# ... And One for All !

*que résonne la poudre*

**A la lecture du blogurizine précédent, vous avez testé, joué, choppé le coup pour les dés de bluff, les activations stoppées et reprises, les duels. Vous en redemandez, mais cette fois vous aimeriez bien pouvoir utiliser vos armes à feu. Allons-y !**

Le principe qui doit nous guider pour développer de nouvelles règles reste le principe de base du jeu : avec One for All, la vie c'est du cinéma !

**Jouer des figurines avec des armes à feu**

Qu'est-ce qu'une arme à feu ? C'est juste un truc pour tuer l'adversaire, éventuellement le blesser si on pense avoir besoin de lui pour la suite... Rien de bien différent donc de n'importe qu'elle épée/hache/hallebarde. Sauf que là, on a deux paramètres supplémentaires à gérer : la distance et le chargeur.

Réglons le problème de la distance : avec O4A, **on est toujours à portée de tir**. Franchement, dans quel film a-t-on vu un héros se demander s'il est à la bonne distance pour tirer ?

Et pour recharger alors ? Le seul intérêt à recharger son arme, c'est bien évidemment de marquer une petite pause pour embrasser la James Bond Girl de passage. A O4A, c'est pareil, on ne recharge son arme que pour le plaisir d'effectuer une petite action de bluff et de gagner un dé de bluff supplémentaire. Evidemment, si vous jouez dans une ambiance particulière (pirates, old west, Révolution Française...), il peut toujours être tentant d'utiliser des marqueurs pour limiter les munitions. Mais les marqueurs, ça devient vite fatiguant pour un jeu qui se veut rapide et apéritif...

*Bon alors, je dis que ma fig' tire et c'est tout ?*

Ben oui, puisque une action réussit toujours. Mais son effet dépendra forcément de l'adversaire.

Dans le cas d'un Tir contre un autre tireur, il s'agit d'un duel classique. L'attaquant jette autant de dés que sa réserve de bluff plus sa Valeur, le défenseur jette autant de dés que sa Valeur. Celui qui obtient le résultat le plus haut l'emporte et se reporte sur le tableau des duels pour y lire le résultat. Une égalité est toujours considérée comme favorable à l'attaquant. Dans le cas d'un Tir contre une figurine qui n'a pas d'arme de tir : c'est tout bon pour le tireur ! On considère le tir comme un duel, mais le défenseur ne peut pas infliger de dommages au tireur. Si le défenseur remporte le duel, il a simplement bougé au bon moment et réussi à éviter la balle.

**Attention :** avec les armes de tir, l'effet "*repoussé*" devient "*à couvert*". La figurine doit rejoindre l'abri le plus proche.

Dans Main Street, Brown Jack (Valeur 3) a défié Black Sam (Val 3). Après l'avoir traité de Bloody bastard (1 dé de bluff) sans effet, il tire (3+1 dés) : 4/**5**/3/5
Black Sam tire simultanément (3 dés) : 3/**5**/2
L'égalité profite à Brown Jack qui obtient une touche : Black Sam va chercher un abri dans la ruelle la plus proche.

*Et les lignes de vue alors ?*
Est-ce que Clint a jamais été gêné par une branche d'arbre ou même un mur ?
Dans le cas où votre figurine souhaite tirer sur une figurine à couvert, considérez le tir comme une action de bluff. Puis retirez un dé par obstacle (ou par unité d'épaisseur de l'obstacle) et lisez le résultat sur le tableau des actions de bluff.
*Euh... tu veux dire qu'on peut tirer à travers un mur blindé ?*
Mettez-vous d'accord avant la partie sur les obstacles qui seront "réellement" bloquants. Ceux-là ne pourront être traversés qu'avec le jet d'un seul dé. (Une figurine pourra donc toujours tenter de tirer à travers un mur blindé, mais avec un seul dé en action de bluff, c'est beau le cinéma !)

Black Sam s'est réfugié derrière l'angle du barbier (*seule son arme dépasse légèrement*), mais Brown Jack continue à tirer.
Cette fois, il s'agit d'une action de bluff : Jack a deux dés (1 dé de réserve + 1dé pour cette action), mais en perd un à cause de l'obstacle : **4**
Sam lance 3 dés (Val 3) pour résister : 2/4/**5**.
Jack a raté son tir, mais il ne subit pas de tir en retour.

*Mais si l'obstacle est une autre figurine ?*
Là c'est encore plus drôle ! Si la cible est touchée, ça veut dire que la figurine/obstacle a été traversée par le tir et reçoit automatiquement une blessure. Si la cible n'est pas touchée, c'est alors la figurine/obstacle qui devient la cible et effectue son jet de dé, le jet initial du tireur est conservé.
Là encore, on se reporte au tableau des actions de bluff et, en cas de victoire, la cible ne peut pas infliger de dommages à la figurine active.

*Et les bonus alors ?*
Aucun bonus n'est accordé pour une distance courte, un tir d'au-dessus ou un soutien de tir. Faut pas exagérer non plus !

Des bonus sont, par contre, accordés à certaines armes.
- Arme tirant en rafales : +1 dé
- Arme lourde : +1 au meilleur dé (cumulable avec le +1 dû à un 6 supplémentaire)
- Arme à effet de balayage de zone (lance-flamme, électricité, plasma...) : offre la possibilité de soutien (+1) à un tireur allié.

Le capitaine Vermorel, surpris par l'arrivée d'autochtones, ordonne un tir de fusil-mitrailleur.
Les bifins (Val 2) prennent position (action de bluff : 2), puis prennent le temps de viser (nouvelle action de bluff : 5/2).
Enfin, ils tirent sur le chef des pygmées sans arme de tir (duel sans réponse, les lâches !), 2 dés de bluff + 2 dés de Val + 1 dé bonus : 4/**5**/4/3/2. Le chef pygmée réagit avec ses 3 dés de Val : 5/**6**/4. Le pygmée gagne le duel, mais n'inflige aucune blessure en retour.

**Jouer avec des armes de tir sans poudre**

On étudiera ici le cas de figure où des armes de tir sans poudre (arc, sagaie, fronde...) s'opposent à des armes à feu.
Dans le cas où les différents opposants sont tous armés d'armes sans poudre, on joue comme dans le cas précédent.

- Opposées à des armes à feu, les armes sans poudre ne provoquent pas l'effet "à couvert".
- Les figurines armées d'armes de tir sans poudre de même type évoluent comme un groupe et tirent ensemble sur la même cible, offrant un bonus d'un dé pour chaque tireur en plus du premier.
- Chaque figurine individuelle du groupe des tireurs sans poudre subit les effets éventuels des touches : ils vont tous "à couvert", subissent tous une blessure, etc.

a- Surgissant des fourrés (action de bluff), des tireurs de sarbacane (Val 2) s'en prennent au capitaine Vermorel (Val 4).
Les tireurs de sarbacane sont trois, ils lancent 5 dés (1 réserve de bluff + 2 de Val + 2 tireurs suppl) : 5/1/**6**/3/4.
Le capitaine Vermorel riposte d'un tir de pistolet (4 dés de Val) : 3/2/**4**/4.
La différence est de 2 (6-4), Vermorel recule et subit une blessure ! Mais c'est à lui de jouer (les tireurs ont fait 1).
b- Vermorel fait feu sur les tireurs (4 dés de Val) : 2/**6**/**6**/4.
Les tireurs de sarbacane tirent en réponse (2 dés de val + 2 dés tireurs suppl) : 3/**4**/3/2.
La différence est de 3 (6+1-4) en faveur de Vermorel : les tireurs de sarbacane courent se réfugier dans les herbes hautes, subissent une blessure et sont désarmés...

Adaptons tout ça maintenant à deux univers particuliers...

# One for Z

*Seuls quelques papiers volaient encore dans la ville désertée. De la fenêtre du premier étage, ils virent les zombies s'approcher...*
Les rescapés sont les seuls à porter des armes à feu. Il y a autant d'armes "de base" que de rescapés (*si vous souhaitez par exemple prendre un lance-flamme pour un rescapé, un autre ne devra être armé que d'une arme blanche*).
Ils partent du centre d'une table bien dense et doivent sortir ensemble de la table.
Chaque rescapé tué donne sa Val en points de victoire aux zombies ; les rescapés qui sortent ensemble de la table gagnent leur Val en points de victoire ; un rescapé qui sort seul de la table ne donne de point de victoire à aucun joueur.

Les zombies sont répartis en autant de groupes qu'il y a de rescapés, sur les différents bords de la table. Chaque groupe est constitué de 1d5+1 zombies (*1d6 avec un résultat minimum de 2*).

Chaque groupe de zombie reste solidaire et est de Valeur 1+½ par zombie (arrondi inférieur, *un groupe de 5 zombies est donc de Valeur 3*).

Fred et Sammy affrontent un groupe de 4 zombies (Val 3)

Les zombies ne se mettent jamais "*à couvert*", ni ne sont *repoussés*. A la place de cet effet, on retire un zombie du groupe. Lorsque le groupe se limite à 2 zombies, la première touche est sans effet. Tous les autres effets s'appliquent au groupe entier.
Les zombies n'ont droit qu'à une seule action de bluff : le *Beuarhhhh*, bruit particulièrement effrayant qui leur offre +1 au résultat du dé de bluff.

A chaque tir d'un rescapé, un groupe de 1d6-2 (*on ignore les résultats de 1 à 3*) zombies entre sur le bord de table désigné par un dé de dispersion.

Fred a réussi son tir et l'un des zombies a disparu. Il jette un dé, résultat 4, et un groupe de 2 zombies apparaît. Le dé de dispersion indique qu'ils sortent du bâtiment de gauche.

Deux groupes à moins de 2" l'un de l'autre fusionnent en un seul groupe.

Un groupe de zombies reste à dévorer un rescapé tué un nombre de tours égal à la Valeur du repas.

Le pauvre Pedro (Val 3) s'est fait tuer par les zombies. Vera et Daphné profitent de leurs trois tours de repas pour rejoindre discrètement Scooby...

## The Force for All

Je me limiterai ici à deux points particuliers de cet univers très riche.

Lorsqu'ils sont à moins d'un pouce, les tireurs lasers se soutiennent les uns les autres s'ils ont une ligne de vue sans couvert, même partiel. Un soutien apporte un dé supplémentaire.

Sur une lune minière de la Frange, les soldats impériaux veulent déloger quelques contrebandiers.
Le soldat central (Val 2) tire sur l'un des contrebandiers. Il a le soutien de ses deux camarades et lance donc 4 dés.
Le contrebandier-cible (Val 2) a trois compagnons armés de lasers, mais l'un d'eux n'a pas de ligne de vue, il n'aura donc que 2 soutiens et lancera également 4 dés.

Celui qui maîtrise la Force (Jedi ou Sith) peut choisir le résultat de l'un de ses dés. Par ailleurs, s'il possède un sabre-laser, il peut l'utiliser pour renvoyer le tir d'un ennemi et, donc, répondre à un duel même s'il ne possède pas de tir laser.

Le contrebandier (Val2) saute par dessus les cristaux (1 dé de bluff), puis tire sur le Sith (Val4). Aucun ne bénéficie de soutien.
Le contrebandier lance 3 dés (2 de Val et un de sa réserve de bluff) : 3/**5**/5
Le Sith n'a pas d'arme de tir, mais un sabre-laser, il lance 3 dés (Val) : 2/4/5 et choisit 6 pour son quatrième dé. Il remporte le combat et oblige le contrebandier à se mettre "*à couvert*".
Le Sith ne pourra par contre pas tirer lorsque son tour viendra, mais n'hésitera pas à se jeter sur le contrebandier pour l'éliminer de sa lame-laser !

Voilà un petit tour des possibilités de O4A avec les armes à feu. A vous d'adapter ensuite tout ceci à votre univers préféré.

Vous souhaitez aussi des règles de magie et un wagon de règles spéciales ?
C'est possible, essayez donc Song of Blades & Heroes !

Le Blogurizine c'est bon, mangez-en !

Une aide de jeu par Mehapito