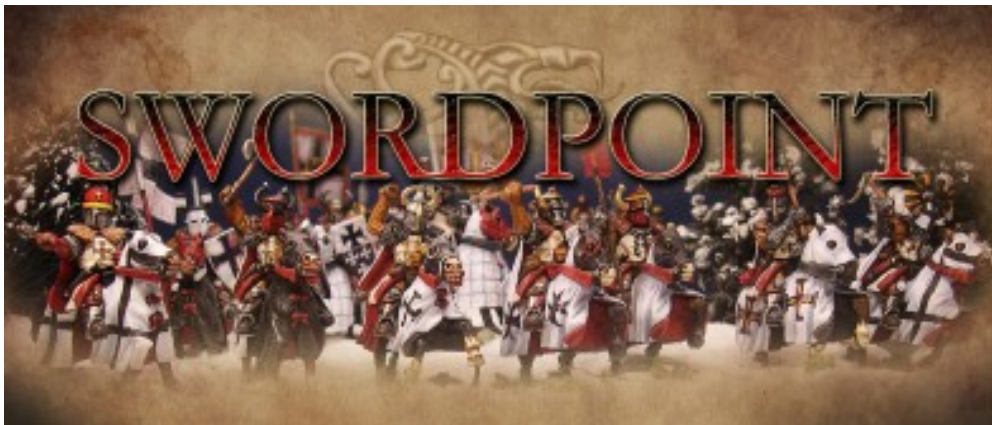


Présentation de Swordpoint par JPLelain

Bonjour,

Je suis un joueur qui préfère l'escarmouche et la pseudo escarmouche, mais ne voulant pas rester dans mon coin, je me suis intéressé aux règles de masse que les joueurs proposaient dans mon club.

Elles sont nombreuses et variées, mais celle qui a bien pris pour la période qui m'intéressait à ce moment-là fut **Swordpoint**. Depuis, j'en ai découvert d'autres, mais ce sera pour un autre jour, petits gourmands.



Swordpoint est une règle de combat de masse écrite par Wayne Richards et éditée par Gripping Beast. Cette marque est avant tout un fabricant de figurines avec lequel le Studio Tomahawk a fait un partenariat pour l'édition de SAGA.

Si la majorité des figurines produites par la marque concernent au début le dark age et les croisades, la règle **Swordpoint** est bien plus vaste et explore avec un système unique les batailles antiques et médiévales.

Par contre, comme Gripping beast ne produit que du 28mm, le jeu est prévu pour cette échelle. Toutefois, fin 2019, est sorti "**Milites Mundi**", une version pour un format de figurines

plus petit (10 mm, mais pourquoi pas 15mm ou 6 mm).



Les unités :

Les unités dans swordpoint sont constituées de plusieurs plaquettes que j'appellerai par la suite "bases".

Les unités ont deux caractéristiques : la défense et la cohésion. La première a une valeur de base de 7 qui sera modifiée par l'équipement. La seconde est une valeur généralement comprise entre 5 et 8 en fonction de l'entraînement reçu.

Une unité a aussi un type qui va déterminer le nombre de figurines, de points de vie et surtout le soclage d'une base. Ainsi une base de cavalerie contiendra 2 figurines sur un socle de 5 x 5 cm. Les éclaireurs sont par 2 sur un socle de 8 x 4 cm. Enfin l'infanterie est par 3 (rang normal) ou 4 (rang serré) sur une base de 4 x 4 cm. Chaque figurine représente 1 point de vie pour la base et donc le nombre de touches à atteindre pour éliminer une base. Ayant l'intention d'utiliser mes figurines SAGA pour avoir une base pour pas mal d'armées, ce système de base ne me plaisait pas trop et si vous avez

soclé vos figurines dans un autre format, vous êtes clairement dans le même cas que moi. Ça a au moins eu le mérite de m'apprendre les mérites du soclage individuel sur carré de 2 x 2cm, Casse-pied à déplacer si vous n'avez pas le bon sous socle, mais adaptable à la plupart des règles.

Enfin, il y a les officiers. Ces figurines individuelles (rien n'empêche de faire un socle diorama) peuvent se déplacer librement ou s'intégrer à une unité. Ils apportent un bonus de moral aux troupes à portée et un bonus de combat s'ils font partie d'une unité.

N'ayant pas Milites Mundi, je ne m'avancerai pas sur les changements qu'entraîne le changement de taille et de soclage.



Le système :

Le jeu se joue avec des D6 et il faut en avoir un certain nombre, une bonne dizaine, voire plus.

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 3 jetons "Momentum" qui permettront d'influencer la partie. Leur dépense est facile, en regagner aussi, si on fait les bons choix.

Une des particularité du système, c'est qu'une fois la phase initiale de gestion passée, le tour commence par la phase de tirs. Ces derniers sont simultanés. La difficulté du tir est de 4 + les modificateurs. Le défenseur dispose de jets d'armure pour annuler les touches. Les tirs n'entraînent généralement que peu de pertes (sauf dans la cavalerie et les éclaireurs) mais permettent de désorganiser la troupe adverse (donnant un bonus au combat) et de gagner du "Momentum". Il est impossible de tirer sur une unité au combat.

Une fois les tirs réglés, on passe à la phase de mouvements. C'est à ce moment que l'on joue l'initiative pour déterminer le premier joueur. Sur ce jet, les joueurs peuvent parier du "Momentum" qui leur donnera un bonus au résultat.



Lors de cette phase, on déclare les charges et contre-charges, on rallie les troupes en fuites du tour précédent, puis on résout les mouvements obligatoires (fuite), les charges et enfin les mouvements restants. L'ordre des actions a son importance puisque les joueurs vont les faire tour à tour. Toutes les déclarations de charges des deux joueurs sont faites avant de les réaliser dans l'ordre des joueurs et le dernier joueur finira la phase par tous ses mouvements

normaux.

Pour les mouvements, il y a trois distances en ligne droite : Infanterie : 8", Cavalerie lourde : 12" et Cavalerie légère : 16". Dès que l'unité va manœuvrer ou entrer dans un terrain difficile, elle perd un quart ou la moitié de sa capacité de mouvement (sauf pour les skirmishers). La règle donne cependant une certaine liberté dans la réalisation des virages. C'est simple et assez agréable quand vous n'êtes pas habitué à faire manœuvrer de grosses unités (le défaut du joueur d'escarmouche). La chose compliquée à comprendre fut que mes unités en ordre serré arrivant à portée de déplacement de l'adversaire se mettaient à serrer les rangs et perdaient ainsi la moitié de leur capacité de déplacement. Mince, je n'étais finalement plus à portée de charge.



Vient la dernière phase, le corps à corps, la partie cruciale de la bataille et pour moi, la plus compliquée. La première étape va consister à parier du "Momentum" qui influencera le résultat.

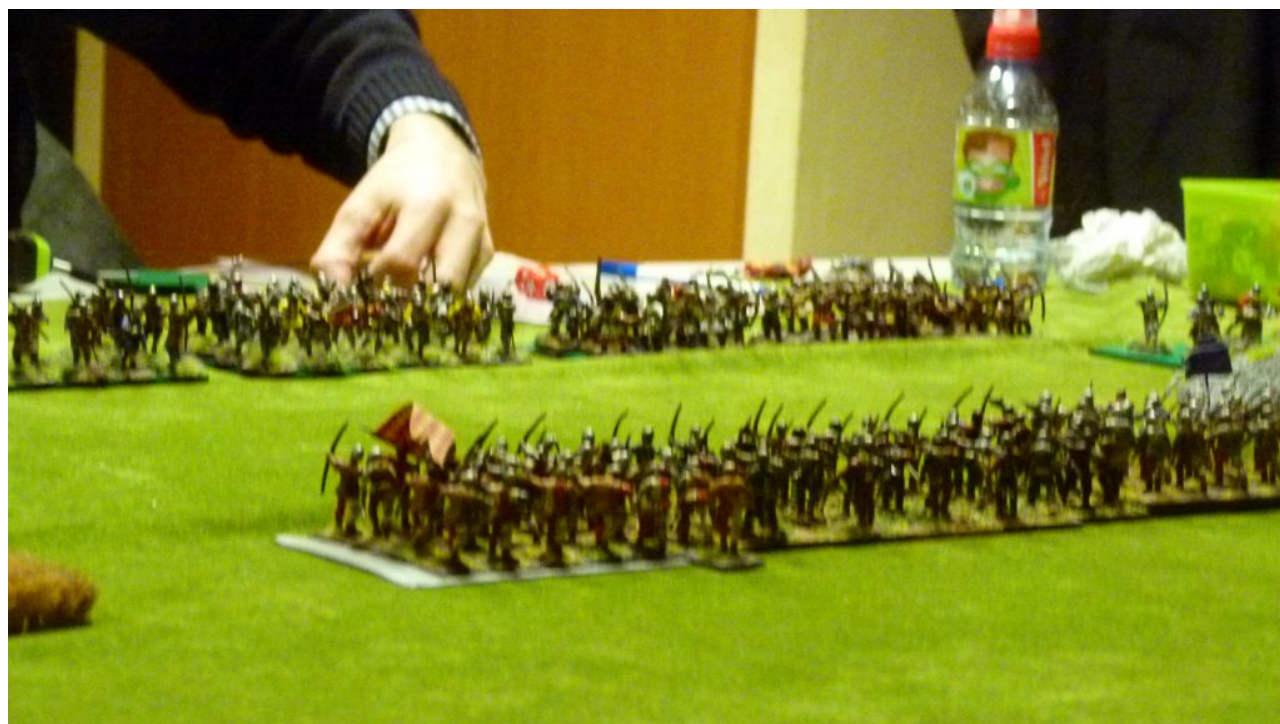
Les unités ayant chargé frappent en premier, infligeant les pertes avant la réponse adverse. Sinon, les combats sont

simultanés. Chaque dé lancé touchera généralement sur un 4 + (mais certaines configurations de combat permettent de toucher sur du 3 + ou 5 +). Les touches peuvent être annulées par des jets d'armure comme au tir. Si une base est détruite lors d'une charge, la réponse adverse en sera affectée, d'où l'importance de l'ordre.

Une fois les jets réalisés et les pertes comptabilisées, on y ajoute le "Momentum" parié et d'autres facteurs pour déterminer le résultat du combat. Le vainqueur fait reculer ou met en déroute l'ennemi et peut gagner du "Momentum".

L'utilisation du moral est traditionnelle.

Voilà pour la règle.



Les armées :

Avec un format standard de 1000 points, on aligne une bonne centaine de figurines réparties en moins de 10 unités.

Si le livre de règle propose une dizaine d'armées sur différentes périodes, 4 suppléments vous fourniront des listes d'armées pour le dark-age, le haut moyen-âge, la période

classique et enfin l'âge des chariots. Ceci vous permet de choisir dans un pool conséquent armées. Même si la majorité est les armées européennes et moyen-orientales, vous pourrez aussi jouer des samouraïs.

Les deux derniers suppléments vous proposent des campagnes.



Conclusion :

Le plus gros défaut de cette règle est qu'elle n'est pas traduite. Il existe une fan-trad, qui vous sera fournie par les joueurs.

L'un des reproches fait par mes camarades plus anciens, c'est qu'outre le ressoclage des unités, la répartition des types de troupes n'est pas forcément la même que dans d'autres jeux. Il peut donc y avoir quelques soucis pour adapter votre armée calculée au plus juste pour un jeu donné.

À la fois complexe sur certains aspects et simple à mettre en œuvre, **Swordpoint** propose un système correspondant aux attentes des joueurs d'historique. La gestion du "Momentum" est le point important. Bien utilisé, il vous permettra de prendre la main au bon moment, de gagner un combat ou de faire

tenir une unité en difficulté. En gagner est le signe d'une réussite et cette réussite s'alimente.

Avec des parties de 2 h environ, c'est un format très rapide et agréable à jouer. Cette règle a su séduire des vétérans de WAB de mon club et fonctionne plutôt bien outre-manche.

Lien vers le groupe facebook :

<https://www.facebook.com/groups/1366129113399672/>

Ludiquement.