LES GUERRES DE CONAN

Les Guerres de Conan (GdC) est un jeu d'affrontement de figurines à scénarios, simulant de petites batailles rangées. Son matériel, comme son système de jeu, s'inspire très largement du jeu de plateau Conan, de Frédéric Henry, édité par Monolith en 2016. Il a pour but de fournir un système simple (à défaut d'être très réaliste), qui utilise un maximum d'éléments déjà disponibles dans le jeu de plateau et offrent aux joueurs d'étendre leur expérience de jeu à des affrontements de troupes limitées, ces rencontres pouvant d'ailleurs se jouer indépendamment ou s'intégrer dans un scénario ou une campagne du jeu de plateau. Le système de jeu reprenant l'essentiel de la mécanique de celui-ci, sa connaissance est donc indispensable.

Sommaire

Principes généraux

Le tour de jeu

Le champ de bataille

Les mouvements

Les terrains et leurs effets

Les combats

Les attaques au corps à corps

Les attaques combinées

Les défenses combinées

Les attaques à distance

Quand toutes les figurines d'une tuile sont mortes

Cas particulier des troupes à cheval

Les chefs

Chef intégré à une unité

Chefs isolés

Les monstres

Les compétences

Événements

Mise en place

Principes généraux

GdC se joue avec les tuiles et les figurines de *Conan*. C'est également un jeu à scénarios, chaque scénario proposant une situation de départ, les unités de chaque camp, leur déploiement, le barème des points de victoire, etc.

Chaque figurine de sbire représentent un groupe de 10 à 15 soldats, appelé « **unité** ».

Chaque monstre représente un petit groupe 1 à 3 bêtes de son espèce, appelé « **monstre** ».

Toutes les autres figurines uniques (c'est-à-dire dont la tuile ne dispose pas de points de renfort), qu'il s'agisse de Héros, le lieutenants, d'alliés ou de leaders, sont désignés sous le terme de « **chefs** ».

Toutes les figurines présentes sur le plateau sont désignées sous le terme générique de « **troupes** » (y compris donc pour les monstres et les chefs isolés).

L'espace de jeu est un plateau recouvert d'hexagones, représentant chacun une surface d'environ 50 m². Il peut comprendre des éléments de terrain, qui influent sur le mouvement, la défense et l'attaque des unités.

Les caractéristiques d'une unité est celle qui sont inscrites sur sa tuile, à l'exception de la plupart des compétences, dont on ne tiendra pas compte (certaines, en revanche, sont utilisées, en fonction du scénario).

Chaque joueur dispose d'un livre de Skelos, où ses troupes sont placées dans la rivière, ainsi qu'un nombre de gemmes (en zone d'Energie disponible, zone de Fatigue et récupération par tour) spécifié par le scénario.

Les scénarios se jouent la plupart du temps en un nombre de tour limité.

Le tour de jeu

Un tour se déroule de la manière suivante :

- on détermine l'initiative : chaque joueur lance 2 dés rouges ; le plus haut score l'emporte.
- le joueur qui possède l'initiative (« joueur 1 ») active une tuile de son choix et paye le coût indiqué sur le livre de Skelos puis place la tuile activée en fin de rivière, avant de faire décaler toutes les autres vers la gauche (à l'instar de ce que fait l'overlord dans le jeu de plateau, donc).
- son adversaire (« joueur 2 ») active une tuile, de la même manière
- joueur 1 active une deuxième tuile
- joueur 2 active une deuxième tuile
- etc.

Les deux joueurs alternent donc leurs activations, jusqu'à épuisement de leurs gemmes en zone d'Énergie disponible. Quand les deux joueurs sont dans l'incapacité d'activer une tuile faute de gemmes, le tour prend fin.

Un joueur peut aussi passer, afin de conserver ses gemmes. Passer coûte cependant 1 gemme. Si les deux joueurs passent simultanément, le tour prend fin.

Lors de chaque activation, le joueur bouge toutes les troupes correspondant à la tuile, puis réalisent les attaques de toutes ses troupes qui sont adjacents à des troupes hostiles ou qui disposent d'une attaque à distance et d'une ligne de vue (NB : il s'agit d'une différence avec le jeu de plateau où chaque figurine bouge puis attaque, indépendamment des autres).

Avec ses gemmes, un joueur peut octroyer à une troupe :

- des points de mouvement supplémentaire, dans la limite de la capacité de mouvement indiquée par la tuile
- 1 dé jaune de défense active (NB : et non pas 1 dé orange comme dans le jeu de plateau)
- 1 relance sur n'importe quel dé

Le champ de bataille

Les mouvements

Lors de son activation, une troupe peut franchir autant d'hexagones que sa capacité de mouvement, en tenant compte des effets du terrain.

Une troupe peut passer mais ne peut pas s'arrêter sur un hexagone occupé par une troupe amie.

Une troupe ne peut ni s'arrêter ni passer sur un hexagone occupé par une troupe hostile.

Une troupe est libre de se déplacer dans un hexagone adjacent à une troupe hostile. Elle subit néanmoins un malus de « gêne » (représentant les précautions que prennent les soldats pour se garder de leurs ennemis) égal au nombre de figurines hostiles présentes dans l'hexagone que **quitte** la troupe (la gêne prend donc effet quand on quitte l'hexagone et non quand on y entre ; il est en effet toujours plus facile de venir au contact que de rompre celui-ci).

Les mouvements sont sensibles aux effets du terrain (voir ci-dessous).

Les terrains et leurs effets

Les plateaux peuvent contenir les éléments suivants, qui influent sur les caractéristiques des troupes.

Terrain	Mouvement	Défense	Attaque	Bloque la LdV	Charge et troupes montées
Clair : Prairie, désert, plage, champs, etc.	-	-	-	Non	Oui
Boisé : Bois, palmeraie, broussailles	+1	+1	-	Oui	Non
Impénétrable : Forêt, jungle	+1	+2	-	Oui	Non
Eau : Rivière, étang, marais, etc.	Impossible	-1	-	Non	Non
Village : Huttes, cabanes	+1	+1	-	Oui	Oui
Bâtiments : Demeures, ruines, fortin, temple, etc.	+1	+2	+1 dé jaune	Oui	Non
Château : forteresse, tour,	+2	+3	+2 dés jaunes,	Oui	Non

citadelle, etc.			attaques au corps à corps impossibles		
Route	Annule les malus du terrain traversé	-	-	Non	Oui
Collines	+1	+1	+1 dé jaune	Non	Oui

Les combats

Les attaques au corps à corps

Pour réaliser une attaque au corps à corps, une troupe doit être adjacente à sa cible. Le joueur lance alors ses dés d'attaque indiqués par sa tuile, puis retranche la défense passive de la cible, ainsi que le résultat de l'éventuelle défense active.

Si le résultat de l'attaque dépasse les défenses passive et active, la troupe ciblée est « touchée » et un jeton neutre est placé sous sa figurine. Si elle en possédait déjà un, la troupe est éliminée et sa figurine quitte le plateau.

Les attaques combinées

Plusieurs troupes adjacentes à une troupe hostile peuvent additionner les résultats de leurs attaques.

Les défenses combinées

Une troupe adjacente à une troupe attaquée ET à une troupe attaquante accorde 1 point de défense passive supplémentaire à la troupe ciblée par l'attaque.

Les attaques à distance

Les attaques à distance se réalisent de la même manière que les attaques au corps à corps, aux exceptions suivantes :

- la cible n'a pas besoin d'être adjacente
- la troupe qui attaque doit bénéficier d'une ligne de vue libre
- la portée du tir est de 5 hexagones pour les archers et de 10 hexagones pour les arbalétriers
- les attaques combinées sont possibles et les troupes de tireurs n'ont pas besoin d'être adjacentes
- les défenses combinées contre une attaque à distance (combinée ou non) sont impossibles

Quand toutes les figurines d'une tuile sont mortes

Comme dans Conan, la tuile est dans ce cas retournée sur son côté ensanglanté, et placé sur l'emplacement le plus à droite de la rivière.

Cas particulier des troupes à cheval

Aucune figurine de Conan ne représente de guerrier à cheval. Afin de rendre néanmoins cet aspect courant des batailles de l'Hyborée, on observe les règles suivantes :

- 1) le scénario précise à quelle couleur de socle amovible correspond aux troupes à cheval

2) une troupe à cheval bénéficie des bonus suivants :

- son mouvement de base est doublé (et on peut donc lui octroyer deux fois plus de mouvements supplémentaires)
- bonus de surplomb de 1 dé jaune en attaque et 1 dé jaune de défense passive
- bonus de 1 dé orange lorsque la troupe charge. Une troupe à cheval « charge » quand elle effectue son attaque à l'issue d'un mouvement lui ayant fait franchir au moins 2 hexagones vides. L'hexagone cible doit impérativement être d'un terrain qui permet la charge (voir Effets du terrain). Les troupes qui chargent peuvent effectuer une attaque combinée.

3) Au choix du joueur, les troupes à cheval peuvent démonter : cette action est un « mouvement sur place » qui consomme tout le mouvement de base de la troupe. Le socle de couleur est alors ôté de la figurine, qui est à présent considérée comme une troupe à pied et peut se voir octroyer des mouvements supplémentaires. Le socle de couleur (représentant les chevaux) reste sur l'hexagone et est défaussé dès qu'une troupe hostile passe ou s'arrête sur l'hexagone ou sur un hexagone adjacent. Une fois démontée, une troupe peut remonter en retournant sur l'hexagone où se trouve le socle de couleur et en dépensant 2 points de mouvement (pour rassembler les chevaux, vérifier les harnais puis sauter sur selle).

Un chef isolé peut également être à cheval, et respecte alors toutes les règles ci-dessus.

Les chefs

Les figurines uniques (Héros, leaders, lieutenants, etc.) peuvent être utilisées seuls ou en appui d'une unité.

Intégré à une unité, un chef octroie :

- un de ses dés d'attaque indiqués par sa tuile
- 1 point de défense passive
- 1 pas de perte supplémentaire
- la possibilité de rallier une troupe adjacente qui serait « affaiblie »
- une activation à l'unité lorsque survient la sienne.

Chef intégré à une unité

Le jeton correspondant à la figurine et représentant les points de vie dans le jdp Conan est placé sous l'unité. Tant qu'il est à cette place, l'unité jouit des bonus ci-dessus.

Si l'unité subit une attaque lui occasionnant 1 pas de perte, le jeton du chef est défaussé et celui-ci est considéré comme mort ou capturé, et ne peut plus revenir dans la partie (on considère que le chef a été en premier pris pour cible par l'ennemi et qu'il a payé son courage de sa vie). Cela permet à l'unité d'encaisser un pas de perte sans devenir « affaiblie ».

Quand le joueur active le chef, celui-ci permet à l'unité qu'il accompagne (et seulement à celle-ci) d'effectuer un mouvement et une attaque, comme si la tuile de l'unité avait été activée.

Les chefs isolés

Un chef peut à tout moment de son activation quitter l'unité qu'il accompagne. Cela s'effectue par un mouvement qui lui fait quitter l'hexagone qu'occupe cette unité. Idem pour rejoindre une unité, dès lors que le Héros termine son mouvement sur un hexagone occupé par une unité amie. Intégrer ou quitter une unité ne coûte pas de point de mouvement.

Un chef s'arrêtant sur un hexagone vide est représenté par sa figurine, posée sur le plateau. Il peut être activé normalement par son joueur et utilise son mouvement. Sa défense passive est cependant toujours de 1 point et son attaque limitée à 1 seul de ses dés. Pour le reste, un chef respecte toutes les règles s'imposant aux troupes.

Un chef, isolé ou non, adjacent à une unité affaibli lui permet d'effectuer un ralliement. Un ralliement est une action qu'une troupe peut effectuer à la place de son activation. Elle permet de défausser le point « affaibli », à condition d'obtenir au moins 2 succès sur une attaque (on considère que la capacité d'attaque de la troupe représente également sa force morale).

Un chef ne peut encaisser qu'un pas de perte : dès que ses défenses passive et active sont dépassés par l'attaque d'une troupe hostile, le chef disparaît, est considéré comme mort ou capturé et sa tuile est défaussée gratuitement de la rivière (contrairement donc au jdp Conan où elle est placée sur l'emplacement le plus à droite de la rivière).

Comme toute troupe, un chef peut bénéficier d'améliorations ponctuelles.

Les monstres

Que serait un jeu dans l'univers de Conan sans des entités monstrueuses ? Les monstres peuvent également être employés. Ils respectent toutes les règles s'appliquant aux chefs, mais, bien trop terrifiants, ne peuvent jamais intégrer une unité ni lui offrir de ralliement.

Certains monstres bénéficient de compétences particulières.

Les monstres peuvent également bénéficier de plusieurs points de vie, généralement limité à quelques-uns pour ne pas trop déséquilibrer le jeu. Comme dans le jdp Conan, leur jeton sert, sur la piste de tours, à noter les pertes encaissées.

Les compétences

Un scénario peut accorder à certaines tuiles des compétences particulières. Se référer toujours aux indications du scénario et non aux compétences marquées sur la tuile.

Quelques exemples de compétences :

Compétence Phalange

Marque des troupes d'élite, la compétence « Phalange » permet à une troupe de bénéficier du soutien de toutes les troupes qui lui sont adjacentes, même si elles ne sont pas adjacentes à la troupe hostile concernée, et ce pour l'attaque comme pour la défense.

Compétence Horreur

Toutes les troupes possédant une ligne de vue sur le monstre possédant cette compétence ne peuvent plus bénéficier d'améliorations ponctuelles.

Compétence Désespoir

Toutes les troupes adjacentes à une unité possédant cette compétence ne peuvent plus effectuer de ralliement.

Compétence Commandeur

Toutes les troupes possédant une ligne de vue avec un chef possédant cette compétence peuvent effectuer des ralliements sans avoir besoin d'être adjacent à ce chef.

Compétence Héros solitaire

Un chef qui possède cette compétence bénéficie d'un certain nombre de points de vie, spécifié par le scénario, mais ne peut pas intégrer une unité.

Compétence Courage

Une troupe bénéficiant de cette compétence peut réaliser des ralliements sans chef qui lui soit adjacent.

Compétence Charge d'infanterie

Une unité à pied qui possède cette compétence peut réaliser des charges, comme si elle était à cheval.

La compétence Blocage

Cette compétence empêche une troupe qui serait adjacente à une troupe « bloqueuse » de quitter son hexagone.

Événements

Selon les scénarios, une tuile « événement » peut être intégrée à la rivière et provoquer, selon chaque camp, des événements semblables ou spécifiques. Dans le cas où des Renforts sont prévus, ceux-ci apparaissent au point de Renfort indiqué sur le plateau.

Mise en place

La mise en place s'effectue en suivant les indications du scénario, qui sont :

- les plateaux utilisés
- les figurines déployées
- les éventuels renforts
- les chefs et les monstres présents sur le plateau ou en renfort
- le nombre de gemmes pour chaque camp
- les éventuelles points de vie et compétences de certaines troupes
- le barème des points de victoire (chaque camp choisit un jeton et le place sur la piste de compte-tours pour noter ses points de victoire)
- la limite éventuelle du nombre de tours