

Multi-Epochs, un jeu générique pour petites et grandes escarmouches

Introduction :

“Multi-Epochs” est un système de jeu de figurines opposant des bandes dans un contexte de petites et grandes escarmouches (jusqu’à 40-50 figurines par camp). Il se joue sur une surface de taille variable selon la taille des bandes (par exemple une surface de 60x60 cm convient très bien pour des escarmouches avec 10-15 figurines par bande) et fait appel à l’utilisation de D6 (dé à 6 faces) ainsi que d’un moyen de mesure gradué en pas (2,5 cm). Le jeu nécessite en outre un certain nombre de décors pour agrémenter la partie, les tirs étant assez létaux.

Une partie Versus oppose deux bandes de force égale, force que l’on évalue en points de bande et qui est la somme cumulée des points de bande de chaque figurine de la bande.

Principes de base :

On utilise indistinctement personnage ou figurine pour désigner une figurine associée à un profil qui rend compte de ses capacités en jeu.

Les distances sont mesurées du socle au socle de chaque personnage pour évaluer la distance entre les personnages. De la même manière, la distance est mesurée du socle d’un personnage au point le plus proche d’un élément de décor.

Pour mesurer la distance effectuée lors d’un mouvement, la distance est mesurée à partir du même point du socle avant et après le mouvement. Les distances sont mesurées en pas, qui correspondent à 2,5 cm (vous pouvez aussi utiliser un ruban gradué en pouces).

Pour déterminer si un personnage est visible par un autre, nous utilisons la ligne de vue réelle entre les deux figurines. Si le joueur peut voir l’autre personnage lorsqu’il regarde à travers la sienne, il y a une ligne de vue.

On considère que chaque personnage est capable de voir tout autour de lui, dans un cercle de 360°. Si il a une arme de tir, il peut donc tirer dans n’importe quelle direction.

Concernant le résultat d’un jet de dé, il peut être modifié par des modificateurs, tantôt positifs, tantôt négatifs. Si le résultat devient alors inférieur à un, il est considéré comme valant un.

Lorsqu’un résultat de X+ est nécessaire, le joueur doit obtenir X ou plus avec le D6. Par exemple, pour passer avec succès un test à 5+, il doit obtenir un 5 ou un 6 avec le dé.

Lorsqu’il est demandé d’utiliser un D3, on lance un D6 et on utilise la correspondance suivante : 1-2 : résultat de 1 ; 3-4 : 2 ; 5-6 : 3 (on divise par deux et arrondi au dessus). Idem pour le D2. De manière générale on arrondit toujours une division à l’entier supérieur, sauf indication contraire.

En cas de fort désaccord entre les joueurs, par exemple sur la compréhension d’une règle, lancez un dé à 6 faces (D6) pour déterminer le point de vue appliqué. Mais le fair-play est fortement recommandé.

Profil d'un personnage :

Un personnage est caractérisée par son profil, qui consiste en cinq caractéristiques qui sont les suivantes :

- Initiative : Elle représente les capacités de décision et à réagir d'un personnage
- Combat : Le Combat représente la capacité du personnage à se battre en mêlée.
- Tir : Le Tir représente la capacité du personnage à tirer sur une cible quelconque.
- Habileté : Elle représente la capacité à interagir avec l'environnement, comme éviter un piège, escalader un mur ou sauter.
- Volonté : La Volonté représente les facultés mentales du personnage, son pouvoir de persuasion, de résistance mental et aussi, pour les personnages dotées de pouvoirs magiques ou psychiques, leur capacité à les utiliser.

En outre, un personnage peut avoir un certain nombre de traits qui sont des règles spéciales s'appliquant à le personnage. Nous verrons la liste dans la section Traits.

Un personnage appartient forcément à une des catégories suivantes : Combattant, Tireur, Avant-coureur, Spécialiste, Débrouillard ou Commun. Chaque catégorie a un profil prédéfini que des règles spéciales peuvent venir modifier. Voici les profils des différentes catégories :

Commun : 4 points

Initiative	Combat	Tir	Habileté	Volonté
1	1	1	1	1

Règles spéciales : Mal armé

Débrouillard : 6 points

Initiative	Combat	Tir	Habileté	Volonté
1	1	1	2	1

Règles spéciales : Aucune

Avant-coureur : 6 points

Initiative	Combat	Tir	Habileté	Volonté
2	1	1	1	1

Règles spéciales : Aucune

Combattant : 6 points

Initiative	Combat	Tir	Habileté	Volonté
1	2	1	1	1

Règles spéciales : Aucune

Tireur : 6 points

Initiative	Combat	Tir	Habileté	Volonté
1	1	2	1	1

Règles spéciales : Aucune

Spécialiste : 6 points

Initiative	Combat	Tir	Habileté	Volonté
1	1	1	1	2

Règles spéciales : Mal armé, Une capacité au choix

Le nombre en points indiqué après le Nom du profil indique le coût en termes de points de bande d'un personnage avec un tel profil.

Partie et tour de jeu :

La partie est divisée en tours successifs, au cours de chacun desquels chaque joueur va pouvoir jouer chacune de ses personnages.

Une fois que tous les personnages de chacun des joueurs ont été joués, le tour suivant commence jusqu'à l'élimination de tous les personnages d'un des joueurs.

Nous verrons plus loin dans ce document comment jouer une partie occasionnelle, "sur le pouce". D'autres types de jeu seront proposés dans des suppléments.

Déroulement d'un tour de jeu :

Le joueur ayant le plus de personnages dans sa bande commence par jouer une de ses personnages. Si les joueurs ont le même nombre de personnages chacun, on départage aléatoirement au D6.

Chaque tour les joueurs vont alternativement jouer une de leur personnage jusqu'à ce que toutes leurs personnages aient été jouées. Lorsqu'un personnage est jouée, on dit qu'il est activée. Un marqueur « Activé » peut être placé à côté du personnage qui vient d'être activée pour indiquer qu'il l'a déjà été ce tour ci.

Le tour est terminé quand tous les joueurs ont joué chacun de leur personnage une fois et une seule (sauf règle ou effet spéciaux). Si un joueur a plus des personnages à activer, il les active successivement à la fin.

Activation d'une personnage :

Au début de l'activation d'un personnage, on lance un 3D6. On ajoute l'initiative du personnage à leurs score. Chaque résultat de 5+ donne droit à une action au personnage.

Au cours de chacune des actions dont dispose le personnage, il peut :

- Ne rien faire
- Se déplacer de 3 pas selon une direction quelconque permise par les décors. Elle ne peut traverser un personnage adverse toutefois.
- Charger un personnage adverse à moins de 3 pas.
- Effectuer une phase de mêlée.
- Effectuer un tir sur une cible en vue et à portée.
- Faire une action spéciale, comme ouvrir une porte, escalader, etc
- Utiliser une capacité
- Se mettre en posture de garde

Le personnage doit effectuer toutes ses actions au cours de son activation et, sauf circonstances particulières, ne pourra en effectuer à un autre moment.

Phase de mêlée :

Lorsqu'un personnage effectue une phase de mêlée avec une autre avec laquelle il est engagée (i.e. en contact socle à socle, ou du moins à moins de 0.1 pas (0.25 cm) l'une de l'autre), on lance pour chaque personnage un D6 auquel on ajoute la valeur de Combat du personnage. Le personnage ayant obtenu le plus haut score remporte le combat. Le personnage perdant est repoussé d'un pas.

En cas d'égalité de score il n'y a ni perdant ni gagnant, sauf trait d'un protagoniste. Les deux personnages sont écartés d'un pas.

Si le personnage gagnant a obtenu un résultat naturel pair au D6 (c'est à dire à dire le score brut, sans aucun modificateur), le personnage perdant est mis hors de combat. Sinon il est sonné.

Sonné : Un personnage sonné peut être signalé par un marqueur « Sonné ». Il perd alors sa prochaine activation pour sortir de cet état « Sonné », retirez alors le marqueur. Tant qu'il est sonné, il lance un D3 au lieu d'un D6 pour toute action impliquant les caractéristiques Combat et Habilité.

Une personnage déjà dans l'état sonné qui doit de nouveau devenir sonné est mis hors de combat.

Hors de combat : Le personnage ne peut plus agir en jeu, sans être toutefois forcément mort. Si un personnage ou certains effets de jeu peuvent lui faire perdre cet état Hors de combat, il est préférable de laisser le personnage couché là où il a été mise hors de combat. Sinon il est plus simple de le retirer.

Effectuer un tir :

Pour pouvoir effectuer un tir sur un autre personnage, il doit être possible de voir le personnage cible à travers le personnage qui tire (on parle de ligne de vue directe, notée LDV), et le personnage doit être à une distance inférieure à la portée maximal de l'arme de tir utilisée.

La portée d'une arme de tir est indiquée par 2 nombres , de la manière suivante : X – Y. De manière générale, mais pas obligatoire, $Y = 2X$.

La valeur X indique la distance maximale pour laquelle le tir se fait à portée courte, tandis que Y celle pour laquelle le tir se fait à portée longue. Ceci a un impact sur la difficulté du tir.

On lance alors 1D6 pour le tireur, auquel on ajoute la caractéristique Tir du tireur. Si le score égale ou dépasse la difficulté du tir, la cible est touchée par le tir. Sinon le tireur manque sa cible et il n'y a aucun effet.

On évalue ensuite l'effet d'un tir réussi comme pour la mêlée (Pair : Hors de combat, impair : sonné, personnage touchée repoussée d'un pas...).

La difficulté de base d'un tir est de 5+. Elle passe à 6+ si il est à longue portée (augmentation de 1 de la difficulté).

En cas de couvert léger (buisson, petit muret par exemple) la difficulté est augmentée de 1. Il en est de même en cas d'obstacle sur la trajectoire qui gêne de manière significative la ligne de vue (on ne prend qu'un obstacle en compte).

Pour un couvert lourd (mur cachant en grande partie le personnage par exemple, pavois, etc) la difficulté est augmentée de 2.

Test de caractéristique :

Lorsqu'un test de caractéristique de difficulté X est demandé, il s'agit d'obtenir au moins un score supérieur ou égal à X en lançant autant de D6 que la valeur de la caractéristique.

Circonstances spéciales :

Terrain difficile : Lorsqu'un personnage traverse un terrain difficile sa valeur de déplacement est divisée par deux. Il existe plusieurs types de terrain difficile comme les Marais, les Rochers ou les forêts.

Escalade : Escalader une paroi verticale est considéré comme traverser un terrain difficile.

Combat multiple : Lorsqu'un personnage se trouve face à un groupe surnuméraire de personnages adverses, on procède de la sorte :

- Si c'est lui qui effectue la phase de mêlée, les adversaires lancent un D6 pour chaque personnage, on considère alors le maximum et on lui ajoute la valeur la plus haute de leurs valeurs de Combat, comme jet de mêlée. On procède normalement pour la suite. Si le personnage seul est gagnant, le joueur le contrôlant choisit quel personnage adverse en subit les effets.
- Si c'est un personnage du groupe qui effectue la phase de mêlée, on lance un D6 par personnage du groupe surnuméraire et on considère alors le maximum, auquel on ajoute la valeur de combat du personnage effectuant la phase de mêlée comme jet de combat. On procède ensuite normalement.

Chute : Un personnage dont le socle est à la moitié ou plus au dessus du vide (hors lors d'une escalade) subit une chute. Si la hauteur de la chute est inférieure à moins de 3 pas, il devient sonné, sinon il devient hors de combat. Les traits Protection légère et Protection lourde s'applique normalement.

Traits :

La liste suivante référence un certain nombre de règles spéciales (on peut aussi les appeler Traits) que l'on peut attribuer à une personnage, leur coût en points et leurs effets.

Leur nombre pour un même personnage n'est pas limité, mais le coût total du personnage ne peut devenir inférieur à 1 suite à l'ajout de trop de règles spéciales.

On ne peut avoir plus d'une fois la même trait, et certaines sont non cumulables entre elles.

De même une caractéristique d'un personnage ne peut dépasser 3 sous l'effet de règles spéciales, sauf circonstances exceptionnelles qui ne seront pas détaillées dans ce document.

Équipement magique : 1 point

L'équipement du personnage est magique, ce qui peut avoir différents effets en jeu. Par exemple ses attaques sont magiques, et le cas échéant, son armure, magique.

Élite : 1 point

On ajoute 1 à une des caractéristiques du personnage. Ce trait est non cumulable avec le trait Champion.

Champion : 3 points

On ajoute 1 à deux caractéristiques distinctes du personnage. Ce trait est non cumulable avec le trait Élite.

Protection légère : 2 points

Sur un 5+, si le personnage était supposé être sonné, cet effet est annulé. Si le personnage était supposé être hors de combat, il devient sonné. Ce trait est non cumulable avec le trait Protection lourde.

Protection lourde : 4 points

Sur un 3+, si le personnage était supposé être sonné, cet effet est annulé. Si le personnage était supposé être hors de combat, il devient sonné. Ce trait est non cumulable avec le trait Protection légère.

Bouclier : 1 point

Ce trait confère au personnage l'équivalent d'une Protection à 3+ contre les tirs uniquement. On fait deux jets distincts si le personnage a déjà une Protection légère ou une Protection lourde, en cas de succès d'un des deux jets l'effet de la protection s'applique.

Lent : -1 point

Le personnage se déplace de 2 pas seulement lors d'une action de déplacement.

Rapide : 2 points

Le personnage se déplace de 5 pas seulement lors d'une action de déplacement.

Mal armé : -1 point

Le personnage perd toutes les égalités au jet de combat, sauf contre un personnage avec le trait Mal armé, lui aussi.

Arts Martiaux : 1 point

Ce trait annule l'effet du trait Mal armé, ce qui peut être utile en cas de désarmement.

Désarmement : 2 points

En cas d'égalité au jet de combat le personnage adverse devient Mal armé. Il en est de même lorsque le personnage adverse vient de perdre un combat contre ce personnage et devient sonnée.

Dur à cuire : 1 point

Lorsque ce personnage est sonné, il lance quand même un D6 au lieu d'un D3 lorsqu'il fait appel à ses caractéristiques Combat et Habileté.

Tir rapide : 3 points

Lors d'une action de tir, le personnage peut faire deux tirs, éventuellement sur deux cibles différentes, avec sa valeur de Tir divisée par deux.

Pataud : -1 point

Le personnage voit sa caractéristique Initiative réduite de 1.

Courageux : 1 point

Le personnage lance un D6 supplémentaire à ses tests de bravoure.

Pieds légers : 3 points

Le personnage considère tout terrain difficile comme un terrain normal.

Duelliste : 1 point

Le personnage remporte les égalités aux jets de combat, sauf si le personnage adverse a aussi ce trait.

Amphibie : 1 point

Le personnage considère les marais comme un terrain normal.

Forestier : 1 point

Le personnage considère les forêts comme un terrain normal.

Montagnard : 1 point

Le personnage considère les rochers comme un terrain normal.

Arme lourde : 1 point

Le trait Protection lourde devient légère contre ce personnage là, la Protection légère est annulée.

Attaque létale : 3 points

Si ce personnage rend sonné un personnage adverse, celui ci est directement mis hors de combat.

Charge furieuse : 2 points

En charge ce personnage possède le trait Attaque létale.

Colossal : 3 points

Le personnage dispose de deux Points de vie. C'est à dire que lorsqu'il devrait être mis hors de combat il ne fait que perdre un point de vie, et fonctionne ensuite comme un personnage normal. Il peut être soigné par certains effets et récupérer un point de vie.

Meneur : 3 points

Le personnage peut initier une action de groupe avec jusqu'à 3 personnages amies à moins de deux pas de lui en début d'activation. On lance alors 3D6 pour déterminer le nombre d'actions que peut effectuer le personnage avec le trait Meneur. On complète son activation et immédiatement on active à tour de rôle les autres personnages faisant partie de l'activation groupée. Ceux-ci peuvent alors faire autant d'actions que le personnage ayant initié l'action de groupe.

Robuste : 3 points

Ce personnage ne peut pas être sonné. Toutefois si il aurait du être sonné suite à un combat avec un personnage ayant le trait Attaque létale, il est quand même mis hors de combat.

Tir :

- **Courte portée** : 1 points, 3/6 pas
- **Moyenne portée** : 3 points, 6/12 pas
- **Longue portée** : 6 points 9/18 pas

Composition d'une bande :

Une bande typique est constituée des personnages pour une valeur de 60 points de bande, mais cette valeur peut-être différente si les deux joueurs se mettent d'accord dessus.

Sauf circonstances spéciales (comme lors d'une campagne par exemple ou dans certains scénarios asymétriques spécifiques), les protagonistes doivent avoir la même valeur de bande.

De manière générale, il ne peut avoir plus d'un quart des points en Tireur et un autre quart en Spécialiste, sauf circonstances exceptionnelles (comme un Conclave de magiciens, ou une bande d'Elfes sylvestres, auquel cas il aura des malus par ailleurs).

Elle doit comporter au moins un personnage avec le trait Meneur (le chef), et éventuellement un deuxième avec ce trait mais pas plus pour des valeurs de bande allant jusqu'à 60, une troisième pour des valeurs de bande allant jusqu'à 120 et ainsi de suite par tranche de 60 points de bande.