

BLOGURIZINE

LE ZINE
DES
BLOGURINISTES



NO 13

AUTOMNE
2011

EDITORIAL

Est-ce qu'il faut vraiment que ce soit moi qui rédige cet éditto ?

Je veux dire... j'ai pas été aussi éloigné du hobby depuis une bonne vingtaine d'années. Je sais même pas ce qui se passe dans le p'tit monde du jeu de figurine depuis plusieurs mois (bon, si : j'ai quand même entendu dire que GW avait encore sorti une boîte de jeu collector édition ultra chère ultra limitée bla bla bla).

Là je le sens bien : je vais meubler parce qu'il faut bien un éditto, parce qu'il y en a toujours un. Alors je pourrais évoquer le contenu de ce numéro bien sûr. Mais le contenu, je l'ai tout juste suivi pour relire quelques articles et c'était y a quelques semaines déjà. En passant je dois dire que ça fait bizarre de relire des articles sur des jeux de figurines quand on est plus du tout dans le coup. J'imagine que c'est l'effet que ça fait "de l'autre côté du miroir". M'enfin le contenu il est super de toute façon. Même si je m'en souviens plus très bien là comme ça. Je suis à peu près sûr que ça parle de jeux et de figurines.

Voilà... Là ça fait un peu plus de 1000 caractères et ça doit déjà bien meubler une partie de la page. Mais pas encore assez je crois. Surtout que pour une fois je colle pas des points de suspensions toutes les deux phrases. Bahhh... je laisse tomber, quand on a rien à dire, p'têt qu'il faut quand même savoir fermer sa g#%*\$ après tout. Lisez plutôt les articles mentionnés dans le sommaire ci-contre. Je vous ai déjà dit qu'ils étaient très bien.

Archiviste Dragontigre

Sommaire

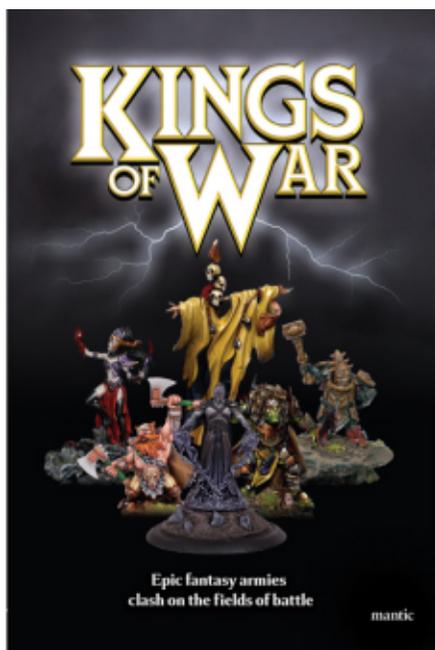
| | |
|--|----|
| Découverte | |
| - Le Dungeon Crawling par WOTC | 3 |
| - Kings of War : plus de figurines, moins de règles... | 8 |
| Aides de jeu | |
| - Jouer en solo | 13 |
| - Campagne Mortebrume | 15 |
| Rapport de Bataille | |
| - Alkemy : les machines alchimiques | 21 |
| Hobby | |
| - "We want a shruberry ! " | 32 |
| - Un vieux rêve hobby devenu réalité... | 35 |
| Communauté | |
| - La Tutothèque | 47 |
| - Déchéance et remotivation figurinistique | 48 |
| - Les manifs à ne pas rater | 51 |

Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès.
Date de parution du numéro 12 : 16 novembre 2011
Rédacteurs : Rafpark, Lord Rictus, Akei, Kushikatsu, SandChaser, Nicolas et Olivier (Galleon), Perno, Belisarius.
Illustration de couverture : Cryseis
Les articles publiés ne sont pas officiels et ne sont en aucun cas approuvés par les éditeurs des jeux auxquels ils font référence.
Les images, photos, textes sont la propriété de leurs auteurs respectifs.
Une newsletter est disponible sur le blog <http://blogurizine.canalblog.com> pour vous tenir informé de nos prochaines publications.

Kings of War

plus de figurines, moins de règles...

Il y a quelques temps, Mantic Games s'installait dans le paysage figuriniste avec une gamme de figurines en plastique adaptable à divers univers fantastiques. Avec une politique de prix très agressive, ces figurines firent rapidement le bonheur des amateurs de proxys, notamment pour les joueurs de **Warhammer** qui trouvaient là des figurines enfin abordables et parfois plus réussies que les originales (qui a dit zombies ?). Surfant sur



cette vague, Mantic Games sortit l'an passé une règle de jeu adaptée à ses figurines : Kings of War.

Hormis Warhammer Battle, de Games Workshop, il existe assez peu de jeux de figurines fantastiques avec régiments à l'échelle 28mm. S'attaquer au géant en situation de monopole sur ce créneau ne semble donc pas être de prime abord une bonne idée. Cependant après avoir développé sa gamme de figurines dans un univers proche avec le slogan « Plus de figurines pour moins cher ! », la marge de manœuvre de Mantic Games était limitée. C'est Alessio Cavatore (un ancien de GW comme toute une partie de l'équipe de Mantic Games) qui nous offre donc une règle qui est assez loin d'un Warhammer-like, à commencer par la taille : 12 pages seulement...

Le principe de Kings of War est simple : alignez d'énormes armées et jouez ! Les règles se veulent simples et rapides pour favoriser le jeu et ne pas perdre son temps à rechercher une règle qui devrait se trouver dans tel chapitre du livre de règles, à moins que ce ne soit dans un livre d'armée...

par Belisarius

> Jeux de Figs
<http://jeuxdefigs.fr>

Le jeu

Kings of War est un jeu de régiments dont la taille est adaptée aux conditionnements de Mantic Games : par exemple 10, 20 ou 40 figurines pour de la trouppaille ou bien 5, 10 ou 20 figurines pour de l'élite ou de la cavalerie. La taille et la forme du régiment sont fixées une fois pour toute, on n'enlèvera donc pas de figurines comme pertes et on oubliera aussi les manœuvres de reformation. Le jeu adopte une mécanique de jeu classique au tour par tour (je joue toutes mes unités pendant que tu serres les dents, puis c'est à toi) et une décomposition peu originale : mouvements, tirs et corps à corps. Une fois ces aspects acceptés, on peut creuser un peu...



Kings of War : plus de figurines, moins de règles...

Les unités sont gérées par peu de caractéristiques différentes :

- le Type d'unité
- la Vitesse (mouvement en pouces)
- la Mêlée (le résultat à dépasser avec un D6 pour toucher au corps à corps)
- le Tir (le résultat à dépasser avec un D6 pour toucher avec une arme de tir)
- la Défense (le résultat à dépasser pour que cette unité subisse des dégâts)
- les Attaques (le nombre de D6 à lancer pour attaquer)
- les Nerfs (le moral de l'unité, qui détermine sa durée de vie sur le champ de bataille)

et éventuellement quelques capacités spéciales.

L'ergonomie du jeu permet de jouer sans avoir recours aux règles ou à divers tableaux en cours de partie ce qui permet de se concentrer sur ses actions...

En avant !

Une fois ses régiments bien attachés sur leurs socles de mouvement (indispensable !), il est temps de se mettre en marche. Mouvement classique en fonction de la vitesse de l'unité (en pivotant autour du centre de l'unité), mouvement en arrière ou sur les côtés à mi-vitesse, marche forcée à deux fois la vitesse en ligne droite et bien entendu la charge pour pouvoir en découdre au contact. Les règles de



Les Figs ?

Mantic Games propose des figurines en plastique pour les troupes, en « plastique-résine » pour les unités d'élite et en métal pour les personnages. Les figurines actuellement disponibles sont de qualités très inégales allant du « bof » au très bon. La finesse est en dessous des productions actuelles de Games Workshop mais reste bonne et le rapport qualité/prix excellent quand on accroche au look de ces figurines. Les premières armées ont été développées autour de grosses grappes de 10 figurines. Actuellement, les sorties se basent davantage sur des grappes de 2-3 figurines, ce qui est sans doute plus rentable pour la société mais le joueur y perd en diversité et en modularité... dommage...

Le coût réduit de ces figurines et la simplicité de certaines figurines les rendent faciles à peindre et cela se révèle primordial quand on doit en colorer des dizaines (centaines ? ...)





mouvement et de terrains sont relativement classiques et permettent de se concentrer sur le positionnement de ses unités afin de mettre en place de furieuses charges combinées (plusieurs unités chargent simultanément une unité adverse) ou de dévastatrices charges de flanc ou par l'arrière.

En joue !

Les unités immobiles ou ayant opté pour un mouvement simple peuvent tirer. La portée habituelle (arcs, arbalètes) est de 24 pouces, la moitié pour les armes de jet et le double pour les machines de guerre. L'unité lance autant de dés que sa caractéristique d'Attaques et doit faire un résultat supérieur à sa

caractéristique de Tir. Les touches obtenues sont relancées par rapport à la caractéristiques de Défense de la cible et on obtient alors les dégâts infligés. On teste alors les Nerfs de la cible avec 2D6 auxquels on ajoute les dégâts subis, l'unité peut rester vaillante, flancher ou être mise en déroute et retirée du jeu.

Au contact !

Les unités ayant chargé lors de la phase de mouvement peuvent attaquer au corps à corps. Le déroulement de cette phase est calquée sur la phase de tir. Le nombre de dés d'Attaques pour les unités chargeant de flanc est doublé et quadruplé pour celles chargeant par l'arrière. Ce bonus sera souvent décisif lors

Les règles ?

Après plus d'un an de vie en version beta, la seconde version des règles est disponible. Elle est gratuitement téléchargeable sur le site de Mantic Games ou disponible dans la boîte de base comprenant une centaine de figurines (Nains / Morts-vivants).

Cette version comprend des listes d'armées plus étoffées, ce qui nous en apprend pas mal de choses sur les figurines à sortir pour les différentes armées.

Les différentes armées (existantes ou à venir) sont :

- Nains
- Nains des abysses
- Morts-vivants
- Elfes
- Twilight Kin (elfes noirs)
- Orques
- Gobelins
- Humains



d'une partie d'où l'importance d'un placement précis et de charges planifiées.

En pratique, les corps à corps sont généralement plus déterminants que les tirs qui souffrent souvent de malus réduisant leur efficacité (portée longue, tir en mouvement...)

Et avec ça ?

Avec un nombre de caractéristique réduit, la différenciation de certaines unités se fait à travers leurs capacités. Ainsi les elfes sont des combattants d'élite et les nains ont la tête dure... classique... Les unités armées de lances gagneront la règle phalange (+ 5 dés en combat) et celles équipées d'armes à deux mains auront un bonus pour la détermination

des dégâts. Le nombre limité de ces capacités spéciales rend cet aspect assez digeste, contrairement à d'autres jeux où l'on se perd dans la liste des capacités spéciales/uniques. La magie est gérée sous forme de compétence et est assez générique (sort d'attaque, sort de soin, sort de boost pour les morts-vivants...) et est gérée en général durant la phase de tir pour ne pas alourdir la séquence de jeu.

Les héros ne sont pas intégrés aux unités et peuvent donc agir librement. Souvent spécialisés dans un domaine, ils serviront à appuyer là où ça fait mal mais ne pourront pas tout faire seuls... c'est un jeu de régiments...

Et donc ?

Malgré quelques particularités, Kings of War utilise bon nombre de mécanismes « classiques ». Mais il réussit à les combiner pour en faire un jeu rapide et fluide quand bien même le nombre de figurines sur la table est important. On comptera une bonne heure pour une partie « normale », ce qui permettra d'enchaîner plusieurs parties lors d'une même séance de jeu. Le fait d'avoir assimilé toutes les règles dans les premiers tours permettra de se concentrer davantage sur le jeu que sur les règles, ce qui est un avantage indéniable pour les joueurs allergiques aux longues séances de « relecture de règles avant de pouvoir faire une partie ». Je ne suis pas particulièrement convaincu par la possibilité de jouer en temps limité avec une pendule d'échecs et les scénarios sont actuellement assez limités...

Kings of War est un jeu à tester avec des armées fournies pour se faire une véritable idée mais attention... vous risquez alors d'accrocher !

Belisarius



Mantic Games
<http://www.manticgames.com>

Règles en Français
<http://ottovongruggen.blogspot.com>

L'avis de perno

Qu'on soit bien clair. Je suis pour l'essentiel entièrement d'accord avec cet article. Kings of War est un jeu simple, fluide et plutôt sympathique. Pourquoi se priver donc ? D'autant qu'il est parfaitement possible de se monter une armée constituée de figurines Mantic et/ou Games Workshop et de jouer à Kings of War et à Warhammer Battle avec. Aucune excuse donc.

Pendant, KoW laisse un petit arrière goût après une partie. Comme si quelque chose clochait. Pas dans les mécanismes eux-mêmes mais plutôt au niveau des figurines. En effet, lors d'une partie de KoW, celles-ci ne comptent pas vraiment. Seules les unités comptent. Les pertes ne sont pas retirées, elles sont symbolisées par des marqueurs affectant le moral de l'unité jusqu'à ce que celle-ci ne quitte le terrain. Les lignes de vue ne sont pas déterminées figurine par figurine mais d'unité à unité (le champion d'une unité doit voir n'importe quelle figurine de l'autre pour que la ligne de vue soit établie). Même le corps à corps n'y échappe pas ! Il suffit qu'une seule de vos figurines soit en contact avec un ennemi pour que toute l'unité puisse attaquer sans aucun malus.

Bref... Pour jouer à KoW, nul besoin d'avoir des figurines individuelles... Des figurines sociées par unité sur des plaquettes de mouvement seront bien plus utiles et agréables à utiliser.

Des figurines sur des plaquettes ? Ca ne vous rappelle rien ? C'est bien sûr le cas de (presque) tous les jeux médiévaux-fantastiques en 10-15 mm. Et là, KoW devient vraiment bon.

La profondeur des unités n'a finalement que très peu d'importance. Le nombre des figurines sur la plaquette non plus. Il suffit juste de s'assurer que les deux armées jouées sont conçues selon les mêmes critères... Après, une simple conversion des unités de mesure telle que 1 pouce = 1 centimètre et rien ne vous empêche de jouer avec vos armées de Hordes of the Things, de Fantasy Rules, de Pride of Lions ou même de Warmaster (en prenant deux plaquettes de cavalerie pour représenter une unité).

On obtient alors un très bon jeu à cette échelle. Bien plus rapide à mettre en place/ranger/transporter qu'en 28 mm, il dispose de règles bien plus simples et accessibles que tout autre jeu de batailles "de masse" se jouant en 15 mm (si vous avez tenté de lire les règles de HotT en VO, vous saurez de quoi je parle). Seul défaut : les listes d'armées imposées (et pas toujours très équilibrées) ne permettant pas de générer des armées "sur mesure" pour ses figurines préférées. Défaut tout relatif vu le nombre relativement important d'armées disponibles et la possibilité de mixer les profils de différentes armées.

Conclusion : pour moi, Kings of War est un très bon jeu... mais à la mauvaise échelle !



Castle Ravenloft

le Dungeon Crawling par WOTC

par Rafpark

> Geek Lvl 60

<http://rafpark.wordpress.com>

Beaucoup d'entres nous on fait leurs premières armes sur ce style très particulier du Dungeon Crawling via le jeu Heroquest sorti fin des années 80, début 90 et si on peut se féliciter d'une chose, le style à très bien évolué. Pour ceux qui ne savent pas ce que c'est qu'un DC (même si j'en doute !), on peut résumer rapidement par le fait que chaque joueur joue une figurine d'un aventurier et devra parcourir des couloirs et salles d'un « donjon » occupé

par des monstres et remplis de pièges afin de résoudre une quête. Tout ça sans oublier de fouiller les lieux à la recherche de trésors et de passages secrets et/ou en tuant les monstres pour augmenter les caractéristiques de son perso. Un genre très particulier qui est plus une approche visuelle d'un jeu de rôle qu'un « jeu de plateau » pur et dur. En français on désigne le genre par l'acronyme PMT pour "Portes-Monstres-Trésors".

jouable jusqu'à 5, soit 5 héros, ce qui évite de subir les humeurs du maître de jeu qui vous tue à la première salle, joue avec vous au chat et la souris pour vous faire périr devant le boss après 5h de partie ou s'ennuie ferme devant un scénario où il n'a aucune chance d'interférer.

Le matériel

À la réception du jeu ça reste une sacrée surprise, la boîte est conséquente et lourde avec plein de planches à dépuncher. Comptez d'ailleurs 1h le temps de tout retirer et de vérifier.

Au final on se retrouve avec une trentaine de figurines, 200 cartes, un D20, une pléthore de tuiles et une masse de pions divers et variés. Pour les figurines, c'est très simple : ce sont celles de D&D miniature non peintes, avec ça WOTC a su recycler ses masters. Ca reste relativement bien détaillé et facile à peindre pour ceux qui veulent se lancer dans l'exercice. Au niveau des tuiles et des cartes, c'est là que l'on est un peu déçu, le style est très épuré, peu de détails, on s'attendait à un look un peu plus travaillé mais l'essentiel est là et c'est bien



Wizard of the Coast s'est donc aventuré dans ce type de jeu l'année dernière avec sa licence D&D sous le doux nom de **Castle Ravenloft**. On ne pouvait pas mieux choisir l'univers du premier essai, le Château Ravenloft étant la résidence d'un seigneur vampire : le comte Strahd. Nos chers héros pourront donc s'aventurer dans les dédales de celui-ci pour occire du zombie, goules, squelettes et autres créatures peuplant les cimetières.

Le principe du DC de WOTC est simple, pas de maître de jeu qui gère les « méchants » (le concept de méchant étant vraiment dépendant du point de vue mais ça c'est une autre histoire :D) mais une mécanique qui le remplace habilement. De ce fait, le jeu est

lisible pour le jeu. Au niveau du carton utilisé c'est très épais, ce n'est pas prêt de s'abimer, il y a des marqueurs pour tout et rien, prévoyez une grande table suédoise pour y jouer ou des chaises annexes pour poser le reste. Mon autre regret reste le thermoformage fourni, une fois les cartes protégées et tout dépunché, difficile de faire tout tenir sans que ça parte dans tous les sens (mais ça c'est mon côté geek portugais maniaque du rangement :D).

Le dernier regret et pas des moindres : le jeu ne sera pas traduit par WOTC, il n'existe donc officiellement qu'en version anglaise. Cependant un groupe de fans a décidé de le traduire et de faire la mise en page. Livret de règle, missions, cartes traduites et à insérer dans un protège carte, vous n'avez donc plus d'excuse pour vous y mettre.

Les Héros

Chaque boîte contient 5 héros, il est évidemment possible de mélanger ceux des différentes boîtes. Chaque héros se voit attribuer une race (nain, elfe, etc) et une classe (clerc, guerrier, magicien, etc). Sur sa carte le représentant on voit indiqués : ses points de vie de départ, son mouvement (nombre de case de déplacement diagonale permises), sa défense et les points de vie dont il bénéficiera s'il revient de parmi les morts.

Chacun a aussi un bonus, ainsi le voleur désactive plus facilement les pièges, le guerrier donne +1 de def à ceux qui sont sur sa tuile, le clerc peut soigner 1pv au lieu de se battre et plein d'autres possibilités.



Et pour finir chaque héros est fourni avec un deck de carte qui contient des pouvoirs « utilitaires », « quotidien » et « à volonté ». Les deux premiers ne sont utilisables qu'une seule fois (sauf carte trésor qui permet de les réactiver), le dernier est utilisable à volonté comme son nom l'indique. Vous devrez choisir un certain nombre de ces cartes pour commencer la partie. Au cours du jeu vous pourrez en apprendre d'autres, suivant les scénarios ou si vous passez Niveau 2.

La mécanique

Le jeu est fourni avec 13 scénarios, plus 2 aventures bonus officielles fournies sur le site, ce qui permet déjà une bonne durée de vie. À

cela vous ajoutez ceux faites par les fans, aisément trouvables (et même traduits en français).

Chaque scénario demande un minimum de préparation, vous devez constituer un « deck » de tuiles avec la salle objectif vers la fin. Chaque joueur choisi son héros parmi 5 présents, vous prenez le paquet de cartes qui lui est associé et y choisissez un certain nombre de pouvoirs, comme décrit sur sa fiche. On pose la tuile de départ du « donjon » (oui, je vais mettre donjon entre guillemets systématiquement car la vraie traduction de « Dungeon » est « oubliette », ça pourrait heurter la sensibilité des plus geek :D) et on y place les persos. De là, on choisit le premier

Castle Ravenloft, le Dungeon Crawling par WOTC

joueur de la manière dont il vous plaira (celui qui boit sa bière le plus vite, le dernier à avoir vu le film D&D ou tout simplement au Dé) et c'est parti.

Un tour se déroule en 3 phases, d'abord **la phase du héros** qui peut attaquer et/ou avancer. On reste dans le système classique de WOTC (D&D minis, SWM), à savoir que le joueur peut attaquer puis se déplacer ou l'inverse, ou encore se déplacer de son double de mouvement. On ne peut pas se déplacer, attaquer et finir son déplacement (sauf pouvoir spécial). Pour l'attaque c'est simple : on sélectionne une carte pouvoir qui indique la force de celle-ci et les monstres éligibles (adjacents, sur la tuile, à 1 ou 2 tuiles), on lance le D20 et on rajoute la force de l'attaque. Si le total égalise ou dépasse la défense de l'adversaire, il se prend le nombre de dégâts indiqués. Si l'adversaire est mort, on range sa carte dans un paquet commun d'expérience et

le joueur tire une carte trésor. Les monstres donnent de l'expérience, avec 5 points on peut annuler un évènement ou passer un perso au Niveau 2 (si on fait un « 20 » lors d'une attaque).

Vient ensuite **la phase d'exploration**. Si le héros est adjacent à un bord inexploré, il peut dévoiler une tuile du deck qu'il pose pour agrandir le donjon. De là, selon la tuile, il va piocher ou non une carte évènement et l'appliquer. C'est plus ou moins méchant suivant votre situation : ça passe du piège qui reste jusqu'à désactivation, à l'attaque fulgurante sur tous les persos de la tuile ou encore l'évènement persistant, comme jeter deux fois le dé et prendre le résultat le plus petit. Ensuite il pioche une carte monstre et place la figurine sur la tuile juste dévoilée. Cet affreux devient « votre » monstre, à savoir qu'il sera activé à chacune de vos phases de « vilains ».

Vient enfin la dernière phase : **la phase des « vilains »**. C'est à ce moment que les héros s'en prennent plein la tête. Le joueur actif, doit jouer les monstres qu'il a en sa possession suivant un schéma préétabli sur la carte de celui-ci. Il définit plusieurs choix. Grosso modo : si aucun héros ne se trouve à X tuile on avance le méchant, ou si un héros est à une tuile on le place adjacent et on attaque, ou encore si le monstre est déjà adjacent à un perso ce dernier se prend une baffe. Certains monstres avancent vite, d'autres chargent et enfin il vaut mieux éviter d'être adjacent à



d'autres vu leur puissance et les taper à distance. Le principe de l'attaque est le même que cité précédemment. On désigne un joueur pour lancer le dé de monstre, généralement celui qui n'a pas de chance aux dés. Les cartes sont différentes pour chaque monstre et les attaques aussi, ce principe est très bon et varie leur attitude sur le « donjon ». Seulement il existe trois exemplaires de chaque bête immonde qui rôde. Lorsque plusieurs exemplaires identiques sont présents sur le plateau de jeu, on joue tous ceux qui correspondent à la carte. Et là ça devient vite stressant car ça fuse de partout. Le but des joueurs sera bien évidemment d'éviter ce genre de situation en tuant très rapidement les « doubles » voir « triples ».

Le tour d'un joueur est fini on passe au héros suivant. La partie se termine quand les héros ont réussi la quête ou qu'un héros ne peut plus revenir à la vie.



Le jeu

Avec son système de création de donjon, les attitudes des monstres et les cartes évènements, je mets au défi quiconque d'avoir deux fois le même parcours à faire. Le jeu propose aussi 6 boss différents avec des

attitudes propres à chacun. À cela on ajoute les cartes évènements, les cartes trésors si vous tuez un monstre. Le jeu a donc un renouvellement infini. À savoir que vous aurez des « potions de résurrection » en cas de mort. Normalement c'est 2 potions pour l'équipe mais vous pouvez aussi en donner une chacune en cas d'aventurier novice. Ca permet

de doser la difficulté et va obliger vos héros à être plus ou moins coopératifs suivant la quantité. C'est à dire ne pas laisser mourir un gars dans un coin ou éviter des départs solo contre tout le « donjon ». Car si un héros meurt et ne peut plus revenir, car il n'y a plus de potion, et bien le scénario est perdu pour tout le monde. Le fautif sera de toute façon aisément trouvé.



Aujourd'hui il existe deux boîtes, en plus de Castle Ravenloft. On peut trouver Wrath of Ashardalon qui lui se déroule dans la tanière d'un dragon sous un volcan. Il y a de petits ajouts par rapport au premier opus : bien sûr 5 nouveaux héros, un bestiaire avec des capacités différentes, mais aussi quelques plus pour le système de jeu. La plus grosse nouveauté est un principe de campagne où les joueurs devront enchaîner 14 missions. Les joueurs pourront garder les trésors acquis d'une mission à l'autre et même en acheter à la fin, avec l'or récupéré en cours de partie (les trésors ont récupéré une valeur). Il y a aussi le principe de porte qui a été ajouté, certaines seront fermées (à ouvrir avec un jet de dé) et d'autres piégées. Et enfin de nouvelles tuiles sont présentes qui sont des salles spéciales : si on découvre l'entrée de la salle, on forme celle-ci avec les tuiles prévues à cet effet et on pioche une carte qui indique comment la remplir.. de monstres bien sûr ^^ . Cela fait une mission secondaire dans le scénario, un coup de stress en plus très bien trouvé.

L'ambiance

Alors, évidemment, lorsqu'on joue à un DC l'ambiance y fait beaucoup. De base, ça reste un jeu coopératif où les héros vont devoir ensemble réussir la mission. Une concertation sera indispensable pour aller plus loin ou se dépêtrer d'une flopée de monstres, mais il y a toujours le « petit grain de sable » qui fait hurler tout le monde. comme le voleur qui décide d'aller butter du monstre pour récupérer les objets et trésors au lieu de désactiver le piège qui se trouve en plein milieu de la salle et qui fait descendre les points de vies de ses camarades à grande vitesse (je rappelle au passage que si un héros n'arrive pas à revenir à la vie, la mission est perdue et bonne à recommencer, mais ça certains s'en moquent à partir du moment où ils sortent du donjon les poches bien remplies :D). Sans parler des interminables disputes pour savoir qui butte qui, si on passe un perso Niveau 2, les « Vas y ! Va devant on te



couvre » (et il s'agit du magicien au lieu du tank), les jets de dés foireux au pire moment ou le sale tirage de cartes qui s'enchaînent.

Il ne sera pas surprenant de faire plusieurs missions dans la même soirée, les premiers scénarios peuvent même se finir en vingt minutes sur un bon tirage de cartes et de tuiles. L'arrivée des boss est un grand moment. Déjà ça annonce presque la fin de votre calvaire, ensuite ils restent puissants et c'est là que vos pouvoirs à usage unique seront les bienvenus, si vous ne les avez pas dépensés avant.

Vous l'aurez compris, cela permet de passer un bon moment et y jouer c'est l'approuver.

Le futur

Évidemment WOTC ne va pas en rester là. Au moment où vous lirez ces lignes, la troisième boîte devrait être sortie (ou ne devrait plus trop tarder ^^) avec Legend of Drizzt. Celle-ci est annoncée comme beaucoup plus « hard core gamer » dans le sens où les monstres sont beaucoup plus forts. Il suffit de lire la carte du troll pour s'en rendre compte, mais les héros se voient bien boostés aussi. Par exemple Drizzt avec deux attaques par tour possible et une course de folie. À cela on ajoute le fait qu'il est accompagné de sa panthère, ce qui fait que le héros se voit affublé d'un familier. Les tuiles sont apparemment beaucoup plus travaillées au niveau esthétique.



À savoir que celle-ci ne sera de toute façon pas la dernière boîte, d'autres sont aussi prévues pour 2012. Dans une interview d'un des auteurs, la possibilité de passer les héros à des niveaux supérieur à 2 a aussi été annoncée. Un bel avenir si WOTC tient toutes ses promesses.

Rafpark

Le site officiel de Castle Ravenloft

<http://www.wizards.com/dnd/Product.aspx?x=dnd/products/dndacc/207790000>

Le site officiel de Wrath of Ashardalon

<http://www.wizards.com/dnd/Product.aspx?x=dnd/products/dndacc/214420000>

Le site officiel Legend of Drizzt

<http://www.wizards.com/dnd/Product.aspx?x=dnd/products/dndacc/355940000>

Traduction française

Tout le matériel de jeu traduit en français est disponible sur le site d'Usagi3
<http://usagi3.free.fr/spip.php?rubrique151>

Jouer en solo à tous les jeux !

Jouer à certains jeux de figurines n'est pas chose aisée. Si vous lisez ces lignes, vous devez connaître le problème. En dehors des jeux des ténors du marché (des jeux Games Workshop quoi... et encore, il ne faut pas trop tabler sur la gamme Specialist), la plupart des jeux ont du mal à trouver un public.

Après avoir peint amoureusement ses figurines, il est souvent rageant de les voir prendre la poussière dans la vitrine. Certains

jeux proposent directement des méthodes, plus ou moins intéressantes, pour jouer en solo. Ce qui vous permettra donc de dépoussiérer votre collection le temps d'une partie.

Hélas, tous les jeux n'offrent pas une telle option ! Je vous propose donc ici une méthode simple (que m'a soufflée mon camarade Simon) pour jouer en solo à tous les jeux de figurines. Oui, tous. Même ceux proposant leur

par Perno

> Chez Perno !

<http://chez-perno.blogspot.com/>

propre mode de jeu en solitaire. Cette méthode est également applicable à la plupart des jeux de plateaux (bon... pas les Loups-Garous de Thiercelieux bien sûr... ni les jeux coopératifs).

Quelques généralités

Bien sûr, avant de commencer la partie, passons en revue quelques généralités.

- Le matériel

Assurez-vous d'avoir tout le matériel de jeu sous la main. Dés, règles de jeu, instruments de mesure, cartes... bien sûr. Mais aussi le décor (table et éléments de décors) approprié. Tout ceci est important puisque vous ne pouvez compter sur votre adversaire pour vous dépanner.

- Les figurines

Là encore, c'est à vous de tout fournir. Vous devez donc vous assurer de préparer 2 armées équitables, peintes bien sûr !

Si vous aviez déjà entrepris de faire des parties d'initiation avec quelques amis, cette étape ne devrait pas causer problème.



Les « Silver Sluts » (à gauche) affrontent les « Avengers of Helena » (à droite) lors d'une palpitante partie de « Neutron York 3K », le prochain jeu des studios Golgo Island dont nous vous parlerons dans le prochain numéro du Blogurizine.

- Le temps

Jouer en solo demande du temps. Vous devrez tout mettre en place vous-même et tout ranger seul. Prévoyez donc une plage horaire suffisante pour finir la partie. Commencez à jouer en petit format pour éviter de vous arrêter au deuxième tour en réalisant que vous n'aurez jamais le temps de finir.

Jouer la partie

Alors... Comment jouer ? Simplement.

Jouez les deux armées exactement comme si c'était la seule que vous contrôliez. Ne choisissez surtout pas en début de partie laquelle des deux forces en présence est « la votre ». Vous appliquez les règles du jeu à la lettre en essayant de tirer le meilleur parti des deux adversaires qui s'affrontent.

A la fin de la partie, après avoir déterminé le camp victorieux, jetez un simple d6 (toute autre méthode aléatoire peut faire l'affaire). Sur un résultat de 4+, vous jouiez en fait l'armée victorieuse, l'autre armée étant celle

de votre adversaire : vous avez donc gagné !

Sur un résultat de 3 ou moins, vous jouiez en fait l'armée ayant perdu la partie : vous avez donc subi une défaite ! A noter que vous n'avez pas besoin de lancer le dé en cas d'égalité : vous avez obtenu un match nul quoi qu'il arrive !

Voilà... En espérant que ce petit article vous ait donné envie de vous lancer dans la passionnante aventure du jeu en solitaire !

Perno



Lancer du dé : 2 ! Je jouais donc les Sluts ! J'ai perdu ! Je savais que je n'aurais pas du quitter mon couvert...

Fin de la partie : Helena achève Lily, la dernière survivante des Sluts, alors que celle-ci tentait une sortie vers l'objectif ! Les Avengers gagnent la partie.

Campagne Mortebrume

par Akei et Lord Rictus

> Forum Mortebrume

<http://mortebrume.xooit.info>

Cet article est fait pour vous permettre de jouer une campagne pour mortebrume. Les 5 scénarios proposés sont à jouer de préférence dans l'ordre, afin de suivre l'histoire racontée. Bonnes parties à tous !

Un souffle, une secousse et les os jaillissent, lancés par une main érodée par le temps. Dans le plat en bronze, les os tombent dans un cliquetis et s'arrêtent, maculés de sang et mélasse. Les yeux révoltés, l'oracle s'exprime d'une voix creuse: "Au nord des terres desséchées, dans une clairière au cœur de la forêt mouvante, la brume lève son voile sur

des arbres de fer. Marqués par la rouille, ils sortent de la terre, courbés de fatigue et pointant les mornes cieux..." L'oracle essuie un filet de sang qui coule de son nez. Un regard sur le guerrier devant lui, il attend. Le combattant frissonne. Il se lève, et part rassembler ses compagnons ; maintenant, il sait où se rendre, même s'il ne sait toujours pas ce qu'il cherche...

Scénario 1 : La lande sèche

"Pour atteindre la forêt mouvante, les hordes doivent traverser une terre hostile. Afin d'être en sécurité pour la nuit, il faut trouver un havre terre ! Dans la lande, la chaleur est telle que tout effort se paye au prix fort. Les combattants devront user de leur force avec parcimonie."

Décors

Ce scénario se joue sur une table de 75cm par 75cm.

Déploiement

Chaque joueur se déploie dans un quart de cercle ayant pour centre un angle de la table. Le rayon de ce cercle est la distance de

visibilité de la partie (lancé par les joueurs). Le reste des règles de déploiement du Manap s'applique.

Règles spéciales

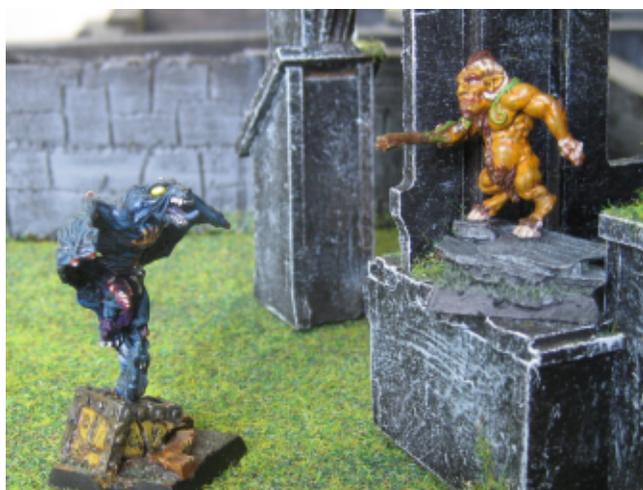
Chaleur épuisante: Pour tout maniement d'arme, tir, course, sort : le combattant subit 1d4 blessures (le joueur contrôlant le combattant lance 1d6 et divise le résultat par 2, arrondi au supérieur. la charge comprend un maniement d'arme...). De plus les esquives ont un malus de 3 points d'office pour la partie.

Objectif

Le but des combattants est d'arriver en premier au havre terre. Pour cela, il faut que le groupe de combattant rejoigne le coin de table opposé à son déploiement. Chaque combattant rapporte autant de point de victoire que son coût en points de horde. La partie se termine lorsqu'un joueur a sorti tous ses combattants de la table ou que tout ses combattants sont hors combat.

Incidence

Les combattant victorieux passent une nuit reposante après cette rude journée, tandis que leurs farouches opposants doivent faire face aux rôdeurs nocturnes...



Le joueur gagnant dispose d'un bonus de 3 points au jet d'initiative (volonté pour prendre la main à chaque tour) pour la partie suivante. Il perd cet avantage lorsqu'il est contraint d'effectuer un jet de moral ou lorsqu'il en perd un.

Scénario 2 : La forêt mouvante

"Les compagnons reprennent la route dès les premières lueurs de l'aube. Ils pénètrent sous le couvert des arbres, tous leurs sens aux aguets. Les formes torturées des arbres, les branches griffues, et cette désagréable impression d'être épié oppressent les combattants. Le vent fait froter les branches, la tension en devient presque palpable...Soudain, un ennemi se montre, et la confrontation est inévitable !"

Décors

Taille de la table : à la diligence des joueurs.

Pour représenter la forêt, la table doit être parsemée de 3 à 6 zones de bois denses de taille moyenne (10 à 20 cm de diamètre) et de 5 à 10 arbres isolés.

Déploiement

Règles standards, incidence du scénario précédent.

Règles spéciales

Arbres vivants : Les arbres attrapent les combattants passant à moins de 4cm d'eux. Le

combattant subit alors un malus de 3 points sur tout ses jets.

Pour sortir de l'étreinte de l'arbre, le combattant doit réussir un jet de frappe corporelle avec une difficulté de 7. Ce jet compte pour l'action du tour du combattant.

Enracinement : Un combattant ne se déplaçant pas lors de son activation se met en danger : une nuée de plantes grimpantes lui agrippe les membres inférieurs puis monte jusqu'à l'étouffer. Le combattant est donc immobilisé et ne peut donc plus esquiver.

Pour se dégager de l'entrave végétale, le combattant doit réaliser un jet de physique restant avec 15 de difficulté. Le jet compte pour l'action du tour du combattant.

Si le jet n'est pas réussi, le combattant subit 1D6 blessures le premier tour, 1D8 blessures le deuxième tour, 1D10 blessures à tous les tours suivants.

Objectif

Chaque combattant mis hors combat rapporte 3 points de victoire, chaque combattant en fuite rapporte 2 points de victoire, chaque combattant victime de la forêt (hors combat par une règles spéciale du scénario) fait perdre 4 points de victoire au joueur à qui appartient le combattant.

le but est d'avoir le plus de points de victoire possible.



La partie s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de combattant sur la table.

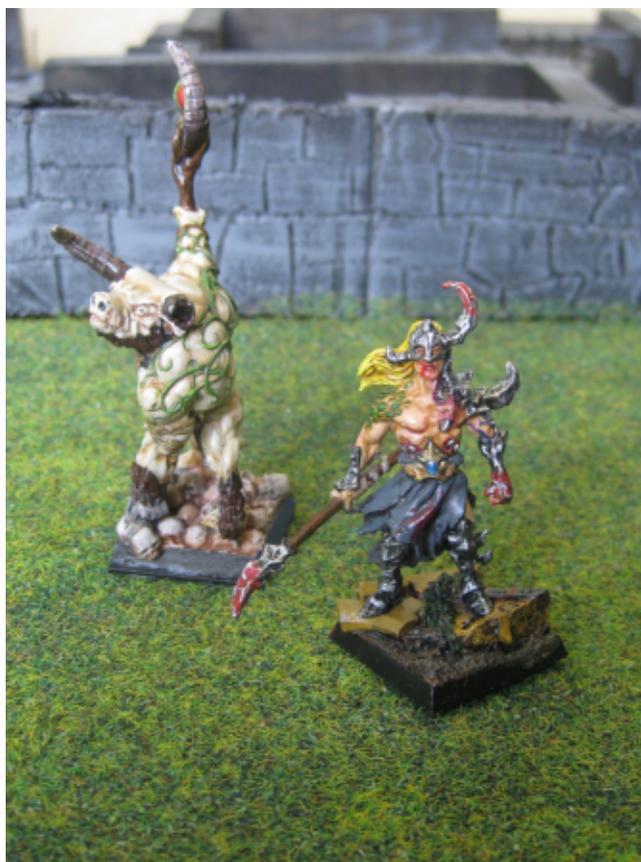
Incidence

La horde arrive enfin au cœur de la forêt. Les embuches ont été déjouées mais les combattants ne sont pas au bout de leurs peines.

Le joueur victorieux obtient un avantage pour le prochain scénario. Grâce au temps d'avance pris sur l'adversaire, la horde prend le temps d'analyser le terrain. Le joueur pourra placer jusqu'à 50% de ses points de horde en réserve. Les réserves arrivent au deuxième tour, et commencent la partie le socle contre un bord de table au choix du joueur (tous les combattant doivent arriver par le même bord de table). Les réserves arrivent ensemble, au début du tour, et sont activées lors de leur arrivé en jeu (pendant le deuxième tour).

Scénario 3: Capture !

La horde meurtrière parvient aux abords d'une grande clairière. Il semblerait que ce soit bien le lieu désigné par l'oracle ! Mais où orienter les recherches ? Alors que le maître de horde fait quelques gestes rapides pour assigner une mission à chacun, un mouvement attire son attention. Un jeune elfe vient de descendre prestement d'un rocher ; cet autochtone doit certainement avoir des informations sur le site...



Mise en place

La table doit avoir quelques arbres et rochers parsemés un peu partout. Il peut également y avoir quelques collines pas trop hautes.

Déploiement

Les hordes se placent selon les règles habituelles et l'avantage obtenu à la partie précédente.

Une fois les deux hordes en place, on pose un jeton ou une figurine représentant le jeune elfe, à mi-chemin entre les deux hordes (entre les adversaires les plus proches). Le jeton doit avoir une taille de 2,5cm de côté (un socle de Mortebrume).

Règles spéciales

L'enfant elfe : Au début de chaque tour, avant d'activer un combattant, le jeune elfe est déplacé.

Le joueur ayant l'initiative lance 1D8. La pointe du triangle en haut du chiffre obtenu indique la direction de fuite du jeune elfe.

Le second joueur lance 2D10 : c'est la distance en cm qu'il parcourt en évitant tout les obstacles.

Il ne peut pas courir.

Capture : Pour capturer l'enfant elfe, il faut réaliser une action d'attaque corporelle contre l'esquive de l'enfant elfe. Si la frappe corporelle est supérieure à l'esquive, la capture est

réussie (il est possible d'effectuer des attaques combinées pour la capture, avec un bonus de 1 point par combattant tentant la capture. Si l'esquive de capture est impossible, le combattant est capturé d'office).

Une fois capturé, l'enfant reste en contact socle à socle avec le combattant. Pour passer le prisonnier à un autre combattant il faut :

- consommer l'action du combattant donneur et du combattant receveur,
- que les 2 combattants soient en contact socle à socle du prisonnier.

Libérer le prisonnier : Le prisonnier est libre quand le combattant qui le possède perd un ou plusieurs points de physique ou se retrouve hors combat.

Frapper l'enfant elfe : L'enfant dispose d'une esquive de 8 et de 6 point de physique sans armure (c'est un civil !). Il peut être attaqué au tir ou au corps à corps.

Objectif

Les hordes cherchent à capturer l'enfant elfe et lui faire quitter la table.

La partie se termine lorsqu'une horde a accompli l'objectif.

Si l'enfant meurt ou quitte la table, il y a match nul.

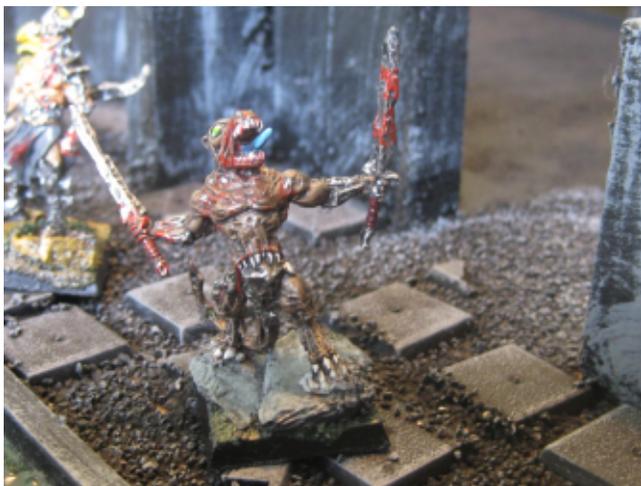
Incidence

Victoire des Abelbériens ou des Shiméiens: La horde a obtenu les informations qu'elle désirait ! Elle sait maintenant exactement où se rendre pour entamer ses recherches.

Victoires des Méléiens, des Thanigistes ou des Enchantées: La horde a privé ses ennemis des informations nécessaires à leur quête. Il faut vite trouver ces objets à leur place !

Dans tout les cas, la horde victorieuse se prépare à recevoir convenablement ses ennemis ! Le gagnant de ce scénario obtient 2 pièges pour la partie suivante.

Piège: Le joueur place deux pièges sur la table avant le déploiement des combattants. Chaque piège est un carré de 5cm de coté. Ce sont des fosses à pieux. Si un combattant tombe dedans de quelque manière que ce soit, il perd 1D10 points de physique. Les pièges ne sont pas cachés.



Scénario 4 : Fouilles

Une des hordes a repéré des vestiges de l'Ère des Lumières. Sans plus attendre, son chef ordonne de commencer la recherche d'artefacts. Malheureusement, leurs ennemis les ont suivis, prêts à s'appropriier le fruit de leurs efforts...

Décors

Au centre de la table doit se trouver une grande clairière parsemée de rochers et de ruines, ainsi que de quelques arbres. Le reste de la table doit représenter une forêt relativement dense.

Déploiement

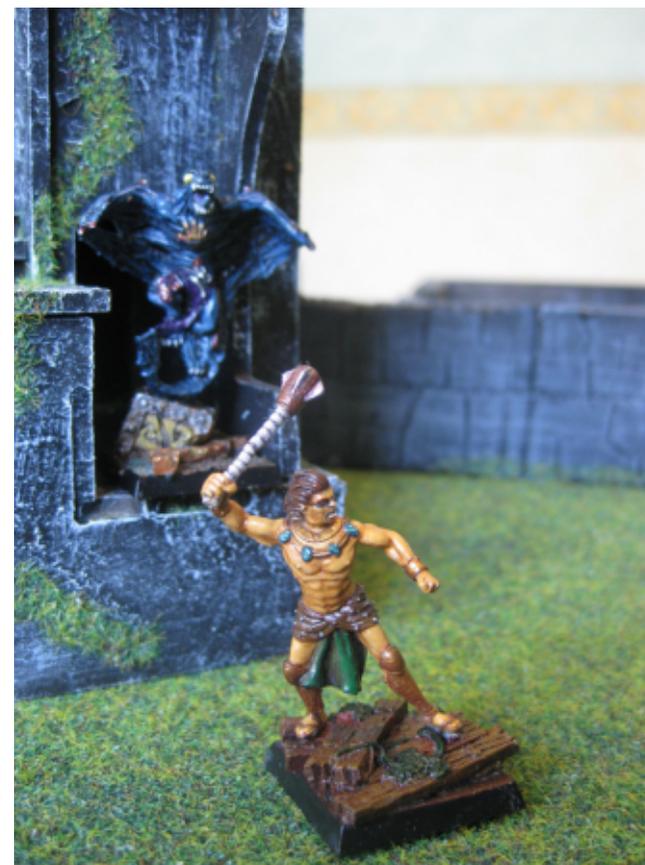
Le joueur ayant gagné la partie précédente est le joueur défenseur. L'autre joueur est l'attaquant.

Le défenseur doit obligatoirement déployer au moins la moitié de sa horde à moins de 20 cm du centre de la table. Il est le premier à déployer un combattant. Son adversaire (l'attaquant) ne peut pas se déployer à moins de 20cm du centre de la table. Le reste des règles de déploiement s'applique normalement.

Règles spéciales

La partie dure 6 tours.

Les figurines ont la possibilité de fouiller les ruines (dans la zone de 20cm autour du centre de la table). Fouiller compte comme l'action du



tour et le mouvement du combattant. Esquiver annule la fouille. Chaque fouille réussie apporte 1 point de victoire au combattant, avec un maximum de 3 points acquis par tour.

A la fin de la partie, chaque joueur gagne autant de points de victoire que ses figurines encore en état de combattre ont acquis. Le joueur attaquant gagne un bonus de 5 points s'il a autant ou plus de points de horde que le défenseur dans la zone centrale à la fin de la partie.

Objectif

Accumuler le plus de points de victoire.

Incidence

Si la horde gagnante est Méléienne, Thanigiste ou Enchantées, choisissez l'option 1 pour le dernier scénario.

Si la horde gagnante est Abelbérienne ou Shiméienne, choisissez l'option 2 pour le dernier scénario.

En cas d'égalité, le joueur ayant gagné le plus de scénario au cours de la campagne choisit son objectif.

Scénario 5 : L'avis des dieux

Un artefact se détache du lot. Plus résistant que les autres, il semble être d'une grande valeur. C'est un gros cristal de roche noire veinée de rouge qui semble légèrement pulser lorsqu'on le touche. Il est également couvert de glyphes étranges évoquant une forme plus complexe de l'écriture actuelle des Abelbériens. Le chef de la horde décide du destin de l'artefact...

Option 1 : Si la horde qui s'en est emparée est partisane des Anciens Dieux, ses dernières tentatives de destruction n'ont résulté qu'en un amoncellement d'outils brisés et une fureur grandissante du maître de horde. Celui-ci décide alors de condamner l'objet à l'oubli en le jetant dans les entrailles de la terre. Harcelée par ses poursuivants, la horde finit



tout de même par trouver une large crevasse susceptible d'engloutir à jamais le cristal honni. Reste à l'y jeter avant que l'ennemi ne s'en empare...

Option 2 : Si la horde qui a le cristal est adepte du panthéon moderne, elle n'a pas encore eu le loisir de bien étudier l'artefact, cependant il apparaît déjà qu'il possède un certain pouvoir. Il s'agit de pouvoir le mettre à profit, mais le temps presse, car la horde adverse est à ses trousses, prête à lui ravir son bien. Alors que les sages cherchent à activer la pierre, l'ennemi surgit...

Les deux hordes peuvent être identiques (Méléien vs Méléien par exemple), ou avoir le même objectif (Thanigiste vs Enchantées par exemple). Dans ce cas, la horde perdante veut retrouver l'artefact pour en tirer une gloire certaine... Ou la mort !

OPTION 1

Décor

La table doit contenir une crevasse d'une largeur d'environ 5cm sur une longueur de 10 à 20 cm, placée au plus proche du centre de la table. Le cristal doit être matérialisé par un pion de grande taille (environ 4 socles).

Déploiement

Il est interdit de se déployer à moins de 25cm de la crevasse.

Le joueur ayant gagné le scénario précédent doit obligatoirement placer le cristal à moins de 10cm de 3 de ses figurines. Si la horde se compose de moins de 3 combattants, tous les combattants doivent être à moins de 10cm du cristal.

Règles spéciales

La partie dure 6 tours.

Déplacer l'artefact: Il est possible de pousser le cristal en consommant son action, à raison de 5cm pour un nain ou un orrokeen, 4cm pour un humain ou un étranger et 3cm pour un elfe. Si plusieurs combattants poussent de concert, les distances se cumulent. Un combattant poussant le cristal peut suivre son mouvement si un autre combattant vient le pousser ensuite.

Objectifs

Le joueur ayant gagné la partie précédente doit jeter le cristal au fond de la crevasse, tandis que son adversaire doit l'en empêcher.

OPTION 2

Décors

Ce scénario se joue sur une table de 75cm par 75cm.

La partie nécessite un pion représentant le cristal (environ 4 socles de Mortebrume).

Déploiement

Le cristal est placé au centre de la table, à 5 cm du chef de horde précédemment victorieux. (Le combattant ayant la plus haute valeur en points de la horde, au choix du joueur en cas d'égalité).

Règles spéciales

Caractéristiques du cristal: le cristal dispose de 2pts d'armure et de 30 points de physique. Il n'est pas possible de l'endommager à l'aide de tirs ou de sorts. Il subit automatiquement les frappes qu'on lui inflige (distance de recul divisée par 3), il n'est pas possible de l'envoyer valser.



Activer le cristal: cela nécessite 6 jets de volonté réussis contre une difficulté de 12. Pour cela, le combattant cherchant à activer le cristal doit annoncer qu'il se concentre quand il est au contact socle à socle avec le cristal, ce qui lui consomme son action. À la fin du tour, s'il n'a pas subi de dégâts, il peut tenter son jet. Chaque jet de volonté réussi permet également au combattant de récupérer 1D6+2 points de physique.

Objectif

Le joueur ayant gagné la partie précédente tente d'activer le cristal alors que son adversaire cherche à le détruire.

Épilogue

"Après quelques lunes passées dans un havre-terre, le reste de l'expédition retourne dans leur village troglodyte. La récolte d'artefact est apportée à l'oracle. Ce dernier convie le maître de horde à la lecture rituelle. C'est la première fois pour le maître de horde qu'il est admis au coté de prestigieux chefs de clan... Dans l'abri de l'oracle, les artefacts ramenés de la dernière mission sont éparpillés devant le vieil homme.

Les yeux de l'oracle se révulsent et après un son étranglé, il commence la lecture :

"Le ciel est bleu, et les oiseaux curieux volent autour de nous... Le sol est loin en dessous, coupé d'un trait bleu profond... Le soleil

chauffe agréablement la peau. Le sol est de bois lisse et plat et une immense toile multicolore nous offre son ombre calme... Un choc, un éclat blanc et l'air vibre... Le soleil brûle et les flammes mordent les chairs ! La toile ondule, torturée par le feu... Le vent souffle de plus en plus fort sur les visages. Le sol se rapproche de plus en vite et... Argh !!"

Les yeux hagards, essoufflé, l'oracle retrouve ses esprits. Il lorgne sur son propre sang qui souille sa robe. Il renifle, tousse puis lance un crachat de sang sur le feu. "Vous avez entendu les paroles d'avant la brume, faites en sorte de les comprendre maintenant !"

Après avoir scruté les visages des chefs, il les congédie d'un geste de la main. Le maître de horde rejoint ses combattants. Autant de dangers bravés pour un charabia incompréhensible ! Comme si on pouvait côtoyer les oiseaux sur des planches de bois... L'idée est oubliée en même temps qu'il frappe d'un coup de pied dans un caillou. Il va falloir trouver quelques remplaçants pour reformer une horde convenable..."

Akei et Lord Rictus

Site officiel Mortebrume
<http://www.mortebrume.fr/>

Forum Mortebrume
<http://mortebrume.xooit.info/index.php>

Alkemy

Les machines alchimiques

par Nicolas et Olivier (Galleon)

> Forum Alkemy

<http://alkemy.webkido.com/>

Alkemy est un jeu d'escarmouche impliquant 5 à 15 figurines (selon le format de points). Il se situe dans le monde de Mornéa. Actuellement 4 peuples sont disponibles, et le rapport de bataille qui va suivre vous en présente deux : les graciles Khalimans, des félins humanoïdes raffinés inspirés de notre Moyen-Orient, et les humains du Royaume d'Avalon, qui vénèrent un arbre gigantesque, le Beathacrann, celui-ci leur accordant des symbiotes végétaux qui décuplent leur force en échange de leur protection.

Le jeu se base sur un système de Points d'Action, qui permettent aux figurines d'effectuer des actions de combat, de tir et bien d'autres choses, ainsi qu'un ingénieux système de dés de couleurs reflétant l'état de santé des figurines et qui combine des chiffres (pour déterminer la réussite d'une attaque) et des symboles (qui associés par 2, nous indiquent les dommages infligés). Le vainqueur est déterminé par les conditions de scénario, qui prévalent bien souvent sur la brutalité des combats. L'annihilation de l'adversaire entraîne d'ailleurs un match nul.

Si vous voulez en savoir plus sur le jeu, avoir des conseils tactiques, lisez les Tacticalkemy sur le forum du jeu.

La partie a été jouée en 255 points, sur le scénario des Machines Alchimiques. Celui-ci demande aux joueurs de contrôler (sur 3 paliers différents) 4 Machines ésotériques réparties sur le champ de bataille. Chaque niveau de contrôle rapporte un nombre croissant de Points de Victoire (PV), le but étant d'en obtenir 16 avant son adversaire. Les figurines sont déployées en 2 groupes égaux, dans des coins opposés.

Voici les troupes ayant participé à la bataille :

République Khalimane (jouée par Nicolas)

Araoui ibn Khalid
Iëcha bint Sorhna
Oracle de la famille Sorhna
Ghulam de la famille Suleman
Méhariste de la famille Malikh
Belluaire et 3 Khergars du désert





Zoom sur... Les Machines Alchimiques

Au nombre de quatre, elles parsèment le champ de bataille. Chacune possède une affinité pour un élément alchimique, à savoir : le Feu, l'Eau, la Terre et l'Air. Les Machines peuvent être contrôlées de 3 façons différentes. Le premier niveau de contrôle ne nécessite que la dépense d'un PA à moins d'1 pouce de la Machine. Le second, l'activation, impose aux figurines de dépenser en plus du PA une pierre alchimique correspondant à l'affinité de la Machine, qu'elles peuvent trouver en fouillant le champ de bataille (et sur un jet de dé). Enfin, seuls les Alchimistes sont capables d'éveiller ces constructions arcaniques, en dépensant également 1 PA et une pierre. Ces niveaux rapportent respectivement 1, 2 et 4 Points de Victoire.



Royaume d'Avalon (joué par Olivier)

- Chevalier-légat Garlan de Brall
- Connétable Lotharius
- Prêtre de campagne
- 3 Recrues
- 2 Arbalétriers
- 2 Novices du Temple
- 1 Rétiaire

Déploiement

Les Khalimans partaient avec un avantage, puisqu'avec deux alchimistes, ils avaient plus de chances d'éveiller les Machines (le plus haut niveau d'activation). Nicolas en a donc déployé un de chaque côté. Au moment de déterminer la nature des Machines (Eau, Terre, Air et Feu), Olivier fut ravi de constater que son alchimiste se trouvait tout près de la Machine de son affinité (la Terre).

La partie pouvait commencer...

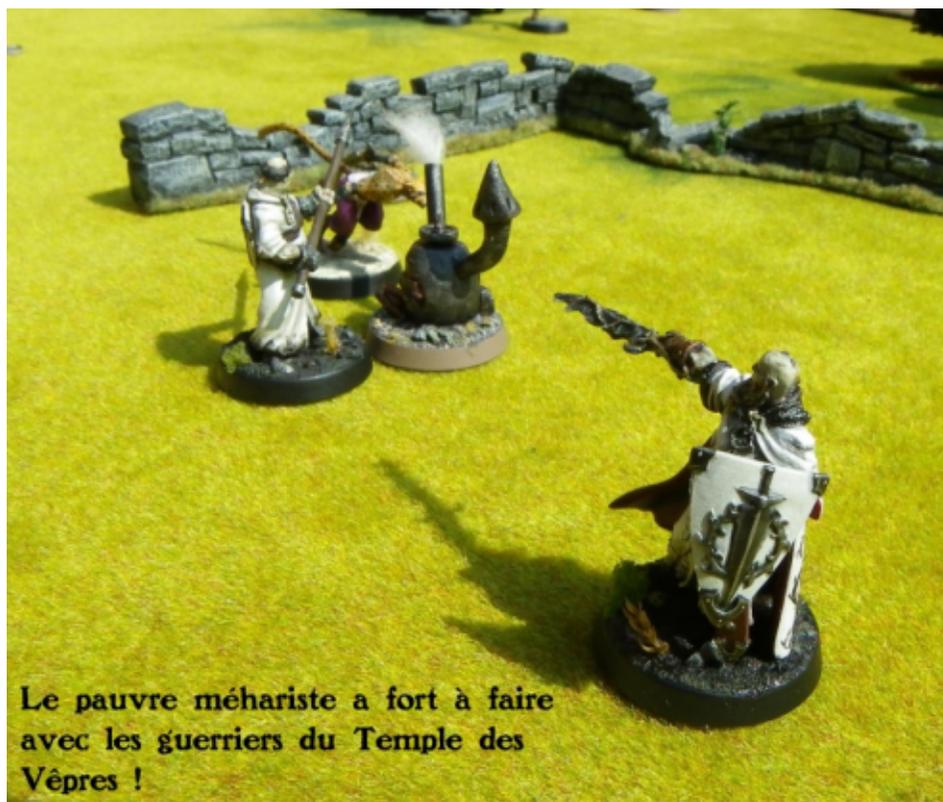


Alkemy : Les machines alchimiques

Le premier tour consiste surtout à approcher les figurines des objectifs tout en creusant le sol pour essayer de trouver des Pierres Alchimiques permettant d'activer les Machines. Araoui ajuste son arc et blesse sérieusement les deux arbalétriers, ainsi que Garlan, avant que celui-ci ne fonce vers la Machine de l'Air. Iëcha avance prudemment, en se concentrant pour pouvoir démontrer ses talents alchimiques au tour suivant. Le Prêtre de Campagne, après avoir extrait des composants d'un amas rocheux, prépare une formule alchimique : la Prière aux Pierres.

La meute de Khergars du désert se positionne pour harceler le flanc droit des Avaloniens. Va y avoir du sport...

Score : 0 - 0



Le pauvre méhariste a fort à faire avec les guerriers du Temple des Vêpres !



Iëcha vient audacieusement contester la Machine de l'Air au Chevalier-légit

ALKEMY



Nicolas remporte le jet d'Initiative du second tour, et active aussitôt les khergars. Deux d'entre eux chargent le Prêtre de Campagne, et le dernier part s'occuper du Novice tout proche. À sa grande surprise, le Prêtre réagit prestement et parvient à mettre une des deux bêtes en État Grave, avant de subir 3 DOM. À la fin du combat, le Prêtre est miraculeusement en vie avec un unique PV ! L'autre combat se conclut par la mort du Khergar des mains d'un Novice à l'agonie (État Critique). Non loin de là, le Connétable charge le méhariste qui devait se croire à l'abri derrière la Machine Feu. Bien mal lui en prit : malgré les 3 DOM infligés à Lotharius, il meurt sous le premier coup d'épée du Templier. Cela lui laisse le champ libre pour trouver une Pierre de Feu et activer la Machine.

Iëcha, de son côté, invoque un Cimeterre Alchimique et s'élançe courageusement vers le Chef des Avaloniens. Celui-ci tente de Parer l'attaque de la gracieuse Alchimiste, sans succès : il subit 5 DOM. Avec son dernier PA, Iëcha attaque à nouveau mais ne passe pas l'armure du



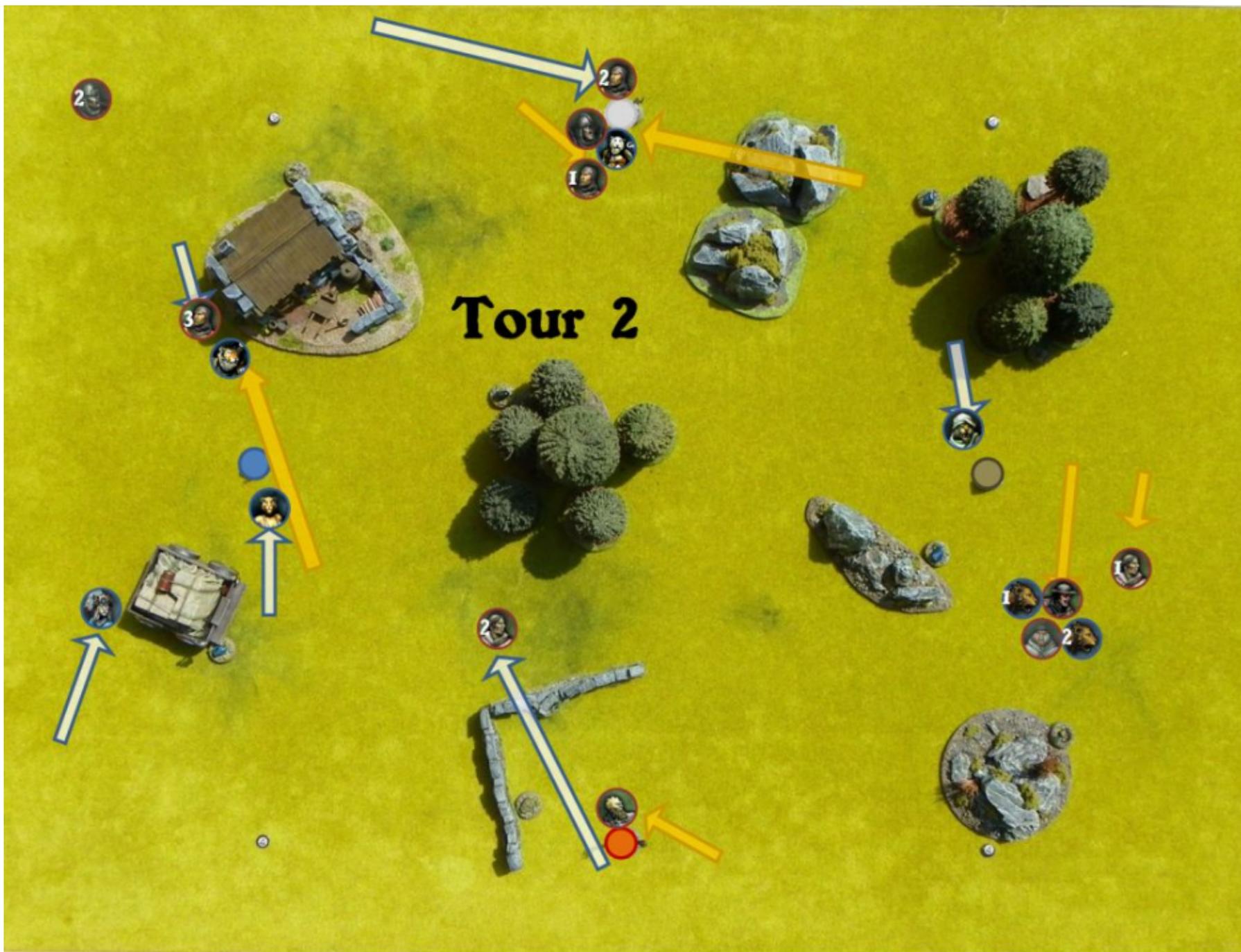
guerrier colossal qui lui enlève 3 PV (et son Cimeterre) en réponse. Elle en perdra 3 autres suite à la charge d'une Recrue. Garlan a encore 2 PA, il active la Machine Air avec une Pierre fraîchement découverte.

L'Oracle éveille la Machine Eau, et le Belluaire active celle de la Terre.

Une autre recrue s'approche de la Machine Eau, mais se fait charger par le Ghulam qui lui inflige 6 DOM. Araoui continue son pilonnage, tue le premier arbalétrier et blesse à nouveau le deuxième. Ce dernier tire alors sur le Ghulam en combat avec la Recrue et lui rend la monnaie de sa pièce : le Ghulam rate deux fois son jet de couvert (octroyé par le corps-à-corps) et passe en État Grave.

Enfin, le Rétiaire se mêle au combat entre les Khergars et le Prêtre agonisant, les enchevêtre tous les deux et les blesse gravement.

Score : 6 - 4 pour les Khalimans



Zoom sur...

Le Cimenterre Alchimique

Iëcha bint Sorhna est une talentueuse évocatrice, c'est-à-dire qu'elle sait faire apparaître une multitude d'objets ou de créatures qui l'aident dans ses tâches quotidiennes et dans ses trances de contemplation du Futur. Elle apprécie tout particulièrement d'invoquer un long cimenterre aux reflets bleutés, qui décuple les capacités de sa porteuse. Son tableau de DOM est boosté (elle fait alors de 4 à 6 DOM par attaque), elle a un dé de bonus pour chacun de ses jets de combat, et, cerise sur le gâteau, le cimenterre ne disparaît qu'à la fin du tour où Iëcha a été blessée. Elle peut donc entre temps faire un carnage ! L'inconvénient c'est que la formule nécessite d'arriver au niveau de Concentration 3 (donc 3 PA à dépenser pour cela) pour être lancée.



Le jet d'Esprit pour déterminer quel camp aurait l'initiative fut encore remporté par les Khalimans. Nicolas sait que Iëcha est en danger, il l'active donc immédiatement pour neutraliser la Machine de l'Air, et en prendre le contrôle dans la foulée. Elle inflige enfin 2 DOM à la recrue en contact avec elle.

Olivier active alors le Rétiaire qui tue les 2 Khergars, ce qui sauve le Prêtre. Mais son répit est de courte durée car le Belluaire, probablement furieux d'avoir perdu ses bêtes favorites, charge l'homme d'église qui meurt sous ses coups de fouet.

Araoui, de son côté, tue le dernier Arbalétrier et se met en position pour cibler sa prochaine victime, un Novice du Temple. Mais il ne parvient pas à le blesser. Celui-ci fonce alors sur l'Oracle, qui malgré ses dons de Présience, perd 3 PV et un niveau de concentration.



La pauvre évocatrice se retrouve encerclée...

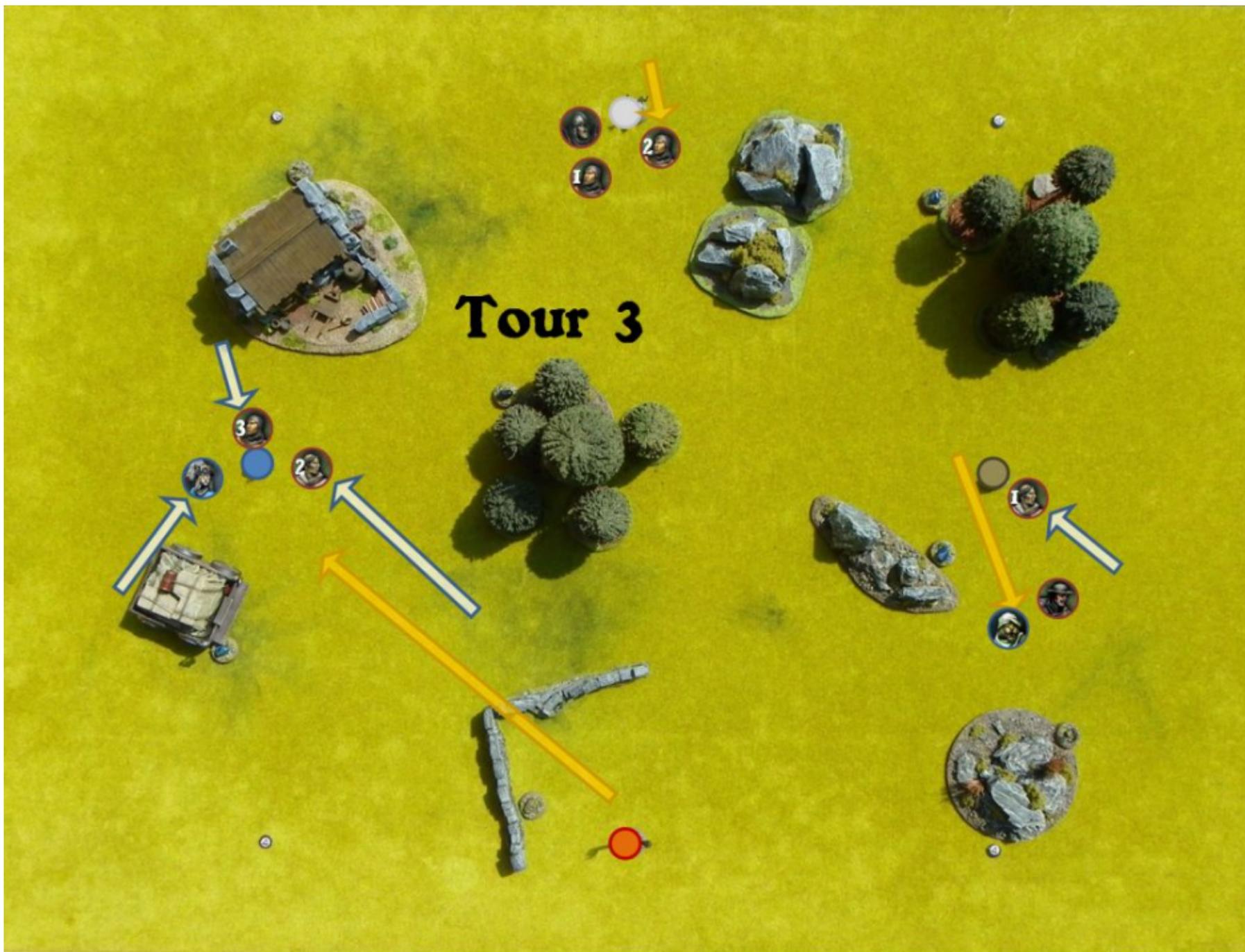
Tours 2 et 3

| | Khalimans | Avaloniens |
|-------|-------------|------------|
| Air | contrôle | contrôle |
| | a activé | a activé ✗ |
| | a éveillé | a éveillé |
| Eau | contrôle | contrôle |
| | a activé | a activé |
| | a éveillé ✗ | a éveillé |
| Terre | contrôle | contrôle |
| | a activé ✗ | a activé |
| | a éveillé | a éveillé |
| Feu | contrôle | contrôle |
| | a activé | a activé ✗ |
| | a éveillé | a éveillé |

La suite du combat entre le Ghulam et la Recrue se solde par la mort du premier, mais la Recrue est mal en point.

Olivier déclare alors un combat avec Garlan sur une Iëcha inactive qui ne peut que serrer les fesses. Cela ne sera pas suffisant... Débarrassé de ce problème, Garlan en profite pour réactiver la Machine Air, qu'une Recrue avait précédemment désactivée.

Score : 12 – 8 pour les Khalimans



Avalon reprend l'initiative au tour 4, ce qui sonne le glas de l'Oracle (des mains de Lotharius). Araoui se venge, mais doit utiliser ses 4 PA pour neutraliser cette menace, ce qui permet au Novice de désactiver la Machine Eau. À l'opposé, l'autre Novice désactive celle de la Terre. Le Belluaire et le Rétiaire s'échangent des amabilités.

Score : 12 - 12



Tour 4

| | Khalimans | Avaloniens |
|--------------|-----------|------------|
| Air | contrôle | contrôle |
| | a activé | a activé ✘ |
| | a éveillé | a éveillé |
| Eau | contrôle | contrôle |
| | a activé | a activé |
| | a éveillé | a éveillé |
| Terre | contrôle | contrôle |
| | a activé | a activé |
| | a éveillé | a éveillé |
| Feu | contrôle | contrôle |
| | a activé | a activé ✘ |
| | a éveillé | a éveillé |

Le dernier tour sera une formalité pour les Humains, Araoui tombant sous les coups d'un Novice, l'autre activant la Machine Terre. Le Belluaire tue le Rétiaire, mais il est le seul survivant Khaliman ! La victoire revient à Avalon.

Score : 18 - 12 pour Avalon.

Tour 5

| | Khalimans | Avaloniens |
|--------------|-----------|------------|
| Air | contrôle | contrôle |
| | a activé | a activé ✘ |
| | a éveillé | a éveillé |
| Eau | contrôle | contrôle |
| | a activé | a activé |
| | a éveillé | a éveillé |
| Terre | contrôle | contrôle |
| | a activé | a activé ✘ |
| | a éveillé | a éveillé |
| Feu | contrôle | contrôle |
| | a activé | a activé ✘ |
| | a éveillé | a éveillé |

L'Avis des joueurs

Nico : Et bien loupé ! Tout s'annonçait pour le mieux, j'avais un alchimiste de plus qu'Olivier, donc de bonnes chances d'éveiller des Machines. Mais j'ai dû faire face au classique dilemme, à savoir comment utiliser Iëcha ? Elle s'est retrouvée face à cette grosse brute de

Garlan, et son alchimie offensive a fait des merveilles (même si elle n'a pas survécu), ce qui fait qu'elle a subi le scénario. Les Khergars m'ont un peu déçu, car ils n'ont pas rempli leur mission : réduire au silence l'alchimiste adverse. C'est leur dresseur qui a dû finir le travail. Araoui a fait un début de partie tonitruant, en jouant à la mitrailleuse sur patte. Et puis par la suite tout est allé de travers, ce

qui a provoqué sa mort. Bref, 2-3 petites erreurs, quelques coups de malchance, et la victoire me passait sous le nez...

Bravo à mon adversaire qui a parfaitement géré son affaire !

Olivier : Ouch ! Il s'en est fallu de peu ! La partie a été bien plus serrée que ce que ne laisse penser le champ de bataille à la fin de la partie. J'ai eu plusieurs moments de frayeur, comme la charge de Iëcha sur Garlan, ou celle des toutous sur mon bedonnant homme d'église, qui a bien failli y passer ! J'ai dans un premier temps pas mal subi, et j'ai couru après le score les 3 premiers tours. Et puis Lotharius et ses Novices s'en sont mêlés, et la vapeur s'est inversée. Araoui m'a fait souffrir, j'ai donc été ravi de le voir quitter la table ! Les recrues ont été particulièrement décevantes, sauf celle qui a miraculeusement survécu à la charge d'un Ghulam énervé. Mais bon, à 10 points pièce, je suppose qu'on ne peut pas en attendre des miracles à chaque fois...

Alors Nico, à quand la revanche ?



Et à droite c'est le Belluaire !

Forum Alkemy

<http://alkemy.webkido.com/index.php>

Studio 38

<http://www.figurines-studio38.com/ALKEMY.html>

"We want a shrubbery !"

Ce tutoriel est initialement paru en feuilleton dans les pages de mon blog mais pour éviter de devoir fouiller les messages il m'a semblé intéressant d'en publier un résumé dans le Blogurizine, c'est plus pratique. C'est parti pour la recette de cuisine !

Pour une vingtaine d'arbres, il vous faudra les ingrédients suivants :

- 2m de câble VHF/HiFi en cuivre de section 6mm²
- 500g de plâtre
- 500g de sablon
- un gros pot de colle PVA (colle à bois blanche)
- 100g de farine de blé
- eau
- un vieux calendrier en carton fort
- gouaches bleue, rouge, jaune, marron, verte et noire
- de la mousse à coussin
- de la colle contact néoprène
- de l'acétone

Et l'outillage adapté :

- une pince d'électricien
- un cutter
- un couteau de modéliste

- une règle plate graduée
- une baguette pour mélanger (dénommée ci-après "touillette")
- quelques bouteilles d'eau en plastique de 1.5l
- une cuillère à soupe
- des brucelles
- une grande plaque de carton verni ou, mieux, de plastique (un vieux calendrier fera aussi l'affaire)
- une pince à épiler
- des bacs à glace vides
- de l'essuie-tout
- du film alimentaire étirable
- un vieux pinceau

Comme d'habitude, vous veillerez à respecter les précautions d'emploi de toutes ces choses coupantes, perçantes, collantes et volatiles.

Préparation des armatures

À l'aide de la pince, coupez une longueur de câble de 10-12cm. Avec le cutter, séparez la gaine en deux. Puis sur chaque moitié, pratiquez une incision sur 2-3cm à l'aide du couteau de modélisme. Sortez les fils de cuivre. Incisez ensuite la gaine sur toute la longueur. Saisissez les fils et tirez doucement pour faire sortir le toron de fils de cuivre de sa gaine.

par Sandchaser

> Sandchaser

<http://sandchaser.blogspot.com/>

Ensuite commence la mise en forme de l'armature. À 2cm d'une extrémité, faites une torsade avec les fils, il s'agira de la base du tronc de l'arbre. Séparez l'extrémité courte en 3, 4 ou 5 torons à peu près égaux et torsadez les un par un pour faire les racines de l'arbre. Séparez l'autre extrémité en 2 ou 3 ou 4 torons et torsadez les pour créer les branches maîtresses de la ramure de l'arbre. Ça doit donner quelque chose comme ça :



Séparez chaque "branche" en 2 ou 3 ramifications et répétez le processus jusqu'à vous retrouver avec 2cm de fil aux extrémités.

"We want a shrubbery !"

Repliez ensuite chaque extrémité sur elle-même, pincez et torsadez de façon à faire une petite boucle. Vous devriez obtenir quelque chose comme ça :



Habillage de l'armature

À l'aide du cutter, découpez le fond de la bouteille en plastique à la moitié de sa hauteur.

Dans le fond de la bouteille, mélangez 6 cuillères à soupe de plâtre, 6 cuillère à soupe de colle PVA, 2 cuillères à soupe de farine et mouillez avec de l'eau à hauteur du mélange. A l'aide de la "touillette" et de vos muscles vifs, imprimez à ce mélange un mouvement tournant jusqu'à obtention d'une pâte homogène sans grumeaux. Voilà, si vous êtes arrivés là, bravo, vous possédez désormais les compétences pour faire de la pâte à crêpe.

Testez ensuite votre mélange. Il ne doit ni être trop liquide, ni trop pâteux. Nettoyez la "touillette", plongez là dans le mélange et sortez la promptement. Le mélange doit opposer une résistance et aucune goutte de doit tomber de la "touillette". Si besoin ajoutez de l'eau ou du plâtre en petite quantité jusqu'à obtenir la consistance adéquate. Ensuite, ajoutez 4 grosses gouttes de gouache marron pour une grosse goutte de gouache noire afin de teinter ce mélange dans la masse.

Au moyen des brucelles, plongez lentement chaque arbre dans le mélange en faisant en sorte que le mélange entoure bien le squelette de fil de cuivre. Retirez le aussi lentement et posez le sur la plaque pour le séchage. Normalement, si le mélange est correct, il ne devrait pas goutter.

Laissez sécher pendant 2 jours. En photo, ça donne ça :



Montage

Dans le carton fort, découpez des socles de forme arrondie assez grands pour d'un arbre tienne dessus et que l'ensemble soit assez stable pour une table de jeu.

Coupez une autre bouteille en plastique à mi-hauteur en faisant attention à vos doigts. Mélangez-y dans cet ordre : deux mesures de sable fin, deux mesures de plâtre, une mesure de colle et une mesure d'eau. Et on touille. La touillette se doit d'être solide sinon elle casse à cause de la viscosité du mélange qui augmente quand on tourne.

Si le mélange est trop fluide, ajoutez du plâtre (pas trop). Une fois que c'est bien épais, bien homogène et qu'il n'y a plus de grumeau, teintez dans la masse avec une grosse goutte de peinture noire pour 4 grosses gouttes de peinture verte et re-mélangez bien.

Avec une petite cuiller (ou un outil de sculpture), déposez un peu de mélange sur chacun des socles en carton et étalez bien jusqu'au bord. Inutile d'en mettre des tonnes. Une fois la couche bien étalée, on prend un arbre (ou deux) et on le place très lentement et très délicatement sur le socle, il va s'enfoncer naturellement par gravité, pas besoin d'appuyer comme un malade. mettez de côté, ça va sécher tranquillement pendant une nuit. Répétez la procédure pour chaque arbre.



Peinture

Peignez les arbres si vous voulez et décidez le socle à votre convenance. Laissez courir votre imagination !

Pour ma part, j'ai peint le tronc en Brun Sauvage, je l'ai passé à la lasure Chêne Clair. Le socle a été repris en vert foncé et brossé en deux fois vers un vert clair.

Fabrication du flochage

Avec la pince à épiler, commencez par faire des miettes de mousse, de petites miettes. Alors, c'est lent et c'est agaçant mais c'est primordial sinon ça ne va pas coller aux branches.

Ensuite, mélangez bien la gouache avec la touillette et versez dans les bacs à glace pour faire les mélanges. Vous aurez besoin d'un minimum de deux teintes de vert, un vert profond et un vert clair. Le vert profond c'est 2 parts de jaune pour 3 parts de bleu avec deux

cuillères de rouge pour désaturer, le vert clair c'est jaune et bleu à 50/50 plus une cuiller de rouge. Touillez bien, ajoutez deux gouttes de produit vaisselle et un peu d'eau. Là encore, faites marcher votre imagination pour les couleurs, tons printaniers ou automnaux, tout est possible !

Ensuite, incorporez les miettes de mousse à la peinture et mélangez bien avec la cuiller pour que tous les bouts de mousse absorbent la peinture. Au besoin, ajoutez des bouts de mousse pour bien absorber tout le liquide. Mettez ensuite les bacs dehors au soleil ou devant un radiateur pour faire sécher le flochage.

Pour accélérer le séchage, vous pouvez aussi étaler un morceau de film étirable sur un calendrier et placer cet cadre improvisé dans une cagette en carton. Le film sert à ce que le flochage n'adhère pas au carton.



Finition

Badigeonnez à la brosse plate la colle contact sur le haut des branches. Préparez 2-3 arbres au coup, laissez la colle sécher un peu. Ensuite, plongez chaque arbre dans un bac à glace rempli de flochage. Agitez pour enlever les morceaux qui ne collent pas bien et qui finiront de toute manière par partir et laissez sécher chaque "bosquet" 24 heures.



Now you have a shrubbery !

Sandchaser

Un autre tuto arbres
<http://www.miniend.com/ftopic-345.html>

Un autre tuto flochage
<http://www.miniend.com/ftopic-320.html>

Un vieux rêve hobby devenu réalité...

par Kushikatsu

> À la santé des p'tites gurines
<http://ptitesgurines.canalblog.com>

Je ne sais pas si cela est dû aux nombreux films de cape et d'épée vus durant ma jeunesse, mais le 17ème siècle ; ses longs conflits et ses costumes extravagants ; ont toujours accaparé mon attention. Même si cela fait une bonne quinzaine d'années que je pousse du « plomb » avec plusieurs jeux et univers à mon actif, mon intérêt pour cette période fut ravivé en fréquentant assidument le WAB Portal : un forum énergique regroupant une foule de passionnés de figurines historiques avec les règles universellement connues de Warhammer Historical Wargames.

En effet, apprenant sur le forum qu'un tournoi sur le 17ème siècle était organisé en février 2011 et ayant littéralement dévoré des yeux la galerie de figurines superbement peintes, je décidais de me lancer dans ce projet qui me tenait à cœur depuis un sacré bout de temps ! Mon livre intitulé « Warhammer English Civil War » en main, la souris de l'ordi dans l'autre, en quelques clics je me commandais une multitude de figurine pour me bâtir une force de Parlementaires « début de guerre » avec à sa tête la superbe figurine du Comte d'Essex de chez Warlord Games !

Mon projet fut tout simple : suivant le format décidé par les organisateurs du tournoi 17ème siècle à Surveilliers (près de Paris) à savoir 1600pts d'armée issue d'un recueil de listes modifiées historiquement par notre groupe de passionnés du Wab Portal. De plus, afin de me tenir motivé et aussi pour dynamiser un peu plus le forum, je proposais l'idée d'un Choix des Armes (projet figurinique de groupe ayant pour objectif de monter et de peindre une armée durant un temps défini à l'avance et de

régulièrement montrer l'avancement du projet auprès des autres participants) des forumeurs en ayant au préalable tâté le terrain via le biais d'un petit sondage qui s'avéra plus que positif ! Ainsi donc, plusieurs camarades plus que sympathiques et possédant un excellent coup de pinceau, me rejoignirent afin de monter et de peindre leur armée provenant de plusieurs époques différentes avec pêle-mêle : des Vikings ; des Grecs ; des Moscovites et j'en passe.



Tower Hamlet Trayned Bands Regiment of Foote



Earl of Essex, Major General de l'armée du Parlement

Le but de ce projet était de monter et de peindre une armée en 6 mois pour pouvoir la jouer lors du tournoi de Survilliers. Gardant cela dans un coin de ma tête, je m'attélais à la tâche ; qui s'avéra assez ardue ; en me concoctant un emploi du temps « peinture » et ce au quotidien même après le boulot !

J'avais tout de même plusieurs lignes directrices sur lesquelles j'ai fixé mon attention à savoir :

- Se faire plaisir lors de la peinture des figurines en donnant le meilleur de moi-même en se fixant des contraintes « temps » et du respect de celles-ci (pas plus de 40mn par fantassin par exemple ou 1h30 par cavalier et sa monture)

- Respect de l'historicité sans non plus tomber dans l'extrême

- Faire une liste d'armée avec beaucoup d'unités différentes pour varier les plaisirs peinture

Maintenant que les explications sont faites, nous allons passer dans le vif du sujet !

Les figurines

J'ai choisi la marque Warlord Games car cette jeune et très dynamique marque britannique offre un catalogue assez ahurissant de troupes en tout genre avec des boîtes de figurines modulable en plastique offrant un excellent

rapport qualité/prix et la possibilité de varier les poses des personnages. De plus, sa gamme de personnages historiques s'étoffant de plus en plus je n'ai pas pu résister à l'envie de m'acheter la magnifique figurine du Comte d'Essex pour la placer à la tête de l'armée ! Warlord, ne disposant malheureusement que d'un seul exemplaire de canon « saker » (canon moyen) je suis allé fouiner du côté des Frères Perry en leur commandant une des leurs et des piquiers supplémentaires pour ma future armée à 2000pts car les figurines de ces deux marques sont entièrement compatibles pour notre plus grand bonheur !



Saker de l'armée du Parlement



Régiment de Cavalerie du Parlement



Earl of Essex his Regiment of Foote

La liste d'armée

Armée de Parlementaires de 1600pts

Pour la liste d'armée, j'ai voulu représenter une armée typique de la période sans optimisation.

Commandement

- Major General Earl of Essex : cuirasse / paire de pistolets / commandement à 9

Lifeguard

- 6 trotteurs élités avec cuirasse / état-major complet

Cavalerie

- 15 Galopeurs vétérans / armure lourde / état-major complet (excellente unité de charge contre de la cavalerie)

- 10 Dragons expérimentés

Infanterie

- Earl of Essex regiment of foote :
16 piquiers expérimentés
20 mousquetaires expérimentés
Etat major complet

- Tower Hamlets Trayned Bands :
16 piquiers expérimentés
20 mousquetaires expérimentés
Etat major complet

Parc d'artillerie

- 1 Saker + 4 servants
- 1 Saker + 4 servants

Le montage

Pas vraiment de souci à ce niveau là tant la finesse et l'excellente qualité des kits plastiques et des figurines métal sont un régal pour le modéliste et le peintre que je suis. J'ai juste eu quelques petits défauts de moulage sur plusieurs piques (la pièce est normalement en une seule partie sur la grappe mais il y avait un « trou » sur plusieurs des miennes dont il a fallu retailler et coller les deux extrémités ensemble). Mais sinon rien de grave ni de mauvaises surprises : impeccable !



maintenir la cadence car j'avais en tout 146 figurines à peindre (chevaux compris parce que mine de rien nos amis équidés sont bien des figurines à peindre !).

La peinture

Un Choix des Armes n'est pas du tout une mince affaire il a été nécessaire de bien planifier la peinture des unités sur six mois. Le plus important dans ce type de projet ayant une réalisation dans le temps est de peindre régulièrement en essayant le plus possible de

J'ai donc segmenté mon travail en alternant la peinture des différentes unités afin de casser la monotonie qui ne manquera pas d'arriver. Le Comte d'Essex fut la toute première figurine à être peinte car mon pinceau souffrait d'une attirance toute particulière à l'envie de le peindre ! J'ai poursuivi avec la cavalerie avec les 15 Galopeurs (peints en deux parties une



avant et une après l'infanterie) puis toute l'infanterie. Une fois les piétons finis, j'ai réalisé un saker et ses servants suivi des Lifeguard puis l'autre pièce d'artillerie pour finir avec les Dragons. Le Comte d'Essex fut la toute première figurine à être peinte car mon pinceau souffrait d'une attirance toute particulière à l'envie de le peindre !

Ce dont j'ai le plus aimé lors de la peinture de l'armée fut la diversité des uniformes de cette époque et les nombreux chevaux. J'ai une grande passion pour ces derniers et j'ai essayé tant bien que mal à ce que chaque robe de cheval soit unique avec des variations de teintes subtiles.

Pour la peinture des figurines de l'armée, j'ai utilisé de la sous-couche blanche Citadel Games Workshop ainsi que les peintures de la même marque sauf le blanc et le noir de la marque Prince August/Model Color car les pots sont munis de pipettes super pratiques pour doser les mélanges.

Au sujet des pinceaux je n'en utilise que trois tous de marque Citadel :

- Un Basecoat pour toutes les couches de base
- Un Standard pour les dégradés et les détails comme les yeux etc...
- Un Wash Brush (pinceau à lavis) pour les lavis

J'ai procédé à chaque fois de la même façon : Je travaille toujours avec des peintures très diluées qui me permettent d'avoir une bonne base uniforme et de pouvoir faire des dégradés



subtils. Une fois la sous-couche appliquée, la couche de base est passée en deux fois. Puis je « bombarde » la zone de lavis Citadel Games Workshop puis dégradés en reprenant la couleur de la couche de base suivi de la teinte suivante dans le nuancier. (par exemple : Mechrite Red en base + lavis de Badab Black + Mechrite red + Blood Red + mélange de Blood Red avec du Iyanden Darksun)

Pour la petite histoire, j'ai fini la peinture de toutes les figurines et leur socle respectif la veille de partir au tournoi. Cependant, le flochage quand à lui s'est terminé le matin de l'évènement !!



L'épreuve du feu

Ce fut un excellent moment. Je n'avais encore jamais joué à WAB 2 et même si je me suis pas mal emmêlé les pinceaux au niveau des règles (je joue beaucoup à Warhammer V8) je me suis super bien amusé ! Mes compagnons de jeu furent très sympathiques et j'ai appris énormément de choses tant sur le plan du jeu que de l'historique avec plusieurs armées très exotiques comme des Ottomans ! Le bilan du week-end : 1 victoire contre des Moscovites et deux défaites contre des Français et des Lorrains. Ma poisse aux dés s'est une nouvelle fois illustrée avec une dizaine de Misfire ! pour mon artillerie...

La dernière bataille fut une énorme partie multijoueurs en deux camps : les Catholiques et les Protestants avec 4 armées de chaque côté ! Des centaines de magnifiques figurines sur la table, du fun à gogo, bref un excellent moment où il y eu de nombreuses tranches de rigolades !

Conclusion

Ainsi prend fin cet article sur mon Choix des Armes. Ce fut une excellente expérience figurinique et un projet mené à son terme. J'avoue qu'il y eu plusieurs périodes de « stress » et que j'ai du batailler dur pour boucler la peinture de toute l'armée avec même des sessions peinture lors des pauses déjeuner au boulot ! Même si ce fut fatiguant, je n'hésiterai pas une seule seconde à me relancer une nouvelle fois dans ce genre de projet avec pourquoi pas mon armée de Hussites en 28mm pour Warhammer Ancient Battle !

Kushikatsu

Remerciements à :

- Hobby One, pour ses superbes photos de mon armée en action sur le champ de bataille.
- tous les membres du WAB Portal pour leur soutien et leurs précieux conseils.
- ma fiancée chérie qui m'a gentiment « libérée » de certaines tâches quotidiennes pour mener à bien ce projet.

Warhammer Historical
<http://www.warhammer-historical.com>

WAB Portal
<http://wab-portal.forumperso.com>

Warlord Games
<http://www.warlordgames.com>



Régiment de dragons



Les mêmes mais à pied !

Un petit tutoriel peinture

La figurine prête à recevoir les premiers aplats :



Vous remarquerez surement qu'une autre figurine que celle ci-dessus sera utilisée tout le long du tutorial pour la simple et bonne raison que, désirant montrer le traitement du visage, je me suis aperçu que la figurine étant affublée d'un "lobster pot" quasi intégral cela ne me faciliterait pas la tâche ^^

Premières couches de base (sauf précisé, deux couches diluées de la teinte pour un meilleur rendu) :



- * robe du cheval et chevelure : Bestial Brown
- * sabots : Khemri Brown
- * crinière et queue : Kommando Khaki
- * rênes, harnachement et chapeau de feutre: noir
- * tapis de selle : Fiery Orange
- * bottes et étuis à pistolet : Scorched Brown
- * baudrier : Snakebite Leather
- * buffcoat : Iyanden Darksun
- * métaux : Boltgun Metal

Un vieux rêve hobby devenu réalité...

Une fois sec : lavis général sur la figurine ! Lavis over the the whole model !

Reprise des teintes de bases en évitant les creux :



- * robe du cheval et chevelure : Badab Black en deux passages. le deuxième en insistant surtout dans les creux
- * sabots : Devlan Mud
- * crinière et queue : Devlan Mud
- * rênes, harnachement et chapeau : aucun^^
- * tapis de selle : Devlan Mud
- * bottes et étuis à pistolet : Badab Black
- * baudrier : Devlan Mud
- * buffcoat : Devlan Mud
- * métaux : Badab Black

- * robe du cheval et chevelure : Bestial Brown
- * sabots : Khemri Brown
- * crinière et queue : Kommando Khaki
- * rênes, harnachement et chapeau de feutre : noir
- * tapis de selle : Fiery Orange
- * bottes et étuis à pistolet : Scorched Brown
- * baudrier : Snakebite Leather
- * buffcoat : Iyanden Darksun
- * métaux : Boltgun Metal

Un vieux rêve hobby devenu réalité...

Éclaircissements progressifs (mélange de peinture très dilué) :



- * robe du cheval et chevelure : 3 volume de Bestial Brown pour 1 de Bleached Bone 3/1
- * sabots : Kommando khaki
- * crinière et queue : Kommando Khaki + Bleached Bone 1/1
- * rênes, harnachement et chapeau de feutre : noir + Codex Grey 1/2
- * tapis de selle : Fiery Orange + blanc 2/1
- * bottes et étuis à pistolet : Scorched Brown + Bestial Brown 1/1
- * baudrier : Snakebite Leather + Bleached Bone 2/1
- * buffcoat : Iyanden Darksun + Bleached Bone 2/1
- * métaux : Mithril Silver très dilué suivi de cette même teinte en dilution normale (je trouve que cette technique marche bien et fait "briller" les pièces en métal)

Une vue de l'autre face de la figurine :



La trompette est traitée avec une base de Dwarf Bronze en deux passages suivis d'un lavis de Devlan Mud puis reprise de la couleur de base en y ajoutant toujours plus de Mithril Silver en dégradés.

Un vieux rêve hobby devenu réalité...

La figurine terminée avec une dernière phase d'éclaircissements, intensifs cette-fois ci :



- * robe du cheval et chevelure : Bestial Brown + Bleached Bone 2/1 (si 1/1 je trouve que cela fait trop clair)
- * sabots : Bleached Bone pur sur les "arêtes"
- * crinière et queue : Bleached Bone pur en brosse
- * rênes, harnachement et chapeau de feutre : Codec Grey pur
- * tapis de selle : Fiery Orange + blanc 1/1
- * bottes et étuis à pistolet : Bestial Brown pur (très léger)
- * baudrier : Snakebite Leather + Bleached Bone 1/1
- * buffcoat : Iyanden Dark Sun + Bleached Bone 1/1 puis Bleached Bone pur
- * métaux : dernier point de Mithril Silver sur les arêtes

L'autre face de la pièce :



Le tissu de la trompette a été traité avec une base de Mechrite Red en deux couches suivis d'un lavis de Badab Black puis reprise de la couleur de base. enfin dégradés de Mechrite Red + Blood Red 1/1 puis Blood Red pur puis ajout d'une pointe de blanc.

Un vieux rêve hobby devenu réalité...

Passons si vous le voulez bien à la peinture du visage (c'est ce que je préfère^^) avec cette tête assez patibulaire et burinée de notre ami parlementaire. Je suis navré pour la qualité des photos qui vont suivre mais je dois modifier mon "photomatonfigos" ^^



Base de Dwarf Flesh en trois couches très diluées puis lavis d'Ogryn Flesh en deux passages.



Reprise de la couleur de base en évitant les creux puis lavis de Baal Red autour des yeux du nez pour renforcer le contraste.

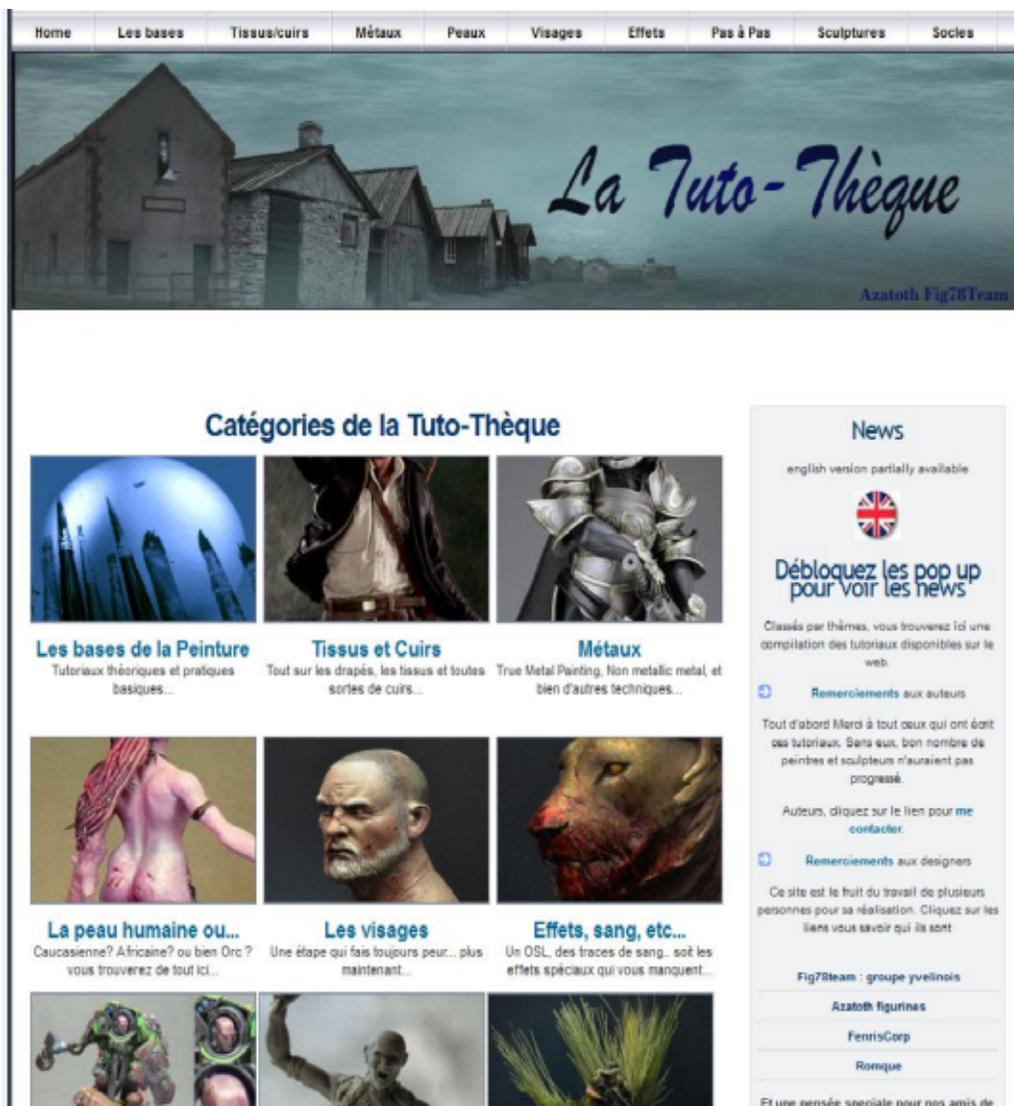


Dégradés de Dwarf Flesh et de Blanc pour finir par une dernière éclaircissement de 1/1.



Travail des yeux (faut pas avoir la tremblote^^) puis on l'affuble d'une barbe de 3 jours histoire de lui donner un peu de personnalité. barbe en Codex Grey suivi d'un lavis léger de Badab Black dans les creux. Enfin on termine avec un léger dégradé fait d'un mélange de Codex Grey + Dwarf Fesh puis en y ajoutant un peu de blanc...

Un site pour les lier la Tuto-thèque



Le principe

Les tutos présents sur le web nous ont tous aidé à un moment ou à un autre, mais tout est disséminé et difficile à trouver. La tuto-thèque est un site qui regroupe et classe les tutos existants, par catégories, en donnant le lien pour accéder au site/blog de l'auteur.

Il s'agit en fait d'un gigantesque annuaire de tous les tutos présents sur le Web.

Vous connaissez un tuto extraordinaire ou vous en avez publié un sur votre site ou sur votre forum préféré ? Contactez les responsables du site afin d'enrichir la base de données.

Il s'agit de plus d'une bonne occasion pour réviser ses classiques ou pour retrouver une astuce "qu'on a déjà vu quelque part mais qu'on n'arrive plus à retrouver"...

La Tuto-thèque

<http://perso.numericable.fr/tutothequefig78/>

Déchéance et remotivation figurinistique

par Belisarius

> Jeux de Figs
<http://jeuxdefigs.fr>

Fin des vacances, reprise du travail, rentrée des enfants, obligations familiales, vie professionnelle intense, sollicitations diverses... la période actuelle est souvent liée à une baisse de motivation figurinistique qui a tendance à s'éterniser. N'importe que prétexte est bon à nous tenir éloigné de nos pinceaux et de nos petits morceaux de métal/plastique/résine...

Faut-il invoquer la fatalité et se résigner ou tenter de combattre cette apathie hobbyistique ? Passage en revue de quelques pistes en gardant à l'esprit que la recette magique universelle n'existe pas...

Du changement ?

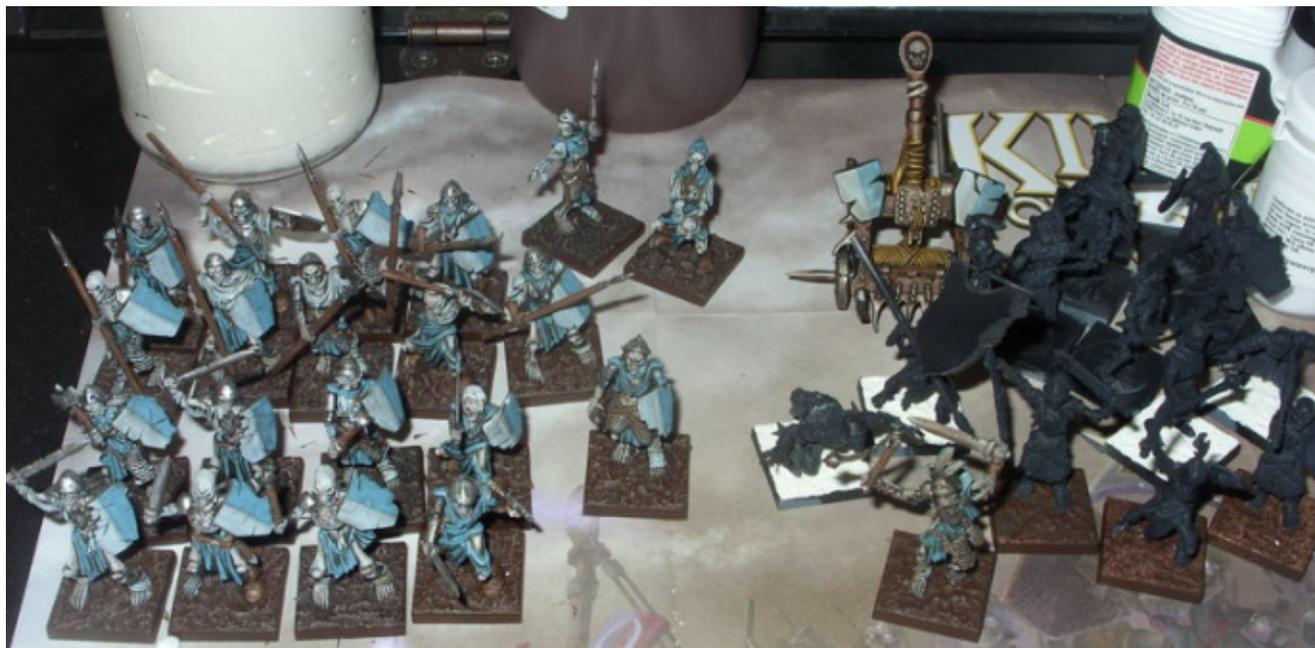
Une fois les premiers symptômes de décrochage observés et une fois la prise de conscience effective, il est temps de chercher une solution à ce problème de motivation. Pour certains cela passe par un changement : commencer une nouvelle armée, se mettre à un nouveau jeu... la période d'achats euphorisante qui s'en suit peut parfois laisser penser à une motivation retrouvée mais elle retombe souvent assez vite, avec pour seule conséquence concrète d'avoir accumulé de

nombreuses figurines supplémentaires à peindre qui ne seront sans doute jamais assemblées... Cette méthode seule est donc à déconseiller fortement si elle n'est pas combinée avec une autre action.

Une discipline de fer

« Pour avancer, il suffit de peindre un truc par jour... »

S'astreindre à une telle régularité n'est pas à la portée de tous, surtout sur une longue durée... et c'est regrettable dans la mesure cela permettrait efficacement de faire diminuer notre montagne de figurines en attente... Ayant tenté le « au moins un pot de peinture utilisé par soir » durant quelques mois, je dois avouer que la technique est assez motivante et efficace : de réelles séances de peintures alternées avec des micro-séances pour les



jours les plus chargés.

Ces micro-séances permettent de ne pas perdre le fil et d'avancer malgré tout, même à vitesse réduite, ce qui est d'ailleurs l'objectif principal. Le principal inconvénient de cette méthode reste qu'à la première entorse... tout s'écroule et les manquements se multiplient... dommage...

Blog ou Forum ?

S'afficher sur la toile permet de rompre la solitude du peintre sur figurines et parfois de retrouver un nouveau souffle à travers les remarques des autres usagers.

Exposer ses propres réalisations ou ses projets en cours est généralement assez valorisant, bénéficier d'un retour constructif de la part des

visiteurs est encore plus profitable. Ce regard extérieur permet parfois de boucler un projet que l'on aurait tendance à délaissé simplement parce que l'on est suivi... donc autant de pas faire faux-bond !

Concernant le média, le Forum a généralement l'intérêt d'une audience importante mais des règles strictes et une personnalisation très limitée. Le blog personnel permettra de présenter ses réalisations dans un cadre personnalisé, plus libre tout en constituant une sorte de carnet de bord personnel. Le nombre de visiteur y est moins important mais particulièrement fidèle et agréable. On pourra bien entendu combiner le blog perso aux présentations sur les forums afin profiter des avantages des deux.

APO et compagnie

Même en exposant ses réalisations régulièrement, il arrive un moment où la motivation flanche et où l'on a besoin d'un bon coup de fouet... l'APO est là pour ça !

APO... Auto Prise en Otage... Ce mode opératoire masochiste consiste à annoncer sur son blog son projet avec une échéance fixe (par exemple « finir cette unité avant le ... ») en prenant à témoin l'ensemble de ses visiteurs. Une fois l'objectif atteint, une preuve est publiée le jour dit afin de montrer la réussite de cette APO.

En cas d'échec, il convient de publier un billet d'autoflagellation (virtuelle) afin que l'ensemble de vos lecteurs puisse constater l'étendu de votre faillite...



Une APO permet souvent de donner un « coup de collier » au moment où l'on en a le plus besoin. Un recours trop régulier à cette méthode a tendance à en atténuer les effets... à réserver donc aux moments les plus pertinents...



L'échéance fixe

Avoir un objectif concret et immuable... finir de peindre son armée avant un tournoi... finir une table de démo pour la prochaine convention...

Ces événements toujours riches en plaisirs ludiques peuvent engendrer une véritable motivation pour terminer un projet sans trainer ou l'abandonner en cours de route pour passer à autre chose.

Ces échéances ne pouvant pas être reportées, la pression est souvent réelle mais le résultat toujours au rendez-vous (quand on s'engage... on n'a plus le choix !). Il conviendra cependant de choisir un projet réaliste et en adéquation

avec le temps que l'on peut raisonnablement y consacrer, tout le monde n'étant pas capable de peindre 200 piétons dans la semaine qui précède un tournoi...

La vie en club

Le principal moteur du figuriniste, c'est le jeu... Jouer donne envie... envie de peindre ses figurines, de construire ses décors, de travailler ses scénarios...

Une certaine régularité de jeu permet de donc d'entretenir la motivation et de voir aboutir ses différents projets.

Un cercle trop restreint de partenaires ne permet souvent pas de jouer très régulièrement, car le premier imprévu est prétexte à faire « sauter » la séance.

Jouer au sein d'un club (comptant nombre de figurinistes sympathiques et dynamiques) permet de jouer plus régulièrement et permet en outre de s'impliquer dans des projets variés et motivants et de bénéficier d'une certaine émulation entre membres, ce qui est souvent un formidable moteur...

Pour ceux qui ne disposent pas d'un club à proximité... pourquoi ne pas en créer un ? C'est juste un problème de motivation...

Belisarius



APO Kezako ?

<http://poussefigs.canalblog.com/archives/2009/01/19/12150876.html>

Le lexique du psilète

<http://psilete.wikispaces.com/GLOS+-+Glossaire>

Les manifestations à ne pas rater

19-20 Novembre 2011 de 9h à 19h

Vaires sur Marne (77 - proche de Disney). salle dite "des pêcheurs", rue des Pêcheurs. Entrée libre.



**La Chevauchée
2011**

**LES DRAGONS
DE VAIRES**

> **Reconstitution de la bataille de Tobrouk**
avec la règle Fow Flames of Wars

> **Démonstrations participatives**

> **Bring & Buy et Boutiques**

<http://dragonsdevaires.forumactif.com>

Le Club Wargames de la MJC de Sartrouville présente

LES JOURNEES FIGURINES & JEUX 2012

7^{EME}
EDITION
Entrée visiteur : 1 euro

FÉVRIER 2012
Samedi 04 (10h-21h)
Dimanche 05 (9h-18h)

Démonstrations participatives
Tournois (Pré-inscriptions obligatoires) • **Boutiques**
et exposants • **Concours de peinture**

 Gymnase avenue Carnot - 78500 Sartrouville
www.sfj78.fr Tél. : 01 39 14 44 86 - ffj2011@sfj78.fr 