

Règles d'Escarmouche entre Indiens et Français



Tyneside Wargame Club, Octobre 2009.

Version 3

Traduction Nicolas Malacher

Sommaire :

<i>Introduction</i>	<i>3</i>
<i>Classification des Troupes</i>	<i>3</i>
<i>Loyauté</i>	<i>3</i>
<i>Armes</i>	<i>3</i>
<i>Tour de Jeu</i>	<i>3</i>
<i>Groupes</i>	<i>3</i>
<i>Activation de Figurine</i>	<i>4</i>
<i>Mouvement</i>	<i>4</i>
<i>Tir</i>	<i>4</i>
<i>Facteur de Risque</i>	<i>6</i>
<i>Visibilité</i>	<i>6</i>
<i>Facteur de Risque : Formation d'Infanterie</i>	<i>8</i>
<i>Visibilité</i>	<i>8</i>
<i>Effets des Touches</i>	<i>10</i>
<i>Charge et Mêlée</i>	<i>10</i>
<i>Gagner et Perdre</i>	<i>10</i>
<i>Mise en Place d'une Partie</i>	<i>10</i>

Introduction

Ces règles ont été faites pour permettre aux joueurs d'interpréter des officiers et des chefs lors des petites escarmouches ayant eue lieu entre les Indiens et les Français en Amérique du Nord dans les années 1750.

Classification des Troupes

Régulières : Elles peuvent être des Formations Régulières ou des Tirailleurs.

Irrégulières : Ce sont les Indiens, les Milices Semi Régulières, etc.

Elles sont divisées en :

Héros : Hawkeye et autres « Superhéros ».

Vétéran : Troupes expérimentées.

Bleu : Troupes inexpérimentées et civils.

Loyauté

Les figurines sont soit Loyales ou Déloyales envers un officier/chef spécifique.

Par Exemple : Les troupes régulières Anglaises/Françaises sont habituellement loyales envers leurs Officiers et ses Officiers en second. Les Indiens sont seulement loyaux envers leurs propres chefs. Les Miliciens Américains ne sont pas loyaux envers les officiers Anglais ou les chefs indiens.

Armes

Elles sont classifiées ainsi :

Type d'Arme	Portée courte	Portée moyenne	Portée longue	Facteur de mêlée
Fusils	30cm	90cm	180cm	2
Mousquets	20cm	40cm	120cm	2 (3 avec baïonnette)
Pistolets	4cm	8cm	20cm	1
Arcs	30cm	60cm	100cm	1
Lances	8cm	12cm	24cm	3
Epées	-	-	-	3
Massue	-	-	-	3
Hachette/Couteau	5cm	10cm	20cm	2
Pierres, etc.	4cm	8cm	20cm	1

Tour de Jeu

- 1- Le Personnage Joueur lance les dés pour ses points de Commandement – Déterminer les unités sous le commandement puis lancez les dés pour chacune des unités sur la table d'Actions ci-dessous.
- 2- Effectuez toutes les actions du camp du Personnage Joueur.
- 3- Résolvez les tirs des troupes du Personnage Joueur.
- 4- Résolvez toutes les mêlées et appliquez les pertes humaines qui en découlent.
- 5- Faites agir l'autre camp en suivant les étapes 1 à 4.

Groupes

Les figurines sont normalement organisées en groupes. Un groupe est constitué de 4 à 10 figurines. Elles doivent toujours faire en sorte de rester en ligne de vue d'au moins un membre de leur groupe à n'importe quel moment. Les groupes peuvent se combiner avec des troupes similaires pour former un groupe plus large s'ils sont réduits à 3 figurines ou moins. Les Formations d'Infanterie sont regroupées en pelotons.

Activation de Figurine

Les Personnages Joueurs sont des Officiers et des Chefs et peuvent être de n'importe quelle classe.

Ils sont limités à 1 par joueur et sont capables d'agir seul et de commander les autres figurines.

Les Héros lancent 4d6.

Les Vétérans lancent 3d6.

Les Bleus lancent 2d6.

Lancez 1d6 supplémentaire si au moins un Tambour ou un Clairon est commandé.

La distance de Commandement est de 50cm en terrain dégagé et de 25cm en terrain dense. Seules les figurines à l'intérieur de cette distance peuvent être commandées par une figurine commandante.

Les figurines Loyales requièrent 1 point pour être activées.

Les figurines Déloyales et en Déroute requièrent 2 points pour être activées.

Si tous les membres d'un groupe ne sont pas commandés, alors aucun d'entre eux ne l'est.

Si un Officier en Second/Tambour ou Clairon est activé, il peut commander à la place d'un officier.

Par Exemple :

Un officier vétéran régulier veut commander un peloton de 30 hommes dans une forêt, plusieurs d'entre eux sont en dehors de la distance de commandement de 25cm.

Il lance ses 3d6 et obtient 12, ce qui serait assez pour commander 1 escouade de 10 hommes loyaux, mais pas le reste.

Il commande alors l'Officier en Second le plus proche (Vétérans) qui ajoute le score de ses 3d6 qui est de 7. Ce n'est toujours pas assez !

Cependant, l'Officier en Second est dans les 25cm d'un autre Officier en Second (Bleu), il est donc activé par le premier Officier en Second et le score de 10 sur ses 2d6 est suffisant pour commander tout le peloton, tant que l'Officier ou les Officiers en Second commandés sont à distance de commandement des toutes les figurines du peloton qu'ils commandent.

Cela représente la chaîne de commandement. La perte d'Officiers en Second peut être handicapante !

Les troupes activées agiront normalement comme le joueur le veut lors de ce tour.

Cependant, les Troupes Commandées incapables de tirer des Volées et des Salves (par exemple : les Français), comptent différemment pour le tir (c'est-à-dire : elles sont déplacées comme le joueur le veut, mais 1 tireur sur 3 fera feu si elles ont bougé, et 1 sur 2 si elles sont restées immobiles).

Mouvement

Les figurines peuvent bouger d'un maximum de 25cm par tour. Cependant, les hommes blessés et les civils bougent seulement de 20cm (15cm si leurs jupons ne sont pas remontés !).

Les figurines montées bougent jusqu'à 40cm sur un terrain dégagé.

Un déplacement difficile coûte le double de distance, et il faut ¼ du mouvement pour passer une barrière basse (arbre abattu, etc.) ou une clôture.

Tir

Les troupes non commandées font tirer 1 homme sur 2 si elles sont stationnaires, ou 1 sur 3 si elles ont bougées.

Troupes commandées et personnage joueur :

Ils peuvent tirer sur des groupes ciblés, les Personnages Joueurs peuvent cibler des individus. Les troupes commandées doivent passer un tour sans bouger pour charger leurs armes par la gueule avant un tour où ils feront feu. Ils peuvent alors bouger à mi vitesse et tirer lors de n'importe quel tour suivant.

Les troupes non commandées peuvent seulement bouger à mi vitesse et tirer, mais elles comptent comme tirant à une portée de plus si elles bougent et tirent dans la même phase (sauf si elles jettent des lances pendant qu'elles avancent).

Les figurines non commandées n'étant pas sous le contrôle du joueur peuvent bouger à pleine vitesse et faire quand même feu – Cela épargne beaucoup de comptabilité !

Pour toucher : Lancer 1d8	Découvert	Couvert léger	Couvert lourd
Portée courte	2	4	6
Portée moyenne	4	6	7
Portée longue	6	7	8

Modificateurs pour toucher : +1 au jet de dé si c'est un Héros, -1 au jet de dé si c'est un Bleu.

Dommages causés par les tirs : +1 au jet de dé si c'est un Héros, -1 au jet de dé si c'est un Bleu.

1d6	1	2	3	4	5	6
Arme à poudre	Ecorchure	Ecorchure	Blessure	Blessure	Mort	Mort
Arc / Lance	Ecorchure	Ecorchure	Blessure	Blessure	Blessure	Mort
Autre	Ecorchure	Ecorchure	Ecorchure	Blessure	Blessure	Mort

Les touches sont réparties aléatoirement parmi le groupe ciblé, sauf pour les personnages joueurs, ils peuvent tirer sur n'importe quelle figurine en vue.

Les Officiers/Officiers en Second/Chefs sont considérés comme faisant partie du groupe le plus proche dans les 5cm pour la répartition des touches, sinon ce sont des unités séparées.

Le tir n'est possible que si les figurines peuvent voir le socle entier de leur cible sans problème, sauf si le tir se fait par-dessus un objet ou une personne se trouvant dans les 2cm.

Les figurines peuvent tirer depuis ou vers la forêt jusqu'à 10cm à l'intérieur.

Autres figurines

Elles n'ont pas de règles de moral ou d'ordre séparées, elles calculent simplement le « Facteur de Risque » auquel elles sont soumises et agissent en conséquence.

Facteurs de Risque

Les FR (Facteurs de Risque) sont ajoutés comme indiqué ci-dessous. Notez que les unités non commandées ne tirent que sur l'ennemi le plus proche (mesuré depuis la figurine la plus proche)

- 1 : Héros avec unité.
: Unité entièrement à couvert.
- +1 : Ennemi en vue et à portée de l'unité.
: Unité de Bleu à portée d'une unité ennemie en vue.
: Par tranche de 10% du groupe blessé ou tué.
- +2 : Ennemi sur les flancs ou l'arrière et en vue.
- +3 : Si fuyant l'ennemi lors du tour précédent, ou effectuant une retraite en résultat d'une mêlée.

Et lancez 1d6 :

Comparez le Facteur de Risque avec le résultat modifié du d6 et cela indiquera :

- 1- Ce que l'unité essaiera de faire.
- 2- Quel effet la situation aura sur le Moral.

L'effet est immédiat et simultané pour toutes les unités non commandées.

Notez que les PJs et les troupes commandées fonctionnent avec le même système, mais ignorent les instructions de mouvement et de tir écrites en *Italique*.

Visibilité

Les figurines en terrain dense sont vues à une portée de $d6 \times 10\text{cm}$ si elles sont dans les 10cm de l'orée d'une forêt, ou si elles tirent, ou si elles sont en pleine vue.

La visibilité est de 20cm dans les forêts.

Les figurines en terrain ouvert peuvent être vues à n'importe quelle distance.

Pour le calcul du FR la visibilité ne compte pas à travers les autres troupes ou les terrains empêchant les tirs.

Table d'Actions

FR\d6	1	2	3	4	5	6
0	Continue les actions en cours sauf sur un 6. Dans ce cas, bouge vers l'ennemi visible le plus proche. Ne bougera cependant pas si défend des fortifications.					
1	Va se mettre à couvert dans le terrain le plus proche en 1 mouvement, ou s'éloigne de tous les ennemis.	<i>Reste en position en faisant face à l'ennemi le plus proche.</i>	<i>Continue les actions en cours en faisant face à l'ennemi le plus proche. (Charge ?)</i>	<i>Continue les actions en cours en faisant face à l'ennemi le plus proche. (Charge ?)</i>	<i>Continue les actions en cours en faisant face à l'ennemi le plus proche. (Charge ?)</i>	<i>Avance vers l'ennemi le plus proche (Charge ?)</i>
2-5	Va se réfugier dans un couvert loin de l'ennemi.	<i>Va se mettre à couvert dans le terrain le plus proche en 1 mouvement, ou s'éloigne de tous les ennemis.</i>	<i>Reste en position en faisant face à l'ennemi le plus proche.</i>	<i>Continue les actions en cours en faisant face à l'ennemi le plus proche. (Charge ?)</i>	<i>Continue les actions en cours en faisant face à l'ennemi le plus proche. (Charge ?)</i>	<i>Avance vers l'ennemi le plus proche (Charge ?)</i>
6-8	Fuit l'ennemi le plus proche.	Va se réfugier dans un couvert loin de l'ennemi.	Va se mettre à couvert dans le terrain le plus proche en 1 mouvement, ou s'éloigne de tous les ennemis.	<i>Va se mettre à couvert dans le terrain le plus proche en 1 mouvement, ou s'éloigne de tous les ennemis.</i>	<i>Reste en position en faisant face à l'ennemi le plus proche.</i>	<i>Continue les actions en cours en faisant face à l'ennemi le plus proche. (Charge ?)</i>
9+	Fuit l'ennemi le plus proche.	Fuit l'ennemi le plus proche.	Va se réfugier dans un couvert loin de l'ennemi.	Va se mettre à couvert dans le terrain le plus proche en 1 mouvement, ou s'éloigne de tous les ennemis.	<i>Va se mettre à couvert dans le terrain le plus proche en 1 mouvement, ou s'éloigne de tous les ennemis.</i>	<i>Reste en position en faisant face à l'ennemi le plus proche.</i>

Facteur de Risque : Formation d'Infanterie

Les FR (Facteurs de Risque) sont ajoutés comme indiqué ci-dessous. Notez que les unités non commandées ne tirent que sur l'ennemi le plus proche (mesuré depuis la figurine la plus proche)

- 1 : Héros avec unité.
: Unité entièrement à couvert.
- +1 : Ennemi en vue et à portée de l'unité.
: Unité de Bleu à portée d'une unité ennemie en vue.
: Par tranche de 10% du groupe blessé ou tué.
: Par Officier en Second tué.
- +2 : Ennemi sur les flancs ou l'arrière et en vue.
- +3 : Si fuyant l'ennemi lors du tour précédent, ou effectuant une retraite en résultat d'une mêlée.

Et lancez 1d6 :

Comparez le Facteur de Risque avec le résultat modifié du d6 et cela indiquera :

- 3- Ce que l'unité essaiera de faire.
- 4- Quel effet la situation aura sur le Moral.

Notez que les PJs et les troupes commandées fonctionnent avec le même système, mais ignorent les instructions de mouvement et de tir écrites en *Italique*.

Les Formations non commandées restent toujours en compagnie du premier groupe de leur peloton si leurs ordres sont écrits en *Italique* et que toutes les unités du peloton sont à 5cm d'une autre et qu'il y a au moins un Officier/Officier en Second dans les 5cm du peloton.

Visibilité

Les figurines en terrain dense sont vues à une portée de d6x10cm si elles sont dans les 10cm de l'orée d'une forêt, ou si elles tirent, ou si elles sont en pleine vue.

La visibilité est de 20cm dans les forêts.

Les figurines en terrain ouvert peuvent être vues à n'importe quelle distance.

Pour le calcul du FR la visibilité ne compte pas à travers les autres troupes ou les terrains empêchant les tirs.

Table d'Actions : pour les Formations d'infanterie en lignes et colonnes.

FR\d6	1	2	3	4	5	6
0	Les formations d'infanterie opèrent en unités de la taille d'un peloton et se déplaceront en 3 colonnes larges jusqu'à ce qu'elles arrivent en un lieu assez ouvert pour se déployer – si elles sont à portée de tir de l'ennemi.					
1-3	<i>Reste en position en faisant face à l'ennemi le plus proche.</i>	Lorsqu'ils sont à portée de tir de l'ennemi, les pelotons se déploient en 3 longues lignes faisant face à la formation ennemie la plus proche, ou à l'ennemi le plus proche le cas échéant.			<i>Avance vers l'ennemi le plus proche (Charge ?)</i>	
4-6	S'éloigner d'un demi mouvement de l'ennemi.	<i>Reste en position en faisant face à l'ennemi le plus proche.</i>				<i>Avance vers l'ennemi le plus proche (Charge ?)</i>
7-8	Fuit l'ennemi le plus proche.	S'éloigner d'un demi mouvement de l'ennemi.	<i>Reste en position en faisant face à l'ennemi le plus proche.</i>			<i>Avance vers l'ennemi le plus proche (Charge ?)</i>
9+	Fuit l'ennemi le plus proche.	Fuit l'ennemi le plus proche.	S'éloigner d'un demi mouvement de l'ennemi.	S'éloigner d'un demi mouvement de l'ennemi.	S'éloigner d'un demi mouvement de l'ennemi.	<i>Reste en position en faisant face à l'ennemi le plus proche.</i>

Effets des Touches

Si des unités sont à portée d'une unité ennemie, les touches sont résolues comme indiquées :
Les Héros ajoute 1 à leur jet de dé !

1d6	1	2	3	4	5	6
Arme à poudre	Ecorchure	Ecorchure	Blessure	Blessure	Mort	Mort
Arc / Lance	Ecorchure	Ecorchure	Blessure	Blessure	Blessure	Mort
Autre	Ecorchure	Ecorchure	Ecorchure	Blessure	Blessure	Mort

Ecorchure : Blessure légère, pas d'effet en jeu.

Blessure : La figurine est handicapée et peut seulement tirer à portée courte et combattre en mêlée. Elle peut seulement se déplacer à vitesse réduite. Si elle a 2 Blessures, elle est tuée.

Mort : La figurine est grièvement blessée et finira sûrement par mourir si elle n'est pas tuée sur l'instant.

Charge et Mêlée

Si un groupe reçoit un ordre de « Charge ? » il bouge pour contacter l'ennemi le plus proche à portée.

Les figurines sont mises au contact aussi équitablement que possible (c'est-à-dire qu'elles ne peuvent se grouper autour d'un ennemi en laissant les autres non engagées !).

Les PJs et les troupes Commandées peuvent charger s'ils sont à portée et ne sont pas forcés de bouger autrement sur la Table d' Actions.

Quand les figurines sont réparties, chacune jette 1d6,

-1 si Bleu, ou par ennemi au-delà de 1 en contact socle à socle.

+1 si Héros.

+1 si le Facteur de Mêlée de l'arme est meilleur que celui de tous les opposants.

Si le score d'un camp est meilleur que l'autre, résolvez les touches comme suit :

La figurine vainqueur blesse un adversaire si le dé indique un 5, elle tue un adversaire si un 6 a été obtenu.

A la fin de la mêlée le(s) groupe(s) ayant eu les plus mauvais résultats, (ou les deux s'il y a égalité) est repoussé de 5cm. Le camp l'ayant emporté peut poursuivre s'il le veut.

Gagner et Perdre

Lorsque toutes les unités d'un camp sont en retraite, elles ont perdu et quittent le champ de bataille.

Des conditions de victoire ou de défaite particulières peuvent être décidées d'une partie sur l'autre.

Mise en Place d'une Partie

Etant donné le fonctionnement du jeu, il peut être opportun d'utiliser des marqueurs cachés, à moins que tous les joueurs soient dans le même camp et que l'opposition est jouée automatiquement.

Dans ce cas, placez les marqueurs cachés, et la moitié de leur nombre en marqueurs leurre, au hasard sur le bord avant (en face des forces des joueurs) des pièces de décors. Lorsqu'ils voient l'ennemi, les figurines sont placées dans les 20cm de ce marqueur.