

OH MY GOD !



Big troubles in James Fucking Town

Mini-campagne en 3 scénarios pout Furor Mundi 1.6.1.6, par Flush & Lacambuse

WHAT THE FUCK

Après le bain de sang infligé par Menénedez de Avilés aux colons français de Floride (1565), les Anglais tentent à leur tour de s'installer aux Amériques, plus au nord, et surtout plus loin des bases espagnoles...

Une première tentative a déjà échoué (Roanoke, 1584-1586) quand en 1607 une centaine de colons menés par John Smith sous le pavillon de la Virginia Company sont débarqués dans la baie de Chesapeake où ils fondent Jamestown. Mais au gré de la famine et des relations houleuses avec les autochtones, 80% des habitants n'ont pas passé l'hiver 1609-1610. Il est donc décidé d'évacuer la colonie quand les restes de la flotte de secours malmenée par une tempête, renversent la situation.

À peine débarqué, le baron de la Warr se révèle beaucoup plus agressif que Smith. Dès août 1610, ses hommes ravagent la capitale des Paspahagh et capturent les enfants et la femme du chef Wovinchopunk. Les premiers sont jetés à l'eau puis tirés comme des canards, et la malheureuse est proprement exécutée à Jamestown : le ton est donné et la guerre avec la confédération Powhattan déclarée!

De la Warr ayant dû regagner Plymouth, son successeur aux accents d'autocrate, Thomas Dale, reprend le contrôle de la colonie d'une main de fer, et met fin à la guerre grâce à la capture opportune par Samuel Argall de Pocahontas, la fille de Wahunsonacock alors à la tête de la confédération Powhattan. Le Dale's Code (The lawes Divine, Morall and Martial) régnant à l'intérieur, et la paix à l'extérieur depuis près de deux ans, en cette année 1616 le gouverneur organise son retour en Angleterre à bord du navire d'Argall, non sans projeter d'embarquer John Rolfe, un planteur de tabac, et sa femme Rebecca (aka Matoata, aka

ARE YOU TALKING ABOUT ?

Amonute ou Pocahontas) préalablement éduquée à la vraie foi par le père Whitaker, et que son beau frère Uttattamakin a pu récemment visiter.

C'est dans ce contexte que ce qui aurait pu arriver, n'arriva pas, ou pas tout à fait, ou plus tard... En 1622 le massacre soudain de 300 colons de Virginie ouvre la guerre suivante : les conflits se répèteront jusqu'en 1646 et ne se solderont que par la destruction de la confédération Powhattan et l'exécution de leur chef Opechanchanough.

Pour éviter les litiges avec l'histoire, les noms des protagonistes sont dès à présent changés.

FUROR MUNDI 1.6.1.6 est un jeu d'escarmouche simultané qui s'intéresse au contexte des Grandes Découvertes aux XVIème et XVIIIème siècles. Les compagnies jouées sont composées d'environ 20 à 40 figurines selon le format joué.

En ce début de 1616 donc, affligé par la rencontre avec sa belle sœur atteinte du syndrome de Stockholm, et par la perspective de son voyage vers la Perfide Albion, Uttattamakin s'entretient longuement avec Wahuncocock et le petit frère de ce dernier, Opechachanough, à qui échoit désormais la direction des armes : Uttattamakin mènera un raid pour capturer les filles du laboureur Charles Ingulch qui œuvre pour le compte des Molfe sur leur plantation de tabac.

Marie, Laura et Carie, voir même Caroline la mère, feront bonne monnaie d'échange contre Petashonta (comme les autres femmes de Fucking Town la nomme vilainement), et s'il le faut, le bouillant Opechachanough se fera un plaisir de faire rendre gorge à ladite town...

LES PROTAGONISTES

de cette fucking affair...

CONFÉDÉRATION POWHATTAN

Opechachanough : chef principal (légitime, entreprenant, mécréant), moyen, pieds agiles, maître d'armes, lance.

Wahuncocock : chef subalterne, léger, pieds agiles, spadassin, endurci, tomahawk.

Uttattamakin : chef subalterne, léger, pieds agiles, spadassin, tomahawk.

6x guerrier : légers, pieds agiles, spadassin, endurci.

8x guerrier : léger, pieds agiles, arc long, deux mains gauches, endurci, furtif.

6x novice : léger, pieds agiles, lance.

4x brave : moyen, pied agiles, ardent, tomahawk.

4x éclaireur : léger, pieds agiles, arc long, tireur d'élite, deux mains gauches, furtif, maraudeur.

Les gens de Fucking Town sont répartis en cinq populations: Carina Farm, le gouvernement, la garnison, la milice, et les garnements.

CARINA FARM

Charles Ingulch & his doggy dog : moyen, hallebarde, endurci, maraudeur + un molosse (léger, pieds agiles, ardent, maraudeur).

Caroline Ingulch : légère, deux mains gauches, maraudeuse.

Mary Ingulch : légère, deux mains gauches, désarmée, maraudeuse.

Laura Ingulch : légère, deux mains gauches, désarmée, maraudeuse, endurcie.

Carie Ingulch : légère, deux mains gauches, désarmée, maraudeuse, furtive.

GOVERNEMENT DE FUCKING TOWN

Thomas de la Gall : chef principal (chef d'un jour, pusillanime, mécréant), moyen, maître d'armes.

Father Wiskater : léger, religieux, pieds-bots, deux-mains gauches, endurci, maraudeur.

Ronald R. et Donald T. : moyen, hallebarde, franc tireur ou presque (ne peuvent être commandés que par Thomas de la Gall).

GARNISON DE FUCKING TOWN

Samuel Ardale : chef subalterne, moyen, ardent, endurci.

2x soldat cuirassé : lourd, pique.

2x soldat : moyen, pique.

4x soldat : léger, mousquet, pieds-bots, endurci.

1x canon : une pièce de canon + 3 servants (léger).

2x gentleman : moyen, monté, ardent, maraudeur (sans monture dans Fucking Town).

MILICE DE FUCKING TOWN

Petashonta : cheffe subalterne, légère, pieds agiles, endurcie, religieuse (ou dévote si elle est cheffe principale).

8x milicien : moyen, pique, poltron.

8x milicien : léger, arquebuse, ardent.

1x chiens de guerre : un maître (léger, endurci) + deux molosses (léger, pieds agiles, ardent, maraudeur).

GARNEMENTS DE FUCKING TOWN

Léger, deux mains gauches, désarmé.

RÈGLES DE CAMPAGNE



FUCKING TERRAIN

Les confins *bouchés* ou *dégagés* sont disposés par le joueur de **Fucking Town** puis contrôlés par le joueur **Powhattan**.

FUCKING RIVER

La rivière est un terrain *très difficile*, *sans couvert* et *sans limite de visibilité*.

FUCKING STOCKADE

Les conditions de **visibilité**, de **tir**, et de **zone de contrôle** sont les mêmes que pour tout *obstacle linéaire*.

Les combattants de part et d'autre de la palissade **peuvent s'engager au corps à corps**, mais la mise *hors de combat* du meneur adverse **ne permet pas d'avancer** à travers l'obstacle

Deux tests de franchissement sont nécessaires pour escalader la palissade (un combattant ne peut donc pas franchir la palissade en une seule et même activation).

► Le premier test amène le combattant à mi hauteur de la palissade (un marqueur est utilisé pour noter cette situation *en cours d'escalade*).

► Le second test lui permet de bondir dans un rayon d'une **demi-mesure** de l'autre côté de la palissade. Ce bond permet d'engager un adversaire au corps à corps, mais ne peut être réalisé que si la figurine dispose d'une place suffisante au sol pour poser entièrement son socle.

Un combattant *en cours d'escalade* ne peut pas *répliquer*. S'il doit *se planquer* ou *fuir*, il utilise son *mouvement ferme* pour revenir au sol et son *mouvement hardi* pour tenter de trouver un couvert.

FUCKING KIDS

Les filles ingulch et les garnements de *fucking town* sont des *civils*. Ils *se rendent* automatiquement dès qu'ils perdent une *passé d'armes*.



FUCKING DAUGHTER

Quel que soit le scénario, si Petashonta est mise *hors de combat*, à l'heure des *braves* la *ténacité* de la compagnie Powhattan baisse de 6 points.

FUCKING GUYS & GIRLS

Lors du premier scénario, seuls les protagonistes désignés sont présents.

Un combattant *capturé*, *en fuite* ou *hors de combat* n'est plus disponible pour la suite de la campagne.

Un combattant *secoué* à la fin d'un scénario reste *secoué* au début du scénario suivant (mais il peut être *harangué* dans les conditions habituelles).

Si le *chef principal* n'est plus disponible, un *chef subalterne* est nommé *chef principal* à sa place (*chef d'un jour*, *pusillanime*, *mécréant* ou *dévoté* s'il s'agit de *Petashonta*)

Si un *chef subalterne* n'est plus disponible pour le scénario suivant, n'importe quel combattant peut être désigné comme tel au choix du joueur, mais il doit s'agir en priorité d'un *brave* ou d'un *gentleman*, ou sinon d'un *guerrier* ou d'un *soldat*.



Scénario 1

NO COUNTRY FOR YOUNG GIRLS

Avec une poignée de guerriers triés sur le volet, Uttattamakin lance son raid sur Carina Farm, la plantation de tabac des Molfe. Mais les bois ont des oreilles, et Peshonta qui a eu vent du projet accoure au secours de « sa » ferme à la tête d'un groupe de volontaires de Fucking Town....

INTENSITÉ

Forte

INVOCATIONS SPÉCIALES

Aucune

AVANTAGES SPÉCIFIQUES

Aucun

RÈGLES SPÉCIALES

Sentinelles, alerte, civils, réserve, renforts, captifs & geoliers, Caroline et les filles d'abord, fucking daughter

PROTAGONISTES

Confédération Powhattan

(ténacité : 11)

Uttattamakin (*chef principal*)

4x guerrier (*arc long*)

4x guerrier (*spadassin*)

2x éclaireurs

Carina Farm

& volontaires de Fucking Town

(ténacité 12)

Famille Ingulch

Peshonta (*cheffe principale*)

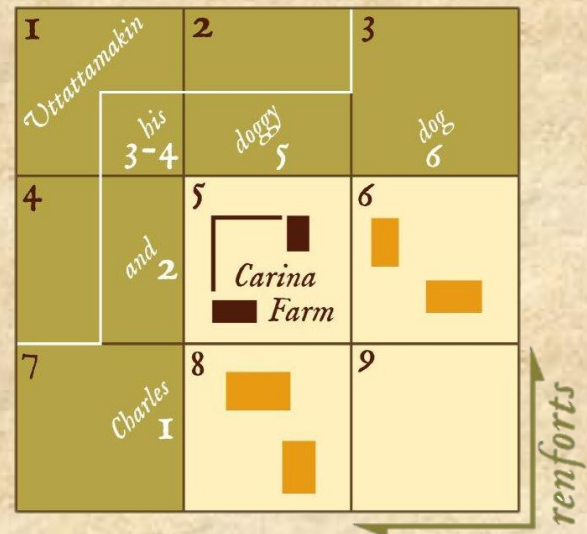
4x milicien (*pique*)

4x milicien (*arquebuse*)

1x chiens de guerre

2x gentleman

TERRAIN



Les zones 1, 2, 3, 4 et 7 sont constituées de confins *bouchés* (50% de terrain naturel). La zone 5 contient deux bâtiments légers et 40 cm de barrière (*obstacle linéaire*). Les zones 6 et 8 contiennent deux champs de tabac (*culture*). La zone 9 est constituée entièrement de *terrain clair*.

DÉPLOIEMENT

► **Caroline** instruit ses filles dans un des deux bâtiments choisi secrètement par le joueur de Carina Farm. Elles sont tenues *en réserve* jusqu'à ce que *l'alerte* soit donnée.

► **Charles**, qui coupe du bois non loin de là, est placé à la lisière d'un élément de bois, et à **au moins une mesure moyenne** du bord de table dans une zone déterminée par un D6.

Son chien est placé librement à **au plus une demi mesure** de lui. Tant que *l'alerte* n'est pas donnée, Charles et son chien agissent comme des *sentinelles*.

► **Uttattamakin** et ses hommes se déploient ensuite librement dans des couverts de la zone indiquée, à **au moins une mesure moyenne** de Charles et de son chien.



CHEFS D'UN JOUR

Uttattamakin et Peshonta assument temporairement le rôle de chef principal (*chef d'un jour, pusillanime, mécréant/dévote*).

RENFORTS

Petashonta lance un DS à sa première activation suivant l'alerte, puis 2 DS ou tour suivant, puis 3 DS, et ainsi de suite dans la limite de 6DS.

Dès qu'elle obtient un succès, les volontaires de Fucking Town arrivent *en renfort* par le bord de table indiqué.

Figurines: *Wargame Foundry, Warlord Games, Frostgrave, 1898 Miniaturas*. Nappe: *Deepcut Studio*. Décors: just scratch, my dear!

CAROLINE & LES FILLES D'ABORD

Caroline, Mary, Laura et Carie peuvent être *capturées* par Peshonta et les volontaires de Fucking Town (autrement dit : *se jeter dans leur bras*) en venant à leur contact.

À l'heure des braves chaque fille dans les bras d'un volontaire de Fucking Town fait baisser la ténacité Powhattan de 2 points, ou de 3 points si ladite fille est sortie par le bord d'entrée des renforts. Caroline ne fait baisser cette ténacité dans les mêmes conditions que de 1 ou 2 points.

Si les volontaires de Fucking town se débandent, Caroline et ses filles, si elles ne sont pas dans les bras de leurs sauveurs, sont considérées comme *captives* des Powhattans.



Scénario 2

GAME OF TOWN

N'ayant fichtre rien à fiche du sort des filles Ingulch, Opechachanough lance le plan B. Proprement assiégée, Fucking Town renoue avec les heures sombres de l'hiver 1609-1610.

Pire encore, l'attaque de Carina Farm n'a pas arrangé les affaires du Gouverneur de la Gall dont la rigidité autocratique régie par le « Fucking Lawes Divine, Morall and Martial » ne tenait jusqu'ici que par la paix imposée à la confédération Powhattan. Derrière les palissades, la Fucking Revolution gronde...

Heureusement pour lui la loyauté de sa garde personnelle, Ronald R. et Donald T. qui rêvent d'un destin de gouverneur à la place du gouverneur, et de Father Wiskater lui est assurée.

INTENSITÉ

Forte

INVOCATIONS SPÉCIALES

Aucune

AVANTAGES SPÉCIFIQUES

Aucun

RÈGLES SPÉCIALES

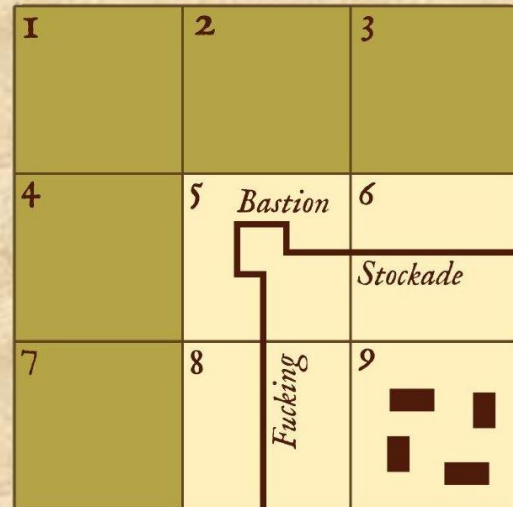
Fucking stockade, Fucking Revolution, last fucking straw, fucking indians, fucking daughter

PROTAGONISTES

Chaque compagnie dispose d'un *chef principal* et de deux *chefs subalternes*. Quelque soit leur destin Caroline Ingulch et ses filles ne sont pas jouées. Les gentlement de Fucking town sont à pied et perdent donc leur trait *monté*.

Les autres combattants sont tous disponibles, sous réserve de ne pas avoir été mis *hors de combat* ou *en fuite* lors du scénario précédent.

TERRAIN



Les zones 1, 2, 3, 4 et 7 sont composées de confins *dégagés* (25% de terrain naturel). Les zones 5, 6, 8 et 9 sont composées de terrain clair. La *fucking stockade* coure par le milieu des zones 5, 6 et 8, et inclut un bastion dans l'angle formé dans la zone 5. La zone 9 contient quatre bâtiments légers espacés entre eux d'au moins une **mesure courte**.

DÉPLOIEMENT

Les gens de Fucking Town sont déployés à l'intérieur de l'enceinte, avec la *pièce de canon* et ses *servants* positionnés dans le bastion. Les Powhattans sont ensuite déployés dans des couverts des zones 1, 2, 3, 4 et 7, puis les affiches *Fuck la Gall* sont placardées.

BOUTER LE FEU AU BASTION

Le joueur Powhattan peut enfumer le bastion en amenant jusqu'à 3 combattants à son contact et de la même façon qu'on recharge une *pièce de canon*. Une fois le bastion enfumé, il est automatiquement évacué et n'est plus accessible à aucun combattant. À l'heure des *braves*, l'enfumage du bastion fait baisser la *ténacité* de Fucking Town de **6 points**.

FUCKING INDIANS

À l'heure des braves, chaque combattant Powhattan présent dans l'enceinte fait baisser la *ténacité* de Fucking Town de **2 points**.

FUCKING REVOLUTION

Pour chaque fille Ingulch capturée par les Powhattan une affiche *Fuck la Gall* (ou autre) est placée sur une facade d'un des bâtiments par le joueur Powhattan.

Quand un garnement chargé de nouvelles affiches apparaît, il est placé (puis contrôlé) par le joueur Powhattan à une mesure courte d'un des bâtiments.

► Pour coller une nouvelle affiche, un garnement doit réussir un test de *mouvement hardi* au contact d'une façade vierge de toute affiche. Pas plus de deux garnements peuvent être présents simultanément dans Fucking Town.

Seuls De La Gall, Donald T, Ronald R. et Father Wiskater peuvent enlever les affiches et corriger les garnements.

► Pour enlever une affiche, il leur suffit de parvenir à son contact.

► Pour corriger un garnement (et le faire disparaître) il leur suffit de remporter une *passé d'armes*. Néanmoins IDS d'impact est lancé lors de cette *passé d'armes* victorieuse. En cas de succès le garnement a été brutalisé à la vue de tous et la *ténacité* de Fucking Town baisse **immédiatement de 2 points**.

À l'heure des braves chaque affiche présente fait baisser la *ténacité* de Fucking town d'un DS (1 succès = **2 points** de *ténacité*).

LAST FUCKING STRAW

Les cartes *invocation* sont retirées du jeu mais après chaque *saisie d'initiative* le joueur Powhattan lance un D20 :

1 à 3 ► **Enfumage!** pour la durée du tour la visibilité est limitée à une mesure moyenne.

4 à 6 ► **Enfumage, pas qu'un peu!** pour la durée du tour la visibilité est limitée à une mesure courte.

7 à 11 ► **Fucking Revolution on the way!** Un garnement est de sortie. Si deux garnements sont déjà présents : relancer le D20.

12 à 14 ► **Dernières salves!** Désormais à chaque fois qu'une *arme à feu* tire, le joueur lance IDS. En cas de succès ce combattant n'a plus de poudre et ne pourra plus utiliser cette arme. Si les *dernières salves* sont déjà effectives, ajouter un DS supplémentaire.

15 à 17 ► **Pestilence & vomissements!** Le joueur Powhattan désigne un *milicien*. Tous les autres *miliciens* qui se trouvent à une demi-mesure de lui passent immédiatement un test de *tenue au feu*.

18 à 20 ► **Famine & jalousie!** Le joueur Powhattan désigne un *milicien* qui engage immédiatement au corps à corps un autre *milicien* se trouvant à au plus une mesure courte de lui. Le *milicien jaloux & affamé* est désormais contrôlé par le joueur Powhattan et à l'heure des braves la *ténacité* de Fucking Town de 2 points.

TÉNACITÉ DE FUCKING TOWN

- Bastion enfumé : -6 pts
- Garnement brutalisé : -2 pts
- Affiche placardée: -2 pts par succès de DS
- Indien dans l'enceinte : -2 pts
- Milicien jaloux & affamé : -2 pts



LA GALL = FUCKING SUCKER	BETTER DEAD THAN LA GALL	LA GALL GO HOME	GOD SAVE Petashonta
FUCK KING JAMES	FUCK VIRGINIA Company	POWER TO THE FUCKING PEOPLE	MUM I'M HUNGRY
LA GALL = FUCKING SUCKER	BETTER DEAD THAN LA GALL	LA GALL GO HOME	GOD SAVE Petashonta
FUCK KING JAMES	FUCK VIRGINIA Company	POWER TO THE FUCKING PEOPLE	MUM I'M HUNGRY



La règle **FUROR MUNDI 1.6.1.6** et son univers sont supportés par ses auteurs sur le forum <http://furormundi.superforum.fr>. Les profils des Powhattans sont issus de la liste *Royaumes de La Florida* tirés de *II. Memento Mori...* dans les cartons de FFLudovenum.

Scénario 3

GET THE FUCK OUT!

L'heure de vérité a sonné. Si Fucking Town a résisté au Game of Town, l'heure est venue d'en finir avec la Gall, la Fucking Company et le Roy de la fucking Angleterre. Si elle est tombée, il est temps pour tous de regagner les doux rivages anglais. Quelque soit la situation, pour tous il n'est qu'une seule planche de salut : la Fucking River !

INTENSITÉ

Forte

INVOCATIONS SPÉCIALES

Aucune

AVANTAGES SPÉCIFIQUES

Aucun

RÈGLES SPÉCIALES

Fucking stockade, fucking river, let's go home, fucking daughter.

PROTAGONISTES

Chaque compagnie dispose d'un *chef principal* et de deux *chefs subalternes*.

Si Fucking Town est tombée :

Les Powhattans sont *assaillants* et les gens de Fucking Town sont en *défense*.

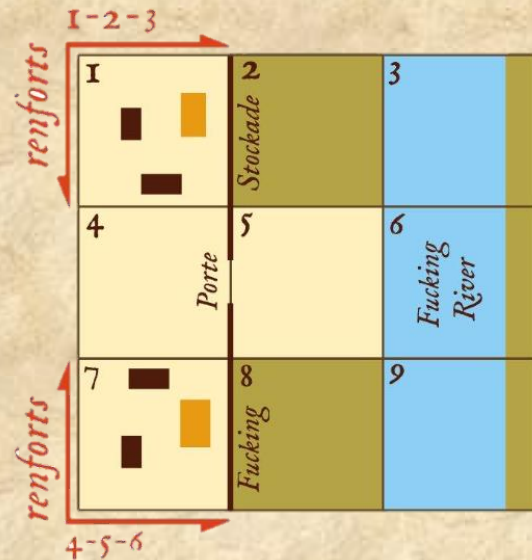
Si Fucking town a tenu :

► La compagnie *assaillante* est composée de la *milice* de Fucking Town.

Par défaut *Petashonta* est nommée *cheffe principale* et *Charles Ingulch* est nommé *chef subalterne*.

► la compagnie *en défense* est composée du *gouvernement* et de la *garnison* de Fucking Town.

TERRAIN



La *Fucking River* traverse les zones 3, 6 et 9. Sa rive opposée offre un couvert léger (*broussailles*) La *fucking stockade* inclut une porte ouverte large d'une **mesure courte**. Les zones 1, 4, 5, et 7 sont composées de terrain clair, mais les zones 1 et 7 comportent deux bâtiments légers et des potagers (*culture*) espacés entre eux d'au moins une **demi-mesure**.

DÉPLOIEMENT

Les défenseurs sont déployés dans la zone 4. à **au moins une mesure courte** de la lisière de la porte. Chaque chef assaillant et les troupes qu'il commande est déployé *en renfort* par le bord de table déterminé aléatoirement selon un D6.

LET'S GO HOME

À l'heure des braves, les personnages suivants qui ont atteint la rive opposée de la *Fucking River* font baisser la ténacité adverse : **Thomas De la Gall** (-10 pts), **Father Wiskater** (-6 pts), **Petashonta** (-6 pts), **autre chef** (-4 pts), **autre combattant** (-1 pt).