

Grind Battle

Règles de combat pour figurines primaire, brutal,
sans aucun intérêt si ce n'est le délire, mais simple et efficace,
par Jedge.

« Mes yeux se plissèrent sous l'effet du soleil matinal. La brume couvrant la vallée m'empêchèrent d'apercevoir mes ennemis. Je les sentais. Malgré mon odorat peu développé, ces putains de saloperies d'elfes puaiient. Quiconque avait déjà reniflé la sale odeur d'un elfe sait de quoi je parle. Il n'y a guère qu'en soupe, et encore bien bouilli, qu'ils n'ont pas trop un goût de chiotte. Enfin, je m'éloigne du sujet. Je les sentais venir. Je décris avec force gestes à mes hommes comment il fallait se placer pour prendre le minimum de risques. La bataille fut mémorable. C'est dans cette bataille là que je perdis la vie. »

Mémoires, Jean Sans-Nez,
chroniqueur de la cité perdue d'Assumpurla, 1213.

Règles de base

Chaque figurine possède 1d6 (1 dé à 6 faces) en combat. Quand une figurine peut toucher une autre de quelque manière que ce soit, elle jette son dé 6, et consulte le tableau suivant :

Tab1

Attaquant>Défenseur	Le défenseur meurt
Attaquant<=Défenseur	Rien

Déroulement du jeu

- 1- les joueurs amènent les figurines qu'ils ont peint la veille
 - 2- les joueurs se placent comme ils veulent sur la table
 - 3- le 1er joueur est déterminé au hasard
 - 4- le 1er joueur bouge sa 1ère figurine
 - 5- c'est au tour du 2ème joueur
 - 6- à nouveau au 1er
 - 7- à nouveau au 2ème
 - 8- à nouveau au 1er
 - 9- à nouveau au 2ème
 - 10- bon, là je crois que vous avez compris
- fin du jeu : « What do you think ? This is war ! »

Et voilà. Certains appellent les règles de base « simulation de DBA », mais il paraît que ce sont des langues de vipères. Je ne vois vraiment pas comment on peut jouer les règles de base. Les règles avancées non plus d'ailleurs. Enfin, bon, allons-y.

Règles avancées

Corps à corps, Tir, Magie, et Cie

La confrontation se passe ainsi : quand une figurine est en mesure de toucher une autre par quelque moyen que ce soit (corps à corps, projectile), l'attaquant et le défenseur jettent leurs dés d'action. Le combat à travers un élément léger baisse le dé d'action de 1, au minimum 1d4. Le combat à travers un élément lourd baisse le dé d'action de 2, au minimum 1d4.

Tab3

Attaquant>Défenseur	Le défenseur perd un dé d'action
Attaquant<=Défenseur	Rien

Une figurine a droit à un nombre d'action limité par tour (voir 2ème colonne du *Tab1*).

La figurine

Voici le coût en point d'armée d'une figurine.

Tab2

Type de troupe	Act	Dé	PA	Mvt
Mort	0	0	0	0
Snotling	1	1d4	2	4
Hobbit, Gobelin, Squelette	2	1d6	4	6
Nain, Elfe, Humain, Orc	3	1d8	8	8
Ogre, Troll, humanoïde monté	4	1d10	16	10
Géant, Ogre monté	5	1d12	32	12
Dragon, Béhémoth	6	1d20	64	20
dieu	7	1d100	128	100
un élément léger 10cmx10cm	0	0	10	0
un élément lourd 10cmx10cm	0	0	20	0

Act : Nombre d'Actions possibles par tour

Dé : le dé utilisé en combat

PA : Points d'Armée

Mvt : Mouvement de la figurine en cm

Déroulement du jeu

- 1- les joueurs décident d'un scénario, et font leurs armées
 - 2- les joueurs placent leurs figurines et leurs décors comme ils veulent sur la table
 - 3- le 1er joueur est déterminé au hasard
 - 4- le 1er joueur bouge sa 1ère figurine
 - 5- le 2ème joueur bouge sa 1ère figurine
 - 6- le 2ème joueur bouge sa 2ème figurine
 - 7- le 1er joueur bouge sa 2ème figurine
 - 8- le 1er joueur bouge sa 3ème figurine
- ...
- 523- 125ème tour : même chose
- ...
- 14 532- fin du jeu : le massacre est total

Fiche d'armée

Nom	Act	Dé	PA	Mvt

(vous avez du bol, à l'origine, ce devait être le premier supplément)

© RiSe dEAd Productions. Remerciements : Jedge, ben ouai, y'a pas de raison pour que je ne me remercie pas, et surtout pas parce que j'ai écrit une bouse. LoloF, pour ses règles hyper-complicquées, mal traduites et sa manière d'être ursoïde. La Crampe, pour sa connerie légendaire (mais moins grande que la mienne), l'elfe noir et le python, pour rien, comme ça. Tous les suppléments, s'il y en a un jour, seront sur le site : <http://www.chez.com/risedead/>