



Cela est bien plus agréable bien que non-indispensable.

1.3 Soclage

Les figurines sont par groupes sur des socles fabriqués en carton ou en carte plastique. Chacun à sa technique, utilisez ce que vous voulez ça n'a pas d'importance.

1.3.1 Taille des socles

La taille des socles varie en fonction des types d'unités. La table qui suit vous donne la taille des socles selon les unités.

Toutes les unités ont un front de 5cm. La table suivante indique seulement les cotés du socle.

Type d'unité	Taille du socle
Infanterie réduite	3cm
Infanterie classique	5cm
Véhicules légers	10cm
Véhicules lourds	12cm
Cavalerie/moto	7cm

0- Préface

0.1 Présentation

Ces règles de jeu ont été librement inspirées des règles de basic impetus, je ne le cache pas. Cependant, amener le projet à ce niveau là n'a pas été facile. Je vous demande donc d'être respectueux de tout le travail qui a été fait.

Le jeu est libre d'accès et gratuit, ce qui ne veut pas dire qu'il est forcément mal fait.

Toute les remarques sont bonnes à prendre, pour contacter l'équipe allez jeter un oeil sur <http://lacavedemrsmith.iffance.com>.

1-Introduction

1.1 Fight in arms : Le jeu de tous les combats modernes

Fight in arms est un ensemble de règles permettant de gérer tous les types de conflits modernes, de la première guerre mondiale aux conflits d'aujourd'hui. Fight in arms est un wargame, c'est à dire un jeu avec figurine. Pour vous procurer les figurines nécessaires au jeu, allez simplement dans la boutique de maquette la plus proche de chez vous ou sur internet. Les sites comme celui de ZveZda ou Italeri sont pleins de figurines diverses et variées.

Les figurines que vous jouerez seront de préférence au format 15mm. Libre à vous d'utiliser d'autres formats; dans ce cas là, il vous faudra adapter ces règles car elles ne sont pas faites pour cela.

1.2 Matériel et Documents requis

Fight in arms n'est pas un jeu qui vous coutera très cher normalement. Pour jouer, vous aurez besoin de figurines bien entendu, mais aussi simplement d'une table, d'une nappe, d'une vingtaine de dés à six faces. Vous aurez aussi besoin de la liste d'armée que vous aurez choisi et d'un adversaire, qui devra aussi posséder un exemplaire de sa liste d'armée, qui devra obligatoirement être de la même époque. (Exemple : Benoit joue une liste d'armée SS. Son ami devra jouer par exemple une liste d'armée GI de la seconde guerre mondiale.)

Certains joueurs remplacent la table et la nappe par des décors qu'ils ont acheté ou fabriqué eux même.

Les plus gros modèles tels que certains gros chars et autres ne rentrent pas dans ces dimensions. Les chars qui n'y rentrent pas peuvent donc avoir un socle qui les entoure simplement, sans règles particulières.

1.3.2 Nombre de figurines par socle

Le nombre de figurine est à votre appréciation. Bien sur, évitez de ne mettre qu'un seul soldat sur un socle d'infanterie classique. Sur un socle comme celui là, vous devriez pouvoir en placer 5.

1.4 Unité de mesure

L'unité de mesure de Fight in arms est le cm. Chaque points de M d'une unité vaut 1 cm.

1.5 Marqueurs

Le jeu utilise des marqueurs pour repérer les unités qui ont été désorganisées. Vous pouvez utiliser pour cela des pièces de monnaie ou les marqueurs prévus à cet effet.

2-Les troupes

2.1 Construire une armée avant la bataille

Pour construire une armée prête à aller se battre, munissez vous d'une feuille d'armée. Une feuille d'armée est composée en moyenne d'une douzaine de socles. Vous pouvez additionner les feuilles d'armées du même camps, et ainsi multiplier vos forces (Exemple : Benoit, joue encore ses SS. Cette fois ci il décide d'ajouter à ses forces 3 détachements de la

Werhmacht. Son ami pourra donc prendre 4 listes d'armées et ainsi la partie pourra commencer.). Attention, il y a tout de même une restriction : il est interdit d'avoir plus d'une liste d'armées de véhicules pour deux d'infanterie.

2.2 Classification des troupes

Cette classification permet de mieux trier les différentes troupes. Les troupes sont divisées en 2 groupes : l'infanterie et les véhicules. Voici cette classification :

2.2.1 Infanterie

L'infanterie est composée d'infanterie réduite (IR), qui sont les troupes en effectifs réduits (Exemple : Une mitrailleuse lourde ou encore Sniper), d'infanterie classique (IC), qui représente tous les types d'infanterie.

2.2.2 Véhicules

Les véhicules sont les véhicules légers (VL) (Véhicules de transport, etc...), les véhicules lourds (VO) et les motos/cavalerie (MC). La cavalerie entre dans cette catégorie pour que cela soit plus simple. Les véhicules de transport ont une caractéristique supplémentaire, la capacité d'embarquement.

2.3 L'unité

Un socle sur lequel plusieurs figurines sont posées s'appelle unité dans les règles. Il est détaillé comme ce qui suit dans les listes d'armées (Ici, un exemple avec des soldats US époque vietnam) :

GI's VIETNAM (IC)

M=8; VG=3; P=1; Fusil M-16

Le "IC" Montre qu'ils sont de l'infanterie classique, donc qu'ils auront un socle de 5*5cm.

Le "M" est leur valeur de mouvement, en cm.

Le "VG" indique leur valeur générale, qui représente le potentiel offensif et défensif de l'unité, ainsi que sa résistance. Lorsque la valeur générale d'une unité tombe à 0, elle est retirée du jeu.

Le "P" signifie Psychologie. La Psychologie représente la capacité d'une unité à tenir, par exemple, sous les feux ennemis, ou à tenir lorsqu'elle subira des grosses pertes. Voir au chapitre correspondant pour plus de détails.

2.4 Etat d'une unité

Une unité peut être dans trois états différents : Etat normal, En pertes ou désorganisée.

2.4.1 Etat normal.

Une unité est considérée dans un état normal si elle n'a pas perdu un seul point à sa valeur générale.

2.4.2 Unité en perte

Une unité en perte est une unité qui a perdu un ou plusieurs points de VG. Cela ne donne aucun malus mais a valeur de renseignement.

2.4.3 Unité désorganisée

Une unité peut être désorganisée après un mouvement, après s'être fait tirer dessus ou après un combat rapproché.

Une unité désorganisée a un malus de -1 à sa VG. Tant qu'elle n'est pas ralliée, le malus s'applique. Pour se rallier, une unité doit rester stationnaire pendant un tour de jeu complet. Se rallier compte comme un mouvement, et affecte donc les tirs.

2.4.4 Unité détruite

Une unité dont la VG arrive à 0 de quelque façon que ce soit est retirée du jeu.

2.5 Groupe d'unité

Plusieurs unités peuvent former un groupe en se mettant en ligne ou en colonne.

Un groupe doit être composé du même type d'unité. Par exemple, il ne peut y avoir qu'un groupe de 8 motos, pas un groupe de 5 motos et 3 infanteries classique.

L'exception est l'infanterie réduite, qui peut se joindre à un groupe d'infanterie classique.

Un groupe se déplace au même moment.

Si une unité du groupe est désorganisée, elle ne compte plus comme faisant partie du groupe.

2.6 QG

Le QG est une unité normale, bien qu'elle soit plus puissante en général.

la présence d'un QG donne un bonus lors du calcul de l'initiative et lors des tests de cohésion au groupe auquel il est attaché.

3-Le champs de Bataille

3.1 Généralités

Votre champs de bataille est composé de divers décors qui représentent le terrain et les difficultés que celui-ci pose.

Le terrain peut affecter les unités, au niveau de leur mouvement, et il peut même les désorganiser.

3.2 Types de terrains et effets

Pour les mouvements, Fight in arms distingue 6 types de terrains :

- 1) Terrain ouvert : Plaine classique. Ce type de terrain ne pose aucun problème et ne donne pas de malus.
- 2) Terrain accidenté : Rochers, champs cultivés, boue, etc... Seules l'infanterie réduite et l'infanterie classique peuvent traverser ce terrain sans être désorganisés.

Les autres types de troupes sont automatiquement désorganisées.

3) Terrain difficile : Forêt, Colline boisée, Dunes, Zone construite (village), Marais, etc...

L'infanterie réduite et l'infanterie classique peuvent traverser ces terrains sans encombres. Réduit la vitesse par deux. Les autres types de troupes sont automatiquement désorganisées.

4) Terrain infranchissable : Falaise, rivière large, Lac, mer.

Dans Fight in arms, les constructions comme les maisons, etc... Sont incluses dans cette catégorie. Personne ne peut traverser ces terrains.

5) Routes : La vitesse est doublée sur ces terrains et vos donne le droit suivre la route sans malus de rotation.

6) Rivières : Il y a deux types de rivières : celles qui peuvent et celles qui ne peuvent pas être traversées. Une unité qui franchit une rivière dans le premier cas est automatiquement désorganisée. Une unité qui tente de franchir une rivière non traversable est détruite.

3.2.1 Barbellés

Une unité qui traverse des barbellés doit réussir un test de cohésion. S'il est raté, l'unité perd définitivement 1 point à sa VG et est désorganisée.

3.2.2 Champs de mines

Une unité qui traverse qui traverse un champs de mines doit réussir un test de cohésion. S'il est raté, et que l'unité est de l'infanterie, elle perd 2 points à sa VG définitivement et est désorganisée.

Un véhicule qui rate son test de cohésion dans un champs de mine est retiré du jeu.

3.2.3 Commandos

Certains soldats ont reçus un entraînement particulièrement rude leur permettant de mieux se déplacer dans des endroits dangereux. Si une unité fait partie de cela, c'est indiqué dans la liste d'armée. Les commandos ne sont pas affectés par les règles de terrains accidentés, difficiles et les rivières.

3.3 Effets du terrain sur le combat

Tous les véhicules qui combattent en terrain accidenté ou en terrain difficile ont un malus de 2D6 au combat.

Une unité à 3 cm ou moins de la bordure d'une forêt peut tirer ou se faire tirer dessus. Seulement, ceux qui essaieront de lui tirer dessus auront un malus de 2D6.

Une unité à plus de 3cm de la bordure d'une forêt ne peut ni tirer, ni se faire tirer dessus.

Une unité sur une colline est avantagée de 1D6 lorsqu'elle se bat en combat rapproché contre des ennemis plus bas qu'elle.

3.3.1 Tranchées et bunkers

Les unités dans les tranchées ou dans un bunker sont mieux protégées. Une unité qui tire sur une autre

unité dans un bunker voit sa VG divisée par 2 (arrondir au supérieur). Une unité qui tire sur une autre unité qui est dans une tranchée a un malus de -2 à sa VG.

3.4 Taille et règles simples

Essayez de rester simple lorsque vous créez vos décors.

Un décor comme une colline ou une forêt ne doit pas faire moins de 10cm et pas plus de 40cm.

Une seule rivière est autorisée.

Les grandes zones (Lacs par exemple) ne doivent pas mesurer plus de 40cm de diamètre.

3.5 Placement du terrain

Avant de commencer à jouer, les deux joueurs lancent chacun 2D6 et ajoute le nombre de QG de leur armée complète.

Celui qui gagne est le défenseur, il doit placer 3 à 6 éléments de terrain.

L'attaquant lance ensuite 1D6 pour chaque élément. Sur un 5 ou un 6, l'élément n'est pas placé.

3.6 Placement des unités

Après que le terrain ai été placé, le défenseur place toutes ces unités sur la table. L'attaquant fait ensuite de même, en veillant à ce qu'aucune unité ne soit placée à moins de 20cm de l'ennemi, ni à moins de 10cm du bord de table.

3.6.1 Aeroportée

Certaines listes d'armées portent la mention "aeroportée". Cela signifie que toutes les unités sont déployées du ciel.

Pour cette raison, ils ne sont pas déployés au même moment que les autres. Au début de chaque tour, y compris le premier, lancer 1D6 et ajoutez y +1 si un QG est sur la table. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, les troupes aeroportée arrivent.

Déployez les où le désirez sur la table, en sachant que toutes les unités aeroportées qui viennent de se déployer ne peuvent être activées le même tour.

Si plusieurs listes d'armées aeroportées sont jouées, faites les jets pour toutes séparément.

Attention, pour jouer des troupes aeroportées, il faut que le nombre de liste de troupes aeroportée ne fasse pas plus du double des listes normales (exemple : 6 listes de paras US pour 2 listes de GI's et 1 de chars).

4-Initiative et Activation des Unités

4.1 Le tour de jeu

La partie est divisée en tours de jeux eux même divisés comme cela :

1) Jet d'initiative

2) Le joueur qui remporte le jet d'initiative active ses unités une par une dans l'ordre qu'il choisit.

3) Le joueur qui a perdu l'initiative fait la même chose.
A la fin de cela, on recommence un nouveau tour.

4.2 Jet d'initiative

Les joueurs lancent chacun 2D6 et ajoutent +2 à ce résultat si au moins un QG se trouve sur la table.
Le joueur qui fait le plus haut score remporte l'initiative.

4.3 Activation des unités

Le joueur dont c'est le tour d'activer les unités les active une par une. Les actions possibles sont :

- 1) Mouvement (une unité ou un groupe)
- 2) Tir (une unité à la fois)
- 3) Combat rapproché (une unité à la fois)
- 4) Ralliement (une unité à la fois.)

Vous pouvez bouger une unité avant de tirer et vice-versa. Une unité qui bouge et tire lors du même tour à un malus à son tir.

Vous pouvez bouger pour vous mettre au contact de l'ennemi, ou charger. Dans ce cas, le combat est résolu juste après le mouvement.

Vous ne devez pas bouger pour pouvoir vous rallier une unité. Vous ne pouvez pas bouger, tirer avec ou rallier une unité en mêlée.

Vous ne pouvez activer une unité que lorsque la précédente a effectué toutes ses actions.

5-Mouvements

5.1 Généralités

Une unité ne peut aller que jusqu'au maximum de sa valeur de Mouvement précisée dans la liste d'armée.

5.2 Rotations

Une unité ou un groupe peut décider d'effectuer une rotation. Dans ce cas, on effectue une roue en partant d'un des coins du socle.

Une unité peut d'abord avancer et ensuite tourner et vice versa si elle a le mouvement nécessaire.

Les Chars peuvent effectuer des rotations sans qu'elles ne comptent grâce à leurs chenilles (s'ils en possèdent).

5.3 Mouvement de recul ou de coté

Une unité peut reculer ou aller sur le côté. Dans ce cas, l'unité est désorganisée.

5.4 Zone de contrôle

Une unité a une zone de contrôle de 5cm. On ne peut pas passer au travers, sauf pour charger ou entrer en contact.

5.5 Charge

Une charge est un mouvement effectué par une unité ou un groupe pour entrer en combat rapproché avec une unité ou un groupe ennemi. Seule l'infanterie peut charger.

5.5.1 Bonus de Charge

L'infanterie a un bonus de 1D3 en M lorsqu'elle charge un ennemi.

La cavalerie a un bonus de 1D6 en M lorsqu'elle charge.

5.6 Traverser une unité amie

Dans certains cas, il peut être intéressant de passer au travers d'une unité amie, pour fuir ou se rabattre.

Seule l'infanterie peut faire cela.

Une unité qui traverse une unité doit avoir assez de mouvement pour le faire. Auquel cas, le mouvement est annulé, les deux unités sont désorganisées.

5.7 Véhicules de transport

Certains véhicules sont appelés "véhicule de transport". Ils peuvent embarquer un certain nombre d'unités pour leur permettre un déplacement plus rapide.

La caractéristique supplémentaire "Valeur d'embarquement" (VE) est le nombre d'unités d'infanterie que le véhicule est capable d'accueillir.

5.7.1 Embarquement

Avant le déploiement, un joueur peut déclarer certaines ou toutes ses unités embarquées. Il devra préciser lesquelles sont dans quel véhicule.

Pour embarquer dans un véhicule de transport en cours de partie, une unité doit rester stationnaire en tour complet en étant au contact du véhicule.

5.7.2 Débarquement

Un véhicule peut débarquer des unités de deux façons : ou il est resté stationnaire ce tour, ou il s'est déplacé.

S'il est resté stationnaire, les unités peuvent être débarquées et activées normalement. Si il a bougé, les unités pourront être débarquées mais ne pourront faire aucune action ce tour, mis à part tirer, avec les malus normaux liés au mouvement.

6-Tirs

6.1 Généralités

Le tir est une action qui doit se faire unité après unité, après que celles-ci aient été activées. Cela peut être fait avant ou après un éventuel mouvement.

6.1.1 La procédure

Une fois la cible du tir déclarée (voir priorité des tirs), le joueur lance 1D6 pour chaque point de VG de son

unité plus ou moins le nombre de dés indiqué dans la table de son arme.

Les tables des armes se trouvent avec les listes d'armées pour éviter de trop remplir ces pages.

Il y a deux nombres sur le modificateur dans la table de l'arme. Celui de gauche est celui fait pour l'infanterie. Celui de droite est à utiliser contre des véhicules. Si, une barre est inscrite sur une des valeurs, cela veut dire que le tir est impossible. Si les modificateurs font descendre le nombre de dés à 0 ou moins, le joueur lance quand même 1D6.

6.1.2 Modificateurs

Les modificateurs peuvent être cumulés.

-2 Si le tireur a bougé ou compte bouger ce tour

-1 Si l'unité qui tire est désordonnée

-2 Si le tir vise de l'infanterie réduite

-2 Si la cible est un véhicule lourd

+1 Si la cible est un véhicule léger

6.1.3 Dommages infligés

Un dommage est infligé pour chaque 6 ou double 5 obtenu.

Une unité qui reçoit un dommage ou plus doit faire un test de cohésion pour vérifier quelle ne perd pas de point de VG.

6.1.4 Cas particulier : Snipers

Les snipers sont des tireurs émérites. Lorsqu'ils lancent les dés, tous les dés n'étant ni des 6 ni des doubles 5 sont relancés une fois au maximum.

6.1.5 Test de cohésion

Une unité qui reçoit des dommages doit faire un test de cohésion. Pour cela, le joueur lance 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de VG, le test est passé et l'unité ne reçoit rien.

Dans le cas contraire, l'unité prends tout les dommages, et si elle n'est pas retirée du jeu, elle est désordonnée.

6.1.6 Grenades

Une unités portant des grenades peut les utiliser comme une arme normale, en utilisant les valeurs indiquées dans la liste d'armée. Dans ce cas, le nombre de dommages est doublé (arrondir au supérieur si nécessaire) au cas où l'unité adverse ne réussirait pas son test de cohésion.

6.2 Limitations

6.2.1 Arc de tir

L'infanterie à un arc de tir à 45 degrés.

Les chars équipé d'une tourelle ont un arc de tir à 360 degrés.

Toutes les autres armes tirent à 45 degrés.

6.2.2 Tir et visibilité

Pour pouvoir tirer, une unité doit pouvoir tracer une ligne ininterrompue entre sa cible et elle.

Dans tous les autres cas, elle ne peut pas tirer.

La seule exception étant les tirs de mortiers, les lanceurs de grenades. Ils peuvent dans ces cas tirer sans voir l'ennemi, mais ont un malus de -2 à leur tir.

6.2.3 Priorités de tir

Une unité qui tire doit choisir sa cible en respectant ses priorités :

1) Ennemi à courte portée (10cm)

2) Ennemi dans l'arc de tir

3) Autres ennemis

7-Combat rapproché ou mêlée

7.1 Généralités

Quand deux ennemis ou plus se retrouvent au contact, il y a une mêlée (aussi appelé dans ce livre combat rapproché).

Une mêlée est résolue immédiatement après contact.

7.2 Modificateurs

Certains facteurs peuvent affecter ou améliorer la capacité à combattre d'une unité :

-1 Si l'unité est désorganisée

-2 Si l'unité est en terrain accidenté ou difficile

+1 Si l'unité défend une colline ou un terrain surélevé

7.3 Comment procéder

La procédure est la même que celle du tir, il faut lancer 1D6 pour chaque point de VG. Chaque 6 ou double 5 est un dommage infligé à l'ennemi.

La différence est au moment du test de cohésion.

S'il est raté, l'unité doit battre en retraite. Si le nombre de dommages infligés est le même des deux côtés, le combat se solde par une égalité et la procédure recommence au tour suivant jusqu'à départager les ennemis.

7.4 Defaite en combat rapproché et retraite

Une unité qui rate un test de cohésion et qui se voit infliger des dommages doit battre en retraite.

Battre en retraite est simple, il suffit de lancer 1D6 et de reculer de cette valeur.

7.5 Poursuite

L'unité qui a gagné le combat peut poursuivre l'ennemi en retraite. Pour cela, elle lance 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal au résultat de l'ennemi, l'unité avance et détruit l'ennemi au passage. Cette unité ennemie est donc retirée du jeu.

7.6 Combats multiples

Si le combat est fait à plusieurs, deux des unités sont considérées comme les unités principales et ont leur force de frappe normale.

Les autres sont des unités secondaires et n'ont que la moitié de leur VG.

7.7 Mêlée avec des véhicules

Un véhicule peut charger une unité, mais cela est résolu différemment. S'il fait cela, il essaye en fait d'écraser l'infanterie adverse, ou il s'arrête et les occupants du véhicule utilisent leur armes en combat rapproché.

Pour essayer d'écraser une unité, il faut avoir assez de mouvement pour aller plus loin qu'elle, sans que les socle ne se chevauchent. Sinon, c'est impossible, le véhicule n'a pas réussi à prendre assez de vitesse, et il est mis socle à socle avec cette unité, pour représenter le fait que l'infanterie l'a arrêté. Si le véhicule réussit, il utilise les mêmes règles que celles du combat rapproché, mis à part le fait que l'unité adverse ne peut pas riposter, et est automatiquement désorganisée.

Un véhicule qui charge une unité s'arrête au contact de l'ennemi. Sa valeur générale est utilisée, cela est résolu comme un combat rapproché normal.

La seule différence étant que l'infanterie a un malus de -2 lorsqu'elle affronte les occupants d'un véhicule en combat rapproché.

7.7.1 Mêlées entre véhicules.

Les véhicules ne peuvent pas s'affronter entre eux en combat rapproché.

7.7.2 Unités portant des grenades

Dans le cas d'unités portant des grenades lors d'un combat rapproché entre infanterie et véhicule, le malus de -2 est ignoré.

8-Conditions de victoire

Chaque unité a une valeur de démoralisation (VD).

Cette valeur est montrée dans la liste d'armée, avec la valeur totale de démoralisation (VTD).

Une armée perd la partie lorsque que le total des VD des unités déjà perdues atteint 50% de la VTD.

Le calcul est fait à la fin de chaque tour.