

FUBAR Médiéval

Introduction

Chaque joueur dispose d'une ou plusieurs unités telles que définies dans les suppléments d'armées. Il possèdera aussi un chef héroïque, en général du même type que la meilleure de ses unités. Son niveau sera « Élite ».

Dés à Six Faces : Utilisation

Tout résultat de Six non modifié est un succès.
Tout résultat de Un non modifié est un échec.

Unités

Chaque unité est déterminée par son niveau d'entraînement et d'expérience ainsi que par son armement et/ou son armure. Tous les membres d'une unité doivent rester à 3"/8cm les uns des autres ou subir une pénalité sur leur jet d'activation de 1 par figurine hors de portée.

Niveau	Activation	Habilitété
Bleu	5+	6+
Aguerris	4+	5+
Vétéran	3+	4+
Élite	2+	4+

Armes

Les armes ci-dessous sont génériques et communes dans les forces militaires et paramilitaires.

Armes à Distance	Portée	Pts de Tir
Hache de Lancer	6"/7,5cm	1
Javelot	8"/10cm	1
Lance	6"/7,5cm	1
Fronde	12"/30cm	1
Arc	18"/45cm	1
Arc Long	24"/60cm	2
Arbalète	18"/45cm	2
Arc Composite	20"/50cm	2

Armes de Mêlée	Modificateur
Dague, Gourdin	-1
Arme à une main	+0
Épée / Hache / Lance / ...	+1
Lance à 2 mains	+1
Épée à 2 mains / Arme d'Hast	+2
Lance de cavalerie (sur une charge)	+3

Note : Une unité utilisant des arbalètes ne peut pas tirer lorsqu'elle utilise l'action de marche (à cause du temps de recharge).

Armure Personnelle

Lors du combat, une fois les Touches déterminées, l'unité peut faire des jets de sauvegarde d'armure.

Type	Sauvegarde	Exemples
Légère	5+	Armure de cuir ou matelassée
Moyenne	4+	Armure annelée, Brigandine
Lourde	3+	Cottes de mailles, Cuirasse
Très Lourde	2+	Armure de plate complète

Une figurine avec un bouclier augmente sa sauvegarde d'armure de 1. Si elle possède un bouclier mais aucune armure sa valeur de sauvegarde est 6+. Note : Les chevaux peuvent aussi porter une armure.

Combattants montés

Les combattants montés peuvent se déplacer plus rapidement et jouissent d'autres avantages, mais lors de leur activation ils ne peuvent choisir ni Se baisser & Se faulxer, ni « Se jeter au sol ». Un combattant monté peut se déplacer de 6" de plus lorsqu'il utilise les actions « Marcher », « Courir » et « Assaut ».

Si une monture est tuée, son cavalier doit faire un jet d'habileté pour éviter d'être piégé sous sa monture et de passer sa prochaine activation à se dégager.

Un cavalier avec une arme à distance, dont la monture s'est déplacé lors de son activation, subit un modificateur de -1 pour tirer.

Jouer

Le jeu se divise en « Tours ».

Initiative

Au début d'un tour chaque joueur lance 1D6 et ajoute les éventuels modificateurs du scénario joué. Relancez les égalités.

Le joueur qui obtient le plus haut score peut essayer d'activer une unité en premier. S'il y parvient, cette unité peut choisir une action et l'entreprendre. Le joueur peut continuer à activer des unités jusqu'à ce qu'il rate le jet d'activation. L'initiative passe alors à son adversaire. S'il y a plus de 2 joueurs, l'initiative passe au plus haut score suivant.

L'initiative passe ainsi d'un joueur à l'autre, au gré des jets d'activation ratés, jusqu'à ce qu'ils aient eu la possibilité d'activer ou d'essayer d'activer chaque unité sous leur commandement.

Activation

Afin d'activer une unité, le joueur doit réussir un jet de dé supérieur ou égal au chiffre d'activation indiqué sur la table d'Activation/Habilitété.

Si une unité comprend un chef avec un niveau d'activation supérieur, elle peut utiliser ce niveau à la place. Ajoutez 1 au jet de dé s'il n'y a pas d'ennemi visible.

Une fois activée, une unité peut réaliser **UNE** des actions suivantes :

Choix	Mouv.	Notes
Marcher	6" / 15cm	Peut aussi tirer avec une arme à tout moment pendant le déplacement.
Courir	12" / 30cm	Ne peut pas tirer.
Se baisser & Se faulxer	8" / 20cm	Ne peut pas tirer. Les combattants bénéficient d'une couverture légère.
En Garde	0"	Peut réagir 1 fois/tour avec 1 tir lors d'1 mouv. ennemi. (Dans la ligne de vue)
Se jeter au sol	3" / 8cm	Se mettre à couvert (le plus proche). Augmente le niveau de couverture d'un cran. Ne peut pas tirer.
Tir ajusté	0"	Chaque figurine de l'unité obtient +1 au Tir.
Assaut / Charge	8" / 20cm	Engager un corps à corps avec l'ennemi.

Les unités qui ratent leur jet d'activation sont en garde. Si les unités qui ont raté comptent plus de 50% de pertes, elles s'éloignent de 6"/15cm de l'ennemi visible le plus proche ou dans la direction de leur zone de déploiement s'il n'y a pas d'ennemi.

Tirer

Une unité peut tirer sur chaque figurine ennemie dans sa ligne de vue. Elle peut diviser son tir entre plusieurs cibles.

Chaque figurine dans une unité lance un dé par point de tir et doit réussir un jet supérieur ou égal à son score d'Habilitété. Chaque réussite constitue une Touche.

Chaque figurine qui porte une armure bénéficie d'un jet d'armure contre ces touches. Les figurines d'une unité qui ratent leur sauvegarde d'armure sont comptées comme blessées.

Une figurine ne peut pas être à la fois neutralisée et blessée par le même tir.

Les unités ne peuvent tirer dans un couvert que si les figurines impliquées (tireurs et/ou cibles) se trouvent dans les 2"/5cm du bord de la zone de couverture. Les figurines dans un couvert qui se trouvent à plus de 2"/5cm du bord peuvent seulement prendre pour cible les unités qui partagent ce couvert et se trouvent dans un rayon de 6"/15cm. L'unité qui tire et sa cible bénéficient toutes deux du couvert.

Certains couverts bloquent la ligne de vue.

Couverture

La moitié au moins de l'unité doit être à couvert pour que toute l'unité en bénéficie. Si la cible d'un tir est à couvert, l'Habilitété du tireur est modifiée de la manière suivante :

Couv. Mod. Exemples

Léger	+1	Broussailles, Forêts, Bâtiments en Bois, Haies
Moyen	+2	Murs en Pierre ou Briques, Bâtiments, Décombres
Dur	+3	Murs de forteresse

L'Habilitété d'une unité ne peut pas dépasser 6+ malgré les malus de couverture. L'infanterie se déplace à travers les couverts à vitesse normale.

Corps à Corps

Une Unité doit choisir d'entrer en corps à corps avec une Unité ennemie en utilisant l'action « Assaut ».

L'unité attaquant déplace ses figurines la première en contact socle à socle avec les figurines ennemies à 8"/20cm au plus, puis l'adversaire peut bouger toute figurine non engagée qui se trouve à 3"/8cm d'un attaquant. Les deux joueurs lancent **simultanément** un dé par figurine et utilisent leur score d'Habilitété pour déterminer les touches.

Toutes les touches qui ne sont pas sauvegardées par l'armure causent une blessure. La couverture n'a aucun effet.

Le combat se poursuit **au début** de chaque tour subséquent. Les unités engagées sont automatiquement activées. Elles ne peuvent pas être activées à nouveau dans le même tour même si elles gagnent le combat.

Pour rompre le combat une unité doit réussir un jet d'activation puis s'éloigner de 1d6" de ses adversaires. Les unités au contact peuvent aussi tenter un jet d'activation et se déplacer de 1d6". Si elle réussissent à rattraper leurs ennemis, le combat continue.

Ceci remplace les règles d'activation normale.

Coût d'une figurine

Pour calculer le coût d'une figurine, suivre les règles suivantes :

La coût de départ est donné par l'expérience de la figurine :

Niveau	Coût
Bleu	3
Aguerris	5
Vétéran	7
Élite	9

Si la figurine dispose d'une attaque à distance, ajoutez les points de tir. Si elle a une arme de corps à corps, ajoutez le modificateur de l'arme.

Enfin, ajoutez les points pour son armure.

Type	Coût
Légère	2
Moyenne	3
Lourde	4
Très Lourde	5
Bouclier	1

Si elle est montée, ajoutez 5 points plus les points d'armure de la monture.