

Simon & Perno Productions present :

Un Jeu de Figs !

By Perno & Simon.

Présentation du jeu.

« Un Jeu de Figs ! » (ou UJDF pour les intimes), est un jeu de figurines générique (ce qui veut dire que nous ne vendons pas encore nos propres figurines – et c’est pas demain la veille) se déroulant dans notre monde moderne mâtiné d’un soupçon d’Horreur, de SF et/ou de Pulp. Tout autre cadre de jeu est bien sûr envisageable.

UJDF est très inspiré de jeux comme la série des Song Blades and Heroes (SBH mais surtout Mutants and Death Ray Guns et autres Fear & Faith...) ou comme le célèbre Golgo Island.

En fait, UJDF prétend être bien meilleur que tous ces jeux réunis et entend bien, à terme, les remplacer purement et simplement.

En attendant, ça vous fait un système rigolo de plus pour pousser du plomb le week-end.

Matériel de jeu.

Outre quelques figurines (5 à 10 par joueur environ), le jeu nécessite :

- Une surface de jeu de 90cm x 90cm environ (plutôt plus que moins).
- Des décors.
- Une règle en graduée en pouces.
- Un dé à 6 faces (d6).
- Un jeu de carte avec deux jokers.
- Un adversaire.
- Beaucoup d’imagination.

Organisation du tour de jeu.

Au début de chaque tour, une pioche est constituée. Cette pioche est composée de 2 jokers, et d'une carte par figurine en jeu. Les joueurs doivent se répartir les cartes mais celles-ci ne sont pas attribuées à une figurine particulière, juste à un joueur en particulier. Par exemple, un joueur pourrait représenter ses figurines par les cœurs, un autre par les carreaux et un troisième par n'importe quelle carte noire.

Après avoir mélangé la pioche, une première carte est tirée. Le joueur à qui appartient cette carte peut soit activer l'une de ses figurines qui n'a pas encore joué ce tour, soit mettre cette carte en réserve. Si le joueur joue une figurine, il résout la totalité des actions de celle-ci et pioche ensuite une nouvelle carte. Cette opération est répétée jusqu'à la fin du tour.

Un joueur ne peut mettre qu'une seule carte en réserve. Celle-ci peut servir à activer deux figurines à la suite l'une de l'autre en court-circuitant la pioche d'une carte. Une carte gardée en réserve ne peut donc être jouée qu'après avoir activé l'une de ses figurines.

Si un joueur ne dispose plus de figurines à activer quand l'une de ses cartes est tirée de la pioche, cette carte est simplement défaussée sans que rien ne se passe.

Si un premier Joker est tiré, un événement spécial (déterminé par le scénario) se produit.

Si le second Joker est tiré, le tour prend fin immédiatement (les cartes en réserve sont perdues).

Profil des figurines.

Une figurine est caractérisée par les caractéristiques suivantes :

- **Mouvement (MVT)** : exprimé en pouces. 6" pour un humain classique.
- **Défense (DEF)** : 6 pour un humain classique.
- **Mental (MEN)** : 3 pour un humain classique.
- **Points de Vie (PDV)** : 1 pour un humain de base mais jusqu'à 3 pour les héros ou beaucoup plus pour certains monstres.
- **Taille (TAI)** : une figurine peut-être petite (TAI 1), de taille humaine (TAI 2), grande (TAI 3) ou énorme (TAI 4).
- **Points d'Héroïsme (PDH)** : de 0 pour un sous-fifre à 3 pour un grand Héros !

De plus, une figurine possède souvent des **règles spéciales** et doit avoir au moins une **attaque** (généralement deux dont au moins une de corps à corps). Les attaques d'une figurine sont caractérisées par leurs **portées** (corps à corps ou distance en pouces) et par leurs **puissances (PUI)** (2 pour une attaque à mains nues, 4 pour une arme à feu). Les attaques peuvent aussi se voir attribuer des règles spéciales.

Activation d'une figurine.

Lorsqu'elle est activée, une figurine peut effectuer les actions suivantes :

- Se déplacer de la totalité de son mouvement.
- Utiliser une fois chacune de ses attaques.

Les attaques peuvent être utilisées avant ou après le déplacement. Si une figurine dispose de plusieurs attaques, elle peut en utiliser certaines avant son déplacement et les autres après celui-ci.

Renoncer à ses attaques.

Chaque attaque à laquelle une figurine renonce lui donne la possibilité de se déplacer d'un pouce supplémentaire. Ce déplacement a lieu au moment où la figurine déclare renoncer à son attaque. Il n'a donc pas besoin d'être effectué en même temps que le déplacement normal de la figurine et peut même s'intercaler entre différentes attaques ou survenir après une attaque alors que le déplacement normal a déjà eu lieu par exemple.

Renoncer à son déplacement.

Si une figurine renonce à son déplacement pour cette activation (ce qu'il peut faire à tout moment au cours de celle-ci), toutes ses attaques bénéficieront d'un bonus de +1 en Puissance jusqu'à la fin de son activation.

La figurine peut toujours renoncer à une (ou plusieurs attaques) pour bénéficier d'un bonus de mouvement de un pouce tout en bénéficiant du bonus de Puissance sur les attaques restantes.

Se mettre en alerte.

Si une figurine renonce à son déplacement et à toutes ses attaques, elle peut se mettre en alerte. L'état d'alerte dure jusqu'à la prochaine activation de la figurine. D'ici là, la figurine aura la possibilité d'effectuer une (et une seule) attaque (de son choix) contre l'un de ses adversaires à la fin du mouvement de celui-ci (voir les règles sur le déplacement pour plus de détails). Cette attaque ne bénéficiera pas du bonus de +1 en Puissance pour avoir renoncé à son déplacement.

Mouvement.

Lors de son activation, une figurine peut se déplacer d'une distance en pouces égale à sa caractéristique Mouvement. Elle peut de plus se déplacer d'un pouce supplémentaire par attaque à laquelle elle renonce. Si la figurine renonce à ces attaques juste après (ou avant) son déplacement normal (c'est à dire sans intercaler d'autres attaques entre les deux déplacements), le déplacement total ne forme plus qu'un seul déplacement ce qui est important pour certaines règles décrites ci-dessous.

Déclencher une attaque en état d'alerte.

Si elle se déplace, une figurine peut se faire attaquer à la fin de son déplacement avant qu'elle n'ait pu faire toute autre action par un adversaire qui s'est mis en alerte. L'adversaire choisit librement l'attaque qu'il désire effectuer du moment que celle-ci est valide (portée, lignes de vues...) Ainsi, si la figurine active est arrivée en contact avec celle désirant réagir, il ne peut s'agir que d'une attaque de corps à corps. Si plusieurs adversaires désirent réagir à un même mouvement, ils doivent le déclarer en même temps et les attaques sont résolues simultanément.

Terrain difficile.

Toute distance parcourue dans du terrain difficile compte comme double.

Franchir un obstacle.

Une figurine peut franchir tout obstacle dont la hauteur en pouces ne dépasse pas sa Taille. Franchir un tel obstacle compte comme un déplacement égal à la hauteur de l'obstacle multipliée par deux auquel il faut bien sûr ajouter la distance (horizontale) nécessaire pour que la figurine passe de l'autre côté. Le franchissement d'un obstacle doit s'effectuer en un seul déplacement, il n'est pas possible de s'arrêter en cours de route. Si la figurine ne dispose plus d'assez de mouvement pour le franchir, elle devra attendre sa prochaine activation.

Quitter un corps à corps.

Une figurine en contact en corps à corps avec un ennemi peut se déplacer normalement tant qu'elle ne rompt pas le contact. Si elle désire se désengager d'un adversaire, celui-ci bénéficie d'une attaque de corps à corps gratuite avant que le déplacement n'ait effectivement lieu. Si plusieurs adversaires sont concernés, tous peuvent attaquer simultanément.

Corps à corps.

Les attaques ayant une portée de 0'' (ou notée CC) ne peuvent s'effectuer qu'au corps à corps c'est à dire entre deux figurines en contact socle à socle. Une figurine en contact avec plusieurs adversaires choisit toujours

librement celui qu'elle désire attaquer. Si elle dispose de plusieurs attaques de corps à corps, elle peut bien sûr choisir d'attaquer différentes cibles lors de la même activation.

Modificateurs de Puissance.

Lors d'une attaque de corps à corps, la Puissance de celle-ci est modifiée par les paramètres suivants :

- Si l'attaquant a renoncé à son déplacement lors de cette activation : +1
- Si la cible se désengage du corps à corps : +1
- Si l'attaquant est en contact avec moins d'adversaires que sa cible : +1
- Si l'attaquant se trouve en position surélevée : +1
- Si la cible se trouve en terrain difficile : +1
- Si l'attaquant se trouve en terrain difficile : -1
- Si la cible se trouve en position surélevée : -1
- Si la cible défend un couvert : -1
- Si l'attaquant est de plus petite Taille que la cible : -1

Tirs.

Une figurine disposant d'une attaque à distance peut prendre pour cible n'importe quelle figurine à portée de tir et en ligne de vue. Si elle dispose de plusieurs attaques de tir, chacune d'entre elle peut cibler un ennemi différent.

Lignes de vue.

Les figurines peuvent voir à 360° autour d'elles. Les lignes de vue sont déterminées selon la méthode des lignes de vue réelles. Penchez-vous au niveau des yeux de votre figurine pour déterminer ce qu'elle peut voir.

Cependant, une figurine ne bloque jamais les lignes de vue à moins qu'elle ne soit de Taille supérieure aux deux figurines concernées par la ligne de vue.

Portée.

Par défaut, les armes de tir, disposent d'une portée illimitée. La portée indiquée dans le profil de l'arme correspond à la portée courte de celle-ci. La portée moyenne de l'arme est obtenue en doublant la portée courte. Tout tir d'effectuant au-delà de la portée moyenne est considéré comme s'effectuant à portée longue. En plus d'une portée courte, certaines armes disposent dans leurs profils d'une portée maximale au-delà de laquelle il est impossible de tirer.

Couverts.

Les abris et obstacles placés sur le terrain doivent appartenir à l'une des deux catégories suivantes : abris lourds ou légers. Une figurine dissimulée à plus de 50% par un abri lourd bénéficie d'un couvert lourd. Une figurine dissimulée à plus de 50% par un abri léger bénéficie d'un couvert léger. Enfin, une figurine dissimulée à moins de 50% par un abri lourd bénéficie également d'un couvert léger. De plus, une figurine située, même partiellement, derrière une figurine de Taille supérieure ou égale à la sienne bénéficie d'un couvert léger.

Une figurine ne peut bénéficier que d'un seul couvert à la fois (ils ne sont pas cumulables) : le meilleur bien sûr.

Tir et corps à corps.

Une figurine engagée au corps à corps avec un adversaire ne peut pas utiliser d'attaque à distance.

Une figurine peut par contre parfaitement choisir de tirer dans un corps à corps. Dans ce cas, toutes les figurines présentes dans la mêlée peuvent être touchées. Par mêlée, il faut entendre la figurine ciblée à l'origine et toutes les figurines en contact avec elle mais aussi toute autre figurine engagée avec l'une de ces figurines et ainsi de suite...

Pour déterminer la figurine touchée par le tir, les joueurs lancent 1d6 pour chacune de leurs figurines impliquées dans la mêlée et y ajoutent la Taille de la figurine. La cible d'origine du tir ajoute +2 à ce jet et encore +1 si le tireur avait renoncé à son déplacement lors de cette activation. La figurine obtenant le résultat le plus élevé est touchée par le tir. Si plusieurs figurines obtiennent le résultat le plus élevée, elles sont toutes prises pour cible par le tir. Résolvez une attaque individuellement pour chacune d'entre elle.

Tir amical.

Si pour une raison quelconque (tir dans une mêlée, règle spéciale d'une arme...) un tir touche une figurine amie, le tireur n'est jamais obligé de prendre le bonus de Puissance pour avoir renoncé à son déplacement contre son allié.

Modificateurs de Puissance.

Lors d'une attaque de tir, la Puissance de celle-ci est modifiée par les paramètres suivants :

- Si l'attaquant a renoncé à son déplacement lors de cette activation (optionnel) : +1
- Si la cible est énorme (TAI 4) : +2
- Si la cible est grande (TAI 3) : +1
- Si la cible est petite (TAI 1) : -1
- Pour un tir à portée moyenne : -1
- Pour un tir à portée longue : -2
- Si la cible bénéficie d'un couvert léger : -1
- Si la cible bénéficie d'un couvert lourd : -2

Attaques.

Il fois qu'il a été établi qu'une figurine pouvait en attaquer une autre (au corps à corps ou à distance), voici la procédure à suivre pour résoudre cette attaque. L'attaquant lance 1d6 qu'il ajoute à la Puissance de son attaque modifiée par d'éventuels bonus et/ou malus (la puissance modifiée peut tout à fait être négative). Le total obtenu est la force de l'attaque.

Réussite critique.

Si un « 6 » est obtenu au jet d'attaque, le joueur relance 1d6. S'il obtient de nouveau un « 6 », il s'agit d'une réussite critique la force de l'attaque augmente d'un point. De plus, il peut continuer à relancer le dé jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat différent de « 6 ».

Echec critique.

Si un « 1 » est obtenu au jet d'attaque, le joueur relance 1d6. S'il obtient de nouveau un « 1 », il s'agit d'un échec critique : force de l'attaque diminue d'un point. De plus, il doit continuer à relancer le dé jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat différent de « 1 ».

Points de Vie perdus.

La figurine attaquée perd un nombre de Points de Vie égal à la différence entre la force de l'attaque et sa Défense. Si cette différence est négative, l'attaque a tout simplement échoué et la figurine n'est pas affectée. Si cette perte de Points de Vie amène la figurine à 0 PDV ou moins, celle-ci est tout simplement éliminée.

Moral.

La caractéristique « Mental » d'une figurine représente l'aptitude de celle-ci à poursuivre le combat envers et contre tout. Elle peut être utilisée par certaines règles spéciales ou dans le cadre de certains scénarios mais elle est surtout utilisée pour gérer le moral des combattants.

Quand faire un test de moral.

Une figurine effectue un test de moral dans les conditions suivantes :

- Quand elle perd un (ou plusieurs) Point de Vie. Le test a lieu immédiatement après avoir déterminé la perte de Points de Vie (si la figurine est encore vivante bien sûr).
- Quand la figurine voit l'un de ses alliés mourir à moins de 6'' d'elle. Ce test n'a pas lieu si le mort avait moins de PDV sur son profil initial que la figurine devant faire le test.
- Au début de son activation si la figurine est paniquée.

Comment faire un test de moral.

Le joueur devant faire le test lance 1d6 et rajoute le moral de sa figurine. Si le résultat est supérieur à 6 (donc 7 ou plus), le test est une réussite. Sinon, le test est raté.

Si le test est réussi, la figurine se comporte normalement et n'est plus paniquée si elle l'était avant.

Si le test est un échec, la figurine devient immédiatement paniquée.

Figurines paniquées.

La Défense d'une figurine paniquée est diminuée de 2 points tant que la figurine reste dans cet état.

Il en va de même pour la Puissance de toutes ses attaques.

De plus, une figurine paniquée ne peut plus accomplir la moindre action dans le cadre d'un scénario (contrôler un objectif, transporter un objet...) Elle arrête immédiatement toute action qu'elle était en train de faire quand elle devient paniquée (elle lâche l'objet transporté par exemple...)

Quitte ou double !

Les Héros sont caractérisés par leur héroïsme. En terme de jeu, leurs Points d'Héroïsme qui leur permettent d'accomplir des actions... héroïques !

Les Points d'Héroïsme peuvent s'utiliser de trois manières différentes. Dans tous les cas, le joueur qui décide d'en utiliser un doit en informer son adversaire en criant « Quitte ou double ! » et en précisant, si ce n'est pas clair, la nature de l'utilisation de ce point.

Une fois utilisé, un Point d'Héroïsme est définitivement perdu, quel que soit le résultat de ce pari.

Il est possible de faire plusieurs paris au cours de la même activation à condition de le faire d'une manière différente pour chaque Point d'Héroïsme dépensé.

Quand un joueur choisit de faire un « Quitte ou double ! », il doit lancer 1d6. Sur un résultat supérieur ou égal à 3, le pari est gagné. Sur un résultat de 1 ou 2, le pari est perdu. Les effets dépendent de l'effet recherché.

Annuler une blessure.

S'utilise quand la figurine vient de subir une attaque réussie ou toute autre source de dommages.

Pari perdu : la figurine devient paniquée si elle ne l'était pas déjà.

Pari gagné : la figurine ne perd finalement aucun Point de Vie. Cependant, si la perte originelle de PDV était suffisante pour tuer la figurine, celle-ci devient paniquée si elle ne l'était pas déjà.

Déplacement supplémentaire.

S'utilise au début de l'activation de la figurine.

Pari perdu : la caractéristique Mouvement de la figurine tombe à 0 jusqu'à la fin de l'activation. La figurine ne peut pas renoncer à son déplacement pour gagner un bonus de Puissance sur ses attaques.

Pari gagné : la caractéristique Mouvement de la figurine est doublée jusqu'à la fin de l'activation.

Attaques supplémentaires.

S'utilise au début de l'activation de la figurine.

Pari perdu : la figurine ne peut pas réaliser d'attaque (ni même y renoncer) au cours de cette activation.

Pari gagné : la figurine peut utiliser 2 fois chacune de ses attaques au cours de l'activation.

Scénarios et profils.

Comme il a déjà été dit en introduction, le jeu vous demandera un minimum d'imagination.

Aucune liste de profils ne sera fournie, aucun système de création de profils non plus. Pas même une liste de règles spéciales.

Il est donc conseillé de créer des profils adaptés à vos figurines et spécifiques au scénario que vous voulez jouer (et que vous devrez probablement créer par vous-même...)

Quelques exemples, scénarios et idées seront mis irrégulièrement à votre disposition sur le site. Cela sera fait aussi fréquemment que possible. Ce qui ne veut pas dire que vous devez vous attendre à des nouveautés tous les mois...

Evénements spéciaux.

Lorsque le premier Joker est tiré de la pioche, un événement spécial intervient. Celui-ci peut-être déterminé par le scénario joué. Si ce n'est pas le cas, utilisez le tableau donné ci-contre.

La nature de l'événement est déterminée par le jet d'un dé. Les effets s'appliquent à la dernière figurine qui a été activée (les figurines ayant joué une attaque en réserve ne comptent pas). Si aucune figurine n'a encore été activée lorsqu'arrive le premier Joker, celui-ci est sans effet ce tour-ci.

Evénements spéciaux.

- 1 : La figurine a fait un faux mouvement ou est tombée. Son Mouvement tombe à 0 jusqu'à la fin de sa prochaine activation. Elle ne peut pas renoncer à son déplacement pour bénéficier d'un bonus de Puissance.
- 2 : La figurine a perdu son arme ou celle-ci manque de munitions. Elle ne pourra utiliser aucune de ses attaques jusqu'à la fin de sa prochaine activation. Elle ne peut renoncer à ses attaques ni attaquer un ennemi qui se désengage ni se mettre en alerte. Si la figurine était en alerte, l'attaque est perdue.
- 3 : La figurine est en fâcheuse posture. Sa Défense est diminuée de 1 point jusqu'à sa prochaine activation.
- 4 : La figurine se blesse. Elle subit une attaque de Puissance 1.
- 5 : La figurine panique ! Elle doit immédiatement effectuer un test de moral. Si la figurine était déjà paniquée, c'est l'occasion de se rallier !
- 6 : La figurine se sent en veine ! Elle gagne un Point d'Héroïsme. Cela ne fait pas forcément d'elle un Héros pour les besoins d'un éventuel scénario...