Mini Figs Mef-Fan (version alpha 0.2.7)

I. Principes :

Une partie se joue en tours avec activation simultanée. Il n'y a pas un joueur A effectuant toutes ses actions du tour puis un joueur B faisant de même, mais, lors de la phase d'ordres d'un tour, A va jouer l'une de ses unités, puis B, puis A, etc…
Un tour de jeu se décompose en plusieurs phases :
** Récupération des ordres pour toutes les unités.*
** Initiative.*
** Ordres.*
** Corps-à-corps.*
** Fuite.*

A. *Récupération des ordres pour toutes les unités:*

A l'exception des unités démoralisées qui le restent (démoralisé n'étant pas un ordre), toutes les unités perdent les ordres (et les éventuels effets psy) les affectant.

B. *Initiative :*

Chaque joueur lance un D6. Celui obtenant le score final le plus élevé (relancer en cas d'égalité) après prise en compte des éventuels bonus (un chef accorde +1, tandis qu'un général accorde un +2, ceci n'étant pas cumulatif) remporte l'initiative et décide qui de lui ou de son adversaire donnera le premier ordre.

C. *Ordres :*

Le premier donneur d'ordres va activer une de ses unités en lui donnant un ordre et, éventuellement, résoudre cet ordre. Le second va faire de même avec l'une de ses unités. Et ainsi de suite. Quel que soit l'ordre donné, une unité peut changer d'orientation en début et fin de celui-ci. Le seul ordre que peut recevoir une unité démoralisée est *Ralliement*.
Les ordres sont les suivants.

Mouvement et action : l'unité peut bouger de la moitié de son Déplacement puis peut effectuer une action (généralement Tir ou Magie) ou l'inverse (action puis Déplacement).

Action concentrée: l'unité ne bouge pas mais peut effectuer une action (généralement Tir ou Magie) avec un bonus de +1.

Charge: Déplacement en direction de l'ennemi. L'unité aura un bonus de +1 en Mêlée (+2 si elle *charge* une unité adverse par derrière). Une unité doit pouvoir bouger pour *charger*, donc ne pas être déjà en contact.

Bataille: continuer le combat au corps-à-corps dans lequel est engagée l'unité.

Course: Déplacement.

En garde: L'unité ne bouge pas. Par la suite, à n'importe quel moment durant le tour, elle pourra changer d'orientation une fois. Si elle est *chargée* alors qu'elle n'est pas déjà en combat, une unité *en garde* annule le bonus de *charge* adverse et obtient elle-même un bonus de +1.

En alerte: l'unité ne bouge pas. A n'importe quel moment par la suite durant le tour, elle pourra une fois changer d'orientation et effectuer une action (Tir ou Magie) si elle n'est pas déjà en combat.

Ralliement: l'unité effectue un jet de moral. S'il réussit, escouade est ralliée, perd son statut démoralisée et sera donc utilisable au tour suivant. Sinon, elle reste démoralisée.

D. *Corps-à-corps :*

Lors de cette phase, en procédant par combats (un combat correspondant à toutes les unités engagées au contact ensemble), les unités au corps-à-corps effectuent de manière simultanée leurs jets de Mêlée.

E. *Fuite :*

Si possible, les unités démoralisées effectuent une Course en direction inverse de l'ennemi. Si elles étaient engagées au corps-à-corps, elles vont devoir se désengager.

II. Système :

Une unité est composée d'une figurine individuelle ou bien d'un ensemble de figurines (escouade). Chaque figurine dispose de caractéristiques la définissant. Celles-ci ont une valeur normalement comprise entre 0 et 5 (même si celles-ci peuvent s'avérer supérieures dans de rares cas, comme les véhicules, par exemple).

Le système de jeu utilise des dés à six faces et, généralement, des jets sous caractéristique. Il s'agit de faire un résultat qui, après ajout des bonus/malus aux caractéristiques, soit inférieur ou égal à celle-ci. Ainsi, un garde impérial ayant une caractéristique Tir de 2, réussira son Tir sur 1 ou 2 sur le jet. S'il avait un bonus de +1, il réussirait sur 1, 2 ou 3. Il n'y a pas de réussite ou d'échec automatique.

Chaque figurine a un coût en points de création (#) qui correspond à ses caractéristiques et son efficacité. Dans le cas de multiplicateurs de coût, on arrondi toujours à l'entier supérieur le plus proche.

Les caractéristiques sont les suivantes :
Déplacement (Dép), Mêlée (Mêl), Tir (Tir), Défense (Déf), Mental (Men) et Vie (Vie).

A. *Déplacement (Dép : 1# pour 1):*

Indique, multiplié par dix et en cm, la distance maximale que la figurine peut parcourir, sachant qu'elle peut gratuitement changer d'orientation (et donc de direction) à n'importe quel moment de son déplacement, sauf dans le cas d'une charge qui doit tenter d'atteindre le plus rapidement possible l'ennemi.
Cette distance est divisée par deux dans le cas d'un ordre de Déplacement et Action.
De plus, certains terrains peuvent s'avérer infranchissables (empêchant tout passage) ou difficiles (doublant le coût en Déplacement pour les traverser).
Ainsi, sur un terrain normal, une unité d'archers avec un mouvement de 2 pourra courir ou charger jusqu'à 20 cm ou bien se déplacer de 10 cm puis tirer (action).

Une unité ayant une mouvement d'au moins 3 et s'étant déplacée (d'au minimum un cm) est considérée comme rapide (malus de -1 aux Tirs essayant de l'atteindre).

Une unité peut avoir la compétence Bond (Dép : 1,5# pour 1). Elle est au sol en début et fin de son déplacement, mais effectue celui-ci dans les airs et peut donc normalement ignorer tout terrain infranchissable ou difficile. Elle peut décider de se déplacer normalement ou de bondir. Si elle décide de bondir, son déplacement s'effectuera forcément en ligne droite. Le coût sera de 1,5 fois le coût de son Dép. Ainsi, pour avoir une unité avec Dép 3 et Bond, il faudra dépenser non pas 3# mais 3*1,5=4,5, soit, après l'arrondi, 5#.

De même une unité peut avoir la compétence Vol (Dép : 2# pour 1). Elle ne sera normalement pas au sol (sauf si son possesseur le désire et le précise) à moins qu'elle ne charge une unité au sol. Tant qu'elle sera en vol, aucune autre unité ne pourra l'engager en Mêlée sauf si elle aussi dispose de Vol. Elle sera en revanche parfaitement atteignable par les tirs et autres.
Vol coûte le double du Déplacement. Ainsi, pour une unité de Dép 5, si l'on veut qu'elle vole il faudra dépenser 5*2=10#.

Exemples :
0: immobile, pièce d'artillerie fixe
1: très lent, zombies.
2: déplacement standard de la plupart des unités
3: unité rapide, marcheur de guerre
4: réacteurs dorsaux,
5: jet-bike, tank

B. *Mêlée (Mêl : 2# pour 1):*

Indique la capacité à la fois à atteindre et blesser l'adversaire en corps-à-corps (un haut score en Mêlée peut donc représenter à la fois un guerrier très habile ou une arme très meurtrière).
Durant la phase de corps-à-corps, chaque unité engagée va effectuer un jet pour chacun de ses scores de Mêl. Chaque réussite indique qu'elle est parvenue à toucher et blesser son adversaire et celui-ci va perdre 1 point de Vie à moins qu'il ne réussisse un jet de Défense. Le corps-à-corps étant simultané, des unités adverses peuvent très bien s'entre-tuer.
Certaines unités particulières pourront frapper beaucoup plus que de normale ou bien disposer de plusieurs armes et donc avoir plusieurs scores de Mêlée, pour un coût total correspondant à la somme de ceux-ci.
Une unité avec une Mêl 3 perforant 1 et une Mêl 2 aura un coût de Mêl de ((3*2) + 1*2) + (2*2) = 12#

Parade : avant de jeter les dés, une unité peut décider d'en utiliser tout ou partie en parade. Ces jets de Mêl de parade, s'ils sont réussis, ne blesseront pas l'adversaire, mais annuleront autant d'attaques ennemie réussies.

Une unité qui a *chargé* (si elle n'est pas engagée) aura un bonus de +1. Ce bonus sera de +2 si elle *charge* dans le dos d'une unité cible.
Une unité *en garde* (si pas engagée) annule le bonus de charge de l'unité l'attaquant et reçoit un bonus de +1.
Une unité équipée d'une lance (1#) obtient un bonus supplémentaire de 1 en Mêlée en charge (+2 au total, donc. +3 si elle *charge* dans le dos) ou *en garde*.
Une unité abritée (juste derrière un muret, par exemple) annule le bonus de *charge* de l'attaquant.

Effrayant (1#) : cette unité terrorise l'adversaire. Celui-ci effectue un jet de Men et, s'il le rate, aura un malus de -1 en Mêl pour ce tour de corps-à-corps.

Perforant X (2X#) : il s'agit d'une arme à deux mains, ou bien d'une arme énergétique ou particulièrement efficace contre les armures. L'adversaire aura un malus de X à son score de Déf. Ainsi, le coût de Mêl d'une unité ayant un score de 3 et Perforant 2 serait de 3*2 + 2*2 = 6 + 4 = 10#

Une unité engagée au corps-à-corps ne pourra recevoir qu'un ordre de *bataille* (afin de poursuivre celui-ci) ou, pour tenter de se désengager, un ordre de *course* ou de *mouvement et action*. Dans ces deux derniers cas, on fait immédiatement des jets de Mêlée, les adversaires des fuyards ayant un bonus de +2. On procèdera de même si une unité est démoralisée et tente de se désengager durant la phase de fuite.

Exemples :
0: civil.
1: merdouille, gretchin, conscrit, bleusaille.
2: troupes standard.
3: troupes d'élite, space marine, héros mineur.
4: héros majeur.
5: avatar, démon.

C. *Tir (Tir : 3# pour 1):*

Indique la capacité à la fois à atteindre et blesser l'adversaire avec des armes de tir (un haut score en Tir peut donc représenter à la fois un tireur très précis ou une arme très meurtrière).

Durant la phase d'ordre, une unité ayant reçu l'ordre *Mouvement et Action* ou l'ordre *Action Concentrée* pourra effectuer l'action de Tirer. Il s'agit d'un jet sous le score de Tir. S'il est réussit, l'unité cible devra réussir un jet de Déf ou bien perdre un point de Vie.

Certaines unités particulières pourront Tirer beaucoup plus que de normale ou bien disposer de plusieurs armes ou d'une arme effectuant plusieurs tirs ou touchant toute une zone (mitrailleuse, fulgurant, bolter lourd, lance-flammes, missile à fragmentation, etc…). Concrètement, ces unités auront plusieurs scores de Tir.

L'ordre *Action Concentrée* : donne un bonus de +1.
Cible proche (à distance inférieure ou égale à la moitié de la portée de l'arme) : bonus de +1.
Grande cible: bonus de +1.
Cible rapide (unité de Dép de 3 ou plus et ayant bougé ce tour-ci) : malus de -1.
Obstacle entre le tireur et sa cible : -1 s'il y a une ligne de vue partielle (tir impossible sinon). Dans le cas d'une unité abritée juste derrière un muret, par exemple, le malus s'appliquera évidement uniquement quand elle sera prise pour cible, pas quand elle tirera.

Perforant X (2X#) : il s'agit d'une arme particulièrement efficace contre les armures. L'adversaire aura un malus de X à son score de Déf. Ainsi, le coût de Tir d'une unité ayant un score de 3 et Perforant 1 serait de 3*3 + 2*1 = 9 + 2 = 11#

Le coût du Tir (Y) est de trois fois la valeur de la caractéristique plus l'éventuel Perforant ajouté. il peut subir des modificateurs (multiplicateurs ou diviseurs) de coût en fonction de la portée et du nombre de munitions.

La plupart des armes ont une portée normale de 6 (soit 60 cm) et des munitions considérées comme illimitées. Elles n'ont donc pas de modificateur de coût.

Le tableau suivant résume les modificateurs de portée :
Portée très courte (2, soit 20 cm).Coût: Y/3.
Portée courte (3, soit 30 cm). Coût : Y/2.
Portée normale (6, soit 60 cm). Coût : Y.
Porté longue (12, soit 120 cm). Coût : Y*2.
Porté très longue (18, soit 180 cm). Coût : Y*3.

Le tableau suivant résume les modificateurs de munitions:
Munitions illimitées: l'unité pourra tirer autant qu'elle le voudra lors de la partie. Coût : Y.
Munitions limitées : l'unité ne pourra tirer que deux fois lors de la partie. Coût : Y/2.
Munition unique : l'unité ne pourra tirer qu'une seule fois lors de la partie. Coût : Y/3.

Ainsi, pour un garde à fusil laser avec un Tir de 2, cela coûterait (2*3)*1=6#.
Dans le cas d'un cracheur acide ayant un Tir de 2, Perforant 1, à portée longue et ne pouvant Tirer qu'une fois par partie, cela donnerait comme coût final : (((2*3)+(3*1))*2)/3 = (6+3)*2)/3 = 9*2/3 = 18/3 = 6# aussi (ouf!)

Exemples :
0: pas d'arme de tir.
1: armes primitives.
2: troupes standard avec fusil laser.
3: space marine avec bolter, troupe standard avec mitrailleuse.
4: bolter lourd.
5: canon laser.

D. *Défense (2# pour 1):*

La défense représente l'armure d'une unité, mais aussi sa résistance naturelle ainsi que sa capacité à éviter les coups.
Quand une unité est blessée (suite à Mêl, Tir ou autres), elle doit faire un jet de Déf par blessure subie, chaque réussite annulant une blessure.

A titre d'exemple, considérez qu'une armure légère donne 1 de Déf tandis qu'une armure lourde donne 2 et une énergétique 3. Un bouclier ou une moto donne un +1 à la Déf, Une unité résistante, agile, disposant d'une armure spéciale ou de champ de force pourrait aussi avoir +1, voir plus.
Tout ceci se retrouvant dans le score et donc le coût final de Déf. La plupart des véhicules auront une armure de 6 et ne craindront donc pas l'armement léger : ils seront invulnérables à moins d'utiliser des armes Perforantes. Pour les autres types unités, ne pas avoir un score de Déf supérieur à 5.

Exemples :
0: pas d'armure
1: armure légère, armure aigle

2: armure lourde, armure vengeur
3: armure énergétique, armure scorpion
4: armure terminator, exo-armure squat
5: véhicule léger
6: marcheur de combat, tank

E. *Mental (1# pour 1) :*

Le score en Men représente la force d'esprit de l'unité, sa volonté.
Il sert principalement pour les tests de moral, mais aussi éviter d'être effrayé et dans le cas des utilisateurs de magie.
Aucune unité ne devrait normalement avoir un score de Men inférieur à 1. A l'inverse, un score supérieur à 5 empêcherait une unité d'être démoralisée, mais pourrait éventuellement s'avérer cohérent pour des unités mortes-vivantes, démoniaques ou robotisées.
Ne pas confondre test de Mental et test de moral.
Un test de moral est un cas particulier de test de Men. De nombreux bonus et malus s'appliquent aux tests de moral, mais ne s'appliquent pas aux tests de Men.
Un test de moral s'effectue principalement quand une unité constituée de plusieurs figurines subit 50% de pertes (ou plus) et/ou arrive à moins de 50% de son effectif initial.
Si elle le réussit, rien ne se passe. Si elle le rate, elle perd l'ordre lui étant éventuellement affecté et devient dans tous les cas démoralisée. Elle devra fuir durant la phase du même nom et donc, si elle était au corps-à-corps, se désengager.
Le seul ordre que pourra recevoir ultérieurement une unité démoralisée est *Ralliement*.
Un test de moral sera aussi effectué pour toute unité (individuelle ou escouade à moins de 20 cm d'un chef ou d'un général de son camp si celui-ci meurt).
En revanche, si elle est moins de 20 cm d'un chef ou d'un général vivant, une unité bénéficiera d'un bonus de +1 (chef) ou +2 (général) à ses jets de moral.
Enfin, le nombre a son importance. Une unité constituée de plusieurs figurines bénéficie, tant qu'il y a plus d'une figurine), d'un bonus de +1 à ses jets de moral. Dans le cas d'une unité se trouvant scindée lors de la bataille, la plus nombreuse dispose de ce bonus de +1, tandis que la moins nombreuse aura un malus de -1.
Une unité située à moins de 20 cm d'un porte-bannière peut relancer un jet de moral (pas de mental) raté.
Tout ceci (chef, nombre, etc...) ne s'applique que pour les tests de moral, pas les tests de Men (terrifiant, psy), qui eux utiliseront normalement toujours la valeur de base.

Exemples :
1: merdouille, gretchin, conscrit, bleusaille.
2: troupes standard.
3: troupes d'élite, space marines, héros mineur.
4: héros majeur.
5: créature surnaturelle.
6: robots.

F. *Vie (spécial : multiplicateur):*

La vie représente la capacité des unités à survivre aux blessures/dégâts subis.
La plupart des unités ont une vie de 1 : elles subissent une blessure et meurent.
Certaines unités particulières (monstres, héros, véhicules) peuvent en disposer de plus.
La vie n'a pas un coût fixe mais agit comme multiplicateur à le somme des coûts de la figurine (coûts de Dépl + Mêl + Tir + Déf + Men).
De base, pour une vie de 1, il s'agit d'un fois 1, donc le cout ne change pas. Le tableau ci-dessous résume cela :

Vie	Multiplicateur de coût
1	*1
2	*1,5
3	*2
4	*3

Ainsi, dans le cas d'un guerrier (Dép 2, Mêl 3 Perforant 1, Tir 0, Déf 2, Men 3) qui coûterait en théorie 2*1 + ((3*2)+2) + 0 + 2*2 + 3 = 17 s'il avait Vie 1, son coût s'il s'agissait en fait d'un héros très résistant à Vie 2 serait de 17*1,5 = 25#

On peut aussi s'en servir afin de représenter les servants d'une pièce d'artillerie, par exemple. Pour un canon laser impérial avec deux servants, nous aurions (Dép 0, Mêl 1, Tir 5 Perforant 2 portée très longue, Déf 1, Men 2, Vie 2). Soit (0*1 + 1*2 + ((5*3)+(2*2))*3 + 1*2 + 2*1)*1.5 = 63*1.5 = 95#. Cher, mais il faudra deux blessures pour l'éliminer.

Exemples
1: la plupart des troupes.
2: héros, grosse créature, véhicule.
3: monstre, véhicule lourd.
4: avatar eldar, véhicule extra-lourd.

III. Cas particulier :

A. *Personnage :*

Il s'agit d'un chef, général, psyker, porte-bannière, mécanicien ou médecin, représenté par une unité individuelle (achetée en payant son coût normal).
Plutôt que de quantifier en terme de # ces capacités spéciales et rares, mieux vaut simplement autoriser le même nombre maximum de personnage dans chaque armée. Ceux-ci seront de toute façon très restreints, voir absents.
Il ne peut, en tout état de cause, y avoir qu'un seul général par armée (et encore, probablement uniquement dans les batailles les plus importantes. Dans des affrontements plus réduit, seul un chef serait présent). On peut concevoir qu'il y ait plusieurs chefs, mais pas énormément. On peut plus facilement envisager une troupe sans chef.
Le porte-bannière est très optionnel. Le nombre devrait être fixé par les joueurs (par défaut : un seul porte-bannière).
De même pour les psykers, soigneurs ou mécaniciens, mieux vaudrait qu'ils soient absents ou rares. Un seul par armée, et encore : pas dans tous les combats. Très éventuellement, lors de scénarios spécifiques, un ou deux autres.

B. *Chef, général et porte-bannière :*

Voir chapitre Mental (II. E.).

C. *Psyker :*

Les pouvoirs psychiques sont une action impliquant que l'unité réussisse un test de Men. Elle peut donc être effectuée par un psy ayant reçu un ordre de Mouvement et Action ou d'Action concentrée (avec un bonus de +1 au test de Men dans ce cas).

Avant la partie, les joueurs détermineront ensemble de combien de pouvoirs chaque psy disposera (un pour un acolyte, deux pour un psionique et trois pour un grand-prophète, par exemple. Par défaut, c'est un seul psy, avec deux pouvoirs (un seul sort en campagne)) puis chacun choisira secrètement les pouvoirs de chacun de ses mages.
Utiliser un pouvoir est une action. Avec un ordre, une unité psy ne pourra donc pas lancer plus d'un pouvoir, même si elle en connaît plusieurs. Les pouvoirs s'utilisent à vue, avec une portée de 60 cm, mais sans les malus ou bonus de Tir.

Exemples de pouvoir :
Eclair warp: jet de Tir 3 perforant 2 sans malus ni bonus sur une figurine (pas une unité, juste une figurine).
Pluie de pierre: jet de Tir 1 sans malus ni bonus sur chacun des membres de l'unité cible.
Terreur: l'unité ciblée doit réussir un jet de Men ou être démoralisée.
Lévitation : l'unité dispose de la capacité Vol.
Motivation : l'unité ciblée doit réussir un jet de Men afin de pouvoir effectuer à nouveau un ordre ce tour-ci (ne fonctionne qu'une fois par tour sur une même unité).
Désorientation : l'unité ciblée doit réussir un jet de Men ou perdre son ordre et ne pas pouvoir en récupérer un durant ce tour.

Enchevêtrement: l'unité ciblée doit réussir un jet de Men ou subit un malus de -2 à son Dép.
Tremblement: l'unité ciblée doit réussir un jet de Men ou subit un malus de -2 à son Mêl.

Aveuglement: l'unité ciblée doit réussir un jet de Men ou subit un malus de -2 à son Tir.
Fragilité: l'unité ciblée doit réussir un jet de Men ou subit un malus de -2 à son Déf.
Cri psychique: l'unité ciblée doit réussir un jet de Men ou subit un malus de -2 à son Men.

Vitesse du vent: l'unité gagne +1 en Dép.
Force impie: l'unité gagne +1 en Mêl.
Vision de l'aigle: l'unité gagne +1 en Tir.
Peau de pierre: l'unité gagne +1 en Déf.
Volonté inébranlable: l'unité gagne 1 en Men.

Dans le cas d'effets durables (ex : +1 ou -2 à une caractéristique, Lévitation, etc..), ceux-ci durent jusqu'à la phase de récupération des ordres.

D. ***Médecin :***

Soigner est une action, qui est donc effectuée avec l'ordre *Mouvement et Action* ou bien l'ordre *Action Concentrée* (et dans ce dernier cas un bonus de +1) afin de redonner un point de vie. Il s'agira pour le guérisseur d'effectuer un jet de Men.
Deux possibilités:
Soigner une cible ayant perdu son dernier point de vie ce tour-ci ou le tour précédent. Si le soin fonctionne, la cible regagnera 1 en Vie, mais ne pourra pas recevoir d'ordre avant le tour suivant.

Soigner une cible encore en vie, mais ayant perdu des points de vie (à n'importe quel tour). L'action de la cible sera "guérir": elle devrait donc d'abord avoir reçu l'ordre *Mouvement et Action* ou *Action Concentrée*. Dans le second cas, cela facilitera le travail du médic qui bénéficiera alors d'un bonus de +1 à son jet (cumulable avec son éventuel propre bonus d'*Action Concentrée*).

E. ***Mécanicien :***

Réparer par un mécano fonctionne sur les véhicules endommagés ou détruits exactement de la même manière que guérir par un médecin fonctionne sur les troupes et héros blessés ou morts.

IV. **Evolution :**

Voir règles de campagne.

*Note importante: bien que modifié et enrichi de manière plus ou moins importante par mes soins, ceci dérive du "One Page Fantasy Skirmish" de John David Slor (velocitycow*at*ns.sympatico.ca) ainsi que de sa traduction/amélioration par Perno. Grace leur en soit rendue.*