

[GRAND TITRE]**ECHO****[Début chapeau]**

Un système pour se la jouer solo ! Le système ECHO est un système de jeu qui propose de simuler le comportement de personnage de jeu à l'aide d'une programmation rudimentaire basée sur l'acronyme E. C. H. O.

[Fin chapeau]**[Sous titre]****1. ECHO ?****[Début Texte]**

La mécanique et l'acronyme en question signifie :

1.1. E pour Entraide : le personnage a-t-il dans son entourage direct un personnage ami susceptible de l'aider ? La condition E est validée si un personnage appartenant à la même faction que le personnage activé se situe en ligne de vue et à 1 Unité de distance ou moins du personnage (cf 7.9). Dans tous les autres cas la condition E est non-validée.

1.2. C pour Couvert : le personnage est-il en mesure de se protéger du camp adverse ? La condition C est validée si le personnage activé bénéficie d'un couvert (cf 7.5). Dans le cas contraire la condition C est non-validée.

1.3. H pour Hostile : le personnage est-il capable de porter un coup au camp adverse ? La condition H est validée si un personnage adverse se situe en ligne de vue du personnage activé (cf 7.0). S'il n'en n'a pas la condition H est non-validée.

1.4. O pour Objectif : le personnage est-il en mesure de remplir un objectif ? La condition O est validée si le personnage se trouve à moins de 2 Unités de distance d'un de ces objectifs (cf 7.7). Dans le cas inverse la condition O est non-validée.

[Sous titre]**2. Comment ça marche ?****[Début d'encart]****[exemple_carte.png]**

Anatomie d'une carte ECHO

A : Les 4 conditions E.C.H.O.

B : Condition validée.

C : Condition ignorée.

D : Condition non-validée.

E : Action ECHO.

F : Action Générale.

G : Action HEROS.

H : Numéro de carte (sur 18).

I : Icônes d'action à réaliser.

[Fin d'encart]**[Texte]**

La programmation est gérée par un jeu de 18 cartes ECHO simulant les actions des personnages ennemis. La mécanique fonctionne selon les sept points suivants :

2.1. L'initiative est déterminée suivant les règles normales du jeu utilisé (le plus souvent via un jet de dé). Le joueur se déploie et joue sa faction normalement, comme s'il affrontait un adversaire vivant.

2.2. Lorsque vient le tour de la faction ennemie gérée par le système ECHO le joueur va sélectionner un personnage ennemi à activer selon les règles suivantes :

- Si la faction comporte des Héros (cf 7.6), ils s'activent en premier.
- Le reste des personnages s'activent une fois tous les Héros activés.
- On active en priorité les personnages les plus proches de l'ennemi.

2.3. Une fois le personnage à activer déterminé, on tire une carte ECHO de la pioche.

2.4. La première étape de l'activation consiste à vérifier les conditions ECHO en haut de la carte :

- si les conditions indiquées sur la carte correspondent à la situation du personnage activé, il effectue les actions décrites dans la partie action ECHO (cartouche E sur la carte exemple), directement en dessous des conditions ECHO sur la carte.
- si une et une seule des conditions diffère alors le personnage effectue les actions décrites dans la partie action Générale (cartouche F sur la carte exemple) en dessous de la partie action ECHO sur la carte.
- si une condition ECHO ne présente pas de valeur spécifique, on ignore cette condition (exemple C).

Exemples de conditions ECHO :

- E : Validée | C : Validée | H : Non-validée | O : Non-validée

Si le personnage a en ligne de vue un personnage ami à 1U ou moins, est à couvert, n'a pas d'ennemi en ligne de vue et est à plus de 2U d'un objectif, alors il agit selon les actions décrites dans la partie action ECHO.

- E : Non-validée | C : Non-validée | H : | O :

Si le personnage n'a pas de ligne de vue sur un personnage ami situé à moins de 1U et est à découvert alors il agit selon les actions décrites dans la partie action ECHO. Dans ce cas précis on n'a pas besoin de vérifier les lignes de vue sur l'ennemi et/ou la distance par rapport à un objectif.

2.5. Si le personnage sélectionné au point 2 est un Héros (cf 7.6) vous devez, avant de l'activer, tester son commandement en suivant les règles normales du jeu utilisé. Si le jeu utilisé ne possède pas de mécanisme de commandement, utilisez un test ou un mécanisme qui s'en approche. À défaut de trouver un proxy acceptable vous devrez vous en remettre au hasard. Si le test est réussi alors le Héros effectue les actions figurant dans la partie action HEROS de la carte (cartouche G sur la carte exemple), en dessous de la partie action Générale. Si le test échoue alors le Héros s'active en suivant la démarche du point 2.4. La partie HEROS peut également contenir des instructions quand à la gestion de la pioche du jeu de cartes ECHO.

2.6. On résout les actions dans l'ordre des icônes données en commençant par la gauche. Lorsque deux icônes ou séries d'icônes se chevauchent sur deux lignes, vous choisissez qu'elle ligne d'action effectuer (exemple : charges OU se mettre à couvert).

2.7. Lorsqu'un cycle de jeu est terminé et que tous les personnages ont été activés (très probablement à la fin d'un tour), mélangez de nouveau la totalité du jeu de carte ECHO afin de générer une nouvelle pioche pour le nouveau cycle (tour) à venir.

[Sous titre]

3. Actions de Déplacements

[Texte]

Les actions de déplacements décrites désignent des types de mouvement commun à la plupart des Wargames. Si le déplacement décrit n'existe pas dans la mécanique du jeu que vous utilisez, optez pour le type de déplacement le plus proche.

Exemple : la carte indique "Chargez !" mais le profil du personnage activé n'est pas autorisé par les règles à effectuer ce type de déplacement. Remplacez alors "Chargez !" par une Avance ou une Course amenant le personnage au contact de l'ennemi.

Chaque déplacement est accompagné d'une direction vers un point ou une direction spécifique.

3.1. [icône 3.1_avance.png] Avance : un mouvement simple vers l'avant ou en latérale, généralement de la valeur de base de déplacement du personnage auquel est appliqué les bonus/malus dû aux terrains traversés.

3.2. [icône 3.2_chargez.png] Chargez ! : un mouvement simple ou double vers le personnage adverse le plus proche. Déterminez la charge selon la manière décrite par les règles que vous utilisez et cherchez toujours à obtenir un contact. Pas la peine de tricher puisque vous jouez contre vous-même ! Cette action déclenche une action de Combat Au Corps à Corps (cf 4.2.1) à résoudre en suivant les règles du jeu que vous utilisez.

3.3. [icône 3.3_tuez-le.png] Tuez-le ! : un mouvement simple ou double vers le Héros adverse le plus proche. Déterminez la charge selon la manière décrite par les règles que vous utilisez et cherchez toujours à obtenir un contact. Cette action déclenche une action de Combat Au Corps à Corps (cf 4.2.1) à résoudre en suivant les règles du jeu que vous utilisez.

3.4. [icône 3.4_a-couvert.png] À Couvert : un mouvement simple (cf 3.1) vers le couvert le plus proche (cf 7.5).

3.5. [icône 3.5_course.png] Au Pas de Course : un mouvement augmenté, généralement le double de la valeur de déplacement du personnage, directement vers l'avant avec toutes les limitations et pénalités qui accompagnent habituellement ce type de déplacement.

3.6. [icône 3.6_se-regrouper.png] Se Regrouper : un mouvement simple (cf 3.1) vers le personnage ami le plus proche. Cherchez toujours à obtenir un contact, car cette action déclenche une action de Combat de Soutient (cf 4.2.2) à résoudre suivant les éventuelles règles des personnages concernés.

3.7. [icône 3.7_objectif.png] Vers l'Objectif : un mouvement simple (cf. 3.1) vers l'objectif de jeu le plus proche (cf. 7.7).

3.8. [icône 3.8_contact.png] Contact ! : le personnage stop son mouvement et s'arrête à la première ligne de vue vers un personnage adverse.

3.9. [icône 3.9_niveau.png] Changer de niveau : Lors de son mouvement le personnage a l'obligation de changer de niveau s'il peut changer de niveau à l'aide d'un escalier, d'un monte charge, d'une échelle, en escaladant, en sautant, etc. Si changer de niveau l'empêche de remplir une de ses actions ECHO alors il doit rester au même niveau.

[Sous titre]**4. Actions de Combat****[Début d'encart]**

Lorsque vous sélectionnez les actions des personnages, vous devez toujours opter pour l'action disponible la plus puissante. Afin de déterminer la puissance relative d'une action referez vous, dans cet ordre :

4.1.1. Aux nombres de cibles potentielles d'une action. Le nombre de cible susceptible d'être touchés indique la puissance relative d'une action.

Exemple : une sort avec une aire d'effet susceptible de toucher 3 cibles aura la priorité sur un simple attaque de tir touchant 1 seule cible.

4.1.2. Aux valeurs de dégâts, de dommages, de pénalités ou de bonus offert liés a l'action (parfois fonction de la portée de l'action). Plus une action est susceptible de faire du mal a ses ennemis ou du bien a ses amis, plus sa puissance relative est considérée comme haute.

Exemple : Une attaque a l'épée susceptible d'affliger 3 points de dégâts a 1 ennemi aura la priorité sur une attaque au couteau susceptible d'affliger 1 point de dégâts a ce même ennemi. Un sort de « bouclier Mystique » offrant 3 points d'armure a un personnage ami aura la priorité sur une simple attaque a l'arc susceptible d'affliger 1 point de dégâts a 1 ennemi.

4.1.3. A sa fiabilité. Plus une action est susceptible de réussir, plus sa puissance relative est considérée comme haute.

Exemple : une attaque au couteau affligeant 1 point de dégâts a 1 ennemi sur un résultat de 3 ou plus sur 1 dé aura la priorité sur une attaque improvisée affligeant 1 points de dégâts a ce même ennemi mais sur un résultat de 4 ou plus.

4.1.4. A ses effets de jeu. Une action offrant un effet de jeu supplémentaire voit sa puissance relative considérée comme plus haute.

Exemple : une attaque improvisée a l'aide d'une torche enflammée, susceptible de provoquer un effet de jeu « feu » sur un résultat de 6 sur le dé, aura bien évidemment la priorité sur une attaque improvisée a l'aide d'un simple coup de poing.

[Fin d'encart]

[Texte]

Il existe trois sortes d'actions de Combat :

4.2.1. [icône 4.2.1_CaC.png] Corps a Corps : désigne une action visant à infliger des dégâts a un personnage ennemi au contact. En fonction du système de règle que vous utilisez, l'action en question peut être un simple coup ou bien a une passe-d'armes dans son ensemble. Généralement tous les personnages possèdent la possibilité d'effectuer des actions de Corps a Corps. Dans le cas contraire l'action est ignorée.

4.2.2. [icône 3.6_se-regrouper.png] Soutient : désigne une action visant à aider ou soutenir un personnage ami au contact. Tous les personnages ne possèdent pas la possibilité d'effectuer une action de Soutient. Dans ce cas l'action est ignorée.

4.2.3. [icône 4.2.3_distance.png] A Distance : désigne n'importe quelle action visant un personnage a distance, ami ou ennemi. Ce peut être un tir avec une arme de trait, a feu mais également un jet d'objet ou bien une attaque psychique ou un sortilège. Du moment qu'une distance sépare le personnage de sa cible alors, selon le système ECHO, il s'agit d'une action a Distance. Les pénalités liées aux règles de votre système de jeu s'applique normalement (exemple : pas de tir lors d'une charge, etc). Certains personnages ne possèdent pas la possibilité d'effectuer d'action a Distance. Dans ce cas l'action est ignorée.

[Sous titre]

5. Actions de Groupe

[Texte]

Le système ECHO décrit le comportement lors de son activation de chaque personnage ennemie. Parfois le personnage sélectionné et tous ceux dans un certains rayons agirons de manière simultanée. De même que la partie HEROS des cartes est utilisée pour casser une routine et

représente la nature héroïque ou précautionneuse des actions entrepris par l'élite de la faction, les actions de Groupes sont là pour simuler une menace accrue, liée à la masse ou au surnombre. Les actions de Groupes sont indiquées par une icône précédant les actions effectuées en groupe :

5.1. [icône 5.1_groupe.png] Le personnage agit avec tous les personnages amis situés dans un rayon de 1/2 Unité de distance.

5.2. [icône 5.2_groupe.png] Le personnage agit avec tous les personnages amis situés dans un rayon de 1 Unité de distance.

5.3. [icône 5.3_groupe.png] Le personnage agit avec tous les personnages amis en ligne de vue. Tous les personnages concernés sont alors activés et jouer en même temps selon la ligne d'action suivant l'icône d'action de groupe.

[Sous titre]

6. Actions de la Pioche ECHO

[Texte]

6.1. [icône 6.1_pioche.png] Remettez les cartes ECHO défaussées dans la pioche

6.2. [icône 6.2_no_pioche.png] A la fin du cycle la pioche ECHO n'est pas remélangée (cf 2.7).

6.3. [icône 6.3_defausse.png] Défaussez la première carte de la pioche ECHO.

[Sous titre]

7. Glossaire et Précisions :

[Texte]

7.1. Activation : lorsque vous choisissez de jouer un personnage vous procédez à son activation. Le personnage en cours d'activation est qualifié d'activé.

7.2. Adverse / Adversaires : l'ennemi de la faction gérée par le système ECHO c'est vous ! Pour des questions de clarté votre faction est donc qualifiée d'Adverse et vos personnages d'Adversaires tandis que la faction gérée par le système ECHO est qualifiée d'ennemie et les personnages de personnages ennemis.

7.3. Carte ECHO : les cartes décrivant les actions et conditions d'actions d'un personnage ennemi géré par le système ECHO.

7.4. Condition(s) : elles sont aux nombres de 4 et forment l'acronyme ECHO.

7.5. Couvert : la notion de couvert n'est pas définie par le système ECHO mais par le système de règle du jeu que vous utilisez. Le plus souvent un personnage sera à couvert s'il est à l'intérieur ou à derrière un décor quelconque.

7.6. Héros : Ce sont les personnages dotés d'une capacité de commandement, d'un grade ou d'un quelconque leadership. Ils sont peu nombreux et seul les combattants qui sortent du lot peuvent être qualifiés de Héros.

7.7. Objectif : cette condition dépend des règles, du scénario ou des objectifs de mission choisis par la faction du personnage en début de partie. L'objectif par défaut est de détruire l'ennemi le plus proche, mais il est fortement conseillé – en absence d'objectif dédié – de designer des objectifs plus spécifique avant de débiter votre partie.

Si un personnage se situe déjà sur un objectif, vous devez ignorer celui-ci et considérer le second objectif le plus proche pour évaluer la condition O et résoudre les actions de la carte ECHO.

7.8. Personnages : Ce sont tous les profils et les figurines associées représentant les combattants, souvent non-nommé, présents sur la table de jeu.

7.9. Unité : Par défaut l'unité de mesure standard du système ECHO est appelé U. Il vous faudra choisir en fonction des règles utilisées, du scénario et de la taille de votre table une valeur en centimètre ou en pouce pour U (par exemple U = 10cm ou encore U = 6")

[Texte]

ECHO est un système mis au point et réalisé par DV8 d'après une idée originale de Crusher100 sur The Miniatures Page. Les textures des visuels proviennent de Neyjour sur Deviant Art et les icônes du projet game-icons.net. L'ensemble est donc sous licence Creative Commons selon les termes d'une licence libre copyleft (l'œuvre peut être librement utilisée, à la condition de l'attribuer à ces auteurs et que les œuvres dites dérivées soient proposées au public avec les mêmes libertés).

[Fin Texte]