...).

Le joueur n'est pas obligé de faire agir toutes ses figurines. Il n'est pas non plus obligé de leur faire la même action (il peut en déplacer certaines et en faire tirer d'autres lors de son tour par exemple).

Puis le second joueur fait de même.

Puis toutes les figurines ennemies en contact résolvent leur combat de corps à corps.

Les effet sur le **moral** des tirs et des combats sont résolus immédiatement après les pertes dues à un tir ou un corps à corps.

4- Comment classer les figurines ?

Les figurines sont classées en fonction de leur **combativité**.

La combativité représente l'expérience au combat, le niveau d'armement, le moral, la fatigue et le moral. En général, un combattant bien armé est aussi un combattant expérimenté et motivé.

Il y a **5 classes** de combativité :

La classe 1 représente les civils, les soldats démotivés.

La classe 2 représente les soldats peu entraînés, les paysans enrôlés, les miliciens

La classe 3 représente les soldats ordinaires.

La classe 4 représente les soldats d'élite, les sous-officiers et les monstres.

La classe 5 représente les chefs, les héros, les monstres exceptionnels.

La combativité sert dans le jeu à mesurer l'impact d'un tir, au corps à corps, au tests de moral et au budget quand on compose son armée aux points (une figurine de classe 1 coûte 1 point, une figurine de classe 5 coûte 5 points). Un cavalier coûte le double de sa classe. Pour des parties simples et courtes, on peut faire deux armées à moins de 50 points chacune.

Un soldat n'appartient pas automatiquement à une classe. Cela dépend du contexte (par exemple un soldat US de la 2^e Guerre mondiale inexpérimenté sera en classe 2, ce qui pourra être aussi le cas d'un soldat US vétéran mais fatigué). C'est le joueur qui décide comment il classe ses figurines.

La combativité peut éventuellement **varier** au cours du jeu (par exemple, si un joueur réussit à prendre un point stratégique, la combativité de toutes les figurines adverses est diminuée de 1 : le scénario l'indique).

Un « **groupe** » est constitué de soldats qui se voient tous en étant à un socle maximum les uns des autres et qui voient leur chef (une figurine de classe supérieure à la leur) à moins de 30 cm. Un groupe peut comprendre des figurines de classes différentes.

Normalement, la combativité des figurines est connue des deux joueurs en début de partie. Sinon, il faut la noter et la révéler lors des premiers tirs et combats. Il faut aussi désigner le **chef** principal.

5- Comment se déplacer ?

Se déplacer est une des actions possibles pour les figurines.

Pour déplacer une figurine :

- on la déplace dans un rayon d'un maximum de 20 cm en terrain facile.
- une fois le mouvement terminé, on la fait pivoter (c'est important pour déterminer son champ de vision et son champ de tir) et on peut la bouger de la largeur d'un socle (ajustement gratuit).

Cas particuliers :

- en terrain difficile, on se déplace de 10 cm maximum.
- si le mouvement se fait en partie sur terrain facile et en partie en terrain difficile, compter ce dernier comme mouvement double (par exemple, s'il reste 10 cm à parcourir en terrain difficile, la figurine parcourt 5 cm).
- si un obstacle est rencontré (haie, muret, barbelés, porte fermée etc), la figurine s'arrête au contact de cet obstacle et elle le franchira au tour suivant (en plaçant la figurine de l'autre côté de l'obstacle, sans mouvement supplémentaire possible dans le même tour).
- il est interdit de passer à moins d'un socle d'un ennemi (sauf pour le contacter).
- un cavalier se déplace de 40 cm en terrain facile et de 10 cm en terrain difficile.
- les soldats de classe 1, 2 et 3 n'avancent jamais en direction de l'ennemi sans voir un de leurs chefs (soldat de classe supérieure à la leur) à moins de 30 cm.
- certaines figurines (chevaliers lourds, petites créatures etc.) peuvent être amenées à se déplacer moins (voir les adaptations pour chaque univers).

6- Comment tirer ?

Tirer est une des actions possibles pour les figurines.

Normalement, les deux joueurs connaissent les armes utilisées par l'adversaire au début du jeu (sinon, il est possible de les noter et de les révéler seulement quand elles sont utilisées).

Pour faire tirer une figurine :

- la figurine qui tire peut pivoter et se déplacer d'un socle.
- on regarde s'il n'y a rien entre le socle du tireur et sa cible (sinon le tir est impossible). Un groupe peut cependant faire tirer toutes ses figurines, même si les tireurs de ce groupe sont dans la ligne de vue des autres membres du groupe. Une figurine prise en corps à corps ne peut pas tirer.

- on vérifie la portée en fonction de l'arme utilisée. On ne mesure pas avant de déterminer le tir : si la portée est trop longue, le tir est annulé et la figurine ne peut rien faire d'autre ce tour (son tir est raté car trop court). On mesure du bord du socle de celui qui tire au bord du socle de la cible.
- on lance le dé avec les modificateurs (ceux de l'arme et ceux des autres situations)
- si le résultat total du dé est supérieur à la combativité de la cible, elle recule de 10 cm ou se couche (au choix de son joueur : si elle se couche, on allonge la figurine). Si le résultat est égal ou supérieur au double de la combativité de la cible, elle est retirée du jeu (KO, trop blessée, choquée, tuée...).

Deux résultats de dés sont particuliers :

- si on obtient un 1, l'échec est automatique (même en comptant les modificateurs).
- si on obtient un 6, il est possible de relancer le dé. Si le joueur décide de relancer le dé, il y a alors trois solutions :
 - * il obtient un 1 et son tir est annulé.
 - * il obtient entre 2 et 5 et il additionne son premier et son second résultat.
 - * il obtient un 6 et peut à nouveau relancer le dé (et ainsi de suite). S'il ne désire pas relancer le dé, on additionne les résultats des lancers.

Classification des armes de tir :

Cette classification n'est pas une liste complète de toutes les armes de tir ayant existé, existantes ou à venir. Elle essaie juste de classer leur puissance de manière relative. Pour chaque période ou chaque univers joué, les armes sont classées dans ce tableau (avec leur portée).

<i>Armes de catégorie...</i>	<i>Types d'armes</i>	<i>D6 à lancer avec modificateurs</i>
1	Armes faibles	1d6 - 2
2	Armes légères	1d6 - 1
3	Armes ordinaires	1d6
4	Armes lourdes	1d6 + 1
5	Armes très lourdes	1d6 + 2

En fonction de la période, il peut exister des armes encore plus puissantes (artillerie et chars des guerres modernes par exemple). Dans ce cas, il faut lancer plusieurs d6.

Autres modificateurs :

- 1 lors d'un déplacement + tir ou un tir à cheval (en mouvement)
- 1 pour tirer dans sur une cible dans un abri ou au sol ou sur une petite cible
- +1 pour tirer sur une cible placée plus haut ou plus bas que le tireur ou sur une grosse cible (groupe, monstre, cavalier), sauf si le tireur est couché.
- +1 contre une figurine qui fuit
- +1 si la figurine a visé au tour précédent (mieux vaut le noter...)
- 1 pour un tireur de classe 1
- +1 pour un tireur de classe 5

Cas particulier des tirs de groupes :

- quand plusieurs soldats tirent avec la même arme sur une figurine seule, on lance 1d6 (avec les éventuels modificateurs) + le nombre de tireurs. La règle du 1 (échec automatique) et du 6 (qui peut être relancé) s'applique aussi.
- quand plusieurs soldats tirent avec la même arme sur un autre groupe, on applique la même règle. Le résultat total est réparti par le joueur qui subit le tir : s'il y a assez de points pour mettre hors de combat une ou plusieurs figurines, il doit choisir lesquelles sont éliminées. Puis, s'il reste des points suffisants pour faire toucher une autre figurine, il choisit laquelle se couche ou recule.

Rappel : tirer sur un groupe présente un avantage (bonus de +1 car on tire sur une grosse cible) et un inconvénient (c'est celui qui subit le tir qui choisit quelles figurines subissent les pertes).

Le tir est impossible sur des figurines en corps à corps.

On ne compte pas les munitions (sauf si le scénario l'exige), à part les armes uniques (comme le javelot). Il faut noter quelles figurines l'ont perdu en les lançant.

7- Comment tirer et se déplacer ?

Le tir en se déplaçant est une des actions possibles pour les figurines.

Il est possible de se déplacer puis de tirer OU de tirer puis de se déplacer (mais pas de se déplacer, tirer puis de finir le déplacement).

Les mêmes règles que pour le tir et le déplacement s'appliquent mais avec **deux malus** :

- un malus au déplacement (on se déplace deux fois moins vite)
- un malus au tir (-1)

Un cavalier qui tire en se déplaçant fait son mouvement normal et n'a qu'un malus au tir. Un cavalier qui ne se déplace pas n'a pas de malus au tir.

Certaines armes interdisent le mouvement + tir (la plupart des arcs, les arbalètes, les arquebuses, les mitrailleuses...).

Se relever et tirer en même temps est possible : la figurine se relève sans se déplacer et elle applique -1 à son tir.

8- Quelles sont les autres actions possibles ?

D'autres **actions** sont possibles en **un tour** :

- monter ou démonter à cheval
- recharger une arme simple
- remotiver des troupes
- lancer un sort
- se coucher au sol
- s'abriter derrière un obstacle
- se relever

- viser
etc.

Ces actions impliquent évidemment de ne rien faire d'autre (ni mouvement ni tir).

Certaines actions prennent **plus d'un tour** (par exemple recharger des armes complexes comme des arbalètes ou des arquebuses). Il faut alors noter ce que fait la figurine et cocher le nombre de tours nécessaires (il est aussi possible de poser derrière la figurine un nombre de jetons égal au nombre de tours nécessaires et d'en enlever un à chaque tour).

9- Comment se battre au corps à corps ?

Le corps à corps est une action **obligatoire** pour les figurines dès qu'elles sont en contact.

Lorsque après un mouvement, une figurine arrive au contact d'un ennemi, son mouvement s'arrête. La figurine contactée se retourne pour faire coïncider son côté de face avec celui de l'attaquant (sauf si celui-ci a fait entièrement son mouvement derrière le champ de vision de la figurine attaquée ou sauf si elle était déjà en combat : celle qui attaque reste sur le côté arrière pendant le 1^{er} tour ; au tour suivant, la figurine attaquée se retournera).

Pour résoudre le combat, chaque joueur lance 1d6 + la combativité de chaque figurine engagée (et les modificateurs supplémentaires éventuels). Celui qui obtient le plus met la figurine adverse hors de combat. En cas d'égalité, on relance. La règle des 1 et des 6 ne s'applique pas ici, sauf si les deux adversaires font 1 : dans ce cas, les deux figurines sont hors de combat.

La figurine qui a gagné le combat peut avancer d'un socle, sauf s'il lui reste d'autres ennemis au contact.

Il est possible de **rompre un contact** au corps à corps en lançant un dé et en obtenant autant ou moins que la combativité. Si le joueur qui veut rompre le combat réussit ce test, il effectue la moitié de son mouvement. S'il ne réussit pas ce test, il reste au contact sans pouvoir réaliser une autre action.

Que les socles soient carrés ou ronds, une figurine ne peut avoir plus que 4 adversaires contre elle (on en place un par côté pour un piéton ou deux par côté droit et gauche s'il s'agit d'un cavalier).

Modificateurs :

+2 pour celui qui a fait tout son mouvement en dehors du champ de vision de la figurine attaquée.

+1 pour celui qui a utilisé au moins la moitié de son mouvement pour venir contacter un adversaire (charge) (+2 s'il s'agit d'un cavalier)

+1 pour un cavalier qui se bat contre des piétons.

+2 contre une figurine couchée

+1 contre une figurine placée plus bas

+1 quand on défend un obstacle, une porte...

-1 quand la figurine est dos à un mur

10- Comment résoudre le moral ?

Tester le moral est **obligatoire** lors des pertes. On teste le moral immédiatement après l'effet d'un tir ou d'un combat (d'où l'utilité de jouer en premier...).

Quand une figurine est **hors de combat ou s'enfuit**, la figurine la plus proche qui a une combativité égale ou inférieure doit immédiatement lancer 1d6 et faire autant ou moins que sa propre combativité : si elle réussit, elle tient bon et reste sur place. Si elle fait plus, elle s'enfuit à chaque tour (elle fait tout son mouvement vers son bord de départ).

Si une figurine qui s'enfuit quitte le plateau de jeu, elle est considérée hors de combat.

Si le chef principal est tué, toutes les figurines testent leur moral (on lance 1d6 pour toutes celles de classe 1, puis 1d6 pour celles de classe 2 etc.). Une figurine de classe égale ou immédiatement inférieure peut prendre sa place au tour suivant en réussissant un test de combativité (faire autant ou moins que sa combativité) : elle devient alors le nouveau chef.

Un chef (une figurine de classe supérieure) peut utiliser son action pour stopper la fuite d'une ou plusieurs figurines (dans un rayon de 30 cm et à condition d'être visible) : il faut qu'il fasse un test de moral avec sa combativité (en obtenant autant ou moins). Un chef qui s'enfuit doit d'abord se remotiver seul (par un jet de moral sous sa combativité) avant de remotiver ses propres troupes (dans le même tour). Si c'est le chef principal, il applique un bonus de -1.

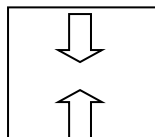
11- Qui gagne ?

Il existe plusieurs solutions pour déterminer le vainqueur :

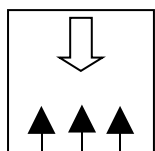
- en fonction des objectifs du scénario
- on compte la valeur des points détruits à l'adversaire (la valeur en points de ses figurines) dans le cas d'une lutte à mort
- pour une partie plus rapide, on peut juste cibler la mise hors combat du chef ou la perte de la moitié des points.

Comment concevoir un scénario ?

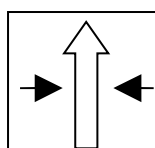
Plutôt que de proposer des scénarios détaillés (assez faciles à trouver dans les revues spécialisées), voici quelques idées pour concevoir des scénarios.



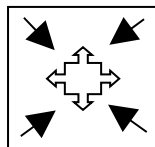
Deux armées équivalentes en composition s'affrontent. Le but est d'infliger le plus de pertes possibles à l'adversaire. Pour éviter la défense à outrance, on peut limiter le nombre de tours ou pratiquer, comme au foot, le principe du « mort en or » : le premier qui perd une (ou deux, trois...) figurines a perdu.



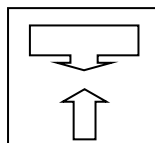
Deux armées différentes s'opposent (en respectant un budget égal bien sûr) : une armée à la combativité plus faible mais nombreuse à une armée plus combative mais plus restreinte, une armée rapide face à une armée lente, une armée qui tire face à une armée de corps à corps, une armée de monstres face à une armée régulière...



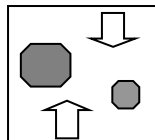
Une armée doit traverser le terrain de jeu, mais elle est interceptée par une autre qui l'empêche de passer (et qui peut éventuellement débouler par un ou plusieurs côtés, sans prévenir l'adversaire).



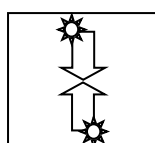
Une armée est encerclée par une autre qui surgit de partout à la fois.



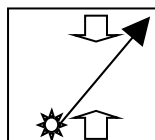
Une armée est en défense sur un terrain avantageux. Elle doit le tenir face aux assauts de l'armée adverse.



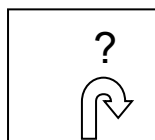
Deux armées se disputent un ou plusieurs objectifs territoriaux. L'objectif territorial peut être le plateau de jeu en entier et le but de chaque armée est de faire sortir l'adversaire du plateau de jeu.



Les armées doivent détruire le héros de l'adversaire (qui en général ne vient plus trop la ramener sur le champ de bataille et se cache courageusement derrière ses troupes).



Le héros doit accomplir une mission (que lui seul peut effectuer : trouver un objet, pénétrer un lieu maudit, faire des courses un samedi après-midi...). Son armée le couvre et l'autre l'empêche. Les héros des deux armées peuvent avoir la même mission ou deux missions distinctes.



Une armée pénètre le champ de bataille pour effectuer une reconnaissance. L'armée en face est cachée dans des terrains adéquats (forêts, marais...). Les unités ne découvrent les troupes cachées qu'au contact du terrain concerné ou de la troupe ennemie ou si celle-ci tire. Le but de l'armée cachée est d'empêcher l'armée de ressortir une fois sa reconnaissance effectuée.

REGLE OPTIONNELLE : LES COMPETENCES

Les compétences supplémentaires peuvent être attribuées à n'importe quelle figurine.

Chaque compétence coûte 1 point de plus du coût normal de la figurine. Certaines en coûtent 2.

Il est possible d'accumuler les compétences pour les figurines de classe 5.

Pour l'initiative :

CHEF : décide qui commence à chaque tour.

ESPION : décide qui se déploie à chaque tour.

RECRUTEUR : a le droit à 10% de budget en plus dans son armée.

Pour le déplacement :

RAPIDE : augmente de moitié le déplacement en terrain facile.

AGILE : ignore un type de terrain difficile (à préciser) et s'y déplace à vitesse normale.

ELAN : permet d'augmenter d'un quart le mouvement à condition d'entrer en contact avec l'ennemi.

COUP RAPIDE : permet de se déplacer, de contacter une figurine, de résoudre un corps à corps et s'il est gagné de finir le mouvement.

LOURD : divise le mouvement par deux (à pied) mais bénéficie d'ARMURE

Pour le tir :

BON TIREUR : +1 au tir

TIREUR D'ELITE : +2 au tir (coûte 2 points)

ARMURE : -1 pour le tir adverse

TIR RAPIDE : peut tirer deux fois par tour

Pour le mouvement + tir :

HABILE : soit tir sans malus + mouvement réduit, soit tir -1 et mouvement complet

ECLAIR : tir et mouvement sans malus (coûte 2 points)

Pour le corps à corps :

COSTAUD : remporte un corps à corps en cas d'égalité

BRETTEUR : +1 en corps à corps

BRUTE : +2 en corps à corps (coûte 2 points)

BERSEKER : en cas de contacts multiples, la figurine les résout 1 par 1

FIXER : empêche la rupture du corps à corps

RAGE : +1 au corps à corps dans un combat multiple après chaque ennemi tué (dans le même tour)

CORIACE : -1 au dé adverse

ANGUILLE : pas besoin de jet de dé pour rompre le combat

Pour la durée de vie :

POINTS DE VIE : 1 point de plus au coût de la figurine pour chaque point de vie supplémentaire. Dès qu'une figurine a au moins 2 points de vie, elle en retranche 1 dès qu'elle doit être hors de combat après un tir ou un corps à corps.

Pour le moral :

COURAGEUX : -1 sur un test de moral

COMMANDANT : les jets de moral sont inutiles dans le rayon de commandement, soit pour remotiver les figurines amies qui fuient, soit pour son propre moral.

FANATIQUE : -2 sur les tests de moral (coûte 2 points)

PEUR : déclenche un test de moral sur l'ennemi le plus proche qui voit la figurine.

RESISTANCE : les résultats de fuite sont annulés (et la figurine se couche).

Pour la magie :

BON MAGICIEN : n'a pas besoin de lancer le dé.

RESISTANCE A LA MAGIE : oblige le magicien à relancer le dé si le premier résultat n'est pas un 1.

Il est évidemment possible d'en inventer d'autres...

ADAPTATION : MOYEN AGE

Cette adaptation ne concerne pas l'heroic-fantasy (l'univers médiéval-fantastique) avec ses monstres, ses magiciens et ses races différentes (elfes, nains etc.) mais le Moyen Age historique (du 5^e au 15^e s.)

Les figurines sont très faciles à trouver, à toutes les échelles (sauf en 60 mm), en plomb ou en plastique.

Classes des figurines :

Classes	Exemples de personnages
1	Paysans, moines, marchands, gentes dames
2	Milice, beaucoup de tireurs (pas faits pour le combat), paysans levés pour la défense...
3	La plupart des hommes d'armes
4	Sergents, soldats professionnels, barbares motivés
5	Chevaliers, roi, seigneur...

Classification des armes de tir :

Nom	Dégâts	Portée	Tir + mouvement ?	Remarques
Couteau	1d6-2	5 cm	Oui	Arme unique
Hache de jet	1d6	10 cm	Oui	
Fronde	1d6-2	30 cm	Non	Impossible dans un bâtiment
Javelot	1d6-1	10 cm	Oui	Impossible dans un bâtiment Arme unique.
Arc court	1d6	30 cm	Non	Seul arc possible à cheval
Arc long	1d6+1	60 cm	Non	
Arbalète	1d6+2	60 cm	Non	
Bombarde	2d6	120 cm	Non	Impossible dans un bâtiment

Quelques actions :

Recharger un arc : 1 action

Recharger une arbalète : 2 actions

Recharger une bombarde : 4 actions

Monter ou descendre de cheval pour un chevalier : 1 action (sauf les LOURDS)

Quelques règles supplémentaires :

- armes longues (hallebarde, lance etc) : +1 au corps à corps, mais charge interdite
- charge de cavalier à la lance : +2
- mur de bouclier : seulement pour les figurines de classe 3 minimum, armées d'un bouclier. Si leurs socles se touchent et qu'elles sont orientées dans le même sens, +2 au corps à corps (de face) et -1 sur les tirs adverses (de face).
- si la bombarde tire un double 1, elle explose.

ADAPTATION : SAMOURAÏS

Cette adaptation concerne le Japon des samouraïs, des ninjas, des moines combattants et des arquebuses, essentiellement entre le 13e et le 16e s.

Les figurines sont très faciles à trouver, à toutes les échelles (sauf en 60 mm), en plomb ou en plastique (notamment la marque Zvezda en 20 mm). Si les samouraïs en ont assez de se battre entre eux, on pensera à l'ennemi Mongol (également en 20 mm chez Italeri).

Classes des figurines :

Classes	Exemples de personnages
1	Paysans levés
2	Soldats de base (Ashigarus) : yaris (pique), naginatas (lance courte), archers, arquebusiers
3	Ronins, moines-guerriers, ninjas
4	Samouraïs
5	Seigneurs (Shogun, daïmyos) et héros

Classification des armes de tir :

Nom	Dégâts	Portée	Tir + mouvement ?	Remarques
Shuriken	1d6-2	10 cm	Oui	
Javelot	1d6-1	20 cm	Oui	Impossible dans un bâtiment Arme unique
Arc court (yumi)	1d6	30 cm	Non	
Grand arc (daikyu ou arc mongol)	1d6+1	40 cm	Non	
Arbalète	1d6+2	40 cm	Non	
Teppo (arquebuse)	1d6+2	50 cm	Non	Impossible dans un bâtiment

Quelques actions :

Recharger un arc : 1 action

Recharger une arquebuse : 3 actions

Monter ou descendre de cheval pour un chevalier : 1 action (sauf les LOURDS)

Quelques règles supplémentaires :

- armes longues (lance) : +1 au corps à corps, mais charge interdite
- charge de cavalier à la lance : +2
- les samouraïs et les chefs ignorent les tests de moral ; les moines ont un bonus de -1 au moral
- les samouraïs et les chefs tuent automatiquement sur un résultat de 6 (coup fatal)
- les ninjas ignorent les terrains difficiles et les obstacles. Ils sont plus difficiles à toucher (-1 au tir adverse)

ADAPTATION : SEIGNEUR DES ANNEAUX

Les figurines sont bien sûr celles de la magnifique gamme Games Workshop (en qualité comme en quantité, en 30 mm), mais il est également possible d'utiliser celles du jeu de Sabertooth car les figurines sont déjà peintes (elles sont en revanche en plastique mou et ont un socle hexagonal). Les distances données ici sont donc celles des figurines de 30 mm.

Classes des figurines du Bien :

Classes	Personnages du Bien	Personnages des Ténèbres
1	Civils (hobbits)	Civils
2	Archers	Gobelins
3	Guerriers et cavaliers	Orques, chefs gobelins, hommes
4	Officiers et guerriers d'élite	Uruks-Haï, chefs orques, wargs
5	Héros, chefs, magiciens, créatures	Héros, chefs, magiciens, créatures

Classification des armes de tir :

Nom	Dégâts	Portée	Tir + mouvement ?	Remarques
Couteau	1d6-2	5 cm	Oui	Arme unique
Hache de jet	1d6	10 cm	Oui	Arme unique
Javelot	1d6-1	10 cm	Oui	Arme unique
Arc orque	1d6	42 cm	Non	
Arc elfique	1d6+1	56 cm	Non	
Arc humain	1d6	56 cm	Non	
Arbalète uruk	1d6+2	56 cm	Non	

Quelques actions :

Recharger un arc : 1 action

Recharger une arbalète : 3 actions

Monter ou descendre de cheval pour un chevalier : 1 action (sauf les LOURDS)

Récupérer sa hache : 1 action

Quelques règles supplémentaires :

- armes longues (hallebarde, lance etc) : +1 au corps à corps, mais charge interdite

- charge de cavalier à la lance : +2

- mur de bouclier : seulement pour les figurines de classe 3 minimum, armées d'un bouclier.

Si leurs socles se touchent et qu'elles sont orientées dans le même sens, +2 au corps à corps (de face) et -1 sur les tirs adverses (de face).

- en terrain facile, les hobbits se déplacent de 10 cm, les nains, les orques, Gollum et les gobelins de 12 cm, les uruks, elfes, chefs et humains de 14 cm, les chevaux et wargs de 24 cm. Diviser par deux pour les terrains difficiles.

La magie :

- elle ne peut être lancée que par des classes 5

- c'est une action qui interdit de faire autre chose (mouvement ou tir)

- la cible doit être visible (même règles que pour le tir)

- on choisit une des compétences de la liste et on l'applique pour la durée du tour (déterminer avant de jouer celles qui peuvent être lancées lors de la partie)

- le lanceur du sort doit lancer un dé : il échoue automatiquement en cas de 1. S'il obtient un autre 1 pendant la partie, il ne peut plus lancer de sorts.