

BLOGURIZINE

Le Zine
des
Bloguristes



NO 18

Hiver
2014

Edito

- " Bonjour, j'aime beaucoup le Blogurizine et j'aimerais savoir quand sortira le prochain numéro ?"
- " Alors, v'zêtes morts ? C'est quoi de b***** ?"
- " Bonjour, je représente un grand groupe financier qui aimerait diversifier ses activités en rachetant votre titre, étant donné le peu d'activité récente, il semble évident que l'offre ne serait que symbolique."
- "C'est combien pour faire de la pub dans votre revue ?"
- "Bonjour, je suis abonné depuis 2 numéros et ça fait bientôt un an que je n'ai rien reçu, c'est normal ?"

Vous l'aurez tous noté, cela fait presque un an jour pour jour que le numéro 17 est sorti... un an entre deux numéros du Blogurizine, même si nous n'avons jamais été des pros de la ponctualité, c'est une grande première !

Autant couper court aux rumeurs : nous n'avons pas été rachetés, nous n'avons pas changé d'éditeur, nous n'avons pas eu de problèmes administratifs, nous n'avons pas été délocalisés en Chine, nous n'avons pas lancé de Kickstarter, nous ne sommes pas passés à un petit format hebdomadaire disponible uniquement pour ceux habitant à proximité d'un centre du monde (oui, il y en a plusieurs), nos abonnés n'ont pas essayé de nous égorger lorsqu'ils ne recevaient pas leur magazine qu'ils n'avaient pas payé (j'en vois qui commencent à se demander comment on peut s'abonner...)...

Rien de tout ça, juste des problèmes personnels pénibles à vivre qui s'enchainent et qui font passer les loisirs au second plan. J'en profite pour remercier tous les contributeurs du Blogurizine pour leur patience et le boulot qu'ils ont fourni pour ce numéro, ainsi que tous les lecteurs qui se sont inquiétés de ne pas avoir leur dose de came à parution pseudo-régulière.

Maintenant que le plus dur est derrière moi, il est grand temps de réactiver le Blogurizine qui profite de l'occasion pour accueillir de nouveaux contributeurs et changer un petit peu de forme, le contenu restant dans la lignée des précédents. Il est possible que le Blogurizine évolue encore mais nous resterons fidèles à ce que vous appréciez dans ce magazine. Chaque numéro du Blogurizine est lu par plusieurs milliers de figurinistes, que ce soit en ligne ou en téléchargement et nous vous en remercions.

N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques concernant le Blogurizine, de vos idées ou de vos propositions. Tous les contributeurs du Blogurizine sont actifs sur différents forums, sur leurs blogs, sur différents réseaux sociaux ou lors de diverses manifestations ; n'hésitez pas à discuter avec eux de ce qui vous plaît (ou pas) dans le Blogurizine afin que nous puissions évoluer dans le bon sens. Avoir un retour est toujours intéressant.

N'hésitez pas non plus à partager le Blogurizine avec vos joueurs habituels, vos amis, dans vos clubs, sur vos forums habituels ou sur vos réseaux favoris.

Sur ce, bonne lecture, bonne peinture et bon jeu !

Belisarius

Le Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès consacrée aux jeux de figurines.

Numéro 18 **Hiver 2014**

Date de parution
04 mars 2014

Ont participé à ce numéro
Furabienu, Gregoire Boisbelaud, Beuargh, Raf Park, Mehapito, Nicoleblond, Arsenus, Remy Tremblay, Whispe, Budala, Ch'pousseux Ed Plomb, Belisarius.

Illustration de couverture
Cryseis

Contact
blogurizine@gmail.com

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 et 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.

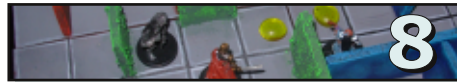
Sommaire

Découverte

Dystopian Legions
Batailles steampunk en 28mm



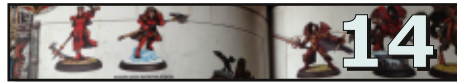
Super Dungeon Plunder
Ultimate Twister



Blackwater Gulch
Escarmouches dans l'ouest lointain



Warmachine / Hordes
Le renouveau du jeu en France



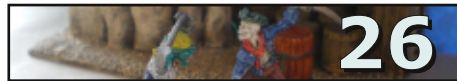
Arcadia Quest
Un joli Kiki tout chaud



Super Dungeon Explore
La suite et la vf



And One for All !
Autrement dit... Un pour Tous !



Aides de jeu

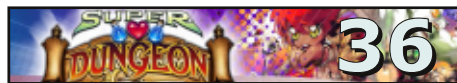
One for All
Règles en français



Trouvez moi ce labo !
Scénario Dystopian Legions



SDE Arena Battles
Version française



Interview

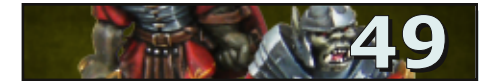
Remy Tremblay
Sculpteur, peintre...



Alchemist Miniatures
Nouveau départ pour Alkemy



Whispe
Créateur de Furie



Hobby

Warmachine
Du lourd sur la table de peinture



Krosmaster Arena
Un plateau en 3D



Blood Bowl
Un terrain 3D à moindre coût



Communauté

Les manifestations
à ne pas rater



Dystopian Legions

Batailles Steampunk en 28mm

par **Belisarius**

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

L'univers

Il y a plus d'un an déjà, Spartan Games surprenait la communauté en sortant Dystopian Legions, un jeu de bataille en 28mm dans l'univers steampunk de Dystopian Wars alors qu'on attendait plutôt son pendant dans l'univers futuriste de Firestorm Armada.

L'échelle utilisée avait aussi de quoi surprendre, la société ayant plutôt l'habitude des jeux tactiques à grande échelle permettant d'aligner des flottes entières.

Quoiqu'il en soit, il est grand temps de faire le point sur ce jeu qui a su se développer à un rythme régulier malgré les nombreux projets de cet éditeur prolifique.

Pourquoi changer quelque chose qui marche ? Aucune raison.

Dystopian Legions s'intègre donc dans l'univers de Dystopian Wars, le fer de lance commercial de Spartan Games.

Reprenons les fondamentaux pour ceux qui ne suivent pas.

Le jeu prend place dans les années 1870 d'un monde proche du notre mais qui aurait subi une révolution industrielle précoce.

Un évènement crucial fut la découverte par Lord Barnabas Draynes Sturgeon, en Antarctique, d'un nouvel élément : le Sturgenium. Formidable source d'énergie, il était aussi capable de modifier les propriétés physiques de certains matériaux, les rendant incroyablement plus résistants ou beaucoup plus légers.

Malgré l'altruisme de ces chercheurs, cette découverte fut rapidement pervertie par les grandes nations pour servir leurs volontés hégémoniques. Les armes devinrent plus dévastatrices et de gigantesques vaisseaux se mirent à sillonner les mers, dominer le ciel ou arpenter les terres.

Le décor est posé : dans ce monde là, il n'y a que la guerre...



Déballage d'un starter de l'Empire du Soleil Levant.

Système de jeu

Là encore, on retrouve la base de tous les jeux Spartan Games, l'**exploding D6**... on lance des brouettes de dés, les 4 et les 5 font 1 réussite, les 6 comptent pour 2 réussites et permettent de lancer un dé supplémentaire. Le système ayant été rodé avec les premiers jeux de la gamme, il fonctionne très bien. Mais on a droit ici à la version actualisée : le **coloured exploding D6**, on ajoute les couleurs !



Dystopian Legions

Avec ce système évolué :

- les dés **noirs** font une réussite sur 4, 5 ou 6.
- les dés **bleus** font une réussite sur 4 et 5 et deux sur un 6.
- les dés **rouges** font une réussite sur 4 et 5 et deux sur un 6 et permettent de lancer un dé supplémentaire.

Ce changement pourrait laisser penser à un alourdissement du système mais il se révèle assez bien exploité par les règles, certains paramètres faisant varier la couleur des dés de façon judicieuse et augmentant (ou diminuant) potentiellement le nombre de réussites.

Au niveau du tour, on retrouve des éléments assez classiques :

- on détermine le nombre de points de commandements de chaque joueur (ils permettront de jouer certaines cartes à différents moments ou de donner des ordres).



Une force de l'empire du soleil levant prête à en découdre.

- détermination de l'ordre d'activation, chaque joueur décide de l'ordre dans lequel il activera ses unités.
- détermination de l'initiative, le gagnant décide de qui jouera en premier.
- Activation des unités, de façon alternée en respectant l'ordre d'activation (typiquement mouvement et tir).
- Phase de corps à corps
- Phase finale.

Au niveau des combats, c'est sans surprise. Prenons l'exemple du tir. On commence par vérifier les lignes de vue et la portée, on cumule

les dés de toutes les armes de l'unité (par exemple 7 troupiers avec des armes à 2 dés bleus et une arme spéciale avec une arme à 3 dés rouges), on lance le tout et on obtient le nombre de réussites (par exemple 9) et on le compare au seuil de blessure de l'unité ciblée (ici 4), pour obtenir le nombre de pertes (ici 2 pertes et la réussite en plus est perdue).

Certains modificateurs vont permettre de modifier le résultat des dés ou de changer leur couleur.



Dystopian Legions

Par exemple, tirer à longue portée diminuera la couleur des dés d'un cran.

L'effet de seuil de ce système rend certaines cartes ou certains spécialistes très utiles (comme le médecin qui annule une touche) et force est de constater que l'ensemble tourne bien.

Les règles sont assez complètes, intégrant une gestion détaillée des terrains, la gestion des blindés, de la cavalerie, des troupes à réacteurs, des robots géants... on ne manque de rien.

Le véritable problème de ce système vient... des règles ! Ou plutôt de l'écriture des règles. Comme souvent chez Spartan Games, On ressort de la lecture du livret de règles avec un petit mal de crâne et l'impression qu'on ne pourra jamais faire une partie sans oublier quelque chose. Tout est mis sur le même plan et mélangé, les choses essentielles et les éléments anecdotiques, au lecteur de faire le tri, c'est un peu dommage.



La ligne de bataille du royaume britannique est en place.

Essayer le jeu est donc indispensable pour se faire une bonne idée du système de jeu et voir comment il tourne.

Certaines règles peuvent aussi être gardées pour la suite, comme les cartes de jeu, une fois que les règles de base seront assimilées (une partie suffit).

Figurines

Spartan Games est bien connu pour ses productions en résine, de bonne qualité et pour ses quelques figurines en métal d'un niveau un peu inférieur (souvent des éléments s'adaptant

sur des bases en résine).

L'essentiel des figurines d'infanterie de Dystopian Legions est en métal blanc, assez dur et un peu cassant. Au lancement du jeu, le niveau des figurines était assez hétérogène, à la fois au niveau du design, de la sculpture et du tirage. Force est de constater une amélioration de la qualité des figurines sur les dernières sorties, preuve que Spartan Games maîtrise mieux son process de fabrication.

Les grosses figurines (armures de combat, motos,



Dystopian Legions

transports et blindés) sont elles en résine avec parfois quelques petits éléments en métal et d'un très bon niveau de qualité.

Mais après ?

Avec quatre factions disponibles au départ (prussiens, britanniques, américains et japonais) et un développement assez parallèle au début, les gammes sont maintenant assez développées pour varier les armées et les plaisirs.

Leur développement continuera et deux nouvelles factions feront leur apparition en 2014 : les français et les forces de l'antarctique.

Le suivi de Spartan Games pour Dystopian Legions est bon, les sorties s'enchaînent à un rythme régulier et les livres d'armées sont mis à jour régulièrement sur leur site au fur et à mesure des sorties.

Le cap de l'apparition des blindés et des gros



Déploiement des armures de combat prussiennes.

canons est désormais passé et on peut désormais envisager le jeu à différentes échelles : de l'escarmouche avec quelques unités d'infanterie, un personnage et quelques troupes spéciales à la bataille avec moult piétaille, blindés et artillerie. Là où d'autres gammes se restreignent à de l'escarmouche (Empire of the Dead, Wolsung, In her Majesty's name...), Dystopian nous permet d'aller plus loin à condition d'apprécier le design des différentes factions.

L'idéal serait que Spartan Games développe maintenant une gamme de décors adaptés au jeu... mais nul doute que l'année qui s'annonce nous apportera largement de quoi jouer !

Belisarius

Une version française ? Lancez un dé rouge...



Site officiel Spartan Games
<http://www.spartangames.co.uk>

Boutique officielle Spartan Games
<http://shop.spartangames.co.uk>

Documents en téléchargement
<http://www.spartangames.co.uk/resources/downloads>

Forum officiel Spartan Games (anglais)
<http://community.spartangames.co.uk>

Forum francophone des jeux Spartan Games
<http://spartan-forum.forumactif.fr>

Super Dungeon Plunder

Ultimate Twister

par **Arsenus**

> Mémoires d'un joueur
<http://arsenus.blog.free.fr>

Perno nous gâte avec ses jeux !

Toujours dérivé du célèbre Rois du Ring, celui-ci vous place à la tête d'une équipe d'aventuriers à la recherche de trésors dans un donjon tenu par des vilains monstres pas beaux !

Le seul hic, c'est que vous n'êtes pas seul !

Une ou plusieurs autres équipes sont aussi sur le coup ! De plus, un puissant sortilège vous empêche de sortir tant que vous n'avez pas réuni deux trésors ! Seul le premier à le faire sera déclaré vainqueur !

(Background inventé rapidement ! :))



Parmi vos aventuriers, il y a le guerrier, ses capacités font de lui un atout de taille. Il pourra s'occuper des monstres si ceux-ci deviennent trop encombrants ou même s'occuper des personnages adverses rapidement.

Le roublard sera présent pour tous les coups fourrés. Il pourra voler le trésor d'un autre aventurier, se déplacer à la vitesse de l'éclair (fuir, quoi) et tirer sur les adversaires. De plus, il est connu pour sa grande maîtrise du limbo ! (Comprenez qui peut !)

Enfin le mage sèmera le chaos dans les rangs adverses grâce à sa téléportation ou à ses boules de feu. Il pourra tout aussi bien soigner vos personnages !

Les monstres seront contrôlés par tous les joueurs à tour de rôle et ne seront là que pour gêner les autres personnages.

Dans le format de base, le plateau forme un donjon avec ses couloirs et ses salles qui représentent déjà un bon défi !

Mais il existe une version, créée par Geed, appelée Super Dungeon Plunder Ultimate Twister...

Pourquoi Twister ?

Très simple !

Cette fois, le plateau est divisé en 4 sections qui peuvent pivoter dans un sens ou dans l'autre !



Super Dungeon Plunder

Cela peut permettre de rapprocher des trésors vers la zone de déploiement ou bien embêter les autres joueurs ! Bien évidemment, c'est cette version que je vous présente ici en photo !

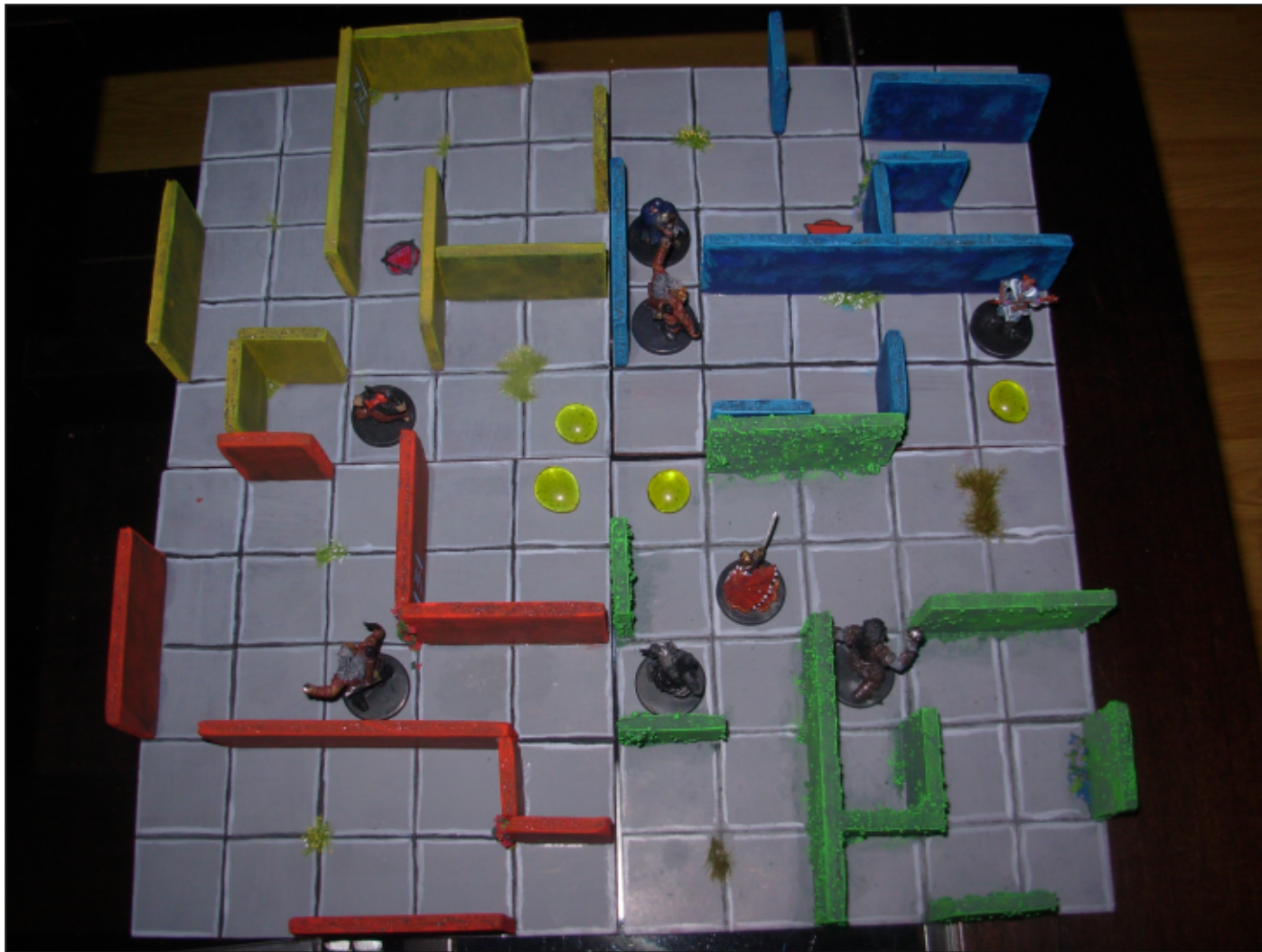
Vous pouvez remarquer sur les murs d'étranges symboles qui représentent en fait des passages

secrets permettant de passer au travers sans faire de longs détours.

Vous l'aurez compris, Super Dungeon Plunder se veut fun, rapide et surtout rejouable à l'infini ! Et ça vous permettra de recycler certaines de vos figurines qui dorment dans vos tiroirs ! (Ne mentez pas, je sais que vous en avez !)

Il serait peut-être même bon d'en faire un version Sci-fi avec par exemple des genestealers en guise de monstres et des terminators en guise d'aventuriers...

Je me suis amusé à faire un donjon en 3D, c'est très facile et je vous le conseille vivement_! Vous pouvez bien évidemment garder la version papier pour l'emporter en voyage !



Arsenus



Toute ressemblance avec d'autres jeux plus ou moins connus serait bien entendu purement fortuite.

Site officiel
<http://perno.perso.neuf.fr/Jeux/SuperDungeonPlunder/SuperDungeonPlunder.html>

Blackwater Gulch

Escarmouches dans l'ouest lointain

par **Furabienu**

> Des figurines, des jeux et du fun !
<http://furabienu.blogspot.fr>

Une nouvelle fois le shérif Troy Mulligan sortait de son bureau alerté par des coups de feu. Et une nouvelle fois il dut former avec ses adjoints et quelques notables de la ville le comité de vigilance, pour se lancer à la poursuite de la bande qui venait de dévaliser l'Union City Bank. Parfois c'était une bande de chasseurs de primes qui passait par Blackwater Gulch à la poursuite d'un coyote à foie jaune en fuite, dont le passe temps favori était l'attaque de diligences ou de trains.

Niché au creux d'une vallée, à quelques miles de Colorado String et du bon docteur Mikaela Queen, Blackwater Gulch était pourtant un charmant petit hameau, avec son église, son drogstore, son barbier et son saloon. Mais les bains de sang étaient devenus monnaie courante depuis que la

banque et le chemin de fer s'étaient installés à Blackwater Gulch.

« Bah, encore une journée où la poudre va parler ! » se dit Mulligan.

Et tandis que le comité s'éloignait à la poursuite des voleurs, ont pouvait voir sur le panneau à l'entrée de la ville, en se retournant : " Bienvenue à Blackwater Gulch".

Quand on parle jeu d'escarmouches Old West, c'est automatiquement Legend Of The Old West qui vient à l'esprit. Ce jeu basé sur Warhammer Historical de Games Workshop est l'un des fondamentaux du genre, joué dans de nombreux clubs de jeux de stratégie. Pour autant ce n'est pas le seul jeu qui existe, Blackwater Gulch fait partie de ces règles alternatives.

Vous l'aurez compris en lisant mon petit texte d'ambiance en introduction, Blackwater Gulch (BwG pour les intimes) est une règle où vous jouerez des affrontements entre bandes. Il n'y a pas vraiment de fluff ou de background autour de cette règle, mais est-ce vraiment nécessaire lorsqu'il suffit de puiser dans la BD et le cinéma pour cela ?



Rentrons un peu plus dans le vif du sujet. BwG est un jeu d'escarmouches à la manière de Song Of Blade and Heroes, Chaos in Cairo, Malifaux ou Eden. Chaque figurine est indépendante et dispose de son propre profil. Au format standard, une bande est constituée de 5 figurines, et pourra, au format campagne, se voir adjoindre d'autres hommes de main.

La première chose à faire pour jouer à Blackwater Gulch c'est donc de créer les profils et de monter sa bande.



Blackwater Gulch

C'est chose facile car la règle explique très clairement comment faire.

Chaque figurine dispose d'un nombre de points d'expérience (XP), de point de vie (HP) et de point de défense (DP) qui sont fonction du niveau de professionnalisation (Chef, Professionnel, Homme de main). Les points d'expérience sont répartis sur les différentes caractéristiques disponibles. Pour le Chef et les Professionnels, il faudra en plus leur choisir un métier, ce qui leur ajoutera des compétences particulières. Une fois tout ceci fait, il faudra équiper chaque profil d'armes voire d'un cheval.

La répartition des points d'expérience sur les caractéristiques est à la libre appréciation du joueur, qui crée sa bande. Mais pour éviter de créer des « boss de fin de niveau » et des gringalets (conduisant à une bataille de chef sans grand intérêt ludiquement parlant) il est préférable de s'imposer une valeur minimum pour chaque caractéristique. Par exemple, je m'impose

que chaque attribut soit à minima de la même valeur que nombre de points de santé du profil que je crée.

Monter sa bande est ensuite tout simple, elle doit être de 5 figurines et doit avoir un Chef, deux Professionnels et deux Hommes de main. La somme des points d'expérience donnera le niveau de la bande. Pour jouer, les deux bandes rivales devront avoir un niveau d'expérience équivalent. N'hésitez donc pas à faire beaucoup de profils que vous pourrez mixer en fonction de la partie.

Votre bande est prête ? Jetons un coup d'œil sur la mécanique des règles. Comme dans Chaos in Cairo ou Song of Blade and Heroes, la mécanique s'oriente autour d'un nombre de réussites par rapport à un nombre cible. Les caractéristiques présentes sur le profil représentent le nombre de dés à six faces que le joueur va lancer. Tous les résultats de 4 ou plus seront des réussites.



L'initiative est déterminée, comme souvent, au meilleur score que les deux adversaires font avec un jet de dé. Le gagnant pourra soit commencer, soit laisser la main à son adversaire. Dans Blackwater Gulch chaque figurine est activée alternativement (une bande puis l'autre). Lorsque toutes les figurines ont été activées le tour de jeu prend fin.

Une figurine activée peut après sa phase d'entretien réaliser un mouvement et une action, dans cet ordre. Les actions sont généralement tirer ou se battre, mais il est possible aussi d'essayer d'ouvrir une porte, un coffre fort, poser des explosifs, soigner. En fonction de l'action, le joueur utilisera telle ou telle caractéristique.

C'est pendant la phase d'entretien que vous allez lancer les dés pour résoudre les effets d'une figurine qui est en fuite (test de moral), qui est enflammée ou sous un autre effet de jeu.



Blackwater Gulch

Les déplacements sont de 6 pouces en terrain dégagé mais il vous en coûtera 1 pouce pour passer au dessus d'un obstacle bas. Vous avez la possibilité de grimper une échelle ou monter un escalier, de sauter... Vous pouvez également courir mais cette course vous coûtera votre action et interdira la traversée de terrains difficiles. Comme dans d'autres jeux, la traversée de terrains difficiles est possible mais avec une restriction de mouvement. Il est possible de jouer dans les bâtiments, du fait des meubles, ils sont considérés comme des terrains difficiles.

Blackwater Gulch intègre du Roleplaying et hormis pour tirer ou se battre en corps à corps, où ce sera un peu différent, résoudre une action est toujours le résultat d'un jet de dés en opposition par rapport à un nombre cible. Par exemple, John Welland doit ouvrir la porte du coffre. Le joueur lancera le nombre de dés



correspondant à sa caractéristique d'intelligence (Int) et réussira s'il obtient un 4 ou plus sur au moins un dé.

Comme dans d'autres règles, les combats sont de deux types : à distance ou au corps à corps. La mécanique des combats est du déjà vu. Pour tirer le joueur devra avoir une ligne de vue. En fonction de la distance et du couvert, si la cible à couru ou non, le nombre cible (4+) sera modifié. Il sera donc moins évident de toucher un adversaire qui est à une grande distance et derrière un couvert léger. Il faudra obtenir dans ce cas un 6. Et impossible si une autre figurine amie ou ennemie est à moins de 1 pouce de la cible, le nombre cible passera alors à 7.

Le tireur lancera le nombre de dé correspondant la valeur d'attaque à distance (RC) inscrite sur le profil de la figurine. Chaque dé égalant ou dépassant le nombre cible touchera, mais faut-il

encore réussir à blesser ou tuer l'adversaire. Celui-ci lancera à son tour un nombre de dé égal à la caractéristique de défense (DP) pour éviter d'être blessé. Pour cela il devra battre la puissance de l'arme (Str). Chaque échec est une blessure qui est retirée à la caractéristique de point de vie (HP). Une fois celle-ci réduite à zéro la figurine est tuée.

La mécanique pour corps à corps est la même à ceci prêt qu'il faut être dans les 1 pouce de votre adversaire. L'infériorité numérique ajoutera un malus au nombre cible, alors que la supériorité numérique ajoutera un bonus de 1d6 pour toucher. Rompre un combat au corps à corps revient à essayer de se libérer de l'emprise de l'adversaire qui vous tient fermement par la chemise. Contrairement à ce qui est fait habituellement



Blackwater Gulch

c'est l'adversaire qui doit tenter de vous empêcher de vous échapper.

Le moral n'est testé que dans si l'une des bandes est en infériorité numérique et qu'elle a perdu plus de la moitié de son effectif. Le moral est testé lors de l'activation de la figurine par un jet en utilisant la caractéristique d'intelligence (Int) avec un nombre cible à 4 qui sera modifié en fonction du niveau d'infériorité numérique. Si le test échoue, la figurine fuira vers le bord de table le plus proche de ses 6 pouces de mouvement.

Si vous jouer déjà à Lotow vous n'aurez aucun investissement à faire puisque BwG offre, comme d'autres règles génériques, la possibilité de jouer avec les figurines que l'ont possède déjà. Pour ceux qui souhaitent investir il y a de nombreux fabricants qui proposent dans leurs gammes des figurines Old West. Mais il vous faudra les choisir avec soin car BwG est en WYSWIG donc



l'équipement de la figurine conditionnera la façon dont vous allez créer son profil.

La dernière solution est de profiter des starters financés lors du dernier Kickstarter. De nombreuses bandes sont disponibles avec cartes et profils fournis.

Pour conclure : pas ou peu d'investissements ; avec quelques explications en début de partie et après deux tours de jeu, les règles sont acquises. Blackwater Gulch n'a pas pour ambition d'être la règle de simulation OldWest mais plutôt de donner beaucoup de plaisir à jouer, avec un ensemble de règles simples. Et finalement c'est plutôt bien réussi. Pour les plus téméraires il est également possible de l'adapter à d'autres univers.

Alors n'hésitez plus, jouez à Blackwater Gulch.



Furabienu

Site officiel
<http://www.blackwatergulch.com>

Les règles en français
<http://furabienu.blogspot.fr/2012/11/blackwater-gulch-la-regle-en-francais.html>

Warmachine / Hordes

Le renouveau du jeu en France

par **Gregoire Boisbelaud**

> Goldmen Sachs

<http://goldmensachs.blogspot.fr>

Warmachine, c'est ce jeu médiévalo-fantastico-steampunk avec des robots à vapeurs qui sont dirigés par des sorciers et qui affrontent leurs homologues ou des bêtes géantes dirigées par... des Sorciers.

Publié par Privateer Press une société basée aux USA (Seattle, comme Starbucks et Nirvana), le jeu fête ses 10 ans et sa deuxième édition depuis 2009, et son succès dans les pays anglophones ne se dément pas depuis.

Le jeu est fort par la qualité et l'exigence de ses règles, tournées vers le jeu à combinaison et agressif.

En France, la première édition a connu un début tonitruant puis l'abandon de la traduction par le distributeur d'alors avait mis un coup d'arrêt au développement du jeu en France, dans ces heures sombres ou le jeu de figurines n'avait plus le vent en poupe.

Depuis Avril, un nouveau distributeur, VictoriaGame, a décidé de reprendre le flambeau et de tout traduire. Le chantier se termine avec l'année par la parution du livre Warmachine Prime MkII et Hordes Primal MkII en VF ainsi que toutes les cartes de profils et les forces thématiques.

Cet article va justement vous montrer le livre de règles Warmachine Prime MkII dans sa version française en mode "open the box".

Première impression

Le livre est gros. Un format US Legal classique dans les livres de jeu, couverture rigide, reliée (et pas juste thermocollée), tout en couleur. Grosse bestiole de 240 pages.



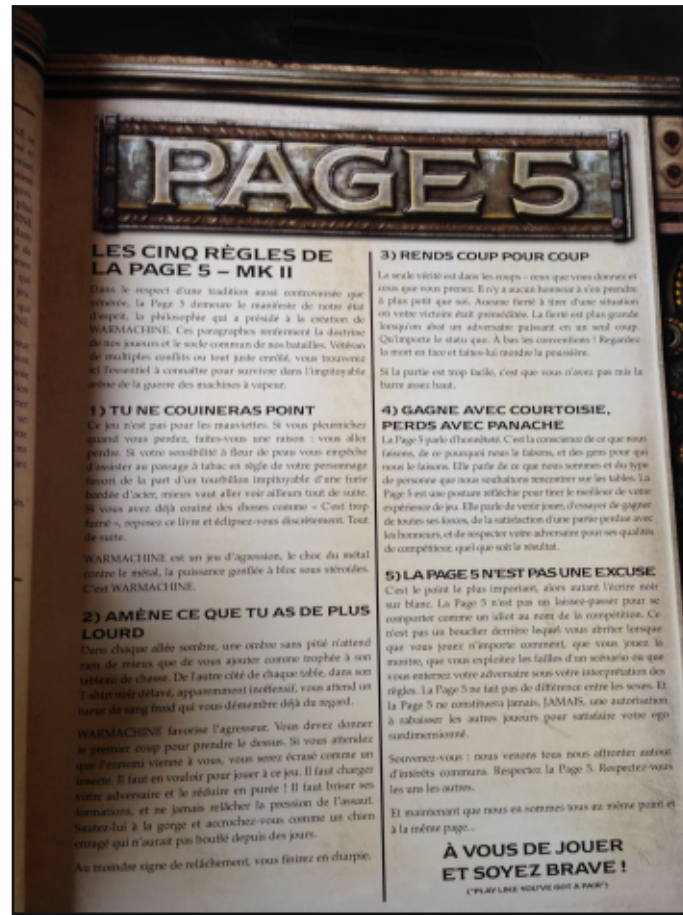
Ouverture du bestiau

Fabriqué hors de Chine, le livre sent bon, car oui, c'est important l'odeur d'un livre les premières fois que vous l'ouvrez !

La page des **crédits** reprend l'intégralité de l'équipe US de Privateer Press et ajoute les noms de l'équipe VictoriaGame. On y trouve des noms connus de traducteurs, dont le traducteur de la première édition du jeu mais aussi des anciens habitués aux ouvrages de qualité chez Rackham par exemple.

Puis viennent le **sommaire** et les avant-propos. Le premier est simple et court et l'on y voit qu'un index est présent, ce qui est toujours appréciable.

Je vous recommande de toujours lire les mentions légales dans les ouvrages de PP, le langage y est souvent fleuri.



L'avant-propos de Matt Wilson retrace l'aventure du jeu depuis 2003 et enfin arrive la FAMEUSE page 5. Cette page, traditionnelle de tous les livres de Warmachine et Hordes est le crédo, la bible, la raison d'être du jeu. Elle change au fil des ouvrages mais les idées forces restent : Ne pas couiner. Jouer dur. Jouer jusqu'au bout. Être fair-play et bon perdant. Ne pas se comporter comme un abruti.

Les sections du livre

S'ensuivent les diverses sections du livre, à commencer par les pages de **fluff**. 12 pages seulement, pour retracer l'histoire générale des Royaumes d'Acier et donner une carte du continent avec le positionnement des principales factions, des points clefs et des batailles en cours. Car l'univers de Warmachine/Hordes n'est pas figé dans le temps. Il évolue au fil des



Warmachine en vf

publications, ainsi que les personnages importants qui ont donc plusieurs incarnations dans le jeu (le fluff n'a pas d'autre influence sur le jeu, on peut jouer une incarnation hors de sa ligne temporelle librement).

Puis viennent 2 pages de **présentation spécifiques des factions** : 7 factions sont sorties pour le moment :

- Cygnar, le Royaume assiégé de toutes parts.
- Khador, l'Empire conquérant venu du froid.
- Le Protectorat de Menoth, nouvel état religieux fanatique du désert.
- Cryx, les méchants nécromanciens qui ne souhaitent qu'asservir le monde pour le donner en pâture à leur Dieu-Dragon.
- Le Châtiment de Scyrah, des elfes qui veulent détruire la magie humaine, cause de la mortalité de leur panthéon.
- La Convergence de Cyriss, secte religieuse discrète qui sort de l'ombre pour accomplir son

grand plan et permettre l'arrivée de leur déesse sur le continent de Caen.

- Les Mercenaires, faction composée de micro-factions, dont les membres collaborent avec les grandes nations contre monnaie sonnante et trébuchante.

Enfin, le cœur de l'ouvrage, **80 pages de règles**.

Contrairement à sa version anglaise, le livre Français inclut non seulement les règles de base mais aussi les règles complémentaires sorties depuis.

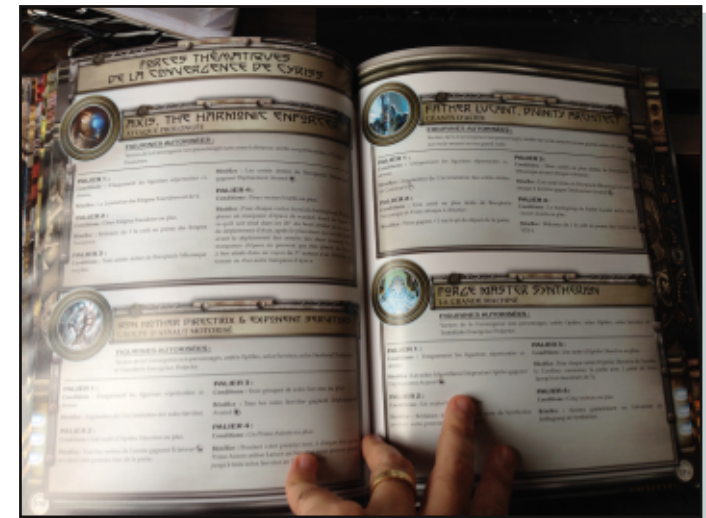
Ainsi, vous avez tout ce qu'il faut pour diriger vos armées, utiliser la pleine puissance de vos warjacks et de vos warcasters, tout détruire grâce à vos **machines de bataille** sur socle de 120mm ou devenir le maître des **Colosses**, ces robots géants (deux à trois fois la taille d'un warjack lourd) fabriqués pour la domination absolue du champs de bataille.

Les règles couvrent la gestion des dés à 6 faces (il en faut juste une poignée), des tours (on est en tour alterné, IGOYOUGO), les règles de peur, de moral, d'attaques à distance et de mêlée, la magie, la cavalerie et les fameuses attaques en puissance, ce qui a rendu le jeu célèbre : Slam, coup de tête, projection à deux mains, piétinement de l'infanterie...

Toutes ces attaques savoureuses peuvent être pratiquées par les Warjacks et donnent cette impression de lutte, de catch sans les cordes, au jeu.

À l'issue de ce pavé fondamental, et là encore contrairement à la version US, le livre propose les **93 forces thématiques** des factions sorties à ce jour.

Les forces thématiques sont des options de jeu qui vous permettent d'obtenir des avantages lors





de la constitution de l'armée en contre-partie de limitation dans la constitution de la liste. Elles dépendent du choix de votre warcaster.

En terme de jeu, elles offrent parfois des alternatives intéressantes, même si elles obligent souvent à jouer des doublons de solos et de troupes. Elles sont néanmoins toujours destinées aux joueurs expérimentés qui ont envie d'un challenge nouveau, parfois très risqué, les listes étant de qualité variable selon leur date de sortie.

Accolées à ces forces thématiques, les **galeries** de Warcasters puis des troupes vous permettent de voir tout de suite les différents styles de chaque faction sur 30 pages.

Vous trouverez ensuite les pages concernant les **battlegroups**, ces boîtes de base qui vous permettent de commencer à jouer tout de suite. Toutes leurs cartes sont référencées pour mémoire dans ces 13 pages.

Enfin les **annexes** vitales (interaction des règles et ordre de résolution) ou optionnelles (liens de warjacks pour le jeu lors de campagnes) puis quelques pages vides pour insérer les futurs compléments de règles ou errata à venir, les gabarits essentiels au jeu pour les dégâts de souffle, les murs, les aires d'effet et les épaves de warjacks.

Le livre se termine sur l'index, très complet, qui permet de tout de suite trouver le bon point de règles au bon endroit.

En définitive, c'est un gros ouvrage qui fait plaisir à ouvrir pour tous les fans du jeu. Il est de qualité, il contient tout ce qui est nécessaire pour jouer à part les figurines et surtout il est en Français. Les règles de Warmachine sont complexes et résident sur l'utilisation de mots clefs qu'il faut maîtriser parfaitement pour dominer le champs de bataille. Et l'usage du Français permet de multiplier les joueurs facilement autour de soi.



À l'heure où j'écris ces lignes, la première édition du livre, paru en gros format (décrit ci-dessus) et en petit format "tournoi" avec 120 pages de règles et uniquement de règles, et quasiment épuisé et une deuxième édition est en projet.

Pour plus d'information en VF toujours, allez sur le site de Victoria Game pour savoir où acheter, où jouer et en voir les images de toutes les figurines ou sur leurs forums où vous trouverez une section questions de règles avec les réponses officielles de Privateer Press.

Gregoire Boisbelaud



Site officiel Victoria Game
<http://www.victoriagame.fr>

Forums Victoria Game
<http://forum.victoriagame.fr/index.php>

Arcadia Quest

Un joli KiKi tout chaud

par **Raf Park**

> Geek Lvl 60

<http://rafpark.wordpress.com>

Encore une fois je ne vais pas parler d'un jeu sorti mais d'un Kickstarter (KS). Cool Mini Or Not (CMON) fait encore des siennes avec un jeu qu'ils avaient annoncé il y a de ça plusieurs semaines via un site dédié et c'est il y a quelques jours qu'a eu lieu le lancement du projet. Les 600 premiers pledgeurs avaient une ristourne de 10\$, je dit bien "avaient" parce que c'est parti en l'espace d'un rien de temps et peu après 200 autres suivaient à plein tarif... Conclusion ne vous affolez pas, prenez le temps de lire et de regardez ce qui va suivre et de voir la suite du KS, vous payerez plein pot ^^.



Alors sous cette bannière alléchante se cache à première vue un Dungeon Crawling (DC) compétitif, chaque joueur va constituer son équipe de 3 héros qu'il pourra customiser au gré des cartes d'équipement récupérées. Sauf que là, à première vue, ce n'est pas "tous ensemble" mais un "chacun pour soi".

Au niveau des règles, comme d'habitude avec CMON, on n'en sait pas trop pour le moment mais des vidéos explicatives devraient voir le jour assez vite, sans pour autant avoir une idée détaillée du gameplay via un livre de règles complet, ça permet au moins de se faire une idée au niveau de la jouabilité.

Pour le moment quelques explications rapides sont données dans la page du KS :

- Chaque joueur dirige une équipe de 3 Héros qui pourront augmenter de niveau au gré des bonus trouvés.
- Une campagne se déroule en 6 missions parmi le choix de 11 ce qui va permettre une certaine rejouabilité.



- Les monstres sont gérés par le joueur qui se situe à votre droite, apparemment quand un perso se rapproche de trop près d'un monstre celui-ci s'active pour aller attaquer le héros (logique) et c'est le joueur de droite qui s'en charge, ça évite d'avoir un MJ consacré et rajoute du compétitif au jeu.
- Oui compétitif parce que s'il y a plusieurs équipes sur le terrain, une seule se verra

Arcadia Quest



remettre le butin donc il va falloir gérer les monstres et vos adversaires, alors envoyer les monstres fatiguer vos concurrents et les finir avec vos héros y'a que ça de vrai !

- Chaque joueur dispose d'un plateau pour poser les cartes de héros et les équipements.

Si on extrapole à partir des images fournies, on peut deviner un peu de gameplay :

- Chaque équipe est associée à un logo, on a le Lion, le Panda, l'Aigle et l'Ours.

- On peut voir six objectifs sur une image, "tuer 3 monstres", "trouver 4 items", "tuer un joueur de l'équipe Lion" et la même pour chaque équipe.

- Une fois un objectif atteint le joueur place un marqueur dessus pour indiquer que c'est fait.

- Chaque joueur dispose d'un plateau individuel pour poser ses trois héros et chaque héros pourra avoir jusqu'à 4 cartes d'équipement. Évidemment, d'autres limitations seront présentes comme une

seule arme à deux mains, un seul manteau, etc...
- Le déplacement se fait case par case (sinon faire un plateau quadrillé n'a aucun intérêt).

En bref ça risque de rester assez simple et classique si on regarde ce qu'il y a déjà de donné, si je devais faire un parallèle au niveau du gameplay je donnerai Dungeon Run avec les classiques du DC. Vous aurez besoin de vos adversaires pour terrasser les monstres, ou envoyer les monstres sur eux pour qu'ils vous dégagent le passage et dès que vous pourrez les trahir il ne faudra pas hésiter, sauf que, autant dans Dungeon Run la trahison se faisait sentir sur la seconde partie de jeu, avec Arcadia Quest ça sera continu, surtout avec des objectifs comme "tuer un Héros adverse". Il va donc falloir surveiller ses arrières, protéger ses avants et s'enrichir d'un panel d'insultes bon enfant en direction de vos futurs ex-amis.



Arcadia Quest

Les figurines sont typées kawai et clairement ça fait furieusement penser à Super Dungeon Explore !!! Niveau taille, les héros seraient d'une hauteur de 25mm et les grosse bêtes comme le minotaure aux alentours de 39mm. Au niveau des commentaires, beaucoup réclament une version solo et/ou une version 5 à 6 joueurs là où le jeu est clairement annoncé de 2 à 4 joueurs, je dois avouer leur donner raison pour une version solo qui est souvent très sympa pour maîtriser le jeu et la 5 ou 6 joueurs parce que plus on est de fous...

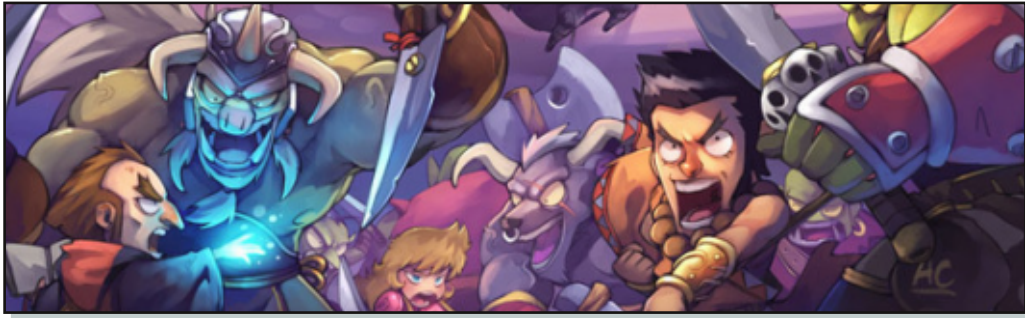
Pour le KS, c'est super simple, une offre à 100\$ uniquement qui comprend la boîte de base, une

figurine exclusive et une extension là aussi exclusive. À cela se rajoute bien sûr des modifs et des goodies supplémentaires au gré des paliers franchis.

Pour le contenu de la boîte de base il y aura tout ce qu'il faut pour jouer au niveau des marqueurs, dés, cartes, plateaux, livres de règles et le reste. À cela se rajoutent 12 héros avec leurs cartes, 25 monstres tous plus hideux les uns que les autres avec leurs cartes aussi. Et la mini extension exclue contient 6 figurines et des cartes monstres ainsi que d'autres scénarios.



Arcadia Quest





Comme d'habitude il y a différents paliers à débloquer et grâce à ça les heureux pledgeurs ont pu rajouter pour le moment 2 nouveaux héros et des marqueurs supplémentaires pour remplacer en partie ceux en cartons. Oui en partie parce "qu'offrir" 30 pièces gravées alors que la boîte propose 70 jetons cartons, je vois le add-on payant se pointer pour en avoir plus, idem pour les marqueurs de blessure, 20 gravés offerts pour 60 cartons fournis. D'autres sont encore à débloquer comme les Dés gravés aux couleurs des équipes (qui sent le palier fictif à plein nez) ainsi que d'autres héros exclusifs au KS.

Au niveau de la livraison l'envoi se fera d'Allemagne donc pas de frais de douanes de prévus et, petite nouveauté, les fdp seront facturés après le KS, soit 20/25\$ pour l'Europe, ce qui évite d'augmenter trop le montant et de débloquer trop rapidement des paliers ^^ . Le jeu est déjà fait à 90%, les fonds vont donc servir à lancer la production.

Alors je ne vais pas me voiler la face, ce KS je vais le faire parce que Dungeon Crawling et figurines kromignogne typée kawaii je peux pas résister, quitte à enchaîner direct sur celui de SDE qui ne devrait pas tarder à pointer bout de son nez ! C'est ça quand on est faible, en même temps des DC on en a jamais assez et c'est toujours sous une bonne ambiance. Je ne vous raconte même pas les cross over de figurines qui vont sûrement être faits entre SDE et celui-ci tellement ils se ressemblent niveau look.

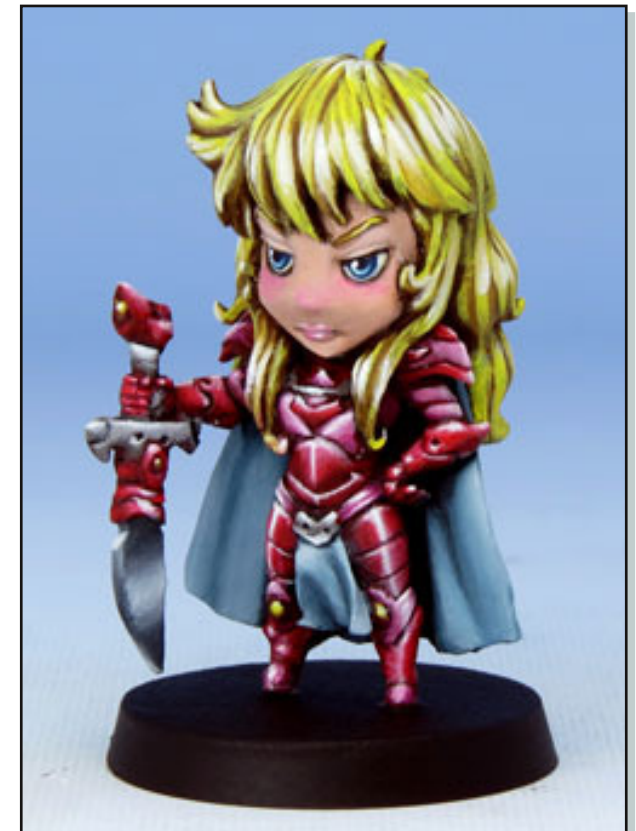
Kickstarter Arcadia Quest
<https://www.kickstarter.com/projects/coolminiornot/arcadia-quest>

Site officiel
<http://arcadiaquest.com/en/>

Pour ceux qui se posent la question d'une éventuelle VF, au moment où j'écris ces lignes il n'y a aucune rumeur concernant ce type de projet, sûrement trop tôt et en parallèle vu le fiasco de SDE je doute qu'un autre éditeur veuille tenter l'expérience, mais bon on ne sait jamais et j'espère qu'ils vont me faire mentir !

@+ et bon jeu !

Raf Park



Super Dungeon Explore

la suite et la VF

par Raf Park

> Geek Lvl 60

<http://rafpark.wordpress.com>

Soda Pop Miniature décide enfin de prendre le taureau par les cornes et de s'engager dans un suivi minimum de son jeu, il était temps... Pour démarrer il a sorti un mode de tournoi et annonce une autre boîte.

SDE Arena est un nouveau mode de jeu pour Super Dungeon Explore, en 1 VS 1 chaque joueur prend la tête d'un aventurier avec des subalternes et c'est parti pour se mettre joyeusement sur la tête afin de déterminer quel héros est le plus fort.

Soda Pop Miniature à mis à disposition les règles de tournoi sur son site mais c'est tellement plus

pratique en Français qu'une joyeuse bande de drilles nous a fait le plaisir de nous fournir ça direct. Alors merci à Gweneth, Kreuh et Poules_75 pour leur travail de traduction et de mise en page (Voir Aides de jeu).

Ce principe relance quelque peu le jeu qui, il faut le dire, tourne vite en rond par manque de scénarios et d'objectif, sans parler de la durée quasi infinie d'une partie et du blocage des héros qui contiennent la nuée mais ne peuvent pas sortir. Il faut se l'avouer, si SDE était super attendu, ça a été la douche froide après quelques parties, de par la rédaction des règles et au vu de l'attitude de SPM sur son suivi.

Tuer des monstres c'est bien pour l'intro et la mise en bouche mais on attend du concret !

Ce format "tournoi" reste assez rapide et fun. Même si la pioche de départ peut provoquer des déséquilibres, il y a toujours moyen de proposer une repioche si ça ne convient pas au premier jet. Comme c'est fait pour le tournoi on peut aussi mettre un chrono et un temps limite de partie ce qui oblige les joueurs a jouer et réfléchir vite. Je finirai par le petit coté qui me plait le plus, on doit faire son équipe et donc on se surprend à chercher des combos via les sources d'invocations





et leurs monstres idoines. Bref là dessus SPM à réussi à remonter le niveau en créant un petit jeu d'escarmouche bien plaisant et un peu tactique, comme quoi des fois il ne faut pas grand chose pour relancer un peu d'intérêt.

Je reviens sur notre équipe de traducteur : Poules_75, HeroquestFrance, Sunvalley, Gwemeth, Istel-Amon et Kreuh, et en se servant des trames .psd de Bioautomaton. Ils ont continué de plus belle sur leur lancée pour nous donner à nous petits Français... les extensions en FR !!! Oui oui vous avez bien lu, des decks FR pour Caverns of Roxor et Von Drakk Manor, jamais sortis par Edge, sont disponibles via un moyen "détourné". C'est Poules_75 via son blog qui propose des éditions de superbe qualité. Il s'agit d'un boulot complètement amateur par des fans pour des fans, une traduction absolument NON officielle, juste toléré par Edge. Le service est

fourni tel quel, à prix coûtant. Si une traduction officielle voyait le jour, ce service disparaîtrait, et aucune garantie de compatibilité avec quoique ce soit n'est garantie... Les fichiers ne sont et ne seront PAS disponible au téléchargement pour éviter que des petits malins éditent en grosse quantité via des sites de cartes pro des decks pour ensuite les mettre en vente sur ebay ou leboncoin avec "rare" ou "exclusif" à des tarifs indécents et qu'ils se fassent de l'argent sur le dos des autres tout en attirant les foudres d'éditeurs sur ces derniers.

Pour récupérer ces fameux deck ils suffit d'aller sur le forum du site de Poules_75 (<http://petitsbonhommes.fr>), de s'inscrire et de se présenter pour finir par demander gentilement sur le post dédié ce que l'on veut dans la limite d'un deck de chaque par personne. Les tarifs et détails de tout ça sont expliqués sur le post idoine. La dernière commande se finit le 4 mars 2014, il y aura d'autres sessions après suivant la



Petite auto-promo, si vous achetez le pack de carte de Von Drakk Manor vous aurez des cartes bonus liées à la campagne que j'avais pu faire, quand on finissait cette campagne on devait récupérer deux nouveaux héros tiré des monstres que l'on combattait, et bien la fine équipe m'a fait le plaisir de les créer, c'est pas beau ça ? :D

Pour les avoirs pris je reste bluffé par leur taf, c'est beau, c'est propre, le passage par un fabricant du net donne une qualité égale à l'original, c'est un vrai plaisir de jouer avec ça, encore merci à eux !!!

Toujours dans les news de SDE, il faut savoir que sur le store du site de SPM on peut récupérer pas mal de figurines "exclusives" que l'on trouve généralement que sur son site ou dans des

conventions. Même si certains revendeurs français spécialisés en import en amènent quelques-unes, le stock par vite et il faut être au taquet.

Parmi celles proposées, une a attiré mon attention : King Starfire qui est une autre version de Dragon avec ses propres cartes. Au niveau de la taille ça reste équivalent à celui fourni dans la boîte, les cartes sont récupérables sur le site de Soda Pop Miniature, reste le prix de 60\$ plus les fdp qui pique pas mal et va faire que ça va être la seule figurine de la série que je n'aurai pas.

Je finis cet article par une annonce de Soda Pop Miniature et pas des moindres. Alors qu'ils n'ont pas encore livré Relic Knight, prévu initialement



en novembre 2013, et que Robotech prend un sérieux retard, SPM nous avertit qu'une nouvelle grosse boîte de Super Dungeon Explore va sortir en passant par un Kickstarter (évidemment) pour mi-mars.

Le tout avec de nouvelles règles, de nouveaux donjons et de nouvelles figurines. Je vais faire ma langue de p... :

- de nouveaux donjons ils auraient pu nous faire ça via des packs de tuiles lors de la sortie des extensions
- de nouvelles figurines ça ne me surprend pas depuis la sortie du jeu il n'y a que ça qui sort (bon je suis le plus c.., j'achète ^^)
- de nouvelles règles c'est pas bien difficile vu le niveau des premières imaginées par un stagiaire de troisième et écrites par un poisson rouge dyslexique (je rappelle qu'on est à la FAQ V1.6 et que même Edge à baissé les bras sur un éclaircissement des règles après un essai).

C'est bon je me suis défoulé ça va mieux XD. Autant les nouvelles tuiles et persos vont être sympas et toujours dans un look super kawaiï (ce qui va suffire pour me faire craquer), autant je pense malheureusement qu'on va en attendre beaucoup trop au niveau des règles et que forcément on va être déçu.

Tout ce que j'espère c'est que ces fameuses règles vont être dévoilées lors du KS afin de se



faire une idée précise du bouzin et permettre à tout le monde de pledger en toute connaissance de cause. De toute façon à surveiller et à ceux qui ne veulent pas lui donner une seconde chance mais adorent le look kawaiï je leur conseille de surveiller Arcadia Quest ;).

Raf Park

Site officiel
<http://sodapopminiatures.com>

Dossier Forgotten King
<http://sodapopminiatures.com/press-releases/SDE-ForgottenKing-PR.pdf>

le forum de PetitsBonhommes pour les versions FR
<http://forum.petitsbonhommes.fr>

... and One for All !

Autrement dit... Un pour Tous !

par Mehapito

> Au bord du fleuve

<http://auborddufleuve.canalblog.com>

Alors que je cherchais une règle rapide pour jouer des escarmouches avec mes pirates en attendant la publication de celle de Perno, j'ai eu la chance de tomber sur cet ovni, écrit par Greg Hallam et mis en ligne sur le site de Eureka Miniatures.

Au passage, je remercie Nic Robson qui a répondu très rapidement (en quelques heures) et positivement à ma demande de publication de la règle en français.



C'est quoi cette règle ?

Il s'agit donc d'une règle permettant de jouer de petites escarmouches de 3 à 6 figurines. Personnellement, je trouve que 4 figurines est le nombre idéal ; au-delà, il y a toujours une figurine inutilisée.

La règle vise à simuler films, romans ou BD. Les figurines sont les héros de l'histoire qu'elles jouent.

Le jeu se base sur du "stop ou encore", à la manière de Song of Blades & Heroes par exemple. Dès qu'un joueur obtient un "1" sur l'un de ses dés, son tour s'arrête.

Ah, il y a donc des dés ?

Oui, les dés servent à donner le résultat des actions.

C'est d'ailleurs lors des actions en opposition qu'intervient la seule caractéristique des figurines : sa Valeur.

Avec une Valeur de 1, la figurine est un combattant de base. Une Valeur de 4 indique donc un bretteur exceptionnel.



Posons le décor...

Une seule caractéristique, vraiment ?

Oui, vraiment. Pas de règle spéciale (on en reparlera), un même nombre de points de vie (3), pas de distance de mouvement...

Mais attendez, pour terminer de faire de cette règle un ovni, ajoutez à tout ça la règle principale :

Toute action est toujours une réussite !

Bon alors comment on joue ?

J'imagine que les plus curieux d'entre vous (à peu près tout le monde) auront déjà parcouru la règle et se seront fait une idée.

Le principe est le suivant : une figurine fait une action autre qu'une marche (n'importe quoi de cohérent avec l'univers) et lance un dé pour en déterminer le résultat (rappelez-vous, l'action réussit toujours).

à chaque action supplémentaire, la figurine active gagne un dé (on appelle ces dés, des dés de bluff). En effectuant sa troisième action, une figurine a donc trois dés pour en déterminer le résultat.

Plus une figurine fait d'actions, plus ça devient facile d'obtenir le résultat escompté !

Oui mais, si la figurine obtient un "1" à son jet, le tour du joueur s'arrête...

On voit bien ici le principe du "stop ou encore" qui fait le sel du jeu.

Tchi – Tcha

Comme je l'ai dit, cette règle est très cinématographique. Il suffit d'avoir envie d'effectuer une action pour qu'elle se réalise, mais encore faut-il que le joueur la décrive et la justifie.

Imaginez, ma figurine lance une banane sur son adversaire qui obtient un résultat "blessé". à moi d'expliquer comment c'est possible ! (Non, je ne vous le dirai pas.)

Si j'ai besoin d'accumuler des points de bluff, je ne vais pas simplement arrêter ma figurine contre un mur et choisir comme action regarder le mur. Là encore, il faudra que je trouve une action suffisamment intéressante à raconter pour qu'elle soit dans l'histoire.

Une fois qu'on a pris le truc, ça devient un réel plaisir de raconter ce que font ses figs : j'avance jusqu'à la porte de la bâtisse et j'arrache son battant, puis j'avance jusqu'à la petite plante et j'insulte ce vieux rat de capitaine avant de lui balancer mon battant !

ça sonne quand même mieux que : mouvement, action1, mouvement, action2, action 3...

Pour ceux qui n'ont pas encore parcouru la règle, je vous laisse le faire maintenant.

Un petit exemple

Je joue les Gobelins contre les Squelettes. Au début de mon tour, j'active Calais qui avance jusqu'au cocotier face à lui (je ne mesure pas, j'avance juste en ligne droite).

Il lui donne un coup de pied pour en faire tomber une noix. La noix tombe, je jette mon premier dé pour déterminer le résultat de mon action : 3, je continue.

Si j'avais obtenu un 1, la noix était tombée, mais mon tour prenait fin.

Un squelette le regarde de travers, Calais l'injurie vertement. C'est ma deuxième action, je lance donc deux dés : 3 et 5.

C'est une action en opposition, le squelette (Valeur 2) lance deux dés : 2 et 6. Le squelette remporte l'opposition et les injures de Calais n'ont aucun effet sur lui.

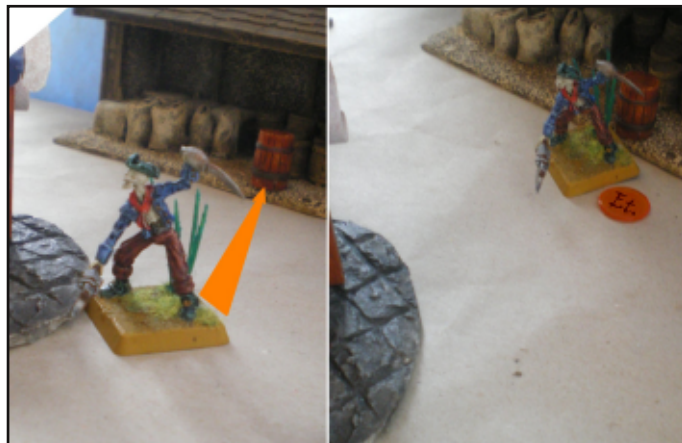


One for All !



Calais, déconfit, lance maintenant la noix de coco sur le squelette. C'est ma troisième action, je lance trois dés : 3, 5 et 6.

Le squelette lance deux dés (Valeur 2) : 4 et 4. Calais remporte l'opposition de 2 points (6 à 4) et inflige deux touches au squelette : il est repoussé jusqu'au tonneau et étourdi.



Calais n'est maintenant plus en position pour attaquer le squelette. Je décide d'activer Zètès qui peut avancer en ligne droite jusqu'à lui.

Comme j'ai changé de figurine, je perds ma réserve de dés de bluff.

Zètès arrive au contact du squelette et lui donne un coup de pied avant d'engager le duel, afin d'obtenir un dé de bluff supplémentaire pour le duel.

C'est sa première action, je lance un dé : 1. Le squelette (Valeur 2) lance deux dés : 1 et 2, comme il est étourdi, son 2 devient 1 (c'est vraiment pas de chance !). Il y a égalité, le squelette subit donc une touche, il est repoussé.

Comme il était déjà adossé au tonneau, l'effet repoussé devient étourdi. Mais comme il est déjà étourdi, il est finalement désarmé.





Malgré le coup de chance de Zétès, j'ai obtenu un "1" et mon tour s'arrête là. Les squelettes vont pouvoir jouer.

C'est quand même une règle prévue pour les combats de cape et d'épée...

Effectivement, la règle met en valeur les duels avec pour objectif annoncé de réduire l'adversaire à merci.

Mais rien n'empêche de jouer des scénarios (une campagne est publiée sur le site de Eureka : La capture de Constance) ou de jouer dans une autre période ou un autre univers que celui des Trois Mousquetaires ou du Capitaine Fracasse.

Evidemment, il faut tout de même garder à l'esprit que cette règle est prévue pour opposer deux petits groupes de personnages héroïques.

Et les tirs alors ?

Dans l'état actuel, c'est ce qui manque à cette règle (avec la magie éventuellement) pour pouvoir être réellement adaptée à tous les univers. Mais vous n'êtes pas sans avoir remarqué que mes Gobelins portent des armes à feu...

Et puis, c'est quand même dommage de jouer des héros dont le caractère n'apparaît pas.

Vous aurez donc le droit à des règles additionnelles dans le prochain Blogurizine, bande de chanceux !



Une table avec de nombreux décors est nécessaire.

En conclusion

Voilà donc une petite règle très simple qui ne nécessite qu'un coin de table pour être jouée (50x50 cm) et peu de figurines. Les parties ne durent que quelques dizaines de minutes mais sont intenses, ce qui en fait un excellent jeu de club ou de démonstration.

Seul petit bémol, il nécessite de nombreux décors. Mais une table bien remplie, c'est tout de même plus joli non ?

Essayez-le, vous en redemanderez !

Mehapito

Page officielle Eureka miniatures
<http://eurekamin.com.au/ideas.php?postid=21>





...And One For All!

Les films de cape et d'épée
avec des figurines

par Greg Hallam

2 – Réaliser une action

Le plus important concept du jeu est qu'une figurine peut interagir avec n'importe quoi sur la table, le joueur l'annonce simplement. Si vous voulez faire sauter Athos sur une table, il suffit de déplacer sa figurine et de la mettre sur la table. Vous voulez voir d'Artagnan faire rouler un tonneau sur un garde ? Alors, déplacez-le vers le tonneau et faites-le rouler. L'action se déroule exactement comme vous l'annoncez, sans règle supplémentaire.

1 – Introduction

Le but de ...*And One For All!* est de recréer l'atmosphère des films de cape et d'épée comme *Les Trois Mousquetaires*. Pour y parvenir, vous êtes encouragés à faire réaliser des actions d'éclat à vos figurines sur la table. Plus une figurine fait d'actions, plus elle jette de dés en combat !

Dans le jeu de base, un joueur joue d'Artagnan et les Trois Mousquetaires, le second joue Rochefort et quatre Gardes du Cardinal. Le but de chaque participant est d'éliminer les figurines adverses. Ce but est atteint principalement par des attaques ou des duels contre des figurines ennemies.

Une figurine mène des actions afin d'accumuler une réserve de dés (les dés *de bluff*). Chaque action engagée ajoute un dé à cette réserve. Si une figurine déclare un duel à un ennemi pendant son activation, la réserve de dés *de bluff* est utilisée pour résoudre cette attaque.

1a – Figurines : Ces règles sont écrites pour accompagner la nouvelle série de Mousquetaires en 40mm sculptés par Mike Broadbent, disponibles chez Eureka Miniatures. Les figurines et des exemples de situation de jeu sont disponibles sur le site d'Eureka Miniatures : www.eurekamin.com.au

1b – Dés : Le jeu nécessite des dés à 6 faces. Chaque joueur devrait avoir une main d'environ 10 dés.

1c – Mise en place : La table de jeu est un carré de 18 à 24" (45 à 60 cm) de côté. Placez de nombreux éléments de décor ! Si la partie se passe dans une cour intérieure, placez des chaises, des tables, des tabourets ou des bancs, des tonneaux, un puits... plus il y a d'éléments, mieux c'est ! Ensuite, les joueurs placent leurs figurines sur deux côtés opposés de la table et lancent un dé. Celui qui obtient le plus haut résultat a l'initiative.

2a – Qu'est-ce qu'une action ? Une action est une interaction avec un objet sur la table. Un objet peut être n'importe quelle figurine, décor ou élément de terrain présent dans l'aire de jeu.

Exemples d'action :

- éviter un objet ou une personne
- attraper et lancer une assiette
- tirer un tapis
- sauter sur, par-dessus ou depuis une table, un tonneau ou tout autre objet
- bondir et attraper un lustre
- se balancer d'un lustre
- descendre sur une rampe
- grimper ou dévaler un escalier
- gifler, frapper ou botter
- faire rouler un tonneau
- insulter et se moquer d'un ennemi

Certaines actions peuvent être découpées en deux actions séparées si vous préférez. Par exemple attraper un objet puis le lancer ou basculer un tonneau puis le faire rouler. Faire ainsi permet d'accumuler des dés *de bluff* (voir section 3d *les dés de bluff*).

Lancer un duel. Notez que le combat à l'épée, ou duel, n'est pas dans la liste ci-dessus. Ce n'est pas considéré comme une action en termes de jeu.

2b – Commencer une activation & Mouvement. Vous avez l'initiative. Choisissez l'une de vos figurines et déplacez-la en ligne droite aussi loin que vous voulez, jusqu'à ce qu'elle rencontre un objet ou s'arrête parce que vous le souhaitez. Il n'y a pas de distance de mouvement dans ce jeu. Si la figurine rencontre un objet, elle peut soit s'arrêter et terminer son activation ou réaliser une action avec cet objet. Si elle réalise cette action et ne perd pas l'initiative (voir section 3 *le résultat d'une action*), alors elle peut faire un nouveau mouvement et une nouvelle action et ainsi de suite. Une figurine peut continuer à bouger et réaliser des actions jusqu'à ce qu'elle s'arrête ou perde l'initiative. Si une figurine décide de s'arrêter, contre un objet ou en jeu, on dit qu'elle a fait un "mouvement libre" et son activation prend fin. Vous pouvez maintenant déplacer une nouvelle figurine. Un "mouvement libre" signifie que la figurine s'est déplacée jusqu'à un point de la table sans interagir avec un objet.

3 – Définir le résultat d'une action.

Le résultat d'une action doit être défini pour
a) vérifier si vous avez encore l'initiative après avoir réalisé cette action
b) voir si l'opposant a réussi à éviter l'effet de votre action ; par exemple, pour voir si le garde a esquivé le tonneau qui roulait sur lui.

Souvenez-vous, vous ne lancez pas de dé pour voir si vous réussissez l'action. L'action est effective, vous lancez un dé pour en connaître le résultat.

Pour déterminer ce qui se passe, lancez un nombre de dés égal au nombre d'actions réalisées durant cette activation. Si c'est la 1^{ère} action de la figurine, lancez un dé, la 2^{ème} action, lancez deux dés, la 3^{ème} action, trois dés etc. Ces dés sont appelés vos dés *de bluff*. Si l'action affecte une figurine ennemie, elle lance un nombre fixe de dés (voir 3b *Actions opposées et Valeur*).

3d – Dés de bluff. Les dés *de bluff* sont les dés qu'une figurine accumule en réalisant des actions. Ce nombre est toujours égal au nombre d'actions que la figurine a réalisées durant cette activation. Après deux actions, la figurine a donc deux dés. Après trois actions, trois dés, etc. Notez qu'un duel n'est pas considéré comme une action donc n'ajoute pas de dé *de bluff* à ceux que la figurine a déjà.

Plus vous avez de dés *de bluff*, plus votre probabilité d'obtenir un résultat supérieur à votre opposant est forte, mais plus grand est également votre risque d'obtenir un "1" et de perdre l'initiative.

Lorsque l'activation d'une figurine prend fin, elle perd sa réserve de dés *de bluff* et repart à zéro la prochaine fois qu'elle sera activée.

3a – Un 1 fait perdre l'initiative. Si vous êtes le joueur actif et que vous obtenez un "1" sur n'importe quel dé, à n'importe quel moment, vous perdez l'initiative et c'est à votre adversaire de jouer. Notez que votre action est tout de même effective. Ses résultats doivent donc être déterminés, par exemple le garde doit tout de même éviter le tonneau que vous avez fait rouler sur lui. Après la résolution de l'action, l'adversaire démarre un tour de jeu.

3b – Actions opposées et Valeur. Une action opposée est une action dirigée contre une figurine ennemie, comme lancer une assiette, rouler un tonneau, frapper, botter, insulter, etc. Dans ce cas, la figurine ciblée lance un nombre de dés égal à sa Valeur :

4	Superbe	Rochefort et d'Artagnan
3	Magnifique	Les Trois Mousquetaires
2	Audacieux	Les Gardes du Cardinal
1	Bon	Les autres personnages

3c – Le dé le plus fort remporte une action opposée. Le joueur qui obtient le plus haut résultat de dé à un tirage l'emporte. Par exemple, le joueur A lance quatre dés et obtient 2, 3, 3 et 5, son plus haut résultat est 5. Le joueur B lance deux dés et obtient 2 et 6. Son résultat le plus haut est 6, il bat le joueur A.

Si les deux joueurs obtiennent le même résultat, il y a égalité.

Si une figurine obtient plus d'un "6", chaque 6 supplémentaire ajoute 1 au résultat. Par exemple, deux 6 donnent un résultat de 7, trois 6 donnent un 8.

Si une figurine ennemie perd un jet en opposition, elle prend un nombre de touches égal à la différence des dés. Par exemple, Porthos lance une assiette sur un garde, il fait deux 6 qui deviennent un 7. Le jet le plus haut du garde est 5, il prend donc deux touches. Sur une égalité, l'attaquant inflige tout de même une touche. L'effet des touches est indiqué sur le tableau des actions *de bluff* ou le tableau des duels (section 5).

Seule la figurine ennemie peut subir des touches dans une action *de bluff* opposée ! Si l'attaquant perd l'opposition, il ne prend pas de touche. Par exemple, Athos frappe un garde, mais le garde obtient un meilleur score. Le garde a évité le coup, mais n'inflige pas de coup en retour. Le duel est une exception (voir section 4 *Le Duel*).

4 – Le Duel

L'objectif final des actions *de bluff* d'une figurine est d'engager un ennemi en un combat à l'épée, ou un duel. Le duel lui-même n'est pas considéré comme une action et n'ajoute pas de dé *de bluff* à la réserve d'une figurine.

Si une figurine souhaite déclarer un duel, le joueur l'annonce et déplace la figurine au contact de son opposant. Une figurine peut, évidemment, se mettre au contact avec un ennemi et le frapper, le botter, l'insulter, etc. afin d'accumuler des dés *de bluff* et annoncer seulement ensuite son duel. Dans ce cas, le risque est d'obtenir un "1" avant de pouvoir effectuer son duel.

Lorsque la figurine déclare finalement son duel, les deux joueurs lancent les dés. Le duel consiste en un simple lancer de dés. L'attaquant lance un nombre de dés égal à sa réserve de dés *de bluff* plus ceux qu'il doit à sa Valeur, plus d'éventuels bonus (voir 4a).

Le défenseur lance un nombre de dés égal à sa Valeur, plus d'éventuels bonus. Le résultat est évalué de la même façon que lors d'une action opposée, c'est à dire que c'est le dé le plus haut qui l'emporte. La différence des totaux donne le nombre de touches que subit le perdant. Notez que l'attaquant subit cette fois des touches s'il perd, contrairement aux actions *de bluff*.

Les touches des duels sont converties en effets et blessures, mais sur le tableau des duels (section 5).

4a – Bonus de duels. Les figurines peuvent obtenir des dés bonus pour leur duel :

Figurine en hauteur : +1 dé
Pour chaque figurine alliée en contact avec l'ennemi : +1 dé
Adversaire désarmé : +1 dé
Impétuosité : +1 dé (voir section 7 Règles Optionnelles)

4b – Désengagement & Poursuite des actions. Si la figurine attaquante ne fait pas de "1" lors du duel, elle peut poursuivre son activation, même si elle a perdu le duel et pris des touches. Si elle est toujours au contact, elle peut déclarer un nouveau duel, avec le même nombre de dés *de bluff*, ou elle peut se désengager et continuer ses actions, augmentant ainsi le nombre d'actions obtenu avant le duel.

Le désengagement est automatique, déplacez simplement la figurine vers sa prochaine action. Dans les films de cape et d'épée, les personnages se désengagent régulièrement les uns des autres en toute impunité.

5 – Touches, Effets & Blessures

Quand une figurine obtient des touches comme résultat d'une action *de bluff* ou d'un duel, consultez le tableau approprié et transformez les touches en effet et blessures. Des marqueurs peuvent être placés près des figurines pour indiquer leur état. Lorsqu'une figurine subit sa troisième blessure, elle devient inconsciente (ou morte !) et tombe au sol. La figurine touchée devient maintenant un nouvel obstacle.

5a – Tableau des actions de bluff

1 ^{ère} touche	Repoussé
2 ^{ème} touche	Etourdi
3 ^{ème} touche	Désarmé
4 ^{ème} touche	Blessé

5b – Tableau des duels

1 ^{ère} touche	Repoussé
2 ^{ème} touche	Blessé
3 ^{ème} touche	Désarmé
4 ^{ème} touche	Blessé

5c – Touches sur de multiples adversaires

Si une figurine remporte un duel contre plusieurs adversaires, le joueur qui l'emporte peut attribuer les touches comme il le souhaite sur les différentes figurines opposées. Par exemple, Athos remporte un duel contre deux gardes et inflige trois touches. Le joueur d'Athos peut alors décider qu'un garde est repoussé, blessé et perd son arme ; ou qu'un garde est repoussé et que le second est repoussé et blessé.

5d – Explication des effets.

Repoussé : La figurine est reculée en ligne droite jusqu'à ce qu'elle touche un objet. Si la figurine est déjà adossée à un objet, elle est étourdie à la place.

Etourdi : La figurine ne peut plus bouger et a -1 dé pour tous ses jets jusqu'à ce qu'elle retrouve ses esprits. Si une figurine étourdie est étourdie à nouveau, elle est désarmée à la place. Reprendre ses esprits est une action *de bluff*.

Désarmé : Une figurine désarmée ne peut pas déclarer un duel. Si elle défend dans un duel, l'attaquant obtient +1 dé de bonus. Si la figurine désarmée remporte le duel, elle utilise le tableau des actions *de bluff* à la place du tableau des duels. Si une figurine désarmée devient de nouveau désarmée, elle subit une blessure à la place. Récupérer une arme au sol est une action *de bluff*.

Blessé : La quatrième touche et les suivantes sont des blessures. Si une figurine obtient trois blessures, elle tombe inconsciente (ou morte !). Les blessures ne peuvent pas être soignées durant la partie.

6 – Poursuivre les actions

Une figurine peut continuer ses actions et duels jusqu'à ce qu'elle obtienne un "1" ou décide de s'arrêter. Si elle s'arrête, le joueur qui la contrôle peut activer une nouvelle figurine. Il n'y a pas de "tour de jeu" à proprement dire. Un joueur peut continuer d'activer ses figurines tant qu'il n'a pas obtenu de "1". Le joueur peut choisir de ré-activer une figurine qui a déjà été activée auparavant. Notez, puisqu'il s'agit d'une nouvelle activation, la figurine recommence avec une première action. Les actions et dés *de bluff* ne sont pas conservés d'une précédente activation ou du tour précédent.

7 – Règles optionnelles & Variantes

Bonus de dommages pour les Objets : Etre touché par un tonneau, une table ou tomber de haut peut causer plus de dommages qu'être atteint par un fruit ou une tasse. Si une figurine est touchée par un gros objet ou tombe d'une grande hauteur; augmentez le nombre de touches par un ou deux, en fonction de la taille de l'objet ou de la hauteur de la chute.

Impétuosité : Si une figurine déclare un duel en sautant, se balançant ou glissant, elle obtient un bonus d'impétuosité de +1 dé pour le duel.

Plus de Bluff : Plutôt que perdre l'initiative sur un "1", vous perdez l'initiative lorsque vous obtenez un second "1" durant ce tour. Cette option donne plus d'opportunité de faire des actions *de bluff*, mais rend également les figurines plus mortelles.

Tour étendu : Lorsqu'un "1" est obtenu, la figurine termine son activation, mais le joueur a toujours l'initiative et active une nouvelle figurine. Le tour du joueur s'arrête lorsqu'il obtient un second "1".

Quelques indications de distance

Il n'y a pas besoin de mesurer avec ces règles, mais on peut se retrouver face à des questions comme "A quelle distance puis-je lancer cette chaise ?", ou "Jusqu'où puis-je sauter ?" Nous suggérons de donner une réponse cinématographique, mais voici quelques suggestions. Sentez-vous libre de changer ses valeurs, en accord avec votre adversaire.

- Une figurine peut sauter vers le bas ou en longueur de sa propre hauteur.
- Une figurine peut sauter vers le haut de la moitié de sa hauteur.
- Une figurine peut ramasser tout objet de la taille maximum d'une chaise ou d'un petit tonneau.
- Les tonneaux trop lourds pour être lancés peuvent être roulés.
- Lorsqu'une figurine lance un objet sur une autre, la ligne de vue peut-être bloquée, sauf si le lanceur est en hauteur. En cas de doute, réglez-le par un amical jet de dé.
- Dans une action affectant de multiples opposants, ils doivent tous être en contact socle à socle.

FAQ

A quelle distance puis-je déplacer ma figurine ?

Vous pouvez bouger aussi loin que vous voulez en ligne droite. Il n'y a pas de distance de mouvement. Mais dès que vous atteignez un obstacle, vous devez vous arrêter ou déclencher une action.

Puis-je bouger vers un emplacement vide ?

Oui, c'est un "mouvement libre".

Quand le tour d'une figurine prend-il fin ?

Le tour d'une figurine peut prendre fin de 3 façons :

1. Sur un jet de '1' lors d'une action ou d'un duel. Dans ce cas, le tour du joueur est également terminé
2. A la suite d'un "mouvement libre", c'est-à-dire un mouvement qui n'est pas suivi d'une action.
3. Si le joueur qui la contrôle décide d'arrêter les actions avec cette figurine et en active une autre.

Quand le tour d'un joueur prend-il fin ?

Quand vous obtenez un '1' sur un jet de dé.

Pourquoi n'est-il pas possible à un ennemi de me bloquer ?

Deux raisons à cela :

1. C'est incompatible avec une des règles de base, une action se déroule toujours.
2. Ce n'est pas cinématographique !

Si la figurine attaquante perd le duel et est repoussée ou blessée, son tour prend-il fin ?

Seulement si la figurine a obtenu un '1'. Sinon, elle peut continuer son tour (voir section 4b).

Si une figurine poursuit son action après un duel, conserve-t-elle ses dés de bluff ?

Oui. Si une figurine a déclaré des actions, puis un duel et n'a pas obtenu de '1', elle a toujours ses dés *de bluff*. Un duel ne "consomme" pas les dés *de bluff*. Donc si une figurine a réalisé trois actions avant un duel, elle a toujours trois dés *de bluff* et sa prochaine action sera la quatrième.

Si je frappe ou cogne un ennemi et que son jet est supérieur, est-ce que je reçois des dégâts ?

Non, rien n'arrive. L'ennemi a simplement évité les coups (voir section 3c).

Puis-je causer des dégâts en insultant un ennemi ?

Oui ! C'est une action en opposition. L'ennemi est mentalement atteint par vos invectives ! Mais vous devrez trouver une explication rationnelle si un ennemi est blessé par une insulte !

Pourquoi la Valeur d'une figurine n'influe-t-elle pas sur le résultat de ses actions ?

D'abord pour l'équilibre du jeu. Les figurines de haute valeur deviendraient trop puissantes. Ensuite, ce système simplifie les traces des dés *de bluff*.

Règles de Greg Hallam
Produites par [Eureka Miniatures](#)
Traduites par [Mehapito](#)



Note de traduction : le terme anglais utilisé pour les dés de bluff est swashbuckling dice, en référence aux films de cape et d'épée.

Ce terme signifie à la fois action d'éclat et fanfaronnade, j'ai donc choisi de le traduire par bluff qui me semble pouvoir contenir ces deux significations et l'ai laissé en italique dans le texte.

Trouvez moi ce labo !

Scénario Dystopian Legions

par **Belisarius**

> Jeux de Figs

<http://jeuxdefigs.fr>

La colonne américaine avançait à bonne allure sur la piste à peine visible.

Aucun signe ne laissait penser qu'elle était encore utilisée... Le lieutenant chopper doutait. Son ordre de mission reçu il y a quelques jours était pourtant formel et précis, son objectif était situé à plus de 50 miles de toute zone habitée, dans ce no man's land de Darkwald que personne ne prenait la peine de revendiquer.

En temps normal, il aurait demandé confirmation, mais on lui avait ordonné de faire vite, ce laboratoire prussien devait être démantelé le plus rapidement possible.

Sans qu'il l'eut entendu approcher, Geronimo s'approcha et lui indiqua que l'objectif était proche. Il était temps d'en finir !



Forces en présence

Cette mission oppose une force FSA à une force prussienne.

Le contingent américain est composé de 250 points.

Les forces prussiennes sont partagées en deux forces de 150 points :

- la garnison, qui ne devra contenir aucun véhicule blindé.
- les renforts, qui devront contenir une majorité de véhicules et troupes embarquées.

Mise en place du terrain

La bataille se joue sur une table de 6' sur 4' (180*120cm).

Les zones de déploiement sont situées sur les longueurs à moins de 4" des bords de table.

L'entrée du laboratoire prussien est placé au centre de la zone de déploiement prussienne.

Les éléments de décor (8 éléments boisés ou assimilés) sont mis en place alternativement (à plus de 4" des bords de table et plus de 8" d'un autre élément de décor) en commençant par le joueur ayant remporté un premier jet de commandement.



Les objectifs (5 marqueurs) sont mis en place alternativement (à plus de 8" des bords de table et des autres objectifs) en commençant par le joueur ayant remporté un second jet de commandement.

Déploiement

Le joueur prussien déploie en premier sa garnison, le joueur américain se déploie en second.

Dystopian Legions

Objectif

Le joueur américain doit pénétrer dans le laboratoire prussien, le joueur prussien doit l'en empêcher.

Règles spéciales

Le joueur américain doit capturer les objectifs pour pouvoir ouvrir l'accès menant au laboratoire.

Lors de la phase finale de chaque tour, on comptabilise le nombre d'objectifs capturés par les américains. On lance un dé, si le résultat est inférieur au nombre d'objectif capturés, les portes du laboratoire sont déverrouillées et le joueur américain pourra par la suite y accéder (il doit y faire pénétrer une figurine pour remporter la victoire).



On lance ensuite un dé pour les renforts prussiens. Si le résultat est inférieur au nombre d'objectifs contrôlés par les américains, les renforts prussiens arriveront lors du tour suivant par les bords latéraux de la table.

Site officiel Spartan Games
<http://www.spartangames.co.uk>

Forum francophone des jeux Spartan Games
<http://spartan-forum.forumactif.fr>



SUPER DUNGEON

EXPLORE



Arena Battles

Le Paladin Royal a les chevilles qui enflent ? Fatigué de la Brigande Rifting qui rafle le meilleur butin ? Convaincu que l'Ours Enragé est imparable ? Le nouveau mode de jeu Arena Battles vous permet de jouer Héros vs Héros.

Chaque joueur prend le contrôle d'un bataillon puissant composé d'un Héros et de deux sources d'invocation afin de décider, une fois pour toute, qui est le meilleur explorateur de donjon !

Joueur 1 vs Joueur 2

- Chaque joueur lance un dé vert. Le joueur qui obtient le plus d'étoiles est le "Joueur 1".
- Le joueur qui obtient le moins d'étoiles est le "Joueur 2".
- Relancer les dés verts en cas d'égalité.

Créez votre armée

- Le bataillon d'un joueur se compose d'un Héros et de deux sources d'invocation.
- Le **Joueur 1** choisit un Héros.
- Le **Joueur 2** choisit un Héros.
- Le **Joueur 2** choisit deux sources d'invocation. Si une source choisie ne vient que par paire (comme les Antres Kobold), alors, les deux doivent être sélectionnées.
- Le **Joueur 1** choisit deux sources d'invocation, en suivant la même règle.

Construisez l'Arène

- Le **Joueur 1** choisit une tuile de donjon, c'est sa tuile de départ.
- Le **Joueur 2** fait de même.
- Le **Joueur 1** choisit une tuile de donjon, qu'il place entre les deux tuiles de départ. C'est le champ de bataille.
- Le **Joueur 2** place alors 3 coffres au trésor sur le champ de bataille.
- Tout coffre doit être placé à 4 cases ou plus des autres coffres.

Déployez vos sources d'invocation

- Déployez vos sources d'invocation
- Le **Joueur 1** place une de ses sources d'invocation sur sa tuile de départ, à 4 cases ou plus du couloir menant au champ de bataille.
 - Le **Joueur 2** fait de même.
 - Le **Joueur 1** place sa seconde source d'invocation sur le champ de bataille, à 4 cases ou plus du couloir menant au champ de bataille.
 - Le **Joueur 2** fait de même, à 4 cases ou plus des sources d'invocation adverses.

Déployez vos bataillons

- Le **Joueur 2** invoque des monstres, jusqu'à une valeur de 5 crânes, à partir de l'une de ses sources d'invocation.
- Les joueurs attendent ensuite leur phases d'invocation en suivant la même règle, jusqu'à ce que toutes les sources aient invoqué.
- Le **Joueur 2** place son Héros sur sa tuile de départ, à 4 cases ou plus du couloir menant au champ de bataille.
- Le **Joueur 1** fait de même.



Préparez vous pour la bataille !

- Mélangez séparément les cartes Butin et les cartes Trésor pour créer deux piles.
- Le **Joueur 1** pioche jusqu'à 5 cartes Butin pour équiper son Héros. Les cartes non équipées sont défaussées.
- Le **Joueur 2** fait de même.
- Chaque joueur peut placer 1 jeton de potion sur la carte de son Héros.

Aux armes !

Chaque joueur fait un jet d'initiative (avec la Volonté du Héros) pour déterminer qui jouera le premier tour. Les joueurs joueront ensuite à tour de rôle jusqu'à la fin de la partie, sans autre jet d'initiative.

Durant son tour, un joueur peut effectuer l'une des 4 actions suivantes :

- **Activer le Héros.**
Note : Un Héros ne peut pas être activé s'il a déjà été activé au tour précédent.
- **Activer des monstres.**
Le joueur active un ou plusieurs monstres, jusqu'à une valeur de 5 crânes.
Note : Tout monstre peut être activé, même s'il a déjà été activé au tour précédent.
- **Invoquer des monstres.**
Le joueur invoque des monstres, jusqu'à une valeur de 5 crânes, à partir de ses sources d'invocation (l'une, l'autre, ou les deux).
Note : Le joueur ne peut pas invoquer sur le plateau plus de monstres que ceux autorisés par sa ou ses cartes "Source d'invocation".
- **Boire l'Elixir de Cristal.**
Le joueur supprime immédiatement tous les effets de statut dont souffre son Héros.
Note : Boire l'Elixir de Cristal est une action à part entière. Au cours du même tour, le joueur ne pourra donc pas effectuer d'autre action (activation ou invocation).

Enfin, les potions s'utilisent normalement.



Butin

A chaque fois qu'un Héros détruit un monstre, il peut piocher une carte Butin.

Le joueur choisit alors immédiatement entre :

- équiper son Héros de la carte.
- la sacrifier (défausser) pour retirer une blessure du Héros.
- la sacrifier (défausser) pour retirer un pion statut du Héros.

Trésor

Seuls les Héros peuvent ouvrir les coffres au trésors.

Quand un Héros ouvre un trésor, Le joueur choisit entre :

- Piocher une carte Trésor et en équiper le Héros.
- Piocher une carte Trésor et la sacrifier (défausser) pour gagner un jeton potion.
- Piocher une carte Butin qui s'appliquera à tous ses monstres.

Potion et Coeur - Règles optionnelles des Traducteurs

Les potions des Héros peuvent être utilisées sur les monstres, comme si ceux-ci étaient des Héros.

Les coeurs obtenus par les Héros, lors d'attaques réussies, peuvent être utilisés pour soigner ses monstres, comme si ceux-ci étaient des Héros.

Les sources d'invocations ne sont pas des monstres et ne bénéficient pas des effets les affectant.

Victoire

- Un joueur peut remporter la victoire de deux manières dans l'arène :
 - Détruire le Héros adverse.
 - Détruire les deux sources d'invocations adverses.

Chacun le sien

Ces règles supposent que les deux joueurs partagent une seule boîte de Super Dungeon Explore.

Si les joueurs ont chacun leur jeu :

- Chaque joueur choisira sa tuile de départ, héros et monstres, dans sa propre collection.
- Chaque joueur piochera ses Butins et Trésors à partir de son propre Deck.

Remy Tremblay

Sculpteur, peintre...

**Bonjour Remy,
Pour commencer, pourrais-tu te présenter rapidement ?**

Bonjour Marc, j'ai 26 ans, j'habite dans le doubs avec ma compagne et notre fille. Dans la vraie vie je suis sculpteur de figurine et dans la vie de geek... ben pareil sauf que je les peins.

Comment es-tu arrivé dans le monde de la figurine ?

Un peu comme tout le monde : Heroquest. Ma nounou de l'époque avait des fils qui y jouaient, le coup de foudre. J'ai tanné mon père pour en avoir un chez nous, il a cédé, s'il avait su...



J'ai abandonné un peu la fig ensuite jusqu'au lycée et un pote m'a remis la tête dedans avec des hommes lézard et le véritable début de l'aventure coïncide avec la sortie du premier magazine Ravage.

Quelle a été ta première figurine ? Te rappelle-tu le résultat une fois peint ?

Du coup mes premières figs ont été les figs d'Heroquest peinte à l'humbrol avec mon père. Mais je considère comme étant MA première fig un seigneur orque sur sanglier du bataillon orque de GW. C'était mon premier essai à l'acrylique, en 2000 ; ça fait donc 13 ans que je peins à l'acrylique. Elle était sympa, j'avais fait des aplats, une ombre en ajoutant du noir et un éclairci en ajoutant du blanc.

Quels ont été tes premiers jeux ?

Heroquest puis Warhammer battle. Et tout récemment quelques jeux Edge.



Comment en es-tu arrivé à la sculpture ?

Je crois que tout à commencé avec la parution de photos de master de Rackham. J'ai soudain réalisé que le matos n'était pas difficile à trouver. Je jouais des Keltois à l'époque et je voulais faire quelques bidouilles pour créer les figs correspondant aux profils des incarnations. Ma première fig entièrement sculptée date de 2004.

Quand as-tu décidé d'en faire une activité professionnelle ?

Dès la fin du lycée. Un gars dans ma ville lançait une boîte de figs (GBA, défunte depuis) et me proposa d'en faire mon métier. J'étais naïf, je l'ai



cru et l'idée ne m'a pas lâchée jusqu'en 2009 ou j'ai eu l'occasion de me lancer à mon compte après quelques figurines éditées comme job d'été les 2 années avant.

Quel matériel utilises-tu ?

J'utilise principalement de la FIMO champagne sur une armature en laiton. Pour les armes je prépare le magic sculp. Mais j'ai par le passé utilisé du sculpey, firm, classic, fimo soft, des mélanges, du duro, du milliput, et même des argiles à base d'huile type Chavant. J'ai pas mal testé de trucs. J'aime beaucoup le mélange Firm sculpey et Fimo soft mais une fois cuit les green sont très moches, j'ai donc continué à travailler avec de la FIMO champagne pour des raisons visuelles. Je pense que les gens avec qui je travaille sont plus rassurés de voir un joli master qu'un machin qui semble tout brûlé.

Parmi toutes les gammes sur lesquelles tu as travaillé, quelles ont été tes expériences les plus marquantes ? Pourquoi ?

Le premier grand souvenir c'est la collaboration avec Enigma Miniatures. C'était mon premier boulot, j'avais simplement proposé une de mes sculptures à Raoul Latorre (j'avais quand même peur de rien... :D) et il avait accepté de la produire. Une grande fierté donc et un mec sympa et très doué qui a été une référence pour moi pendant de nombreuses années.

Et la seconde c'est la création des firebrand pour Sedition Wars. Mike mcVey me confiait 4 gugusses à sculpter pour sa marque... Un bel honneur.



Et pour finir les quelques figs faites pour DUST. Une collaboration chaotique mais plaisante, pour les mêmes raisons, travailler avec des légendes et des gens sympa.

Après il y a un tas de projets qui avec le recul était sympathiques, en général tout dépend de la relation qui s'installe avec le commanditaire, si ça se passe bien alors j'apprécie le travail, même si on me demande des trucs qui me font ch***.

Quelles sont les figurines que tu préfères le plus sculpter ?

Celles qui vont vite... Je me lasse assez vite de mes projets. Alors disons les mecs avec plein de tissu, de la musculature et des truc organiques... des barbares quoi...

Et plus généralement j'adore bosser d'après les concepts de Roberto Cirillo. Ce mec sait comment dessiner une figurine, du coup il suffit de poser son cerveau dans une boîte et le bonhomme se sculpte tout seul.



Et peindre ?

J'aime bien varier en peinture, et je n'aime pas peindre mes gugusses, en général je n'y vois que de défauts alors je me lasse. Et c'est proportionnel au temps passé à sculpter la figurine, plus je passe de temps sur la sculpture moins je veux en passer en peinture.

J'aime peindre du GW récent parce que c'est facile, j'aime peindre les histos de Latorre parce qu'il est fort et que ca va bien.

As-tu des thèmes de prédilection ?

J'ai surtout des thèmes qui me gavent. Je déteste les space marine par exemple. Grosso modo j'aime bien les bidules fantasy d'inspi historique



et les bidules avec des flingues me font peu d'effet. Cela dit j'ai quand même sculpté pas mal de trucs SCI-FI ces derniers temps et je commence à apprécier.

Quelle est la figurine dont tu es le plus fier (sculpture et peinture) ?

Je ne sais pas si je suis vraiment fier de mes bonshommes. Il y en a qui vieillissent moins vite que d'autres. Disons que plus j'ai passé de temps à la confection d'un bonhomme plus il me reste en mémoire par la suite.

Allez, j'apprécie bien mon buste de tambour anglais, même si c'est du n'importe quoi historiquement parlant et Cuchulainn. L'assassin perse et mon dio avec le cloche hurlante me fait marrer. Une tentative plutôt ratée en fait...

Interview Remy Tremblay

Ça reste des figs de concours, et j'ai tiré un trait là dessus. Donc dans mon travail actuel je suis "fier" quand mon commanditaire est satisfait ou que ma boîte de jeu est full peinte...

Quels conseils donnerais-tu à quelqu'un qui voudrait se lancer dans la sculpture ?

Ne pas avoir peur, il faut y aller à fond. Pour apprendre je pense que copier une figurine du commerce est un très bon entraînement. Sinon comme pour la peinture il faut être exigeant et persévérant. Il n'y a rien de compliqué, il faut juste en faire, beaucoup, beaucoup...



En plus d'être un excellent sculpteur, tu es aussi un peintre très talentueux, souvent récompensé. Comment définirais-tu ton style de peinture ?

Bordélique, acharné, dispersé... En réalité tout dépend, je change souvent. Faire la même chose encore et encore ma gave. Donc pendant 6 mois je vais peindre de l'histo à la Latorre old school, après je texture comme Benoît Ménard, 6 mois de peinture à la JAG, 6 mois à la McVey. Avec les années j'ai créé des méthodes qui me sont surement propres mais c'est le résultat de l'étude de la peinture des gens sus-nommés. Alors je ne sais pas si j'ai un style. Je ne réfléchis plus trop maintenant que je ne fais plus de



concours. Je bombe en blanc je barbouille l'intégralité du bonhomme avec des couleurs et après je me laisse guider par ce qui est déjà là.

Qu'est-ce qui t'inspire le plus ?

Comme écrit à la question d'avant, ça change. Les gens qui me connaissent savent que je suis monomaniacque. Je m'acharne sur la même chose pendant des mois, jusqu'à m'en dégouter, trouver ça super nul au final. Et l'année suivante je me dis qu'en fait ce truc est génial...

Du coup dans l'ordre les inspirations sont Thomas David et JAG, Benoît Ménard, Raul Latorre, les peintures de Heavy Metal récentes.

En sculpture, même processus... Viennent s'ajouter des trucs issus de la peinture et sculpture traditionnels. Bref la phrase con : tout est source d'inspiration. Le souci c'est que ce qui

Interview Remy Tremblay

était inspiré hier est essoufflé aujourd'hui. Donc plus ça va et plus les artistes de la renaissance me plaisent.

Sur quels projets travailles-tu actuellement ?

Des trucs pour Mantic Games... Un peu de tout, mais je ne peut pas trop en dire plus. Perso... de la peinture surtout, Sedition Wars, Dreadfleet, Heroquest, une armée de l'empire à Battle et quelques autres boîtes remplies ras la gueule de bonshommes.

Quels sont les figurines actuellement sur ta table de peinture/sculpture ?

4 revenants pour Sedition Wars, 3 ogres pour Kow pour lesquelles je sculpte des options, des masters en petit morceaux prêts à être postés, des armatures de bidules en cours et des résines de collègues pour vérifier que je ne fais pas n'importe quoi dans mon travail.



Quels artistes ont le plus influencé ton travail, que ce soit en peinture ou en sculpture ?

Ah ben j'ai déjà répondu en partie. Je rajouterai en sculpture MIKH, Kev White, Latorre et JAG pour les gugusseurs. Sinon il y a vraiment trop de trucs, j'ai été pas mal influencé par Chet Zar (toutes mes excuses à Maxime... il comprendra pourquoi si il lit ça), Brom, Bonner, Smith, Kopinski. Boarf je ne suis pas un mec franchement original de toute façon. Bon sinon Iron Maiden, c'est pas de l'inspi mais c'est vital tout de même. J'aime Iron Maiden...

Comment vois-tu l'évolution du Hobby ces dernières années ?

Avec mes yeux comme tout le monde. Je ne sais pas je n'y vois plus rien. Les concours de figurines ne intéressent plus et comme je suis un âne ce qui ne m'intéresse pas est forcément nul. Pis le jeu, ben c'est pour jouer alors je m'en fout aussi. Non en réalité je ne sais

pas quoi en penser alors je n'y pense plus. Les thèmes proposés dans les figurines du commerce me gavent, j'en ai marre de voir des Romains, des pétasses steampunk et des pauvres allemands qui s'apitoient sur le sort de leurs camarades ou qui fument des clopes... Au final je fais mon truc dans mon coin, je râle parce que tout est nul et c'était mieux avant pis je me dit que GW abuse sur les prix mais que c'est bien chouette et que le capitalisme c'est comme la honte... Bref le connard lambda quoi...





Contrairement à d'autres artistes dans le milieu de la figurine, tu joues aussi régulièrement. Quels jeux apprécies-tu le plus ?

Celui ou j'ai la paix pendant que je joue.

En solo : Horreur à Arkham, Gears of War, Sedition Wars et Zombicide.

Avec des potes : Ghosts stories, Heroquest, Les demeures de l'épouvante, Catane, Pandémie Gears of war.

Internet et la figurine, ça t'inspire quoi ?

Une énorme partouse onanique. On y trouve ce qu'on veut y trouver. Perso j'ai trouvé des potes que je ne verrais que peu autrement, j'y trouve

mes clients et des news sur le futur jeu que je vais devoir acheter et sur la façon de le peindre et d'y jouer.

Comme tout ce qui permet de partager, internet contribue à la standardisation des choses, on est pressé alors on copie le voisin qui fait bien et tout se ressemble. Je suis content d'avoir mis les mains dans la tambouille avant d'avoir eu le net. Paradoxalement on a tout a disposition mais la curiosité est sacrifiée sur l'autel du fast food... Et tout est oublié aussi vite que c'est apparu.

As-tu un souhait pour l'avenir ?

Que ma famille se porte bien, voir un peu plus mes potes et continuer de vivre ma vie pépère loin des cons .

Merci





R T ART
<http://remytremblay.sculpture.over-blog.com/>

Hobbytime
<http://hobbytimeblog.blogspot.fr>

Alchemist Miniatures

Nouveau départ pour Alkemy

Bonjour Nico, Fin 2013, nous avons tous appris que Alkemy changeait de propriétaire. Après Kraken Editions et Studio 38, voici Alchemist Miniatures ! Peux-tu nous présenter cette fine équipe ?

Bien sûr. Avant tout, je vais un peu expliquer le contexte d'Alchemist Miniatures car je pense que notre démarche est un peu atypique.

En avril 2013, lors d'un échange avec Studio 38, ils m'ont annoncé qu'ils allaient arrêter le développement du jeu, notamment car ils possèdent un magasin de figurines à Grenoble (Hobby Shop), qui est leur principale activité, et ils avaient du mal à dégager du temps pour le développement d'Alkemy. Ainsi, ils m'ont proposé de continuer le développement du jeu en reprenant la marque.

À mon niveau, ça faisait environ 1 an que j'avais envie d'entreprendre quelque chose dans le domaine du jeu justement, et cette proposition, par rapport au jeu auquel je suis le plus attaché,

je ne voyais pas comment la refuser, et surtout, il était tout simplement impensable pour moi qu'Alkemy s'arrête... J'en ai donc parlé avec les autres membres Galleon, afin de savoir qui pouvait être intéressé à participer à ce projet, et aussi sous quelle forme, associative ou commerciale. Le temps a fait les choses, ça a duré plusieurs mois, avec différentes personnes qui sont intervenues dans le projet à différents moments, jusqu'à l'aboutissement de l'équipe d'Alchemist Miniatures. Nous sommes 7 personnes à avoir créé cette société (Barbouille, Ben95, Captain Caverne, Elethorn, Emmlef, Méhapito et moi).

Avant tout, nous sommes pour la plupart des fans du jeu, issus de l'équipe Galleon. Notre motivation première a été que le jeu ne s'arrête pas et qu'il puisse perdurer. La deuxième motivation est que nous concrétisons, je pense, ce que beaucoup de joueurs souhaiteraient faire, c'est à dire se lancer dans une aventure, dans un projet ludique... Ainsi, nous sommes avant tout des joueurs qui avons franchi le cap...



Alkemy a toujours bénéficié grâce à toi et à Galleon d'un suivi communautaire régulier. Peux-tu nous faire une rétrospective des années écoulées ?

Galleon est une association qui a vu le jour en 2008, pour promouvoir le jeu, tant pour les démonstrations, que les tournois, évènements, tests, et elle était constituée des premiers fans du jeu. Je suis rentré en tant que bêta-testeur avec 3 autres personnes du club de Sartrouville (SFJ) dans cette équipe en 2010, notamment pour procéder aux tests des profils, avec la "visibilité" sur le "futur", et ce fût une "claque" pour chacun d'entre nous...

Depuis ce jour, je n'ai pas perdu la motivation pour ce jeu, et ce malgré l'arrêt de Kraken éditions en 2010. 2009, j'avais mis en place une campagne de jeu sur le forum alkemy. J'ai réitéré en 2010, la campagne débutant au moment où



Kraken annonçait l'arrêt de la société. Il devait y avoir une finale en 2010 organisée par Kraken éditions, mais forcément, avec l'arrêt de la société, ce n'était pas possible. J'ai donc pris les choses en main et avec l'aide des personnes de la communauté, on a organisé la "finale officielle" en octobre 2010.

Quand Studio 38 a repris la licence d'Alkemy début 2011, ils m'ont demandé de prendre les rennes de l'association Galleon. À partir de mars-avril 2011, Studio 38 nous a donc confié le développement du jeu, tant sur les règles, les profils, les événements (démonstrations, chroniques, tournois, finale), ainsi que la communication "communautaire" (newsletter, articles dans le magazine ravage, communication des chroniques sur les forums, etc...), ainsi que la réalisation graphique des cartes de jeu, la gestion d'architekt (outil en ligne de création d'armée). Un boulot important de la part de toute l'équipe Galleon que nous assurions avec passion, avec la totale confiance de Studio 38.

Alkemy évolue actuellement avec Alkemy Blitz, de quoi s'agit-il ?

C'est une adaptation du jeu en version "rapide". Durant les JFJ 2013, j'ai eu ce déclic en me disant que la plupart des jeux d'escarmouche actuels tournaient en 45 minutes - 1 heure de temps, là où Alkemy se jouait en 1h45 - 2 heures. Il fallait donc faire quelque chose pour être dans les "standards". De plus, au niveau des tournois, nous avions quelquefois des problèmes de timing. Au niveau club, je le voyais aussi, la plupart des gens jouaient à plusieurs jeux durant une soirée, et jouer à un jeu qui demande 2 heures de temps, c'est forcément moins souple. C'est pourquoi j'ai proposé aux membres Galleon que l'on travaille sur une version plus "rapide" du jeu. à mon sens, il fallait conserver le même système de jeu que la version originale, conserver au maximum tous les ingrédients du jeu. Comme à



Interview Alchemist Miniatures

notre habitude, nous avons travaillé, réfléchi, discuté de façon collégiale, pour obtenir le nom "Alkemy blitz", sur une surface de jeu de 60x60 cm (au lieu de 120 x 90 cm). Au final, on joue avec moins de figurines (environ 6-7) sur un format de 180 points, au lieu de 300 points. Les parties durent 45 minutes - 1 heure maximum. Ce format apporte un renouveau dans le jeu, beaucoup de gens aiment ce format qui est plus rapide, plus nerveux. Le jeu est plus immédiat, plus direct, tout en conservant la richesse tactique de la version originale. Malgré tout, la version originale n'est pas abandonnée. Il est possible de jouer à l'un ou l'autre des formats, suivant la préférence des joueurs.

Quid du développement du jeu pour les années à venir ? Quels projets ?

Des projets et des idées, nous en avons vraiment beaucoup. L'univers d'Alkemy et le système de

jeu permettent beaucoup de choses. On ne préfère rien annoncer car il faut mettre du temps et des moyens en face des projets. On préfère être prudent et ne pas créer un effet d'annonce, avec un temps d'attente derrière qui est dans ce cas toujours trop long. Nous le voyons à travers notre expérience de quelques mois, tout ce que nous avons mis en place a pris plus de temps qu'on l'escomptait. Ce que l'on peut dire de concret, c'est qu'il reste plus de 30 figurines à sortir dans les factions existantes (aurlok, avalon, triade, khaliman, évadés), et dans les chroniques actuelles, nous parlons du "temple" (sous-faction avalon) et de "walosi" (sous-faction aurlok). Nous venons de proposer une figurine inédite et originale pour le Temple (l'hospitalier du Temple des Complies sculptée par Olivier Bredy), qui n'était pas connue des joueurs de la communauté, mais ce profil et ces 2 sous-factions existent pourtant depuis 5 ans... Ca en dit long sur ce qui existe déjà et il suffit d'ouvrir Génésis ou les livres de jeu de rôle pour lire entre les lignes et imaginer le champ des possibles...



Et le nerf de la guerre : les figurines ! Quoi ? Comment ? Quand ? Combien ?

Nous venons de mettre en place pas mal de choses : site internet, boutique en ligne, livret de règles, nous allons pouvoir nous recentrer sur les figurines... Pour le coup, on va tout de même révéler une exclusivité pour le Blogurizine :-).

La prochaine figurine que l'on va sortir sera Ibrahim Ibn Suleman (sculptée par Olivier Bredy) que tous les joueurs khalimans connaissent et attendent. Un personnage emblématique de cette

faction, un puissant guerrier. Le concept est magnifique, la figurine l'est tout autant... Pour l'instant, les figurines sont trouvables uniquement sur notre boutique en ligne. Nous prévoyons un rythme de sortie d'un profil tous les 1 mois et demi. Pour les prix, la figurine en résine à l'unité est de 9,90 euros, avec socle texturé et la carte



de profil. Le prix est dégressif quand le profil est par 2 et/ou par 3. Nous avons également des demandes de boutiques qui veulent vendre du alkemy et nous envisageons de faire revenir le jeu dans les magasins.



Les chroniques de Mornéa vont-elles perdurer ? Evoluer ?

Oui, elles vont continuer, car elles sont nécessaires et indispensables je trouve. D'une part, ça permet aux gens de la communauté de jouer le scénario du mois, je pense que nous avons trouvé le bon rythme depuis 2 ans.

Les chroniques débutent en septembre pour finir fin mai. Ca fait une animation, on fait gagner des lots aux participants, il y a des places pour la finale... L'année dernière, nous avons développé l'histoire des évadés du pénitencier de la dent, nous avons créé 9 scénarios originaux. Les chroniques font avancer l'univers et le jeu. Cette année, ce sont le "temple" et "walosi" qui sont à l'honneur.

Pour l'instant, nous ne savons pas si les chroniques vont évoluer. Je pense que nous avons un système simple et souple, qui permet de rentrer à tout moment sur les chroniques, de ne pas être obligé de jouer tous les mois. Le rythme d'un scénario tous les mois convient bien aussi je pense...

Tournois et recrutement de nouveaux joueurs, quels projets pour Alchemist Miniatures ?

Nous sommes avant tout des joueurs, et les tournois sont des moments sympas, des superbes journées où nous nous réunissons.

Nous avons la chance d'avoir une très bonne



ambiance et un bon esprit sur les tournois, la compétition est reléguée au second plan, les joueurs ont avant tout à coeur de passer une bonne journée.

Participer à un tournoi, ça permet de jouer contre 4 personnes différentes, des listes d'armée différentes, des scénarios différents, on apprend beaucoup sur ces journées, on découvre des

façons de jouer, des tactiques, des astuces.

Nous espérons que d'autres tournois vont se créer aux 4 coins de la France, et nous soutiendrons les organisateurs.

Pour ce qui est du recrutement de nouveaux joueurs, je pense que nos "offres découvertes" vont permettre à pas mal de gens de pouvoir se mettre au jeu, de le découvrir. Je pense aussi que notre site internet est une bonne vitrine, il dépeint l'univers, il commence à y avoir un contenu assez conséquent, des vidéos...

Pour finir, je pense qu'un nouveau joueur se pose toujours la question lorsqu'il va vers un nouveau jeu, c'est de savoir si le jeu va persister ? Nous soutenons le jeu depuis plusieurs années, nous n'avons jamais rien lâché, et ce malgré les creux de la vague que le jeu a traversé... Notre passion et notre motivation sont indéfectibles...



Quelles bonnes raisons pour se mettre à Alkemy ?

Les règles sont très accessibles, simples, on comprend les mécaniques du jeu au bout d'une partie de démonstration de 45 minutes - 1 heure, et dans le même temps, le jeu est très riche tactiquement. Alkemy se joue toujours autour d'un scénario, ainsi, le jeu ne se limite pas à l'écrasement de l'armée adverse. Il faut remplir des conditions de scénario, activer des objectifs, placer ses figurines sur le plateau de jeu, chaque scénario possède une mécanique différente. Ensuite, la particularité d'alkemy, ce sont les 3 dés de couleur différents qui sont liés à l'état de santé de la figurine, avec des symboles sur chaque face qui donnent directement les Dommages qu'infligent la figurine. L'autre particularité, ce sont les cartes de combat qui donnent une interaction entre les 2 joueurs. Le système est simple (pierre, feuille, ciseau), mais

il faut deviner la carte jouée par l'adversaire pour avoir un bonus au combat. Conjointement au système de jeu, l'autre point fort du jeu, c'est son univers et les figurines. On sort des sentiers battus. La gamme de figurines est originale, ici, pas de gobelins, elfes ou nains, ce sont les aurlöks, avaloniens, triadiques et khalimans. En ce qui concerne l'univers, il y a une vraie histoire, une vraie profondeur, un bel univers.

D'autres projets sous la table ?

Oui, mais comme dit avant, nous ne préférons rien annoncer...

Pourquoi toujours hurler :

ALKEMYYYYYYYYY !!!!! ?

Pour faire passer le mot à crier très très fort :-)
Je ne sais plus pourquoi et comment, et à quelle occasion ce cri est sorti. C'est devenu désormais le "cri" de fabrication du jeu. C'est marrant dans les tournois, ça ajoute à l'ambiance. Donc, n'hésitez pas à faire passer le mot très très fort :-)

Merci

Site officiel Alchemist Miniatures
<http://www.alkemy-the-game.com>

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



Whispe

Créateur de Furie



Bonjour Whispe, peux-tu te présenter en quelques mots ?

Bonjour, Jérôme Labadie, 29 ans je vis à Gradignan, près de Bordeaux. En dehors de Furie, je gagne ma vie en faisant des commandes peintures et de l'entretien. Je joue depuis de nombreuses années... J'ai commencé par le JDR ce qui m'a amené à découvrir la figurine, notamment grâce à Casus Belli...

Après avoir assez peu adhéré aux systèmes de masse de GW, Conf à su me séduire... J'ai développé grâce à cela une certaine curiosité pour la figurine et les jeux liés... Certains systèmes m'ont plu , d'autre ennuyé...

À l'heure actuelle, en dehors de Furie ,je joue

principalement à Alkemy et à Eden... ponctuellement à 40k (auquel je me suis remis après la chute du Dragon Rouge par dépit pour trouver des joueurs, mais que j'essaye de ré-apprendre à apprécier...), depuis peu à Dust et prochainement à Saga... Je me remets aussi un peu à Conf' avec le format Conf'Fédé . J'apprécie aussi énormément les jeux Mantic qui ont, malgré mon rejet (en général) du tour par tour, su me séduire.

Je me laisse facilement convaincre lorsqu'un jeu me plaît vraiment. Mes « rejets » durent eux un temps « variable » : Battle (que je trouve affreusement « mou »), Infinity (mais bon, je n'aime ni 'univers, ni le graphisme de la gamme), Warmachine/Hordes (malgré un design général très séduisant !) et SBh par exemple n'ont pas su me plaire ... je retenterai sans doute un jour, mais en l'état je les vois comme « ennuyeux ».

Pourquoi avoir monté ta propre maison d'édition ?

Dans le but de partager Furie et mes projets jdr. En fait, même s'il y a pas mal de jeux, je trouvais dommage de ne plus voir de jeu français reprenant les poncifs du med-fan à leur sauce...



En en discutant et en lisant divers forums, j'ai fait le constat d'un soucis commun aux joueurs, le manque de temps et le coût excessif de leurs jeux.

Le projet Furie me tenait à cœur depuis quelques années mais mon statut professionnel ne m'autorisait pas à tenter l'aventure. À trop se poser de questions on n'avance jamais, j'ai donc décidé qu'il était temps de tenter l'aventure !

Je suis dans une optique de construction, pas dans une optique mercantile à l'extrême. Savoir que les gens passent un bon moment ensemble en faisant une partie de Furie est toujours agréable.

Par les temps qui courent, c'est pas un peu risqué ?



En soi, je ne pense pas que le fait de se lancer dans l'édition de jeu soit plus risqué maintenant qu'il y a quelques années... Le problème viens surtout de deux points majeurs : la grande majorité des joueurs sont figés sur le géant du marché par peur de ne pas trouver d'autres joueurs, et parce qu'ils ignorent parfois l'existence d'alternatives. Ce qui est dommage car pour moi une partie est un échange, un échange qui implique de faire découvrir et apprécier ce que l'on aime à autrui ...

Le second est de savoir persévérer et de ne pas viser trop haut dès le départ. Surtout quand, comme moi, on n'a pas un réseau colossal, ni un nom qui à lui seul fait vendre. En fait, je vois souvent des gens râler sur les boites qui coulent en reprochant l'amateurisme et l'incompétence de ces lanceurs de projets... Personne ne naît professionnel du jeu, on le devient, comme dans tous les domaines. Pour ma part, je commence à constater les points à revoir ou à corriger me concernant, mes points noirs étant la communication (j'ai tendance à être plutôt rugueux et à monter vite en pression) et le côté commercial, pour faire vivre le jeu. Par contre, indépendamment de cela , ce qui est risqué c'est de voir dans l'édition de jeu un moyen mercantile aisé ou de supposer que « comme c'est du jeu » ça n'implique pas de travail.

Évidemment, celui qui espère gagner des sommes colossales ou vendre des milliers de figurines d'entrée se trompe lourdement (même en sortant le meilleur système de jeu du marché). Il vaut mieux creuser son trou peu à peu, en donnant ce qu'on peut, avec sa communauté plutôt qu'au dépend de celle-ci, quitte à ne pas avoir le



conditionnement parfait ou un « merchandising » optimal.

Un autre facteur est la fluctuation des attentes, certains veulent un jeu équilibré mais se pencheront sur des jeux à déséquilibres volontaires. La Sf , le post-apo, les zombies etc... on peut choisir de surfer sur ces vagues et faire des KS à plusieurs milliers d'euros en One-shot. Mais si ce n'est pas pour continuer à faire vivre le

jeu, ça me paraît assez triste au fond. Je sais que Furie sera un travail de longue haleine, et que la tâche sera moins aisée que pour quelqu'un disposant de plus gros moyen financier, contacts et structures... Mais c'est une aventure que je voudrais partager, voir évoluer et faire vivre longtemps avec ceux qui se laisseront tenter... Car dans le fond, ce n'est risqué que pour les éditeurs qui s'attendent à recevoir sans rien avoir à donner...



Peux-tu nous parler un peu de Furie ?

« Un jeu rapide et peu coûteux »

Furie est un jeu d'escarmouche avec figurine prenant place dans un univers « arcanepunk antique », un cross-over entre époques et cultures dans une ambiance à mi-chemin entre BattleChaser, Fatal Fury et Gladiator !

Le jeu se joue selon deux types de formats de patrouilles.

Pour les formats inférieurs à 150 points (le format standard de départ étant à 125 points de patrouilles), les parties se jouent sur un plateau de 60*60cm et durent de 30 à 45 minutes, une fois les règles maîtrisées et selon le scénario. Ce format de jeu implique en général de 3 à 8 figurines selon les factions et les compositions de patrouille.

Pour ceux qui aiment les affrontements plus conséquents, les formats 200 et 300 points de patrouille se jouent sur du 120*60 centimètres pour des affrontements de 10 à 15 combattants. Sur ce format toutefois, les parties peuvent facilement durer 90 minutes. (Quoi qu'un mode high-speed en 200 point sur du 60*60 puisse être sympa et bien brutal...).

Quelles sont les points forts de Furie par rapport à ses concurrents ?

La plupart des jeux d'escarmouche récents, bien que parfois excellents, tendent à s'orienter uniquement vers des parties scénarisées, le parti pris pour Furie est de pouvoir aussi jouer des



affrontements plus traditionnels, visant à abattre la patrouille ennemie. Malgré tout, des scénarii sortent régulièrement pour varier les plaisirs. L'objectif principal restant de passer un bon moment entre amis autour d'une table de jeu !

Au niveau des figurines, qui s'y colle ?

Les figurines actuelles, dans un graphisme plus traditionnel, sont en résine moulée par GRX, pour assurer une qualité optimale que l'on obtient pas toujours en moulant à l'étranger (même si les coûts sont certes moins élevés).

Le rythme de sortie prévu est trimestriel, même si l'indiegogo a temporairement modifié ce rythme.



Les sculpteurs Luc Trichet, Didier Fancagne , Olivier Bouchet et Arnaud Bellier ont participé à l'aventure, créant des modèles plein de personnalité...

Mi-Mars, la gamme comptera presque une quarantaine de figurines ! Concernant les concepts, j'en fais une partie mais j'aime beaucoup travailler avec Stéphane Louis, qui a compris de suite l'ambiance déjantée de Furie...

Et le système de jeu ?

Furie prenant place dans un univers fantastique, une grosse partie du système est donc centrée sur les combats au corps à corps . Un gros accent a été mis sur l'équilibrage des profils, ce qui est certes plus simple à faire sur un jeu à carac que sur un jeu à combo ou à compétences...

Le jeu se divise en 2 phases, une première phase de gestion des mouvement et tirs , gérée d'une manière assez proche de ce qui se faisait dans le jeu Confrontation (par classement de cartes avant le jet de tactique et en alterné).

S'ensuit une phase de gestion des corps à corps, durant laquelle le vainqueur du jet de tactique bénéficie de plusieurs avantages comme le choix de l' ordre de résolution des mêlées.

Le Système de combat de Furie offre la possibilité de gérer les actions de combat en un seul jet de dés, évitant ainsi de multiplier les jets de type attaque, défense , blessures etc... sur une même phase... grâce à un système de Marge de réussite qui n'est pas sans rappeler certains JDR...

Les Patrouilles en elles-mêmes sont centrées autour d'un ou de plusieurs officiers. Bien que n'étant pas outre mesure supérieurs aux soldat « lambda » de leur faction en terme de caractéristiques pures, ceux-ci bénéficient selon



leur type d'habiletés particulières leur permettant de se placer au dessus de la masse ponctuellement. En effet, certains officiers combattants disposent de deux capacités particulière, la « Furie », un jauge qui se remplit au fur et à mesure des blessures subies ou infligées et l'Overdrive, un boost offensif offrant divers bonus contre un sacrifice (conséquent) de points de vie.

Les prêtres et les mages utilisent des sorts qui leur sont propres mais en acquérant des points de magie de manière différente. Les Mages disposent d'une réserve pour l'ensemble de la partie, à gérer en fonction des attentes et besoins du joueur. Les Prêtres quand à eux obtiennent ces points en se sacrifiant et en sacrifiant leurs alliés pour alimenter leurs prières.

Les diverses actions de combat du jeu sont gérées au D10 contre des seuils de difficulté (Défense adverse, difficulté des tirs selon la distance et les obstacles...). La valeur martiale d'un combattant de Furie n'est pas gérée

uniquement par une caractéristique de type « attaque » mais par l'ensemble de ses caractéristiques physiques et certaines compétences. En effet, les joueurs peuvent attribuer à leurs combattants des « postures de combat » qui leur accorderont des bonus fixes ou augmenteront le seuil de difficulté de son adversaire pour l'atteindre. Ces postures feront fluctuer les caractéristiques liées à celle-ci. Cet ensemble de postures et les divers bonus à acquérir grâce aux « Charges » permet de réduire les chances d'échecs ou d'augmenter l'impact de ses réussites...

L'amplitude offerte par le D10 et le 10 pur est compté comme un 12 laissant la possibilité à chaque soldat d'obtenir des résultats héroïques, sans pour autant tomber dans des excès comme



des morts immédiates. (Sauf Erreur majeure d'un des belligérants sur ses postures ou sous-nombre marqué... après comme dans tout jeu, une chance outrancière d'un des deux joueurs ne laisse que peu de chance à l'autre !).

Furie revient sur l'emploi des socles carrés, ceux-ci entre en compte pour la gestion des lignes de vue et des différentes possibilités de charge et d'engagement.

Par ailleurs, la possibilité de bloquer certaine face des socle pour annuler des lignes de charge et le nombre de combattants engageant peuvent offrir un facteur « positionnement » intéressant en jeu.

Quelles évolutions du jeu prévois-tu ?

Actuellement, deux modes de jeu sont en développement pour Furie, un mode Hardcore et un Mode Dément, qui un peu à la manière des jeux vidéos permettront d'augmenter un peu la difficulté de jeu et les stratégies à adopter...

Ces règles offriront notamment l'option d'interagir avec les décors (de la destruction au lancer en passant par la prise de position...) et la possibilité de choisir certains de ses résultats de combat en contrepartie de résultats « opposés » sur le ou les jets suivants... (par exemple un joueur choisissant d'obtenir un 7 sur un jet verra son jet suivant appliquer obligatoirement un 4...

Pour un choix extrême comme le 10 comptant 12, le résultat des deux jets de dés suivants est transformé en 1)...

Un format A4 sera aussi en Bêta ouverte sous peu, plus orienté plateau et plus intuitif...

Les Socles étant en 25 x 25, on peut rentrer un plateau de 88 Cases sur une feuille A4... et imprimer son champs de bataille sans soucis !

Et au niveau de l'univers ?

Furie prend place au cœur du continent d'Eseltaira, sur la planète Ethar. Ces terres sont peuplées des différentes races habituelles au cœur des univers fantastiques, celles-ci ayant subi des événements et une évolution différente...

Les Dieux n'y sont pas de véritables entités célestes mais une peuplade polymorphe immortelle revenue sur le monde après une longue épopée spatiale, afin de sauver celui-ci d'une nouvelle extinction... Tout cela grâce à un énorme processus techno-magique du nom de Machine-monde, qui redirige via des portails les catastrophes naturelles vers d'autres terres et d'autres temps.

La plupart des peuples sont issus d'un processus d'évolution biologique normal ou d'expérimentations des Dieux...

Malgré ce côté rationnel et non-créationniste, les flux magiques existent et sont perçus par la



plupart des peuples civilisés comme une forme d'énergie canalisable, et une techno-magie avancée est omniprésente dans le quotidien de ces peuples, au coté de mécanismes plus traditionnels

Les Orques dominant une majeure partie du continent, au sein d'un empire traditionaliste mais civilisé et organisé, conservant précieusement l'héritage des Primae , et éduquant les peuples colonisés dans les traditions d'Aze le phénix, le dieu ardent de l'ordre...

Les Elfes sont la race la plus récentes du continent. Autrefois pacifistes et renfermés par crainte du monde extérieur, ils sont devenus des fous sanguinaires...

Le Royaume humain d'Esialdès rassemble des humains de différentes ethnies, au pieds de forteresses servant de domicile aux anges et au dieux...

Les Nains, peuple autrefois le plus avancé du continent, ont du fuir leur royaume dans d'interminables caravanes acculés par le retour des Yétis, qui assaillent sans cesse les forteresses de leur royaume déchu en vue de libérer le Dieu Hivernal Ygmir.

Les gobelins, jusqu'à peu peuple esclave de l'empire orque, exploités comme main d'œuvre au sein des immense atelier de forge impériaux, au cœur d'une faille temporelle provoquée par la machine monde, ont appris les secret de la poudre et des armes à feu par quelques Nains opportunistes. En quelques années, ils ont réussi à construire la République Socialiste Soviétique Gobeline, un immense état gobelin, conquérant les terres de l'empire orque qu'il considéraient comme leur et boutant les Légions Orques hors de leurs frontière...

Et bien d'autres peuples encore... Pirates avides d'or, Iklesiens pestiférés et lépreux (inspirés des cultures grecques et macédoniennes antiques) sont à venir...

Le monde de Furie n'aspire pas à être austère et sombre... c'est un univers plus orienté vers un décalage teinté d'humour, malgré quelques récentes guerres et montées en tension après presque 15 siècles de paix (d'une manière générale)... Si les écarts culturels et technologiques peuvent choquer de prime-abord (mais que peut valoir un fusil quand le voisin peut provoquer des tempêtes ou lancer des boules de feu...), les « révélations » progressives du background clarifieront tout cela... d'ailleurs, pour les amateurs de JDR, un projet dans l'univers de Furie est prévu à terme.

Et les prochaines sorties seront... ?

Les sorties « publiques » des starters non-limités de l'indiegogo, Ishar l'ardent qui amènera la magie sur les champs de batailles, le lion de guerre pour l'empire Orque... les gobeins et les nains recevront eux aussi du renfort avant la fin de l'année... j'hésite aussi à sortir le Goblerine ... je verrai cela en fonction des attentes et de la demande des joueurs...

D'autres projets pour l'avenir ?

Niveau figurines, je souhaite me consacrer principalement à Furie. Se disperser trop serait mauvais et le jeu me demande beaucoup de travail sous-jacent. J'ai cependant pas mal de



projets JDR (plus ou moins « sérieux »), j'ai une idée de jeu SF considérablement décalé qui traîne mais ce ne sera pas avant quelques temps. Mais ne mettons pas la charrue avant les bœufs... Eseltreia a beaucoup de secrets à livrer, donc Furie est mon projet principal (et éventuellement des jeux ou règles dérivées).

Merci.

Site officiel Furie
<http://www.furie-le-jeu.com>

Forum officiel
<http://furie-the-game.forumactif.com>

Warmachine...

Du lourd sur la table de peinture

Par une nuit embrunée, sur un réseau social, une fenêtre de discussion ouvre devant mes yeux :

Belisarius :

-"Hé mec, plutôt que de passer ton temps à nous envahir de tes barbouilles sur nos murs virtuels, ça te dirait pas de faire quelque chose pour blogurizine ? "

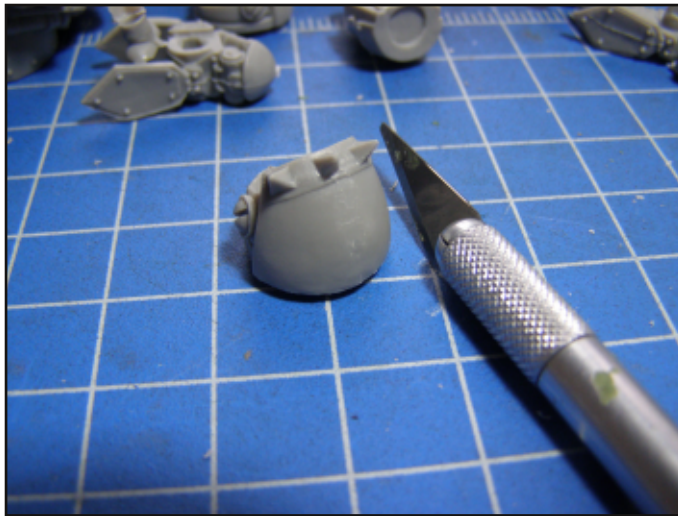
Me voila parti à préparer un papier pour cet e-zine, que je lis depuis fort longtemps. Après tout si j'en profite, pourquoi y participer. Je pars sur la peinture d'un jack Khador pour Warmachine, car

il faut bien l'avouer ce jeu comble aussi bien mes envie de barbouilles de petites et grosse figurines, que mes envies de jeu.

Avant toute chose, je n'avais pas envie de partir sur le schéma traditionnel de cette faction (Khador), c'est-à-dire un rouge assez vif. Je me suis orienté sur un vert sombre, avec quelques parties en rouge. En outre je veux donner à cette armée une allure d'après bataille. Les jacks seront donc marqués par le temps, les dégats dus aux batailles et la météo, ce qui explique ce choix de faire du battle damage sur l'ensemble de la figurine.

Je commence par ébarber les différentes parties de la figurine à l'aide d'un cutter. Les lignes de moulage sont assez épaisses, alors faut y aller à la sauvage !

Puis je perce et contre-perce tous les parties du jack. Cela n'est pas forcément nécessaire pour monter les figurines mais quand on a deux mains gauches, comme moi, et que les figurines embrassent régulièrement le carrelage de la salle de jeu, il est préférable d'anticiper leurs futures chutes.



Peinture Warmachine

Une fois le jack monté, je passe une sous-couche noire, puis un spray blanc en zénital.

Cela me permettra de voir dès la couche de base les parties à éclaircir progressivement.



J'applique ma couleur principale, un mélange de deux verts Knarloc green, Dark angel et du noir (proportions : 3/3/1), sur la quasi totalité de la figurine à l'aérographe. La couleur est assez sombre, et je n'aurai qu'à m'occuper des éclaircissement par la suite.

Puis en reprenant ma couleur de base je vais l'éclaircir progressivement avec du vert olive (PA), puis le vert olive avec du gris clair (PA), et je finis avec mon dernier mélange avec un peu de blanc.



Peinture Warmachine

Je vais essayer d'éclaircir les zones les plus exposées à la lumière, haut de la figurine, les arrêtes, la partie supérieure de la bombarde. Toutes ces parties étaient mises en valeur lors de mon zénital blanc sur ma sous couche noire.

Puis je m'occupe de la seconde couleur, un rouge (mélange de scab red, khorne red 2/1). Je passe un lavis généreux de Dark tone et de Strong tone d'army painter (1/1). Puis j'attaque mon dégradé en éclaircissant au blood red (GW) puis au vomit brown pour les parties les plus lumineuses.



J'attaque les parties métalliques. Je commence avec un mélange de boltgun métal, noir, warlock bronze (GW 1/1/1), et les parties métalliques bronze seront faites avec un mélange de balthasar gold et de screaming bell (2/1), ainsi qu'un lining avec ma couleur de base, du noir, et beaucoup d'eau.



Maintenant je vais m'occuper de donner une vie à la figurine. Je vais donc salir la figurine en lui posant des battle damage. Je ne suis pas expert en la matière mais j'avais envie de profiter de ce "tuto" pour vous livrer les petites techniques très simples que j'utilise.

Pour commencer je dépose sur ma palette humide du scorched brown et du rhinox hide (GW 1/1).

Je vais découper un bout de mousse de blister, le tremper dans le mélange, puis retirer le superflu de peinture en tapotant sur une feuille de sopalin. Et je vais tapoter avec la mousse sur la figurine de manière aléatoire, et en forçant aussi sur les parties qui pourraient recevoir le plus de dommages.

Ensuite je vais appliquer de nouveau un mélange de Dark tone et de Strong tone (AP 1/1) sur toutes les parties métalliques.





Je vais souligner tous les "tâches" marron avec un mélange du vert olive (PA) et du blanc.

Je m'attèle aux métaux, et fais des éclats, surligne les arrêtes métallique avec du Mithril metal, et je passe du nihilak oxide pour donner un effet de vert de gris sur les bronzes.



Il me reste à m'occuper du socle. Comme les Khadoréens vivent dans une partie enneigée, je vais partir sur l'idée d'une terre un peu boueuse avec quelques dépôts de neige. Pour commencer je passe sur les pieds de la figurine du pigment sienne calcinée, cela fera un lien entre la boue du socle et le jack.



Peinture Warmachine

J'applique sur la totalité du socle blackfire earth (GW), et une fois sec je passe un coup de smoke X-19 de Tamy.



Et je termine par la neige, je part sur un mélange de colle à bois et eau (environ 1/1) et j'ajoute de la neige artificielle jusqu'à obtenir une espèce de pâte.



Je l'applique sur le socle en plusieurs points et je saupoudre de la neige artificielle, et de verre dessus, une fois sec je peins en noir les bords du socle.



Voilà un jack qui donne l'impression d'avoir vu un champ de bataille.





Concernant le jeu en lui même, je vous invite à passer sur le forum de Victoria Games (qui s'occupe de la traduction et de la distribution de la gamme) ou sur le très vivant forum Battle Group.

Et puis si vous voulez mes premiers rapports de bataille filmés vous pouvez suivre ma chaine Youtube.

Ch'pousseux Ed Plomb



Victoria Games
<http://www.victoriagame.fr>

Forum Battle Group
<http://www.battle-group.com/forum/index.php>

Chaine Youtube de Chpousseud'plomb
<http://www.youtube.com/user/chpousseuxdplomb/videos>

Krosmaster Arena

Un plateau en 3D

par **Budala**

> Les Figs d'Eric

<http://lesfigsderic.overblog.com>

Fan de la série animée Wakfu, c'est en lisant un article de mon cher confrère Rafpark que j'ai découvert Krosmaster .

Ni une ni deux, j'invoque l'excuse n°1 pour me le procurer et devenir fan.

Seconde étape, partager ma joie et convertir mes filles (6 et 8 ans). Si ce n'est pas du goût de la plus petite, la grande accroche, mais les ligne de vue, la portée.... même avec le joli matériel de la boîte, c'est pas gagné.

Du coup, voilà l'occasion rêvée pour donner libre cours à mon démon : convertir tout ça en 3D (parce que jouer en 3D c'est beau, c'est mieux....).



La préparation

Matériel nécessaire :

- 1 tube de colle à bois
- 1 cutter
- 1 scalpel
- 1 planche de polystyrène extrudé de 60x60cm de 5cm d'épaisseur
- Du carton-plume 5mm avec une face autocollante
- 6 arbres de modélisme
- 1 tapis de jeu de modélisme avec de l'herbe
- Des planches de balsa
- 1 stylo à bille
- Des fleurs de chez Loisirs & Création
- De la mousse de modélisme
- Quelques perles
- Du matériel de peinture
- De la carte plastique
- Un peu d'herbe de flocage et quelques cailloux
- Une pince à épiler (définitivement perdue pour Madame)
- Un truc à faire des trous
- Fil de fer
- 1 feuille de papier épais (200g)
- Colle cyanolite (à manier avec précaution)
- Des restes de figurines (ossement, arme et bouclier pour la Fosse)



La Fosse, le plateau d'origine du jeu.

- Du tube PVC de petit diamètre (pour la Fosse)
- 1 stylo feutre (pour faire les marques pour le placement de départ des figurines)

Avant d'attaquer les travaux, faut quand même étudier un minimum le sujet, histoire de choisir la map, regarder comment adapter au mieux les

Krosmaster Arena

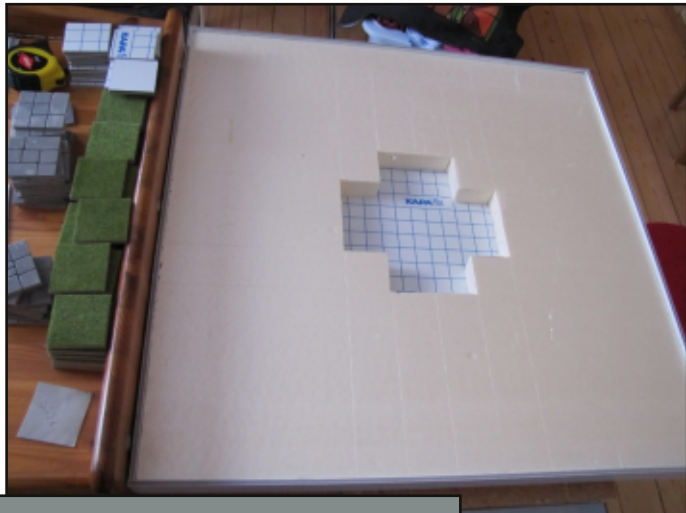
éléments (parce que tant qu'à faire, on va essayer d'être le plus fidèle possible à l'originale). Ce sera donc « la Fosse ».

Après, histoire de pouvoir intégrer des éléments en relief sans gêner le mouvement durant une partie et sans me retrouver avec une table de 2x2m, j'opte pour des cases de 5x5cm. Au final, ça me fera une table de 60x60cm facilement transportable.

Au boulot !

Je commence donc à découper mes 144 carrés de 5x5cm en attendant de trouver des arbres qui me conviennent (pas facile ça : ni trop petits, ni trop grands).

On passera sur l'étape de découpe pour la fosse et la fabrication du cadre pour faire plus propre, rien de transcendant.



Cadre et découpe

Les dalles herbeuses seront les plus rapides à réaliser.

Il suffit d'appliquer la face auto-collante du carton-plume sur le verso du tapis et de découper autour. Ensuite on plante les jolies fleurs (qu'on a au préalable agrémentées de couleurs) et on colle les petits cailloux (généralement sur les bords pour toujours pouvoir placer une figurine sur la dalle).

Puis on finalise en collant la dite dalle à son emplacement sur le plateau.

Pour une question de pratique, et pour respecter la configuration du plateau original, je n'ai pas fait toutes les dalles en une fois. Je les fabrique au fur et à mesure et par rangée (histoire de pouvoir rectifier une boulette le cas échéant).

On va donc pouvoir attaquer les dalles de pierre. Là, j'arrache (avec précaution :)) la face non-autocollante de la dalle pour mettre le carton-plume à nu. Je sacrifie alors un stylo à bille à pointe assez large pour graver (en plusieurs passages) mes dalles de pierre.

J'ai utilisé le même principe pour les cases démon (en trichant un peu). Vu que je suis nul en free-hand, j'ai fait une photocopie d'une case démon originale, puis je l'ai agrandie (pour l'adapter à la taille de ma case).

Ensuite, j'ai pris du papier calque pour repomper le dessin et l'appliquer sur mon carton-plume. Reste plus qu'à passer le stylo ;) .

Dans l'étape suivante va falloir mouiller le pinceau pour peindre tout ça. Ben oui, vaut mieux peindre avant de coller.



Une force de l'empire du soleil levant prête à en découdre.

À ce stade, je suis bien content, le travail avance relativement rapidement et la progression est très visuelle.

Ça tombe bien, faut se motiver pour la partie la plus laborieuse : les détails.

En vrac, ça concerne :

- Les fleurs et les perles à peindre et à coller dans les arbres
- Frapper les kamas (dans la carte plastique à l'aide ma machine à faire des trous), les peindre

Krosmaster Arena

et les coller (à l'aide de la pince à épiler)

- Fabriquer, peindre et installer les caisses et les flèches
- Poser les buissons (mousse de modélisme)

On va s'intéresser à la fabrication des flèches et des caisses !

Pour les flèches, je vais dessiner l'empennage sur un morceau de papier épais. Je découpe dans du fil de fer des tronçons droits d'environ 2.5cm de long.

Puis je colle avec la Cyano mon fil de fer sur les empannages. Une fois le tout bien sec, je découpe au cutter en suivant les traits de l'empennage.

Une fois cette opération réalisée, il ne me reste plus qu'à pré-percer mes dalles d'herbes pour y glisser mes flèches (droites ou tordues) et passer un coup de pinceau.



Caisse "maison" et caisse d'origine



Caisse terminée en situation

Hop, là on est chaud comme la braise et on s'arrête plus...

Je fais un sandwich avec 6 morceaux de carton-plume de 3x3cm pour obtenir un support de forme cubique.

On procède ensuite à l'habillage du support à l'aide du balsa (je prends des surfaces d'une seule pièce, l'effet « planche » se fera grossièrement en trompe l'œil lors de la peinture).

Après, c'est la fabrication des planches (environ 3cm de long et 0.5cm de large) et des têtes de clou (dans le papier épais à l'aide de ma machine infernale à faire des trous) que l'on pourra coller.

Pas de précipitation pour cette étape, parce que vu que je veux respecter le modèle initial, les planches doivent être posées dans le bon sens.

Avant de passer à la sous-couche et à la peinture, je n'oublie pas de faire des trous dans mes jolies caisses (histoire de pouvoir placer la végétation et les « yeux »).

Conseil de dernière minute : la sous-couche c'est bien !

Emporté par mon élan, je n'ai pas fait de sous-couche au niveau de la fosse. Du coup, vu que les joints entre certaines dalles ne sont pas top, selon l'angle de vue, on voit le blanc apparaître.



Cadre et découpe



Attention aux joints !

Le Final

Pffffiuuuuu, voilà c'est fait..... après de nombreuses heures (en fait j'ai pas compté) vous avez maintenant une table de jeu 3D pour Krosmaster et vous allez pouvoir vous la « péter » devant les copains verts de jalousie :) .

Pour la petite histoire, ma grande « adooooore » jouer sur cette table et c'est un réel plaisir de pouvoir faire une partie sur ce type de plateau avec les personnages Krosmaster.

Budala

Le pratico-pratique :

Niveau investissement, il faut compter dans les 60-70 euros pour le matériel (voir la liste) selon les rablots que vous avez à disposition ou que vous pouvez récupérer, et du temps libre !



Le résultat final, prêt à jouer !



Présentation de Krosmaster par Rafpark
<http://rafpark.wordpress.com/2013/02/22/krosmaster-arena/>

Forum du jeu
<http://www.krosmaster.com/fr/forum>

Blood Bowl

Un terrain 3D à moindre coût

par **Beuargh**

> Beuargh Land

<http://beuargh.canalblog.com>

Jouer à Blood Bowl, c'est bien...

Jouer à Blood Bowl sur un terrain original, c'est mieux...

Jouer à Blood Bowl sur un terrain 3D, c'est encore mieux !

L'idée de cet article est venue d'une discussion avec Vénéral Zaius de chez figouz.net. Il voulait s'acheter un terrain cartonné allant avec son équipe de Nordiques et vu le prix du truc, je lui avais dit qu'à ce prix-là, je préférais en faire un en 3D...

Il ne me restait plus qu'à le prouver...

Pour ce terrain, je me suis librement inspiré de celui présent dans la version « Chaos Edition » du jeu vidéo pour PC.

La base est un échiquier que j'ai récupéré en solderie (4 euros).

J'ai, tout d'abord, mis du scotch de marquage sur les bords puis j'ai appliqué une couche de peinture acrylique blanche puis j'y ai généreusement mis de la colle vinylique sur

laquelle j'ai saupoudré une bonne couche de bicarbonate de soude (4,25 euros les 500 g).



Après une demi-journée de séchage, j'ai mis le plateau verticalement pensant que le bicarbonate allait tomber façon avalanche... mais non...

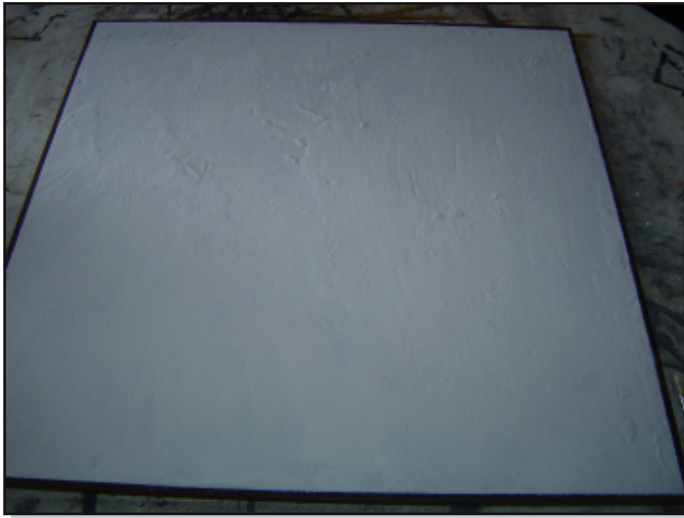
C'est finalement assez compact, j'ai donc dû « racler » délicatement à la spatule pour enlever. J'ai facilement récupéré les 2/3 de ce que j'avais



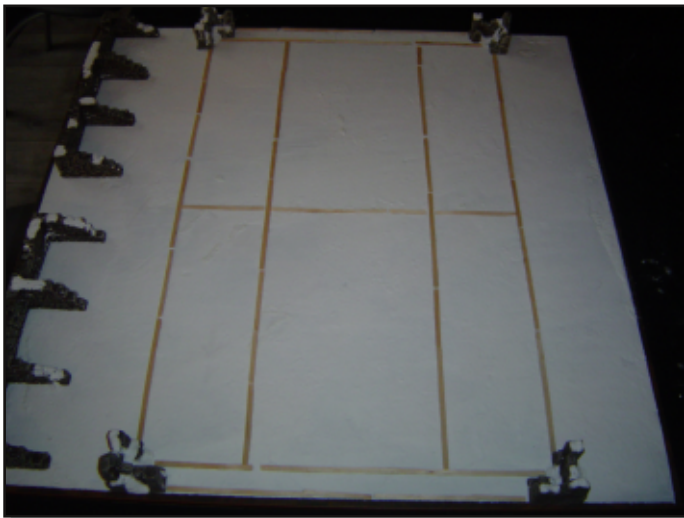
BLOOD BOWL™

Blood Bowl

appliqué. Il manquait un peu de bicarbonate par endroit, j'ai donc remis une 2ème couche par endroit pour obtenir le résultat suivant :



Au tour des fosses maintenant, je me suis servi de rochers en plâtre provenant de moulage Hirst Arts réalisés il y a des années, sous-couchés à la

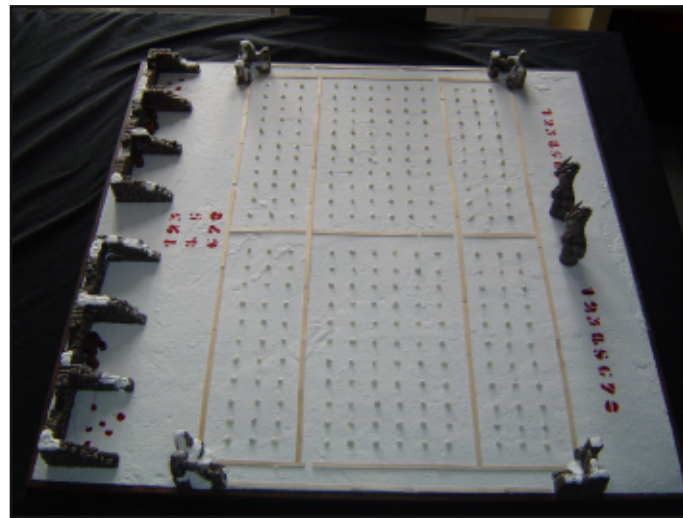


peinture acrylique grise puis brossés à sec en marron puis en gris clair. Une fois bien secs, j'y ai collé également un peu de bicarbonate. J'ai enfin utilisé des touillettes à café que j'ai collées pour matérialiser les lignes du terrain.

Enfin, la partie la plus pénible : faire le quadrillage...

Pour cela, j'ai utilisé des petits cailloux achetés chez Ikéa en sac de 500 g, c'est long et pénible mais le résultat est bien sympa et plutôt assez discret.

Pour le marquage des relances, des tours et du gabarit de dispersion, j'ai récupéré sur le net une police de caractères « nordiques » que j'ai imprimée sur du bristol et découpée pour m'en servir de pochoir avec de l'encre « sang » (marron + rouge), encre que j'ai également utilisée dans les fosses.



Et pour terminer tout ça, j'ai collé 2 dragons en résine (dungeon twister / Fenryll) récupérés en vide-grenier (1 € chaque)

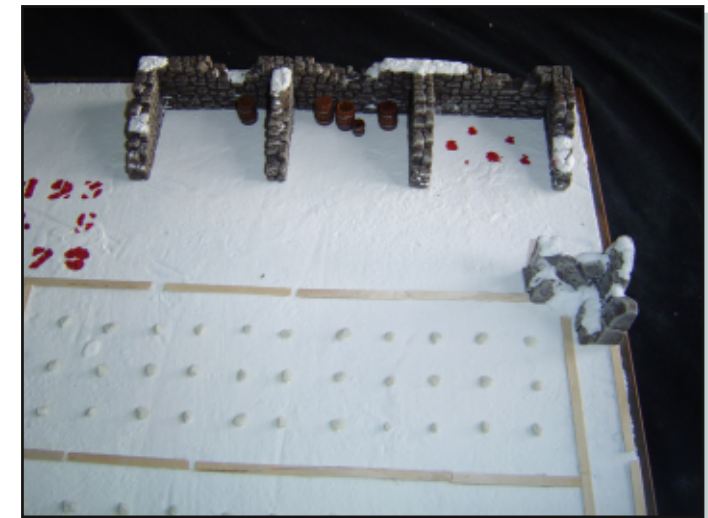
Bilan final : j'ai un nouveau terrain 3D qui m'a coûté :

- Plateau : 4 €
- Bicarbonate : 1.5 €
- Dragons : 2 €
- Colle, peinture, touillettes, cailloux, plâtre : 5 € (à la louche... large)

Soit 12,5 euros...

Après, effectivement, il y a pas mal de « débrouille » et je ne comptabilise pas l'achat du moule Hirst Arts (environ 25 euros)... Mais même en comptant l'achat de ce dernier, ça reste très abordable... Encore faut-il rester « raisonnable » dans la dimension du projet...

Beuargh



Les Manifestations

à ne pas rater

Le Club Wargames de la MJC de Sartrouville présente...

LES JOURNEES 9^{EME} EDITION

Entrée visiteur : 1 euro

FIGURINES & JEUX 2014

MARS 2014
 Samedi 8 (10h-21h)
 Dimanche 9 (9h-18h)

Gymnase avenue Carnot
 64, avenue Carnot (10 min RER A)
 78500 Sartrouville

Animations
 Démonstrations
 Boutiques
 Tournois (préinscription obligatoire)
 Concours de peinture

www.sfj78.fr
www.facebook.com/LesJFJ
jfj2013@sfj78.fr

Copyright © 2014 - Reproduction interdite sans autorisation de l'organisateur - MJC Sartrouville

Tel. : 01 39 14 44 96

Montreux - Historical model figures & scale modelling exhibition

MONTREUX

MINIATURE'S SHOW

CONCOURS INTERNATIONAL DE FIGURINES ET DE MAQUETTES
 STANDS DE VENTE SPÉCIALISÉS
 DÉMONSTRATION DE PEINTURES ET DE CONSTRUCTIONS DE MAQUETTES
 ET D'AUTRES SURPRISES DE DERNIÈRE MINUTES VOUS ATTENDENT...

15 & 16 MARS 2014

Horaires : Samedi 11h00 à 18h00 - Dimanche 10h00 à 17h00
 Salle Omnisports de Clères - Entrées gratuites
 Renseignements : <http://www.mixms.ch>

Logo of the MJC de Clères

MONTREUX RIVIERA
 pour les touristes



3€ Week-end 5€
gratuit -10 ans

LudiNord

festival du jeu
et de la création

29 mars
10h-22h
puis le «off»

30 mars
10h-19h

Fort de Mons
Mons En Baroeul

www.ludinord.fr



Logos: RTL2 89.2, Jeu de Traversée, Nord de France, AFA, plato, SINGTRA, SECURIPREV, forgenet, meo, CSI, Mons en Baroeul



OCTOGONES⁵

Convention du Jeu et de l'Imaginaire

Organisée par la F.A.J.I.R.A.



3-4-5 OCTOBRE 2014
Espace Tête d'Or - 103 Blvd Stalingrad - Lyon/Villeurbanne

www.octogones.org



Illustration : Olivier Sanfilippo

LA GUILDE DES STRATEGES PRESENTE

LES XIX^{EMES} CROISADES D'UNNORD

PROGRAMME ////
JEUX DE RÔLE | GN
TOURNOIS | AUTEURS | EDITEURS
JEUX DE CARTES | JEUX DE FIGURINES | INITIATIONS
EXPOSITIONS | JEUX DE PLATEAU

LILLE DU 19.04.14
AU 21.04.14

WWW.CROISADESUNNORD.FR

ENTREE : 1 €
PARTICIPATION AUX TOURNOIS ET JDR : 1 JOUR : 3.50 € | 2 JOUR : 6 € | 3 JOUR : 7.50 €

Artwork : CHIMERE art&design - www.chimere-art.fr

Ne pas jeter sur la voie publique

