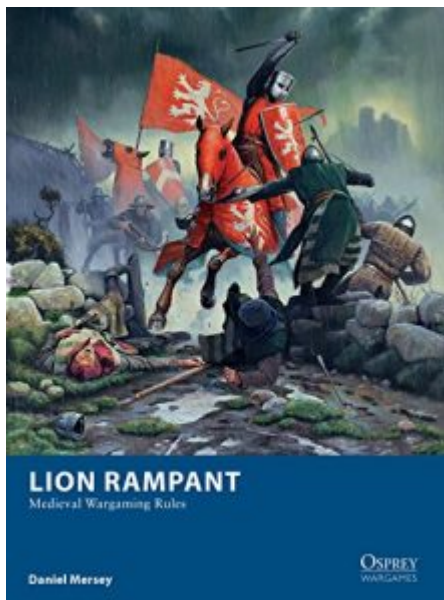


Présentation de Lion rampant & co par jplelain

Salut,

Aujourd'hui, on va parler non pas d'une règle, mais d'une série de règles : Lion Rampant et ses dérivés. Alors, si Lion Rampant correspond au cadre antique médiéval de ma ligne de présentation, je vais cette fois-ci dépasser les limites et aller jusqu'au 19ème siècle.



Lion Rampant est une des règles les plus connues de l'éditeur Osprey. Parue dans la série des livres bleus, Lion Rampant est une règle rapide de pseudo escarmouche au moyen-âge (elle indique entre la conquête de l'Angleterre par Guillaume et la guerre de cent ans). Elle a eu un tel succès outre manche qu'elle a fait des petits. Le premier est un simple passage de l'historique vers le fantastique (Dragon Rampant), suivit de versions sur des périodes plus tardives (The Men Who Would Be King, rebels and Patriots, the pikeman's lament).

Si chacune des versions a ses spécificités (pas seulement dans les caractéristiques des unités) je vais essayer de vous présenter les principes généraux et peut-être quelques

spécificités.

Tout d'abord, parlons de votre (mauvaise) troupe. Vous êtes un leader (un seigneur ou un officier dans les autres versions) à la tête d'une troupe (armée, compagnie) de 40 à 60 soldats. Ces soldats sont répartis en unités de 6 ou 12 figurines que vous allez recruter par un système de points dans une liste générique. Votre leader est, contrairement à de nombreux jeux, intégré dans une de ses unités et sera la dernière figurine de l'unité à disparaître. Il dispose en plus d'un talent déterminé au hasard. Cela peut être une belle moustache comme une bénédiction. Vos unités sont considérées comme formées de figurines individuelles, il n'y a donc pas de formation à respecter et l'on peut utiliser divers soclages sans préférence.

Dans cette série de règles, on joue tour par tour. Le joueur actif va désigner une de ses unités et indiquer l'action qu'elle doit réaliser. Il jette alors 2 d6 et doit atteindre la difficulté de l'action afin de l'activer. Ainsi les hommes d'armes s'activeront plus facilement que des serfs pour l'attaque. Une fois l'activation réalisée ou non, il passe à la suivante. Cette part de hasard est à intégrer dans la stratégie et peut réellement vous mettre dans l'embarras.

La charge, qu'elle soit sauvage ou souhaitée, est un mouvement qui donnera lieu à un combat simultané entre les unités, le perdant devant retraiter. Comme dans les règles SAGA ou To The Strongest, il n'y a pas de combat où l'on reste englué.

Que ce soit au corps à corps ou au tir, une unité lancera 12 dés (6 si elle a perdu la moitié de ses effectifs) et touchera si elle atteint la difficulté indiquée dans ses caractéristiques. En fonction de l'armure, il faudra une ou plusieurs touches pour éliminer une figurine. Vous remarquerez donc que ce système associé à un placement relativement libre permet de réduire considérablement pas mal de problèmes liés au placement.

La gestion du moral est classique. Si l'unité réussit son jet, elle reste en état de combattre, si elle le loupe, sa cohésion est brisée et elle doit rallier ou fuir en fonction du résultat.

La série de règles issue de Lion Rampant est sur cette base, quelque chose d'ultra simple et un peu hasardeux dans son activation. La puissance des unités se trouve dans la capacité de les activer et leurs résistances aux coups.

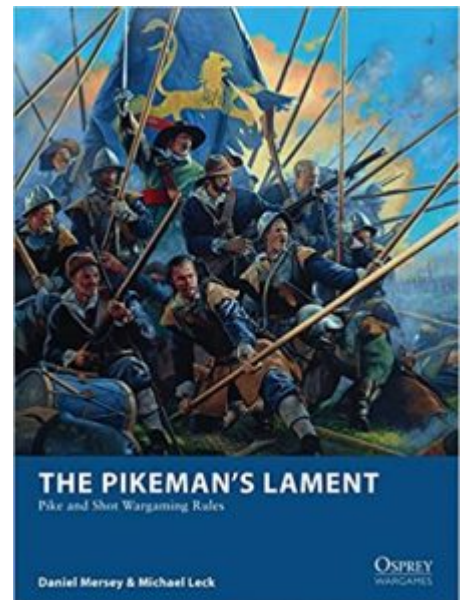
Dans Lion Rampant, les seigneurs peuvent, au début de leur tour, défier le seigneur adverse en duel. Chaque joueur lance alors 3 dés et touche sur un résultat de 5 ou 6. Celui obtenant le plus de touches tue son adversaire. Cela ayant des conséquences sur l'armée du perdant.



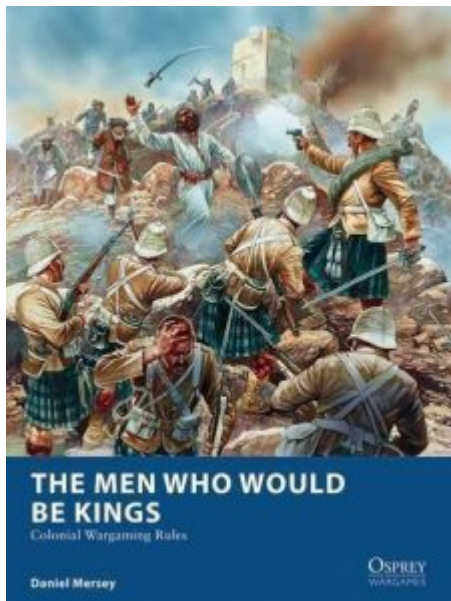
Les scénarios proposent en plus une série d'objectifs secondaires, à choisir en début de partie, qui rapporteront des points de gloire supplémentaires en cas de réussite. De quoi pimenter vos parties.

Dragon rampant est la version fantastique de la règle. Cette fois-ci, sur la base de vos profils généraux, vous allez pouvoir rajouter des options pour personnaliser vos troupes. Vous pouvez aussi choisir sur cette base et indiquer que votre unité de 3 créatures correspond à une unité normale de 12 fantassins. Dans ce cas chaque créature à 4 point de vie. La magie est aussi une option, car si elle a une place prépondérante dans certains ouvrages de fantaisie, elle est

souvent inhérente à ses univers sans pour autant être manipulée par de puissants mages.



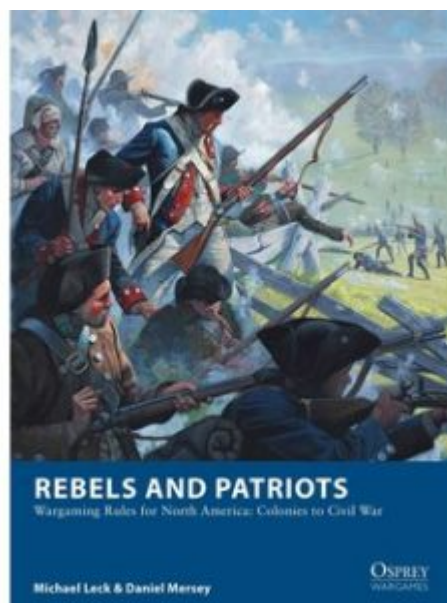
The pikeman's lament correspond aux guerres « pikes and shots » de la renaissance. On sera plus sur de la guerre de 30 ans ou de la grande guerre du nord qui vous permettra d'utiliser les figurines du jeu de Walord Games. Si l'ensemble de la règle est très similaire à lion rampant, Ici l'officier gagne de l'honneur à chaque scénario réalisé, ce qui lui permet d'évoluer en campagne.



The men who would be king se place dans les guerres coloniales. C'est peut-être la version de la règle que je trouve la plus aboutie. Ici l'activation se fait à la valeur de discipline du chef d'unité (déterminée au hasard à la création de l'armée). De nouvelles actions correspondant au mode de combat des unités de cette époque et une gestion des pertes et du moral légèrement différente (et oui, c'est finit les armures) et enfin un mode

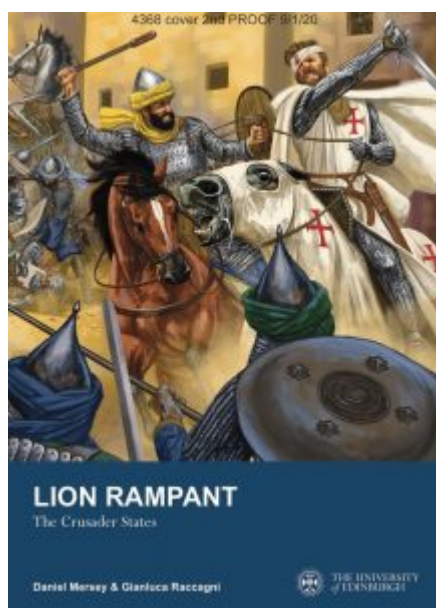
escarmouche permettant de réduire la taille des unités apparaissent. Il y a aussi un mode solo. De quoi contenter tout type de joueurs aimant cette période. Si vous aimez les armées coloniales, cette règle est une bonne alternative pour utiliser des figurines Darkest africa ou congo (on est clairement pas sur le même type de jeu).

Rebels and patriots correspond aux guerres nord américaines depuis la guerre du Canada jusqu'à la guerre de sécession en passant par le Mexique. Une alternative pour mousquet et Tomahawk. Ici, même si les actions, les blessures et le moral ressemblent à celui de TMWWBK, on revient sur le système classique de combat 12/6 dés de lion rampant. La différence sera que le passage à la mi-puissance se fera au premier marqueur démoralisé gagné (ce qui peut venir vite). Le test d'activation est lui aussi standardisé à 6+ (modifiable)



pour tout le monde. L'officier dirigeant la bande est unique et il gagnera des points d'honneur à chaque scénario réalisé, ce qui lui permettra d'évoluer.

Un autre éditeur qu'Osprey (en accord avec ce dernier) doit même sortir une version croisades de la règle pour le Salute 2020. Je ne dispose pas de plus d'information que les teasers. La règle est inchangée, les profils sont sensiblement les mêmes avec des capacités de factions pour coller plus à l'ambiance et enfin 12 scénarios pour jouer une campagne (donc possibilité d'utiliser les règles d'évolution de l'officier de



TPL ou R&B).

Pour conclure, Lion rampant & Co est un système générique, simple, rapide et fun. Ces règles se placent comme des alternatives faciles à d'autres systèmes ayant des formats similaires ou plus importants sur différentes périodes. Alors certes, contrairement à Clash, TTS ou Swordpoint, chaque règle se présente sur une courte période, mais c'est tant mieux. Car je sais que même s'ils en ont la possibilité, les joueurs aiment à affronter des armées de la même période que la leur.

Enfin, le système d'unités assez générique permet un équilibrage relativement agréable des armées.

A vous de jouer