...And One For All!

Les films de cape et d'épée avec des figurines

par Greg Hallam

1 – Introduction

Le but de *...And One For All !* est de recréer l'atmosphère des films de cape et d'épée comme Les Trois Mousquetaires. Pour y parvenir, vous êtes encouragés à faire réaliser des actions d'éclat à vos figurines sur la table. Plus une figurine fait d'actions, plus elle jette de dés en combat !
Dans le jeu de base, un joueur joue d'Artagnan et les Trois Mousquetaires, le second joue Rochefort et quatre Gardes du Cardinal. Le but de chaque participant est d'éliminer les figurines adverses. Ce but est atteint principalement par des attaques ou des duels contre des figurines ennemies.
Une figurine mène des actions afin d'accumuler une réserve de dés (les dés *de bluff*). Chaque action engagée ajoute un dé à cette réserve. Si une figurine déclare un duel à un ennemi pendant son activation, la réserve de dés *de bluff* est utilisée pour résoudre cette attaque.

1a – Figurines : Ces règles sont écrites pour accompagner la nouvelle série de Mousquetaires en 40mm sculptés par Mike Broadbent, disponibles chez Eureka Miniatures. Les figurines et des exemples de situation de jeu sont disponibles sur le site d'Eureka Miniatures : www.eurekamin.com.au

1b – Dés : Le jeu nécessite des dés à 6 faces. Chaque joueur devrait avoir une main d'environ 10 dés.

1c – Mise en place : La table de jeu est un carré de 18 à 24" (45 à 60 cm) de côté. Placez de nombreux éléments de décor ! Si la partie se passe dans une cour intérieure, placez des chaises, des tables, des tabourets ou des bancs, des tonneaux, un puits... plus il y a d'éléments, mieux c'est !
Ensuite, les joueurs placent leurs figurines sur deux côtés opposés de la table et lancent un dé. Celui qui obtient le plus haut résultat a l'initiative.

2 – Réaliser une action

Le plus important concept du jeu est qu'une figurine peut interagir avec n'importe quoi sur la table, le joueur l'annonce simplement. Si vous voulez faire sauter Athos sur une table, il suffit de déplacer sa figurine et de la mettre sur la table. Vous voulez voir d'Artagnan faire rouler un tonneau sur un garde ? Alors, déplacez-le vers le tonneau et faites-le rouler. L'action se déroule exactement comme vous l'annoncez, sans règle supplémentaire.

2a – Qu'est-ce qu'une action ? Une action est une interaction avec un objet sur la table. Un objet peut être n'importe quelle figurine, décor ou élément de terrain présent dans l'aire de jeu.
Exemples d'action :

- éviter un objet ou une personne
- attraper et lancer une assiette
- tirer un tapis
- sauter sur, par-dessus ou depuis une table, un tonneau ou tout autre objet
- bondir et attraper un lustre
- se balancer d'un lustre
- descendre sur une rampe
- grimper ou dévaler un escalier
- gifler, frapper ou botter
- faire rouler un tonneau
- insulter et se moquer d'un ennemi

Certaines actions peuvent être découpées en deux actions séparées si vous préférez. Par exemple attraper un objet puis le lancer ou basculer un tonneau puis le faire rouler. Faire ainsi permet d'accumuler des dés *de bluff* (voir section 3d *les dés de bluff*).
Lancer un duel. Notez que le combat à l'épée, ou duel, n'est pas dans la liste ci-dessus. Ce n'est pas considéré comme une action en termes de jeu.

2b – Commencer une activation & Mouvement. Vous avez l'initiative. Choisissez l'une de vos figurines et déplacez-la en ligne droite aussi loin que vous voulez, jusqu'à ce qu'elle rencontre un objet ou s'arrête parce que vous le souhaitez. Il n'y a pas de distance de mouvement dans ce jeu.
Si la figurine rencontre un objet, elle peut soit s'arrêter et terminer son activation ou réaliser une action avec cet objet. Si elle réalise cette action et ne perd pas l'initiative (voir section 3 *le résultat d'une action*), alors elle peut faire un nouveau mouvement et une nouvelle action et ainsi de suite. Une figurine peut continuer à bouger et réaliser des actions jusqu'à ce qu'elle s'arrête ou perde l'initiative.
Si une figurine décide de s'arrêter, contre un objet ou en jeu, on dit qu'elle a fait un "mouvement libre" et son activation prend fin. Vous pouvez maintenant déplacer une nouvelle figurine. Un "mouvement libre" signifie que la figurine s'est déplacée jusqu'à un point de la table sans interagir avec un objet.

3 – Définir le résultat d'une action.

Le résultat d'une action doit être défini pour
a) vérifier si vous avez encore l'initiative après avoir réalisé cette action
b) voir si l'opposant a réussi à éviter l'effet de votre action ; par exemple, pour voir si le garde a esquivé le tonneau qui roulait sur lui.

Souvenez-vous, vous ne lancez pas de dé pour voir si vous réussissez l'action. L'action est effective, vous lancez un dé pour en connaître le résultat.
Pour déterminer ce qui se passe, lancez un nombre de dés égal au nombre d'actions réalisées durant cette activation. Si c'est la 1ère action de la figurine, lancez un dé, la 2ème action, lancez deux dés, la 3ème action, trois dés etc. Ces dés sont appelés vos dés *de bluff*. Si l'action affecte une figurine ennemie, elle lance un nombre fixe de dés (voir 3b *Actions opposées et Valeur*).

3a – Un 1 fait perdre l'initiative. Si vous êtes le joueur actif et que vous obtenez un "1" sur n'importe quel dé, à n'importe quel moment, vous perdez l'initiative et c'est à votre adversaire de jouer. Notez que votre action est tout de même effective. Ses résultats doivent donc être déterminés, par exemple le garde doit tout de même éviter le tonneau que vous avez fait rouler sur lui. Après la résolution de l'action, l'adversaire démarre un tour de jeu.

3b – Actions opposées et Valeur. Une action opposée est une action dirigée contre une figurine ennemie, comme lancer une assiette, rouler un tonneau, frapper, botter, insulter, etc. Dans ce cas, la figurine ciblée lance un nombre de dés égal à sa Valeur :

4	Superbe	Rochefort et d'Artagnan
3	Magnifique	Les Trois Mousquetaires
2	Audacieux	Les Gardes du Cardinal
1	Bon	Les autres personnages

3c – Le dé le plus fort remporte une action opposée. Le joueur qui obtient le plus haut résultat de dé à un tirage l'emporte. Par exemple, le joueur A lance quatre dés et obtient 2, 3, 3 et 5, son plus haut résultat est 5. Le joueur B lance deux dés et obtient 2 et 6. Son résultat le plus haut est 6, il bat le joueur A.
Si les deux joueurs obtiennent le même résultat, il y a égalité.
Si une figurine obtient plus d'un "6", chaque 6 supplémentaire ajoute 1 au résultat. Par exemple, deux 6 donnent un résultat de 7, trois 6 donnent un 8.
Si une figurine ennemie perd un jet en opposition, elle prend un nombre de touches égal à la différence des dés. Par exemple, Porthos lance une assiette sur un garde, il fait deux 6 qui deviennent un 7. Le jet le plus haut du garde est 5, il prend donc deux touches. Sur une égalité, l'attaquant inflige tout de même une touche. L'effet des touches est indiqué sur le tableau des actions *de bluff* ou le tableau des duels (section 5).
Seule la figurine ennemie peut subir des touches dans une action *de bluff* opposée ! Si l'attaquant perd l'opposition, il ne prend pas de touche. Par exemple, Athos frappe un garde, mais le garde obtient un meilleur score. Le garde a évité le coup, mais n'inflige pas de coup en retour. Le duel est une exception (voir section 4 *Le Duel*).

3d – Dés *de bluff*. Les dés *de bluff* sont les dés qu'une figurine accumule en réalisant des actions. Ce nombre est toujours égal au nombre d'actions que la figurine a réalisées durant cette activation. Après deux actions, la figurine a donc deux dés. Après trois actions, trois dés, etc. Notez qu'un duel n'est pas considéré comme une action donc n'ajoute pas de dé *de bluff* à ceux que la figurine a déjà.
Plus vous avez de dés *de bluff*, plus votre probabilité d'obtenir un résultat supérieur à votre opposant est forte, mais plus grand est également votre risque d'obtenir un "1" et de perdre l'initiative.
Lorsque l'activation d'une figurine prend fin, elle perd sa réserve de dés *de bluff* et repart à zéro la prochaine fois qu'elle sera activée.

4 – Le Duel

L'objectif final des actions *de bluff* d'une figurine est d'engager un ennemi en un combat à l'épée, ou un duel. Le duel lui-même n'est pas considéré comme une action et n'ajoute pas de dé *de bluff* à la réserve d'une figurine.
Si une figurine souhaite déclarer un duel, le joueur l'annonce et déplace la figurine au contact de son opposant. Une figurine peut, évidemment, se mettre au contact avec un ennemi et le frapper, le botter, l'insulter, etc. afin d'accumuler des dés *de bluff* et annoncer seulement ensuite son duel. Dans ce cas, le risque est d'obtenir un "1" avant de pouvoir effectuer son duel.
Lorsque la figurine déclare finalement son duel, les deux joueurs lancent les dés. Le duel consiste en un simple lancer de dés. L'attaquant lance un nombre de dés égal à sa réserve de dés *de bluff* plus ceux qu'il doit à sa Valeur, plus d'éventuels bonus (voir 4a).
Le défenseur lance un nombre de dés égal à sa Valeur, plus d'éventuels bonus. Le résultat est évalué de la même façon que lors d'une action opposée, c'est à dire que c'est le dé le plus haut qui l'emporte. La différence des totaux donne le nombre de touches que subit le perdant. Notez que l'attaquant subit cette fois des touches s'il perd, contrairement aux actions *de bluff*.
Les touches des duels sont converties en effets et blessures, mais sur le tableau des duels (section 5).

4a – Bonus de duels. Les figurines peuvent obtenir des dés bonus pour leur duel :

- Figurine en hauteur : +1 dé
- Pour chaque figurine alliée en contact avec l'ennemi : +1 dé
- Adversaire désarmé : +1 dé
- Impétuosité : +1 dé (voir section 7 *Règles Optionnelles*)

4b – Désengagement & Poursuite des actions. Si la figurine attaquante ne fait pas de "1" lors du duel, elle peut poursuivre son activation, même si elle a perdu le duel et pris des touches. Si elle est toujours au contact, elle peut déclarer un nouveau duel, avec le même nombre de dés *de bluff*, ou elle peut se désengager et continuer ses actions, augmentant ainsi le nombre d'actions obtenu avant le duel.
Le désengagement est automatique, déplacez simplement la figurine vers sa prochaine action. Dans les films de cape et d'épée, les personnages se désengagent régulièrement les uns des autres en toute impunité.

5 – Touches, Effets & Blessures

Quand une figurine obtient des touches comme résultat d'une action *de bluff* ou d'un duel, consultez le tableau approprié et transformez les touches en effet et blessures. Des marqueurs peuvent être placés près des figurines pour indiquer leur état. Lorsqu'une figurine subit sa troisième blessure, elle devient inconsciente (ou morte !) et tombe au sol. La figurine touchée devient maintenant un nouvel obstacle.

5a – Tableau des actions *de bluff*

1ère touche	Repoussé
2ème touche	Etourdi
3ème touche	Désarmé
4ème touche	Blessé

5b – Tableau des duels

1ère touche	Repoussé
2ème touche	Blessé
3ème touche	Désarmé
4ème touche	Blessé

5c – Touches sur de multiples adversaires
Si une figurine remporte un duel contre plusieurs adversaires, le joueur qui l'emporte peut attribuer les touches comme il le souhaite sur les différentes figurines opposées. Par exemple, Athos remporte un duel contre deux gardes et inflige trois touches. Le joueur d'Athos peut alors décider qu'un garde est repoussé, blessé et perd son arme ; ou qu'un garde est repoussé et que le second est repoussé et blessé.

5d – Explication des effets.
Repoussé : La figurine est reculée en ligne droite jusqu'à ce qu'elle touche un objet. Si la figurine est déjà adossée à un objet, elle est étourdie à la place.
Etourdi : La figurine ne peut plus bouger et a -1 dé pour tous ses jets jusqu'à ce qu'elle retrouve ses esprits. Si une figurine étourdie est étourdie à nouveau, elle est désarmée à la place. Reprendre ses esprits est une action *de bluff*.
Désarmé : Une figurine désarmée ne peut pas déclarer un duel. Si elle défend dans un duel, l'attaquant obtient +1 dé de bonus. Si la figurine désarmée remporte le duel, elle utilise le tableau des actions *de bluff* à la place du tableau des duels. Si une figurine désarmée devient de nouveau désarmée, elle subit une blessure à la place. Récupérer une arme au sol est une action *de bluff*.
Blessé : La quatrième touche et les suivantes sont des blessures. Si une figurine obtient trois blessures, elle tombe inconsciente (ou morte !). Les blessures ne peuvent pas être soignées durant la partie.

6 – Poursuivre les actions

Une figurine peut continuer ses actions et duels jusqu'à ce qu'elle obtienne un "1" ou décide de s'arrêter. Si elle s'arrête, le joueur qui la contrôle peut activer une nouvelle figurine. Il n'y a pas de "tour de jeu" à proprement dire. Un joueur peut continuer d'activer ses figurines tant qu'il n'a pas obtenu de "1". Le joueur peut choisir de ré-activer une figurine qui a déjà été activée auparavant. Notez, puisqu'il s'agit d'une nouvelle activation, la figurine recommence avec une première action. Les actions et dés *de bluff* ne sont pas conservés d'une précédente activation ou du tour précédent.

7 – Règles optionnelles & Variantes

Bonus de dommages pour les Objets : Etre touché par un tonneau, une table ou tomber de haut peut causer plus de dommages qu'être atteint par un fruit ou une tasse. Si une figurine est touchée par un gros objet ou tombe d'une grande hauteur; augmentez le nombre de touches par un ou deux, en fonction de la taille de l'objet ou de la hauteur de la chute.

Impétuosité : Si une figurine déclare un duel en sautant, se balançant ou glissant, elle obtient un bonus d'impétuosité de +1 dé pour le duel.

Plus *de Bluff* : Plutôt que perdre l'initiative sur un "1", vous perdez l'initiative lorsque vous obtenez un second "1" durant ce tour. Cette option donne plus d'opportunité de faire des actions *de bluff*, mais rend également les figurines plus mortelles.

Tour étendu : Lorsqu'un "1" est obtenu, la figurine termine son activation, mais le joueur a toujours l'initiative et active une nouvelle figurine. Le tour du joueur s'arrête lorsqu'il obtient un second "1".

Quelques indications de distance
Il n'y a pas besoin de mesurer avec ces règles, mais on peut se retrouver face à des questions comme "A quelle distance puis-je lancer cette chaise ?", ou "Jusqu'où puis-je sauter ?" Nous suggérons de donner une réponse cinématographique, mais voici quelques suggestions. Sentez-vous libre de changer ses valeurs, en accord avec votre adversaire.

- Une figurine peut sauter vers le bas ou en longueur de sa propre hauteur.
- Une figurine peut sauter vers le haut de la moitié de sa hauteur.
- Une figurine peut ramasser tout objet de la taille maximum d'une chaise ou d'un petit tonneau.
- Les tonneaux trop lourds pour être lancés peuvent être roulés.
- Lorsqu'une figurine lance un objet sur une autre, la ligne de vue peut-être bloquée, sauf si le lanceur est en hauteur. En cas de doute, règlez-le par un amical jet de dé.
- Dans une action affectant de multiples opposants, ils doivent tous être en contact socle à socle.

FAQ

A quelle distance puis-je déplacer ma figurine ?
Vous pouvez bouger aussi loin que vous voulez en ligne droite. Il n'y a pas de distance de mouvement. Mais dès que vous atteignez un obstacle, vous devez vous arrêtez ou déclencher une action.
Puis-je bouger vers un emplacement vide ?
Oui, c'est un "mouvement libre".
Quand le tour d'une figurine prend-il fin ?
Le tour d'une figurine peut prendre fin de 3 façons :
1. Sur un jet de '1' lors d'une action ou d'un duel. Dans ce cas, le tour du joueur est également terminé
2. A la suite d'un "mouvement libre", c'est-à-dire un mouvement qui n'est pas suivi d'une action.
3. Si le joueur qui la contrôle décide d'arrêter les actions avec cette figurine et en active une autre.
Quand le tour d'un joueur prend-il fin ?
Quand vous obtenez un '1' sur un jet de dé.
Pourquoi n'est-il pas possible à un ennemi de me bloquer ?
Deux raisons à cela :
1. C'est incompatible avec une des règles de base, une action se déroule toujours.
2. Ce n'est pas cinématographique !

Si la figurine attaquante perd le duel et est repoussée ou blessée, son tour prend-il fin ?
Seulement si la figurine a obtenu un '1'. Sinon, elle peut continuer son tour (voir section 4b).
Si une figurine poursuit son action après un duel, conserve-t-elle ses dés *de bluff* ?
Oui. Si une figurine a déclaré des actions, puis un duel et n'a pas obtenu de '1', elle a toujours ses dés *de bluff*. Un duel ne "consomme" pas les dés *de bluff*. Donc si une figurine a réalisé trois actions avant un duel, elle a toujours trois dés *de bluff* et sa prochaine action sera la quatrième.
Si je frappe ou cogne un ennemi et que son jet est supérieur, est-ce que je reçois des dégâts ?
Non, rien n'arrive. L'ennemi a simplement évité les coups (voir section 3c).
Puis-je causer des dégâts en insultant un ennemi ?
Oui ! C'est une action en opposition. L'ennemi est mentalement atteint par vos invectives ! Mais vous devrez trouver une explication rationnelle si un ennemi est blessé par une insulte !
Pourquoi la Valeur d'une figurine n'influe-t-elle pas sur le résultat de ses actions ?
D'abord pour l'équilibre du jeu. Les figurines de haute valeur deviendraient trop puissantes. Ensuite, ce système simplifie les traces des dés *de bluff*.

Règles de Greg Hallam
Produites par Eureka Miniatures
Traduites par Mehapito

Note de traduction : le terme anglais utilisé pour les dés de bluff est swashbuckling dice*, en référence aux films de cape et d'épée.*
Ce terme signifie à la fois action d'éclat et fanfaronnade, j'ai donc choisi de le traduire par bluff qui me semble pouvoir contenir ces deux significations et l'ai laissé en italique dans le texte.