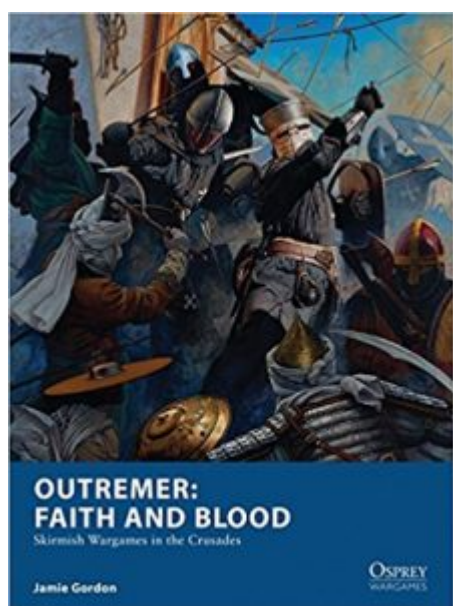


Présentation d'Outremer par J-P LE LAIN

Bonjour,

aujourd'hui, on va parler d'**Outremer : Faith and blood**, un jeu de la série Osprey Games. Ce jeu est un de mes coups de cœur récents que ce soit par la période abordée ou par le format de jeu (escarmouche).



Pour les Novices Osprey est un éditeur anglais qui propose nombre de guides militaires sur toutes les périodes historiques. Il est aussi un incontournable de l'édition de wargames outre-manche. On trouve donc dans son escarcelle, Bolt action, FoG, Frostgrave... mais ce n'est pas le thème de l'article.

Les livres bleus d'Osprey games, c'est un format de wargames avec figurines simple tenant dans un livre de 60 pages avec une couverture bleue.

Outremer est un jeu de Jamie Gordon, un anglais passionné de la période des croisades. Le jeu est disponible uniquement en anglais, c'est dommage, mais compréhensible dans notre milieu.

Il s'agit d'un jeu d'escarmouche où contrôler une petite bande de 13 figurines maximum issues d'une des factions se déchirant en terre sainte. Comme la plupart des jeux de la gamme, les règles tiennent sur une dizaine de page (quand je vous disais que c'était simple), le reste étant dédié à la construction et l'évolution des bandes ainsi qu'à quelques scénarios.



Chaque joueur va constituer sa bande grâce à une bourse qui va lui permettre de recruter des hommes et de les équiper. Il a pour ça le choix entre les factions des Croisés, des Ordres militaires et des Sarrasins. L'auteur a dû se limiter et doit sortir de nouvelles factions. Chaque faction apporte ses règles de construction. Dans chaque faction, il y a 3 catégories de soldats : la noblesse, le clergé et le tiers état. Oui, ça rappelle une autre période, mais c'est typique du moyen-âge. Chaque profil dispose ou non de capacités spéciales à tirer sur des tables, ce qui permet de personnaliser complètement chaque bande. L'équipement qui sera acheté, dépend de la faction et des profils recrutés et influera sur le profil de son porteur. Par exemple, un noble Croisé dispose d'une épée gratuite, alors qu'un frère Templier doit obligatoirement porter une cote de maille et que les Sarrasins sont les seuls à pouvoir utiliser l'arc composite.



Les caractéristiques des recrues sont soit des valeurs fixes (mouvement), soit le type de dé utilisé pour réaliser l'action. Ainsi, un noble entraîné au maniement des armes aura un D8 en attaque, là où un paysan n'aura qu'un D4.

Pour jouer, on associe à chaque recrue, une carte à jouer (vous comprenez mieux le maximum de figurines que peut comprendre la bande). Ces cartes sont ensuite mélangées dans une pioche qui servira à déterminer l'ordre d'activation. Ce système n'est tactiquement pas des plus agréables, mais ce n'est pas la première fois qu'il est utilisé.

Quand la carte d'une recrue est tirée, celle-ci a le droit de réaliser deux actions parmi la liste suivante : se déplacer, tirer, se cacher, combattre, rallier, action spéciale.

Le déplacement est géré en pouces, normal, le jeu est anglais. Le saut, les escaliers, l'escalade, les chutes sont prévus.

Le tir est simple : atteindre la difficulté avec son dé de tir. Si la cible est touchée, on lance un dé de force de l'arme et si le résultat est supérieur ou égal à la résistance de la cible (base 2 + équipement), on inflige les dégâts de l'arme. La cible peut, en fonction de son équipement faire un jet de sauvegarde. Si la cible est touchée (mais pas forcément blessée) elle doit tester sa foi ou fuir. Il faut savoir que

la plupart des profils du jeu n'ont qu'un seul point de vie, autant dire que c'est drôlement efficace. Si la cible perd son dernier PV, elle est mise à terre.

Le combat est rapide et brutal. Une figurine souhaitant charger doit réussir un jet de foi supérieur à la présence de la cible de sa charge. Par chance, le chef de la bande dispose de la compétence commandement qui transmet sa foi à tous les alliés à proximité. Une fois au contact, il fait un jet d'attaque en opposition avec le jet de défense de l'adversaire. Le gagnant (donc pas forcément l'attaquant) fait un test de blessure comme pour le tir. Le perdant peut, s'il dispose du bon équipement faire un test de sauvegarde. S'il survit, il doit tester sa foi où fuir. Le vainqueur peut tenter de le poursuivre.

Dans le cas où le combat s'arrête là et qu'il reste une action à la figurine active, elle est perdue. C'est dommage, mais compréhensible. Sinon, les combattants restent au combat jusqu'à ce que l'un d'eux fuit ou soit éliminé.

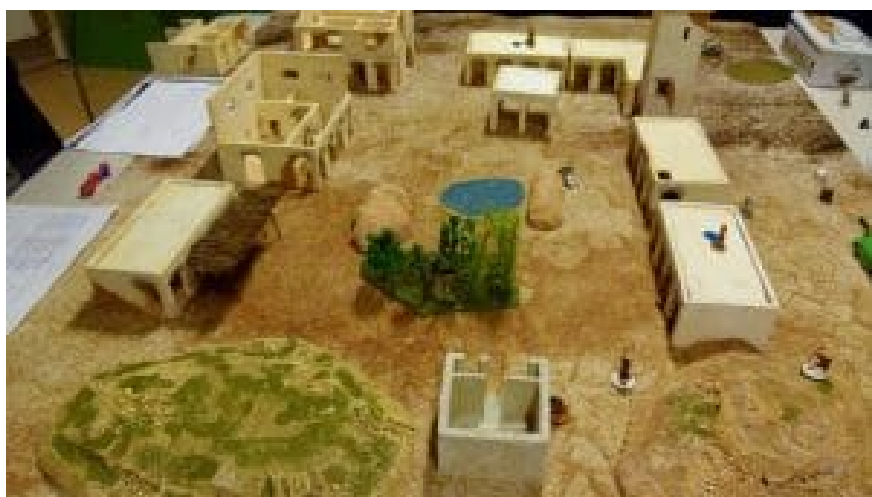
Si l'un des protagonistes perd son dernier PV, il est mis à terre et le vainqueur peut effectuer un mouvement où rester au contact pour commencer sa prochaine activation par une action de consolidation.

Une figurine en fuite suite à un tir ou un combat dépense une action pour se rallier. Elle doit alors faire un jet de foi ou continuer à fuir. Si jamais elle réussit à se mettre à couvert (A couper la ligne de vue vers tout ennemi), elle est automatiquement ralliée.



Voilà, vous avez la base pour une partie simple.

Maintenant le jeu est prévu pour fonctionner en campagne et c'est là où les actions de consolidation sont importantes. À la fin d'une partie, les participants gagnent de l'expérience et de l'or pour avoir survécu, mis à terre un adversaire, atteint un objectif. Les personnages mis à terre doivent lancer un dé pour tester leurs survie et séquelles. Et oui, ils ne sont pas forcément morts. Il existe donc une action pour achever ou capturer une figurine à terre. Et cela rapporte de l'expérience et de l'or.



Cette expérience et cet or permettent de faire vivre et évoluer votre compagnie. Premièrement, Il faut payer les vivres pour maintenir sa compagnie entre 2 parties. Ensuite, il faut recruter pour remplacer les morts et les handicapés (un personnages qui suite à une séquelle voit une de ses caractéristiques descendre en dessous du D4 doit quitter la bande) et racheter de l'équipement. Attention, une compagnie

peu rapidement se trouver exsangue. Alors on évite généralement de tuer les ennemis sous peine de subir le même sort.

Un personnage qui évolue grâce à l'expérience voit sa valeur augmenter. Les compagnies trop puissantes doivent alors faire des choix en début de partie et ne pourront pas aligner tous leurs combattants afin de garder un certain équilibre de jeux.



Une partie d'outremer est donc assez rapide et peut être réalisée en moins de 2 heures. Il est conseillé d'avoir pas mal de décors pour couper les lignes de vues car les tireurs sont très violents. Les quelques scénarii du livre de règles sont une bonne base de départ, mais le cadre et le format donnent envie d'en réaliser de nouveaux avec un déséquilibre des troupes dans le cadre d'une campagne scénarisée. Pour moi, c'est le genre de jeu, comme Frostgrave, où l'affrontement pur est totalement inintéressant. Il doit être joué avec des objectifs.

Le blog de l'auteur :
<http://outremerfaithandblood.blogspot.com/>

Le groupe facebook :
<https://www.facebook.com/groups/162855534382686/>

Je remercie le Club figurine et stratégie pour les décors des

dernières photos et les membres du groupe Facebook pour les photos que je leur emprunte.

Ludiquement.