

Guerilla Urbaine : No Man's Land

Un système de règles par Newlight

Ce système de règle est un système de règle de jeu pour jouer des parties de petites escarmouches entre gangs dans un environnement contemporain, éventuellement Post apocalyptique (environ 10 figurines par camp) pour 2 (ou plus) joueurs. A part des figurines contemporaine le jeu nécessite des éléments de décors assez nombreux et variés pour rendre le jeu plus intéressant et un dé à 6 faces (D6) par camp. Il peut en outre nécessiter un certain nombre de figurines représentant des zombis ou des extraterrestres pour pimenter les parties. Il inclus en outre un système de campagne simple.

Caractéristiques d'une figurine :

Les capacités d'une figurine de base (comme les Stormtroopers par exemple) sont représentées par 2 caractéristiques seulement, leur capacité de Tir (T) et leur capacité de Combat (C) en mêlée. Ce sont des seuils à atteindre, ainsi une capacité de Tir 4+ (notée T4+) veut dire qu'à portée normale la figurine devra faire 4 ou plus sur un jet de D6 pour toucher sa cible. Ce seuil pourra éventuellement être modifié en partie par les circonstances du tir (tir à longue portée, cible cachée à plus de 50 % par un obstacle, ou bien celle ci dispose d'une armure (type gilet pare balles par exemple) ou d'une constitution particulièrement solide (dans le cas d'un zombi par exemple).

Tir (noté T) : c'est le seuil à partir duquel une figurine cible est touchée par un tir. Meilleur est la compétence en tir de la figurine, plus bas est ce seuil. Exemple : T3+

Combat (noté C) : c'est le seuil à partir duquel une figurine attaquant une autre au corps à corps touche sa cible, et aussi le seuil à partir duquel l'autre pare l'attaque. Exemple : C4+

Pour des figurines ayant des compétences spéciales tels que de bons réflexes, ou les véhicules viennent s'ajouter 3 autres caractéristiques. Il s'agit du Nombre d'attaques (noté A), de la Sauvegarde (noté Svg), et le nombre de Points de Vie (PV).

Nombre d'attaques en corps à corps (noté A) : C'est le nombre d'attaques au corps à corps que peut effectuer la figurine par action de combat. Par défaut ce nombre de 1.

Sauvegarde (noté Svg) : C'est la capacité à esquiver les tirs (ou une protection spéciale). Il s'agit encore d'un seuil qu'il s'agit d'atteindre pour se protéger d'un tir. Exemple : Svg4+. Notez bien que la sauvegarde ne fonctionne que contre les tirs.

Points de Vie (noté PV) : C'est le nombre de touche (que ce soit au tir ou au corps à corps) que peut subir une figurine (en général des monstres ou des véhicules) avant d'être tués ou détruits. Par défaut une figurine a un seul PV et donc une touche suffit pour la tuer.

Note importante : Un seuil est au minimum de 2+ et au maximum de 6+, quelques soient les modificateurs qu'on lui adjoint.

Règles de Tir :

Pour toucher une figurine adverse au tir, le tireur doit lancer un D6 et faire un score supérieur ou égal à la valeur indiquée par sa caractéristique de Tir. Si il est réussi, la cible est touchée et éventuellement morte (si elle n'a qu'un PV et pas de Svg).

La portée d'une arme de tir est noté Por et correspond à la portée de l'arme en pas. Pour obtenir la portée longue, doublez cette valeur.

Ce seuil de tir peut être modifié dans les circonstances suivantes :

- **Le tireur porte une arme lourde** : Le seuil de tir est diminué de 1 (Exemple : T4+ devient T3+)
- **Le tireur tire à longue portée** : c'est à dire une distance comprise entre la portée et le double de la portée de l'arme. Dans ce cas le seuil de tir est augmenté de 1 (Exemple : T4+ devient T5+)
- **La cible est cachée par un obstacle qui la couvre à plus de 50 % pour le tireur**: Dans ce cas le seuil de tir est augmenté de 1 (Exemple : T4+ devient T5+)
- **La cible est Robuste (soit de nature soit grâce à un gilet pare-balles)** : Dans ce cas le seuil de tir est augmenté de 1 (Exemple : T4+ devient T5+)

Note Importante : On utilise les lignes de vue réelles, ce que voit une figurine c'est ce qu'on voit à partir de la tête de la figurine. Une figurine ne peut tirer à travers une figurine alliée ou adverse.

Sauvegarde : Une figurine qui devrait normalement subir une touche venant d'un tir et disposant d'une Sauvegarde doit lancer un D6. Si le score obtenu est égal ou supérieur à son seuil de Svg alors la touche est annulée. Exemple : Une figurine avec Svg4+ subit une touche de tir, il lance un D6 et obtient 5. Dans ce cas la touche est annulée et elle ne perd pas de PV (ne meurt pas si elle avait un seul PV comme dans la plupart des cas)

Points de vie : Une figurine ayant plusieurs PV peut subir autant de touches que de PV avant d'être détruite. Exception faite de certaines armes telles que les lance-roquettes.

Cadence d'une arme de tir (noté Cd) : C'est le nombre de tir que peut effectuer la figurine par action de tir. Les cibles de chaque tir peuvent être différentes.

Zone X: Une arme avec l'annotation zone X pas inflige une attaque de tir à toute figurine (alliée ou adverse) à moins de X pas.

Règles de Combat au corps à corps :

Un combat au corps à corps se déroule de la manière suivante : la figurine attaquant l'autre doit lancer un D6 et obtenir un score égal ou supérieur à son seuil de Combat. Si c'est le cas le défenseur risque de subir une touche et doit alors lui aussi lancer un D6. Si le défenseur n'obtient pas un score égal ou supérieur à son seuil de Combat il subit la touche.

Si le défenseur a réussi à obtenir un score égal ou supérieur il doit quand même reculer de 1 pas dans une direction opposée à celle de l'attaquant. L'attaquant a lui aussi la possibilité de le suivre ou non mais cela reste à sa discrétion.

Robuste : Le seuil de défense du défenseur est diminué de 1, mais uniquement en défense et non en attaque (ainsi C4+ passe à C3+ en défense)

Figurine mise à terre : Une figurine mise à terre ne peut se défendre tant qu'elle ne s'est pas relevée.

Deux armes de corps à corps : La figurine dispose de deux attaques contre lesquelles la figurine adverse peut se défendre. Ainsi si son profil de base est A1 (la valeur par défaut) il passe à A2.

Nombre d'attaques en corps à corps (noté A) : C'est le nombre d'attaques au corps à corps que peut effectuer la figurine par action de combat. Par défaut ce nombre de 1. La cible de plusieurs attaques n'est pas forcément la même pour chaque attaque.

Déroulement d'un tour de jeu :

Ce jeu est un jeu qui se joue par tours de jeu. Au début de chaque tour on lance un D6 pour déterminer quel joueur a l'initiative (par exemple sur un 4+ le joueur 1, sinon le joueur 2). Si il y a plus de 2 joueurs, chacun lance un D6 et l'initiative se fait par ordre décroissant de score. Relancez un D6 pour chaque joueur en cas d'égalité jusqu'à ce qu'ils soient départagés.

Phases d'activation :

Une figurine ne peut être activée qu'un fois par tour, c'est à dire qu'on ne peut la jouer qu'une fois par tour.

Dans chaque camp il y a éventuellement des Meneurs (Chefs ou Sous-chefs). Chaque Meneur a une phase d'activation spécifique avant le reste des troupes. Il y a alternance entre les phase d'activation des chefs de chaque camp, en commençant par un chef du camp qui a l'initiative.

Ce qui donne meneur1 (Joueur 1) – meneur1 (Joueur 2) – meneur2 (joueur 1) – meneur2 (Joueur 2) et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ai plus de Meneur à activer dans aucun camp, auquel cas on en est à la phase d'activation des figurines restantes du joueur 1 puis la phase d'activation des figurines du joueur 2. Les chefs peuvent être activés dans n'importe quel ordre quelque soit leur rang.

Il est possible qu'un camp ai moins de Meneurs que l'autre, auquel cas on procède d'abord à l'activation des Meneurs restant du joueur en ayant le plus avant d'activer le reste des troupes.

Bulle de commandement des chefs :

Chaque Meneur a une bulle de commandement d'une certaine portée. Toute figurine dans la bulle de commandement du chef (c'est à dire celles qui sont à une distance inférieure à la portée de la bulle de commandement) au début de la phase d'activation du chef, peut être activée pendant la phase d'activation du chef. La bulle de commandement d'un Chef est de portée 3 pas tandis que celle d'un Sous-chef est de 2 pas.

Activation d'une figurine :

Une figurine a deux actions par activation.

La première action est forcément :

- soit un mouvement de déplacement (4 pas, soit 10 cm, pour la plupart des figurines) selon n'importe quelle trajectoire.
- soit l'action de se concentrer, ce qui diminue le seuil de tir de 1 si la deuxième action est de tirer (Exemple : T4+ devient T3+ si la figurine s'est concentrée) ou diminuer le seuil de soin si la figurine a la règle Médico et sa deuxième action de soigner.

La deuxième action peut être une des actions suivantes :

- Course : si la figurine s'est déplacée lors de la première action elle peut se déplacer en plus d'un demi fois son mouvement selon n'importe trajectoire.
- si la figurine a été mise à terre elle peut se relever.
- Si elle a une arme de tir la figurine peut tirer un nombre de fois égal à la cadence (Cd) de son arme.
- Elle peut effectuer une attaque de corps corps si elle est en contact socle à socle avec une figurine adverse.
- Si la figurine a des capacités spéciales telles que soigner elle peut en effectuer une.
- Elle peut éventuellement effectuer une action spéciale telle qu'actionner un levier, déverrouiller une porte, etc.

Règles additionnelles :

Terrain difficile : Un terrain difficile nécessite le double du mouvement normal pour être traversé. Grimper à une échelle, ou traverser un obstacle linéaire (moins d'un pas de haut) sont considérés comme des terrains difficiles.

Grande cible : Certaines grandes figurines telles que les véhicules sont de grandes cibles assez faciles à toucher. Elle diminue donc de 1 le seuil de tir des figurines leur tirant dessus. Par contre on ne peut les mettre à terre.

Gigantesque : Une figurine gigantesque telle que un Titan de combat (aucune chance d'en rencontrer un normalement, rassurez vous) est systématiquement touchée sur un 2+, même à longue portée ou derrière un obstacle. Par contre elle ne peut être mises à terre

Silencieux : Cette figurine ne fait pas de bruit quand elle tire. Si elle est camouflée elle ne perd pas son camouflage. Cela peut en outre se révéler très important si on joue avec des zombis.

Arme lourde : Seuil de tir diminué de 1 (T5+ devient T4+ par exemple)

Délicate à manier : Seuil de tir augmenté de 1

Rechargement : Cette arme nécessite une action (de déplacement ou une 2ème action) pour pouvoir retirer à nouveau.

Profil des armes :

Un TX dans le profil d'une figurine indique que la figurine n'a pas d'arme de tir. Un CX indique que la figurine ne peut ni attaquer ni se défendre au corps à corps.

Armes de corps à corps :

Mains nues : C6+

Arme légère (Dague) : C5+

Arme normale (Machette, Épée, Matraque) : C4+

Arme lourde (Batte à 2 mains, Tronçonneuse) : C3+

Armes de tir :

Pistolet : Por 5

Pistolet mitrailleur : Por 5 ; Arme lourde

Fusil à pompe : Por 7 ; Zone 0,5

Lance-grenades : Por 7 ; Zone 0,5 ; Arme lourde

Fusil : Por 15

Fusil d'assaut : Por 12 ; Cd 2 ; Arme lourde

Arc : Por 12 ; Silencieux

Arbalète : Por 12 ; Arme lourde ; Silencieux ; Rechargement

Grenade : Por 5 ; Zone 1,5 ; Délicate à manier

Pistolet avec silencieux : Por 5 ; Silencieux

Pistolet mitrailleur avec silencieux : Por 5 ; Arme lourde ; Silencieux

Recrutement d'un Gang :

Un gang est une bande dirigée par un Chef accompagné de son Sous-chef, et avec au maximum 8 gangers supplémentaires. Le joueur dispose au départ d'un nombre de crédits (noté Cdt) lui permettant de recruter des gangers. Ce nombre de crédit de départ est de 150 cdt. Il est conseillé de se munir d'une calculette pour composer sa bande et déterminer le prix de chaque ganger.

Profils des gangers :

Chaque ganger a un coût de recrutement dépendant des armes qu'ils portent et des améliorations qu'on lui confère.

Voici les prix de base des gangers, sans amélioration aucune. Les profils sont indiqués en prenant en compte les armes qu'ils portent.

Ganger avec Arme à une main (6 cdt) : TX ; C4+

Ganger avec Arme à 2 mains (7 cdt) : TX ; C3+

Ganger avec paire d'Armes à une main (9 cdt) : TX ; C4+ ; A2

Ganger avec Pistolet (10 cdt) : T4+ ; C5+ ; Por 5 ; Pistolet ; Dague

Ganger avec Pistolet mitrailleur (13 cdt) : T3+ ; C5+ ; Pistolet mitrailleur ; Dague

Ganger avec Fusil à pompe (13 cdt) : T4+ ; C5+ ; Por 7 ; Zone 0,5 ; Fusil à pompe ; Dague

Ganger avec Arbalète (15 cdt) : T4+ ; C5+ ; Por 12 ; Silencieux ; Rechargement

Ganger avec paire de pistolets (15 cdt) : T4+ ; C5+ ; Por 5 ; Cd 2

Ganger avec Arc (17 cdt) : T4+ ; C5+ ; Por 12 ; Silencieux

Ganger avec Fusil (18 cdt) : T4+ ; C5+ ; Por 15

Ganger avec Pistolet et Grenades (18 cdt) : T4+ ; C5+ ; Por 5 ; Grenades : T5+ ; Por 5, Zone 1,5

Ganger avec Fusil d'assaut (25 cdt) : T4+ ; C5+ ; Por 12, Cd 2

Améliorations des gangers :

En outre de son profil de base, un ganger peut bénéficier d'améliorations (qui peuvent être pénalisantes, avec un coût négatif).

Chaque amélioration a un coût, soit en pourcentage du prix de base du ganger (10, 20 ou 30%, toujours arrondi au supérieur, ou leur version négative pour les améliorations pénalisantes), soit un coût fixe (positif ou négatif), indépendant du prix de base du ganger.

Voici la liste des améliorations dont le coût est un pourcentage du coût de base du ganger (on arrondi toujours au supérieur) :

- **Robuste (20%) :** voir règles de Combat

- **Bon réflexes (10%) :** Confère Svg 6+ au ganger
- **Réflexes affûtés (20%) :** Confère Svg 5+ au ganger
- **Excellent réflexes (30%) :** Confère Svg 4+ au ganger

- **Pieds tendres (-20%, disponible seulement pour les gangers avec arme de tir) :** Le seuil de Tir est augmenté de 1 (T4+ devient T5+ par exemple)
- **Excellent tireur (20%, disponible seulement pour les gangers avec arme de tir) :** Le seuil de Tir est diminué de 1 (T4+ devient T3+ par exemple)

Voici la liste des améliorations dont le coût est fixé indépendamment du coût de base du ganger :

Lâche (-2 cdt) : Un ganger qui veut faire une attaque de corps à corps contre une figurine adverse doit réussir à faire un 3+ avec 1D6.

Rapide (4 cdt) : Le mouvement de base du ganger est augmenté de 1 (il devient de 5 pas)

Assassin (5 cdt) : Lors de la première attaque d'un corps à corps contre une figurine adverse, celle-ci voit son seuil de défense augmenté de 1 tandis que celle avec Assassin voit son seuil d'attaque diminué de 1 (par exemple le C4+ de l'assassin avec machette devient C3+ et la défense de C5+ de l'adversaire avec dague devient C6+, mais seulement pour la première attaque de l'assassin contre cet adversaire).

Arts martiaux (6 cdt) : Le seuil de combat au corps à corps est diminué de 1 (ainsi C5+ devient C4+ par exemple).

Camouflage (7 cdt) : La figurine peut effectuer l'action Se camoufler, si elle est en contact socle à socle avec un élément de décor faisant au moins 50% de son volume). Elle ne peut bouger ainsi ou tirer avec une arme n'ayant pas la règle silencieux sans cesser d'être camouflée. Tant qu'elle est camouflée, aucune figurine à plus de 5 pas ne peut lui tirer dessus.

Médico (10 cdt) : Cette figurine peut faire revenir à un PV une figurine morte en contact socle à socle avec elle sur un 3+. Si elle s'est concentrée en première action, elle le fait sur un 2+. La figurine morte ne doit pas être un véhicule ou un robot.

Expert en Arts martiaux (15 cdt) : Seuil de Combat diminué de 1, Attaque A+1 (une figurine avec une dague a C3+ et A2)

Prêtre (15 cdt) : La figurine peut effectuer une Prière (voir ci après) en deuxième action.

Chaman (20 cdt) : La figurine peut utiliser un Pouvoir chamanique (voir ci après) en deuxième action.

Exemple de création d'une figurine très orientée Assassinat :

On peut prendre une figurine avec une arme à 2 mains (7 cdt), on lui confère les améliorations Rapide (4 cdt), Assassin (6 cdt) et Camouflage (7 cdt). On lui confère en outre la règle Robuste (20% de 7 cdt, soit 1,4 cdt arrondi à 2 cdt). La figurine typée Assassinat aura ainsi un coût total de $7+2+4+6+7=26$ cdt. Elle devrait être efficace dans son rôle mais coûte chère !

Chefs et Sous-chef :

Un gang se compose obligatoirement au départ d'un Chef et d'un Sous-chef, qui coûtent le même prix de base qu'une ganger normal pour l'équipement considéré.

Toute amélioration qu'on souhaitera leur apporter coûtera le même prix qu'une amélioration chez un autre ganger.

Mais obligatoirement le Chef doit prendre l'amélioration Excellents réflexes (30% du coût de base), et le Sous-chef l'amélioration Réflexes affûtés (20 % du coût de base).

Leurs capacités de phase de commandement sont gratuites.

Prières et Pouvoirs chamaniques :

Effectuer une Prière ou utiliser un Pouvoir chamanique peut être fait en deuxième action par les figurines avec la règle Prêtre ou Chaman. Voici les listes des Prières et Pouvoirs chamaniques disponibles :

Prières :

Imposition des mains : La figurine fait revenir à un PV une figurine morte à moins de 2 pas sur un 4+. La figurine morte ne doit pas être un véhicule ou un robot.

Bouclier de Bénédiction : Confère une Svg5+ à toute figurine alliée à moins de 3 pas. Cette sauvegarde se cumule avec une éventuelle autre sauvegarde en étant testée avant. Si elle échoue on teste l'éventuelle autre sauvegarde.

Inspiration : Diminue pour ce tour de 2 le seuil de Tir et de Combat d'une figurine alliée à moins de 3 pas (mais pas elle même).

Bannissement : Effectue une attaque de Tir de portée 10 (mais pas de portée longue possible) touchant sur un 2+ les figurines avec la règle Mort-vivant ou la règle Démon seulement et retirant 2 PV en cas de touche. Les sauvegardes contre cette attaque fonctionnent normalement.

Aura d'effroi : Rend lâche pour ce tour toute figurine avec la règle Mort-vivant ou Démon souhaitant attaquer une figurine alliée à moins de 10 pas.

Pouvoirs chamaniques :

Colère de la nature : met à terre toute figurine ennemie à moins de 5 pas.

Prescience : Ajout plus ou moins 1 (selon ce qui arrange le joueur) au jet d'initiative du tour prochain.

Guérison : La figurine fait revenir à un PV une figurine morte à moins de 5 pas sur un 5+. La figurine morte ne doit pas être un véhicule ou un robot.

Vision de l'invisible : Toute figurine ennemie camouflée à moins de 10 pas est révélée.

Malaise : Toute figurine ennemie à moins de 10 pas voit ses seuils de Tir et de Combat augmentée de 1 pour ce tour.