

Edito

Bonjour à tous cher hobbyistes, figurinistes, bouffeurs de plomb, de plastique, de résine, de peinture en tout genre, vous avez devant vous le N°19 du blogurizine !

Ça y est on a réussi (à peu près) à tenir les délais de parution !!! Et c'est moi qu'on colle à l'édito ... pfffff !

Les raisons sont simples, d'abord je ne devrais pas me moquer du rédac-chef, ensuite je devrais rendre mon article en temps et en heure, mais bon on ne se refait pas et c'est tellement drôle de taquiner le rédac-chef :P

Numéro exceptionnel pour cet été 2014, pendant que certains regardent 22 mecs courir après un ballon, nous on vous écrit des articles, des interviews, des tests, j'en passe et des meilleurs. Et vu le nombre de pages de ce numéro on ne regarde pas beaucoup les mecs courir après un ballon d'une, et de deux vous allez avoir de quoi lire sur la plage pendant vos vacances. Et oui, c'est la centaine de pages d'articles sur votre loisir préféré qu'on a réussi à réunir sur ce numéro, autant dire un record pour notre fan mag et ce sur des sujets variées et "obscur" du zobby. Idem au niveau des contributeurs, ça grandit et un grand merci à eux de prendre de leur temps pour vous/nous faire partager leur passion.

D'ailleurs sur ce numéro de l'été, du soleil et des vacances, j'en profite pour vous rappeler quelques principes. Déjà si vous partez en terre inconnue n'hésitez pas à vérifier si dans le secteur vous n'avez pas un club local de joueurs (jdp ou jdf), même si je peux comprendre que madame supporte le hobby à longueur d'année, le subir en vacances n'est pas vu d'un très bon oeil, il n'empêche que croiser du joueur occasionnel reste toujours sympathique et instructif et c'est bien souvent l'occasion de mettre un visage sur un pseudo. C'est aussi l'occasion de tester, peut être, un nouveau jeu ou de faire tester celui de votre coeur que vous avez amené dans votre valise (non, ne le niez pas, je SAIS que vous avez amené deux embryons d'armées dans un coin de votre valise "au cas où!!").

Ah oui, j'allais oublier, et histoire de continuer à taquiner le rédac-chef qui va halluciner en lisant ce qui suit car il n'est pas au courant, vous pouvez nous envoyer une petite photo de "vacances hobby" !! Par exemple vous dans un club local de votre pèlerinage, une de vos figs sur votre lieu de destination ou de visite, ou je ne sais encore. Elles seront publiées et les participants auront le droit d'être affichés dans le prochain Blogurizine, ainsi que toute notre reconnaissance. L'adresse est blogurizine@gmail.com et date limite d'envoi au 15 septembre. Bons clichés ;)

Allez, bonne lecture à tous, bonne peinture et bonnes vacances, n'oubliez pas , l'été c'est un temps parfait pour sous-coucher, c'est pas trop humide... ^^

RAF Park

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

Numéro 19 **Printemps-Été 2014**

Date de parution
24 juin 2014

Ont participé à ce numéro
Furabienu, Gregoire Boisbelaud, DV8, Raf Park, Mehapito, Nicoleblond, Arsenus, Whispe, Budala, Kahélices, Gandahar, SandChaser, Black Hank, Marvin le Rouge, Belisarius.

Illustration de couverture
Cryseis

Contact
blogurizine@gmail.com

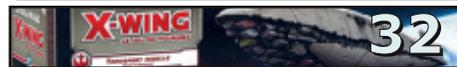
Les articles publiés ne sont pas officiels et ne sont en aucun cas approuvés par les éditeurs des jeux auxquels ils font référence. Les images, photos et textes sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

Une newsletter est disponible sur le blog
<http://blogurizine.canalblog.com>
pour vous tenir informé de nos prochaines publications.

Sommaire

Découverte

- Warzone Resurrection
le come back !
- Inferno
l'extension officielle pour Helldorado
- Dark Age
nouvelle version
- Landsraad
escarmouches dans les dunes
- X-Wing
Red leader au rapport !
- Transport rebelle
du gros en approche
- Deep Wars
en Français !
- Deadzone
Necromunda by Mantic Games
- Star Trek Attack Wing
car il n'y a pas que X-Wing
- Deus Vult
Si Dieu le veut...
- Jugula
Tous dans l'arène !
- GodSlayer
Mythologie fantastique
- Heroes of Normandie
Figurines et décors plats
- Elle est cool la V2 !
Warhammer 40K



Aides de jeu

- Temple, évadés, Khalimans
des figurines et profils d'exception
- Furie
postures et combats
- And One for All !
Que résonne la poudre !
- L'ancien champ de bataille
scénario Deepwars



Interview

- Don't Panic Games
créateurs de Drakerys
- Fireforge Games
créateurs de Deus Vult
- David Rossbach
créateur de Kolaps



Hobby

- MNM for Dummies
Kesako ?
- Village Express
made in China
- Oyumaru
la pâte Kawai



Communauté

- Les manifestations
à ne pas rater



Bonus

- Du sang sur la lame
règle apéro sans modération



Warzone Resurrection

le come back...

par **Belisarius**

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

Il fut un temps où les jeux de figurines n'étaient pas légion, un temps où Internet n'était pas connecté en permanence dans nos demeures, où la modélisation et l'impression 3D étaient de la science fiction, où les Kiki n'existaient pas...

En ce temps là donc, il y a quelques dizaines d'années, naquit Warzone, le jeu de figurines dans l'univers de Mutant Chronicles. À l'époque, il se voulait l'un des rares concurrent à Warhammer 40K. Une communauté se forma, attirée par l'univers, le jeu et/ou certains concepts bien sentis... Mais malgré ses qualités, le jeu s'éteignit...

Un bref sursaut lorsque l'éditeur américain Fantasy Flight Games lança un jeu de figurines à collectionner basé sur cet univers... mais ça ne fit pas long feu...

Et c'est en misant sur les techniques actuelles (financement par Kickstarter, sculpture

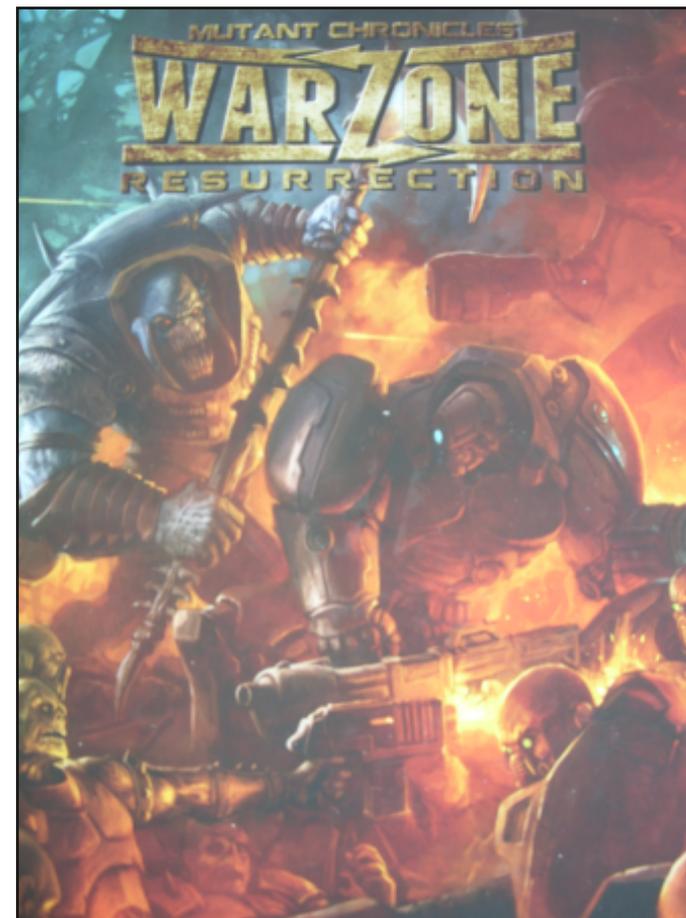
numérique, impression 3D, tirage résine...) que la toute jeune maison d'édition Prodos Games, après la réussite de leur campagne de financement l'an dernier, nous sort le tout nouveau Warzone Resurrection !

Et pour une résurrection, on peut dire qu'ils se sont donnés les moyens de bien faire les choses. Même si l'univers dispose toujours d'un fort capital de sympathie et que la sortie d'un nouvel opus a fait vibrer la corde sensible "Nostalgie" présente chez un bon nombre de figurinistes, il fallait transformer l'essai et réussir à concevoir un bon jeu, des figurines de qualité, réunir une communauté et faire vivre le jeu.

Les exigences des joueurs ont augmenté au gré des évolutions du marché... Essayons de voir si cette résurrection de Warzone est bien adaptée à sa génération et si elle peut s'y ancrer durablement.

L'univers

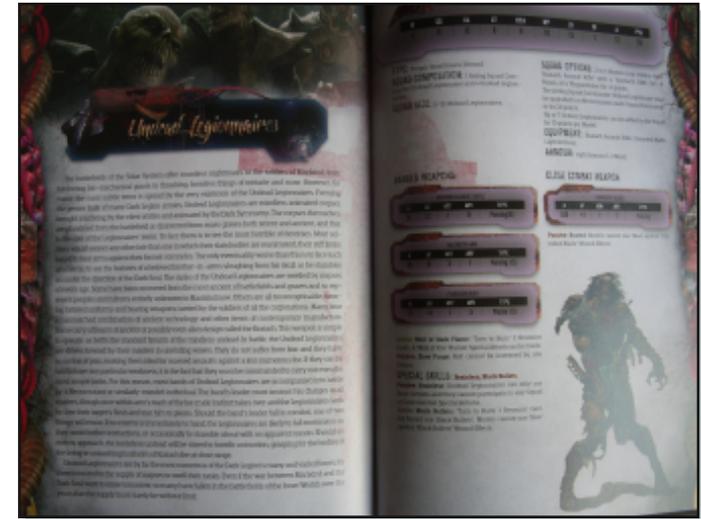
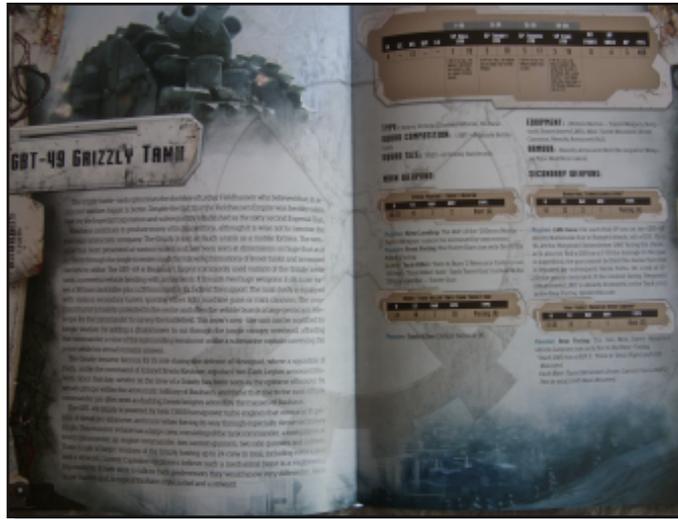
Ayant déconnecté de Warzone depuis bien longtemps, c'est avec grand plaisir que je me suis replongé dans cet univers dont je n'avais que quelques souvenirs. Ici, pas d'univers totalement



Warzone Resurrection

fictif, l'action se situe principalement dans le système solaire... Notre système solaire avec la Terre, Mars, Venus...

Suite à l'expansion de l'humanité, la Terre a été sacrifiée sur l'autel du progrès... Heureusement, le processus de terraformation est désormais maîtrisé et les grandes Megacorporations ont pu coloniser les autres planètes de notre système. Bien entendu, tout le monde se met régulièrement sur la tronche pour la maîtrise des ressources ou simplement imposer sa loi aux autres. Et quand ça ne va pas fort... il y a toujours quelque chose de pire qui arrive. C'est donc à ce moment là qu'arrive la Symétrie obscure, les grands méchants de l'histoire, mélange de démons et de morts-vivants. Des archétypes bien présents dans l'imaginaire des geeks de tous poils permettent de se sentir immédiatement "comme à la maison". Nous avons donc les grands méchants, facilement identifiables, les robots cyberpunk avec



Cybertronic, les gentils religieux fanatiques avec la Confrérie, le côté asiatique avec la corporation Mishima, les rigoureux germains avec la corporation Bauhaus, la suprématie américaine avec Capitol et la vieille Europe avec Imperial. On situe facilement qui est qui, les concepts qui faisaient mouche initialement ont été conservés et complétés par de nouveaux. On est dans un univers de SF riche, cohérent, un brin daté mais c'est ce qui fait son charme.

Chaque joueur sélectionne quelques escouades de figurines de base, un peu d'élite, quelques personnages et véhicules et c'est parti ! Outre un système classique de caractéristiques/compétences, un système de cartes à double niveau (de base et avancé) permet de booster certaines unités aux moments cruciaux (action supplémentaire, capacité spéciale, boost au tir...). Un moyen facile pour augmenter les options tactiques des joueurs.

Les règles

De même que pour l'univers, pas d'innovation vaporeuse du côté des règles, on retrouve un certain nombre d'éléments communs à beaucoup de jeux de figurines et quelques autres repiqués de jeux plus "récents". Il ne s'agit pas d'un jeu apéro, mais malgré la taille de la partie "règles", les joueurs habitués trouveront rapidement leurs marques.

Evacuons rapidement les généralités... Le jeu se joue au D20, les figurines sont regroupées en unités (sauf les personnages et certains véhicules) et s'activent en même temps, c'est de l'activation alternée, on peut prémesurer quand on veut, déplacements, terrains... classique !



Warzone Resurrection

Chaque unité/figurine possède quelques caractéristiques :

- Mouvement
- Combat au contact
- Combat à distance
- Force
- Résistance
- Volonté (contre les pouvoirs psy)
- Commandement (pour les ordres et le moral)
- Blessures
- Armure
- Coût en points

On identifie facilement à quoi sert chacune des caractéristiques, c'est du classique.

On complète cela avec quelques compétences, les caractéristiques des armes (portée, force, cadence de tir, anti véhicule et type), toujours du classique.



Rentrons dans le vif du sujet.

Au début de chaque tour, on réinitialise les cartes de ressource (qui pourront à nouveau être utilisées) puis chaque joueur lance un dé pour déterminer qui pourra agir en premier (le gagnant du jet d'initiative décide qui commence). On active alors de façon alternée les unités. La dernière unité activée lors d'un tour ne pouvant être activée en premier le tour d'après.

Chaque unité dispose de deux points d'action (éventuellement 3 en utilisant une carte de ressource). Ces points d'actions servent à se

déplacer, charger, viser, tirer, dormi, se laver... voir faire des actions de groupe en combinant ses tirs, en effectuant un tir d'interdiction ou se mettre en alerte... bref de quoi couvrir la plupart des envies de tout joueur qui se respecte.

Pour tirer sur l'adversaire, on commence par déterminer sa cible en respectant la notion de cible prioritaire (viser la cible la plus proche à moins de 12" ou faire un test pour déroger à la règle), si la cadence de l'arme le permet, on peut tenter de toucher aussi les cibles proches. On



Warzone Resurrection

teste sa capacité de tir, les touches induisent des jets de Force contre l'Armure de la cible puis la perte de blessures.

Les véhicules se gèrent un peu différemment par exemple pour les dégâts : chaque véhicule est divisé en zones avec pour chacune une valeur d'armure, un certain nombre de points de structure et l'effet de jeu si les points de structure sont perdus.

À cela s'ajoute un bon nombre de compétences mais qui ne sont pas tous à mémoriser puisque le nombre de compétences dans votre armée sera très certainement limité.

Le Matos

Prodos Games a bien fait les choses. C'est la première impression que l'on a quand on découvre le livre de règles : belle couverture, mise en page de qualité, illustrations réussies et surtout du tout en un. En effet, outre une



description de l'univers et les règles, le livre contient toutes les caractéristiques des différentes forces en présence, les missions, de quoi créer ses propres personnages spéciaux... pas d'achats supplémentaire à prévoir (sauf peut-être quand il s'agira de sortir une extension...)

méticuleusement et on est assez vite enthousiaste. Les détails ressortent bien, les lignes de moulage extrêmement réduites et les grosses pièces (ici les motojets de Capitol) rendent vraiment très bien. Le reste de "voile" (voir la photo des jambes) du au tirage en résine s'enlève facilement et l'ébarbage se réduit au strict minimum.

Pas question pour Produs Games de ressortir de vieilles références. Pour cette nouvelle édition, il fallait du neuf.

Le Kickstarter nous avait fourni pas mal de concepts et de modélisations 3D souvent très réussis ais il y a souvent une marge avec les figurines que l'on peut avoir en main par la suite...

Les figurines sont pour la plupart en plusieurs parties, coulées dans une résine dure... mais pas trop ! Après l'étonnement des grosses "carottes" de coulage, on inspecte les figurines



Warzone Resurrection

Bref c'est propre et net et ça donne tout de suite envie de passer au montage et à la peinture. Le multi-part des figurines imposera de passer un peu de temps au montage mais cela reste tout à fait adapté à des figurines de jeu.

Que ce soit au niveau des règles ou au niveau des figurines, Prodos Games a fait les choses très sérieusement et nous offre un produit de qualité. Là où certains se contentent d'un "coup" sur Kickstarter pour ensuite délaisser le jeu, Prodos Games semble s'inscrire dans la durée. Après la phase Kiki, ils sont désormais entrés dans une phase de commercialisation classique avec la disponibilité de leurs produits en boutique, et un suivi ancré dans la réalité.

Chose assez rare, ils ont aussi décidé de refaire certaines références avec un nouveau design et un nombre de pièces plus réduit pour plus d'accessibilité, preuve qu'ils sont à l'écoute et qu'ils entendent développer leur jeu sur la durée et sur des bases saines. Une initiative à saluer dans un milieu où des références moisis peuvent être vendues pendant des années avant d'être repensées (Bah oui... tant que ça se vend...).



Comme souvent pour un nouveau jeu, se pose la question de la disponibilité de ce jeu dans la langue de Molière... et c'est à l'initiative d'Usagi3 qu'est désormais disponible en ligne la traduction des règles de Warzone Resurrection (Traduction

Fabrice Usieto et Relecture Benoît Dumeaux). Jetez donc un oeil aux figurines désormais disponibles, commencez à lire les règles... et envisagez enfin une alternative au poids lourd du marché.

Belisarius



Site officiel Prodos Games
<http://prodosgames.com>

Site d'Usagi3
<http://usagi3.free.fr/spip.php?rubrique200>

Inferno

l'extension officielle pour Helldorado

par **Black Hank**

> La croisée des chimères
<http://croiseechimeres.blogspot.fr>

Pour ceux qui ne se souviennent pas, Helldorado était un jeu français d'Asmodée créé par Croc et Geof, où de petites bandes s'affrontaient pour la suprématie des enfers. Dans cette univers uchronique se passant après le massacre de Magdebourg, en 1634, les Démons dirigés par des anges déchus affrontaient les envahisseurs Occidentaux (une coalition des forces européennes en trêve depuis l'ouverture des portails démoniaques), les Sarrasins, épaulés par de puissants Djinns, et devaient faire face à une nouvelle faction montante, appelée les Egarés, des damnés revendiquant leur indépendance et subissant des mutations les rapprochant de plus en plus d'animaux (lézards, corbeaux, insectes...). À tout ce joyeux petit monde s'associaient également des Mercenaires.



Avec l'évolution du jeu, une sixième faction a fait son apparition, les Immortels, mélangeant les ambiances de Chine médiévale aux mutations démoniaques.

Ainsi le jeu s'était fait connaître sur la scène de l'escarmouche grâce à ses figurines en métal de très haute qualité, un univers très noir, mature et accrocheur, et surtout, par son jeu très tactique, relativement bien équilibré et rapide à prendre en main. Un des éléments novateur du jeu touchait la construction du décor, qui avait un impact direct sur la partie et pouvait conditionner de nombreux choix stratégiques.

En 2009, le jeu est repris par Cipher Studio (Anima Tactics, en autre), puisqu'Asmodée ne le juge plus rentable.

Toute la licence passe entre les mains de la boîte Américaine, avec tous les projets futurs, comme le nouvel équilibrage des profils et des règles appelé « version 1635 », ou les concepts arts et idées pour les nouvelles figurines.

Depuis la reprise jusqu'à l'annonce du Kickstarter en 2013, seules une poignée de nouvelles figurines avaient vu le jour (capitaine doppelsöldner, guerrier crocodile, démon géant à l'arme démesurée, etc. ...), mais rien n'annonçait la reprise réelle d'Helldorado et les fans tiraient

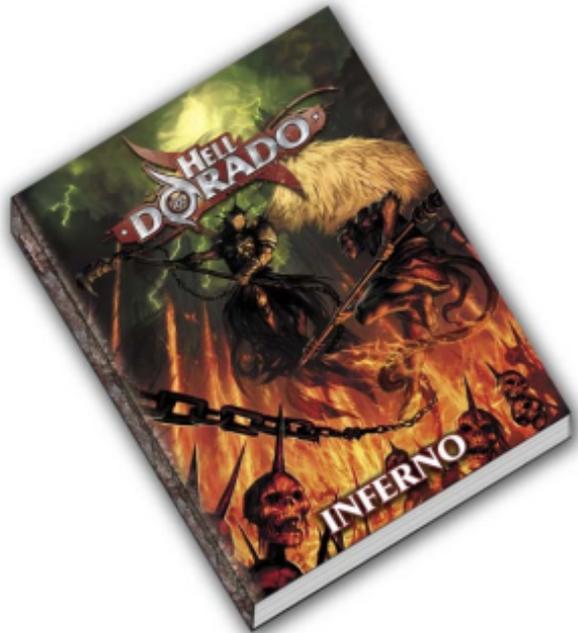
un trait sur les annonces faites par Croc peu de temps avant l'abandon d'Asmodée, comme les sous-factions à thème, les guerriers Gorilles aztecs, la technologie occidentale à base de prima materiae, etc. etc.

Mais voilà, dans le secret le plus total, des betas testeurs du monde entier (et surtout pris parmi les fans les plus acharnés de la licence sur le sol français) travaillaient d'arrache pied sur le lancement de l'extension. Entre les ordres de Cipher Studio, et le désir de ne pas dénaturer la licence et son univers, la tâche n'a pas été simple d'après les retours que l'on peut glaner des diverses discussions sur la toile.

Mais le fait est que le 22 Mars 2013, le projet Kickstarter permettant le lancement d'Inferno, la (première ?) extension du jeu, s'est terminée avec succès (865% de la somme demandée, quand même !).

Plus d'un an après... les francophones attendent toujours ce pour quoi ils ont payé, alors que le reste du monde est déjà en train de tester les nouveautés. En effet, l'impression du petit nombre de livre de règles en version française pose problème, mais les choses semblent se dénouer.

Cela n'a pas empêché Cipher Studio d'envoyer aux participants à la campagne Kickstarter une version numérique du livre de règles d'Inferno. Et c'est de ça dont je vais vous parler aujourd'hui.



L'extension contient des nouvelles d'ambiance, de nouvelles compétences, les nouveaux profils de figurines et 2 nouveaux enfers ainsi que quelques scénarii.

Il n'y a aucune nouvelle règle particulière, ni changements du système de base. Donc au final, le cœur même de l'extension, ce sont les nouveaux profils.

Pour être honnête, je n'ai pas été emballé par **les nouvelles d'ambiances**. Ils essaient de présenter une évolution de la conquête des enfers, en mettant en avant les nouveaux héros. Ce n'est pas que l'histoire est inintéressante, mais

elle semble fade comparée à ce que le l'univers était à la base. Ça semble plus « clean », plus « correct ». De plus on sent la volonté de faire briller les nouvelles « étoiles » de Cipher, comme Abezeth, le nouvel archange déchu, au détriment des grandes personnalités qui passent presque totalement inaperçu.

Mais bon, l'histoire n'est pas ce qui fait l'essence d'un jeu.

Pour la mécanique de jeu, nous avons **9 nouvelles compétences**. Oui, ça ne fait pas beaucoup, mais il y a déjà un grand nombre de compétences fonctionnant en synergie à maîtriser - ça a toujours été LA difficulté des jeux d'escarmouches -.

Sans rentrer dans les détails des 9 compétences, sachez que l'une d'elle permet à une figurine d'une faction A de fonctionner avec les autres factions comme s'il appartenant à celles-ci (j'avoue ne pas trop voir l'intérêt, au lieu de faire ça, autant le mettre avec les mercenaires ...), une autre permet de repousser les figurines au loin, ce qui renforce l'aspect stratégique de la terraformation (balancer l'ennemi dans un décor déclenchant des zones de dégâts, ça risque de s'anticiper avant même que les figurines soient sur la table). Les autres compétences vont avoir un impact sur la gestion du commandement, des dégâts et des effets de groupes...

Le premier scénario, **l'Escorte**, place l'un des camps dans une position périphérique sur le champ de bataille, l'autre au centre. Il faut escorter un personnage Ah. Non, pardon... On choisit un garde du corps d'un personnage qui

n'existe pas, à protéger. Ce qui conditionnera la victoire, c'est qui possède le marqueur de l'escorté (si vous utilisé un marqueur ...) et les points de vie du Garde du corps. Pourquoi appeler cette mission « Escorte » quand le fond est une sorte de chasse à la relique ? La partie s'arrête soit au bout de 5 tours si le garde du corps est en vie, ou dès que le garde du corps est tué ! L'escorté ne sert à rien ! Bon, très surprenant, mais passons...

Le deuxième, **Maitre de la Colline**, est très classique : les deux camps s'affrontent pour la maîtrise de la zone centrale, au bout de 5 tours. La seule petite innovation dépend du type de domination, déterminé au hasard au début de la partie. Ainsi, sur ce scénario, seuls certains types d'unités pourront revendiquer la zone...

Inferno ajoute **deux nouveaux enfers** qui, d'après les noms, avaient un gros potentiel scénaristique. Mais cependant, le résultat est un peu décevant.

L'Eden est décrit comme un enfer radieux, lumineux, avec des fleurs et des arcs en ciels. Les effets sont souvent les mêmes : sonné, maudit ... et un peu de poisons. Mis à part l'arbre de la tentation empoisonné et le nid de serpents, il y a peu d'intérêt dans les décors. De plus, la description de cet enfer rappelle beaucoup trop le niveau spécial de Diablo III. Sauf que dans le jeu vidéo, il s'agissait d'une blague, d'un clin d'œil. Là, on a un univers verdoyant, fleuri, bourré d'arcs en ciels psychotiques ...



Le Cœur des Ténèbres est une sorte de version alternative des Marécages de la campagne Zaebas, mais avec plus d'ombres et de ténèbres. Mais l'ensemble manque d'identité propre et d'inventivité.

Bon, tout cela semble assez décevant. Mais cependant, ce ne sont pas ces éléments qui caractérisent Inferno, mais bel et bien les nouveaux profils. Et là, il y en a à profusion : près de 55 nouveaux profils !

Dans les grandes lignes, chaque faction a reçu deux nouveaux Officiers, quelques troupiers, dont une unité généralement à bas prix, et des indépendants aux rôles très spécifiques. Parmi ces indépendants, on trouvera à chaque fois un ancien troupier élevé au statut d'Indépendant, comme l'avait annoncé la fin de la campagne de la Gloire des Sans Grades.

Et dans tous les cas, il y a une volonté de permettre des compositions à thèmes, comme le voulaient les créateurs originaux : les occidentaux menés par l'Eglise, des sarrasins teintés par les Djinns, des bandes entièrement issues des Templiers, etc. ...

Commençons par les Occidentaux...

Michel Legatus, est le premier officier présenté. Il s'agit d'un chevalier en armure étincelante. Puissant au combat, et dangereux pour les ennemis non chrétiens. Michel Legatus semble être la contrepartie d'Abhezeth, l'incarnation d'un ange descendu en enfer pour aider le fer de lance des occidentaux en enfers.

L'autre officier se nomme **Otto von Guericke** et joue la carte technologique à fond. Avec des ordres permettant de mettre en scène son arme expérimentale, son « gantelet énergétique », ou encore des appareils scientifiques permettant, par exemple d'altérer la gravité, Otto possède en plus des sortilèges fonctionnant par l'intermédiaire de lémures. Il s'agit d'une sorte de Baptiste Valombre, mais plus puissant ... mais aussi plus cher !



Pour les indépendants, nous connaissons déjà **Augustinus Raimund** et sa version plus générique de **capitaine Doppelsöldner** dont les deux profils existent dans le bouquin. À cela s'ajoute une **Apothicaire** (profil non combattant mais permettant le soin ainsi que le soutien par ajout d'effets de figurines alliées), le **Bourreau** (un combattant fonctionnant au mieux avec des compagnies chrétiennes, qui provoquera des pertes importantes de commandement ennemi à chaque mort) et enfin, **Lord Maximilien 3ème du nom**, un tireur d'élite spécialisé dans l'abattage des personnages, indépendants et grosses bêtes.

Pour les troupiers, les **Flammenwerfers**, déjà connus du public, portent les nouvelles armes technologiques sous la forme de lance flammes (à

munitions limités), les **Flagellants**, la trouaille martyr pas chère, et **l'attrapeur de lémure**, un profil qui sera dédié à empêcher les lémures ennemis d'agir librement, et fournira un bon coup de main aux magiciens alliés !

Dans l'ensemble, j'adore ces nouveaux profils ! Ils y a de la diversité, de la nouveauté et de l'intérêt stratégique !

De plus, on peut renforcer des compositions thématiques, en centrant sur la technologie avec Otto, les Flammenwerfer, Grenadiers et Dopplesoldner, ou alors jouer la carte « Inquisition », en alignant les flagellants sous les ordres d'un inquisiteur, le tout avec le soutien d'un bourreau frénétique !

J'aime beaucoup l'ajout de l'apothicaire et surtout de l'attrapeur de lémure. Si le profil fait penser à Pokemon, l'idée est quand même très bonne, et l'intérêt stratégique risque d'être impressionnant, et de changer la donne, surtout contre les démons d'Asaliah !

Au tour des Démons...

Abezeth est le nouvel ange déchu qui mène les hordes démoniaques. Il est extrêmement puissant avec des ordres très utiles. Il risque d'éclipser de nombreux officiers du jeu de base, mais l'envoyé de Lucifer a un coût élevé !

Pour la même somme de points, vous aurez le choix avec **Lilitath**, la princesse de la tentation, qui est une sorte de « super succube ».

Zaxan, un indépendant monstrueux, déjà connu depuis presque deux ans est de la partie. À ses côtés, il y aura **Grezing-heg**, le damné de la colère monté en grade. Il y aura les **Damnés de**



l'Envie, qui auront la capacité spéciale de voler des compétences voir des armes aux ennemis (et tous les effets qui vont avec, bien sûr) ! Et en guise de dernier indépendant, il y aura un **Incube**, le pendant masculin de la succube.

Pour les troupes, les **Hordes Infernales** représentent enfin des démons au combat et pas des damnés contraints à se battre. Esthétiquement, se sont de petits Zaxan. On aime ou pas le choix artistique de masse musculaires cornues et aveugles. Personnellement j'aime bien. Le **Broyeur Infernal** est une troupe esthétiquement dans la même veine, mais plus violent, capable de repousser les adversaires. Enfin, il y aura le **Damné de l'Avarice** dont l'intérêt majeur sera de provoquer des effets désavantageux sur les adversaires et d'être activé plusieurs fois.

Contrairement aux Occidentaux, je suis moins emballé par les nouveautés. Il y a des choses intéressantes, bien sûr, mais il manque de l'inventivité, de la création, de la nouveauté. Les démons sont la deuxième faction majeure d'Inferno, c'est eux qui sont envahis. Là, on a un officier qui est un succube boosté, et un/une succube version masculine, des minis Zaxans, et un nouvel ange déchu. Les seuls réels apports sont les deux nouveaux types de damnés. On attendait les damnés de la Luxure, mais Cipher a préféré faire des Succubes/incubes l'équivalent de ces damnés, ce qui va à l'encontre des premiers textes officiels et la différence entre les Démons et les Damnés. Sans doute que cela était trop osé pour la nouvelle firme américaine... De plus, autant on a des sous-factions dans les autres armées, autant ici, on continue autour des Anges



déchus. Les fans demandent de l'archi-démon depuis longtemps, et pour le moment on a un mort-vivant et une super-succube.

Ces nouveautés seront très intéressantes, et les sculptures seront sans doute très belles (il n'y a qu'à voir Abezeth), mais on peut regretter un manque de prise de risque dans les concepts de ces profils !

Les Sarrasins...

Pour les sarrasins les nouveautés s'articulent autour de 2 grands thèmes : les Djinns et les Assassins.

Nasser Abd er Rahman est un officier multitâche puissant sur un tapis volant porté par



des Djinns. Ce sera une pièce maitresse de l'armée pleine de charisme.

Rachid ad din Sinan est un envoyé du Vieux de la Montagne. Des compétences de combat et une grande capacité de mouvement ainsi que des ordres créant des zones d'ombres, le tout fonctionnant en synergie avec les Hashishins !

On ouvre le bal des indépendants avec le Guerrier Sanctifié monté en grade, **Yusef al Assad at-Tabari**, et le Djinn combattant **Husaym al Din**, déjà en vente depuis un peu plus d'un an. En plus de ces deux là, **Abdullah alha Zred**, un sorcier non combattant aux sortilèges puissants et la Djinn de l'eau **Haadiya al Furat** aux compétences de soutien, pourront renforcer les escouades !

Côté troupiers, on comptera les **Lasiq**, des apprentis hashishins, des **Guerriers Efrits** et les **Bachibouzouks**, de la troupe pas cher et sacrificable !

Bon, si cette fois il n'y a pas non plus beaucoup d'innovations (minis Efrits, Champion Hashishin,



apprentis hashishins etc.) ces profils comblent quelques lacunes des sarrasins et offrent mine de rien des possibilités tactiques uniques. Les nouveaux officiers joueront des rôles très différents de ceux déjà présents. Et aux travers des tendances des profils, on a l'affirmation des deux sous-factions présentées déjà dans l'univers de base d'Helldorado : les hashishins menés par le Vieux de la Montagne qui a ses propres projets, et les Sarrasins nouvellement arrivés poursuivant d'autres buts et épaulés par les Djinns.

Les égarés...

Les égarés étaient déjà une armée présentant plusieurs factions, et donnait un aspect visuel hétéroclite. Certaines de ces factions n'étaient pas viables si elles étaient jouées sans mélange : je pense par exemple à une composition 100% corvus qui n'avait aucune chance, alors qu'une 100% squamate était connue comme un véritable rouleau compresseur.

Inferno étoffe un peu les « branches » actuelles des égarés, et ajoute celle très attendue des Aztèques simiesques.

Pour les Squamates, on connaissait l'indépendant **Ashoka**, l'homme crocodile, une des toutes premières figurines Helldorado sortie sous Cipher, et il sera la seule nouveauté pour les « écailleux » (mais qui étaient déjà bien pourvus). Les insectes de Bran Carnoth auront la joie de voir arrivée dans leur rang un rétiaire promu au statut d'indépendant, **Cxor Henzes**, un monstre de combat extrêmement résistant et à la table de dégât bien violente !

Les Corvus sont un peu plus gâtés avec un nouvel

indépendant, **Cassius**, un compère de Vorenius, mais plus tourné vers le combat plus furtif et l'assassinat, ainsi qu'une nouvelle troupe, les **Busards**, des unités volantes (donc très mobiles) qui viendront harceler les ennemis en amoindrissant leurs capacités !



Mais le plus gros changement chez les égarés, se sont les Nahuatl, les gorilles aztecs.

Quetzalcoatl est le premier officier dont la figurine est déjà connue. Avec sa taille impressionnante et sa posture offensive on aurait pu s'attendre à un monstre au corps à corps. Cependant, bien que ses compétences et sa table de dégâts soient honorables, c'est surtout ses ordres de soutien qui seront un avantage comme le fait de pouvoir activer plusieurs troupiers à la place de l'adversaire ou de transformer le champs de bataille en un terrain encombré, offrant donc un gros avantages à tous les singes ! 11



L'autre officier est **Mitclantecuhltli**. Ce dernier aura la capacité de ressusciter les troupiers morts et soigner des blessures des combattants. Il sera associé à **Tocatli** (dont on ne connaît pas la nature, un lémure sans doute), non combattant, mais qui risque d'être une plaie pour les mentalistes ennemis et qui offrira surtout une seconde chance à son maître si ce dernier venait à être tué !

Cipactli, la grande prêtresse et son allié **Tecoletl**, sont deux profils non combattants, fonctionnant en synergie, avec, en plus de leurs ordres pouvant faire des ravages contre les croyants ennemis, un effet de jeu unique : en fonction de leur distance, des pions « Anciens » sont chargés et peuvent être placés sur le terrain et dépensés pour divers effets comme soigner un allié ou blesser un ennemi.

En ce qui concerne les troupiers nahuatl, les imposants **Guerriers Jaguars** seront les spécialistes du corps à corps tandis que les menus **Guerriers Aigles** offriront le soutien de leurs armes de jets !

Des apports très intéressants. Non seulement cela offre une nouvelle sous faction correctement étoffée et diversifiée (presque autant que les Squamates), mais de nouveaux profils sont ajoutés aux thématiques plus anciennes des égarés, offrant ainsi de nouvelles opportunités stratégiques !

Immortels...

Les Immortels, les petits nouveaux d'Helldorado. Le premier officier n'est autre que **Sun Wukong**, le Roi des Singes, l'Égal des Dieux. Si on passe sur le fait que, sous prétexte que c'est un singe, on peut prendre des Nahuatl, son profil est très intéressant : rapide, agile, puissant, mais fragile ! Un excellent compromis qui fait de lui un bon Officier au potentiel dévastateur mais qu'il faudra surveiller.

L'autre officier est **Kun Yamao**, un Naga qui utilisera ses 4 bras pour manier une grande hallebarde et un arc, et dont la lourde armure offrira une bonne protection. Maître d'ordre : polyvalence !

Pour les indépendants, nous connaissons **Da Wenti**, le colosse en partie démoniaque. À ses côtés se tient **Biming**, un moine aux bonnes capacités martiales et ayant la capacité de rejoindre aisément n'importe quelle faction, un **Herboriste** hybride non combattant mais qui dissipera les effets sur ses alliés et pourra offrir



une gêne à l'adversaire ou un soutien aux alliés en utilisant les propriétés médicinales ou hallucinogènes de ses herbes, **la porteuse d'eau Pou Pi** qui sera une plaie pour ceux utilisant des points de commandements et ayant une foi, et enfin, le duo de lion de **Fo Shi** et de **Shishi**, l'un spécialisé dans le combat et la mise à mort rapide, l'autre dans la défense.

Les troupiers voient leurs rangs renforcés par les **Etudiants-guerriers** qui seront plus efficaces en présence de leurs mentors les Maitres des lames et par les **Soldats de terre cuite**, une troupe standard et résistante.

Et arrive enfin ce qui manquait cruellement aux Immortels, des armes à distances : **les Chasseurs de Nian** (un artificier et son servent,



porteur de roquettes) et le **Pyrotechnicien** qui renforcera les chasseurs de Nian et offrira des effets de jeux utiles en soutien grâce à ses feux d'artifices.

Des sorties très intéressantes qui renforcent grandement l'armée des Immortels. Si le fait d'être sorti en dernier en fait toujours la faction la moins étoffée, elle ne contient toujours pas de « sous faction » à l'image des autres armées mais au moins, les manques tactiques sont comblés !

Les Mercenaires, le fourre-tout d'Helldorado

Cette « faction » a toujours été un moyen de placer des figurines uniques et charismatiques, souvent empruntées d'un historique profond. Ce sont souvent des figurines de grande qualité en

terme de sculpture. La tendance avait cependant été amorcée de commencer à créer une sous faction de Templiers avec Hervé de Montbard et Robert de Sablé. Il n'y a pas de nouveaux officiers chez les Mercenaires, mais une bonne quantité de nouveaux indépendants.

Commençons par **Cerbère**, un incontournable en Enfer. Ce gros chien enflammé de règles uniques permettant une certaine polyvalence, jouant justement sur les personnalités de ces trois têtes, empruntées aux Parques.

Klaus Störtebeker est un corsaire mort vivant décapité à la table de dégâts très honorable, qui peut utiliser sa tête en guise de... grenade provoquant la peur et paralysant les ennemis !

Il faudra aussi compter sur **Remus**. Oui, le frangin de Romulus, en enfer, sous une forme de loup garou, et plus énervé que jamais !



Comme pour chaque armée, une figurine issue des rangs de troupiers est passée indépendant. Ici, il s'agit d'une nomade squamate, **Dzil Makna** qui, avec son arbalète, va être la plaie des adversaires misant sur la discrétion.

Pour les Templiers, en plus de **Robert de Sablé** (présenté dans ce livre de règles mais sorti avant la campagne Kickstarter), il y aura **Marcus Leblanc**, l'aumônier templier masqué qui par sa présence renforcera les autres membres du Temple et provoquera des dégâts importants aux ennemis bénéficiant d'une foi élevée. Les **Ecuyers Templiers** soit équipés d'épées et de boucliers, soit d'arbalètes, constitueront la troupe de cette sous-faction et pourront être menés par un **Sergent templier**.



Là encore, quelques nouveautés intéressantes (je continue de regretter que l'Audacieux ne soit pas de la partie), et les Templiers réclamés par les fans depuis longtemps qui deviennent assez nombreux pour faire des compos entièrement dédiée.

Alors, que dire en bilan ?

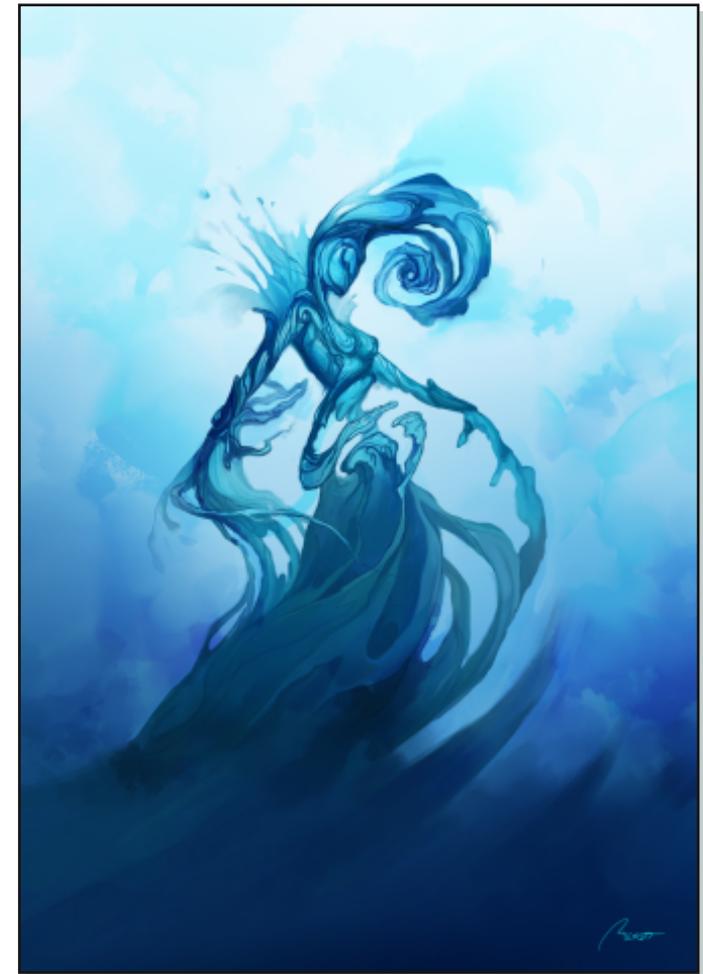
Oui, Inferno laisse un léger gout amer dans la bouche parce qu'Inferno n'est pas l'Helldorado que nous avons connu. Il est plus lisse, plus classique, moins trash, moins noir. Oui, il n'y a rien d'extraordinaire dans les 2 scenarii ou dans les 2 enfers proposés.

Mais inferno a le mérite de relancer le jeu, et de le relancer avec un prévisionnel lourd avec presque 8 nouvelles références par armée. Et ces nouveaux profils sont pour la très grande majorité totalement nouveau, et apportent de nouvelles dynamiques de jeu et cela – et c'est peut être le plus important – sans déstabiliser le jeu.

Car le travail de test réalisé en amont a été colossal pour assurer un équilibre entre ces profils et les anciens, et que rien ne devienne le nouveau « must have » de toute les compo, ou que les anciens profils soient remisés au placard ! Et en ça on peut féliciter le travail abattu.

On attend plus maintenant que CIPHER finisse de remplir sa part du marché en ce qui concerne les pays francophones, et que tous ces nouveaux petits profils passent du format papier, au format 3D et viennent grossir les rangs de nos bandes armées !

En tout cas, moi – et ce malgré mon côté blasé et acerbe – je suis positivement satisfait par cette entrevue de l'avenir d'Helldorado !



Et bien sur si, vous voulez en apprendre d'avantage, en discuter, rejoignez la communauté francophone sur La porte des enfers !

Black Ankh

Site officiel
<http://cipher-studios.com/category/helldorado/>

La porte des enfers
<http://www.laportedesenfers.fr>

Dark Age

nouvelle version

par **Marvinlerouge**

> Une chance sur deux
<http://unechancesurdeux.canalblog.com>

Plus les choses changent...

... plus elles restent les mêmes.

Cet article n'a pas pour ambition de remplacer celui déjà paru dans le Blogurizine n°14, mais uniquement de mettre à jour ce dernier. En effet, depuis 2012 beaucoup de choses ont changées : de nouvelles règles, de nouvelles factions, de nouvelles sous-factions et la volonté de Dark Age Games de faire connaître au mieux leur jeu. La version 2013 du livre de règles est ainsi disponible en version papier mais aussi en libre téléchargement, il en va de même pour les cartes de profil des unités.

De plus, chaque année une remise à plat du système est engagée. C'est d'ailleurs le cas actuellement, sur le forum officiel une discussion

va bon train afin de savoir ce qu'il faut changer, ajouter ou retirer. Pour l'instant on se dirige vers une incorporation des FAQs dans le livre de règles et certaines unités pourraient voir leur profil modifié. Le but n'est pas une course à l'armement mais d'équilibrer le jeu au mieux afin qu'aucune figurine ne soit mise de côté, qu'elle puisse trouver sa place dans une liste sans l'affaiblir et d'éviter de voir toujours la même compo sur la table. Un objectif des plus louables.

Mais c'est quoi ça ?!!

Attaquons nous aux nouvelles factions introduites par les suppléments Devastation et Conflagration.

Le C.O.R.E. est le fruit de l'automatisation à outrance, une usine massive laissée à l'abandon après l'évacuation de Samaria, alimentée par une technologie extraterrestre qui transforme la matière organique en énergie et contrôlée par une I.A.. Cette dernière a été récemment attaquée par une caste secrète des Dragyri, l'endommageant gravement et corrompant ses systèmes, lui faisant découvrir un sentiment bien humain : la colère. Depuis, la



production de l'usine a changée à des fins militaire, l'I.A. étendant peu à peu son contrôle et emmagasinant la matière organique afin de nourrir sa légion grandissante de guerriers mécaniques. Ses motivations profondes sont inconnu mais il est clair que sa soif de revanche se dirige en priorité sur les Dragyri.



plus tard, le Coatl reçu un message de Samaria, une machine utilisant sa technologie avait été mise en route. Cet affront ne pouvait être toléré, il fit route vers la planète, prêt à punir les impudents et à se venger des Alteghran.

À ces deux nouvelles factions s'ajoutent trois sous-factions :

- Le Culte de la Métamorphose est issue des restes de l'armée du Saint déchu, Johann. Accueilli par les Skaard en échange de son savoir, Johann a poursuivi ses recherches pour assouvir sa soif de connaissance. Ses créations sont de plus en plus malsaines, alliant la chair à la machine, et ses motivations toujours aussi clair, être l'artisan de la chute des Forsaken. La découverte du C.O.R.E. est une excellente opportunité pour ses desseins, les confrontations



sont de plus en plus nombreuses et chaque victoire ajoute de nouveaux éléments à étudier et à intégrer.

 Les Kukulcani puisent leur origine dans un peuple bien connu, les mayas. L'arrivée sur Terre du vaisseau Coatl (une race reptilien solitaire) a marquée durablement cette civilisation et a réduit sa population en esclavage au service d'un faux dieu, Kukulcan. Asservi, son unique but fut d'alimenter la technologie de leur maître, dont la source d'énergie est la vie elle-même. Les sacrifices se succédèrent jusqu'à ce que le vaisseau soit en moyen de reprendre sa route vers les étoiles. Kukulcan emporta avec lui les meilleurs guerriers pour le servir et combattre à sa place. La confrontation fortuite avec les Alteghran (futurs esclaves des Dragyri) sur Samaria le força à fuir. Des centaines d'années



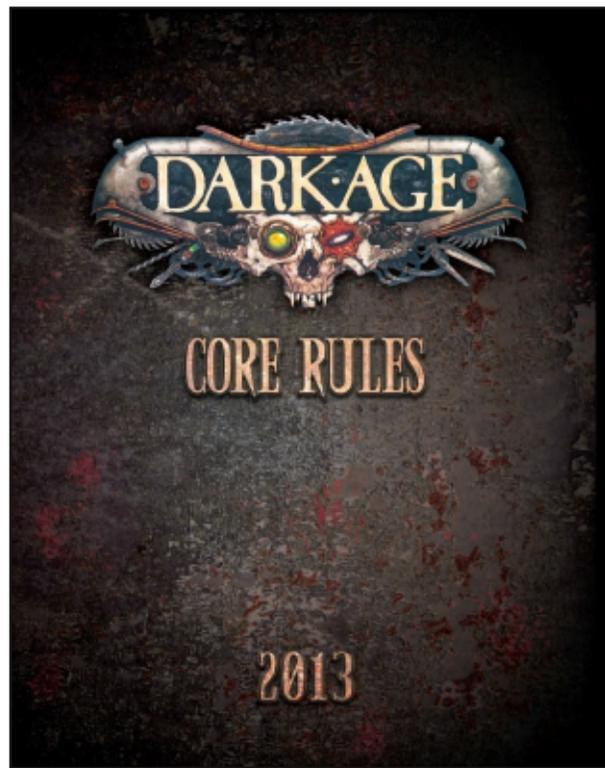
- La Caste du Feu est en marge de la société des Dragyri, elle a osé s'affranchir des interdits en utilisant des armes de tir. Cette puissance nouvelle lui a permis de conquérir de nombreux territoires, de défaire la Caste de l'Eau et de résister à l'alliance de la Caste de Glace et de la Caste de l'Air. Mais tout ceci a un coût, il a fallu pactiser avec les ennemis d'hier, les Alteghran. Peu à peu la Caste du Feu c'est éloignée de l'ancienne voie et son lien avec les éléments c'est tarit. Son pouvoir est maintenant intimement lié à cette technologie, la perte de celle-ci signifiera la fin de la Caste.

Dark Age

- Les Esclavagistes de la Chains Barrow sont haïe par tous, rien ne les arrête dans la course au profit. Cruels et immoraux, ces Outcasts chassent les individus isolés, les mettent en esclavage et les revendent au meilleur prix, dans le meilleur des cas. Les plus solides sont utilisés comme gladiateur ou comme chair à canon quand il s'agit d'attaquer une caravane ou un hameau. Ils sont parmi les premiers à avoir été confrontés aux Kukulkani et sont maintenant engagés dans une vendetta qui pourrait leur coûter chère.

Le changement c'est maintenant

Animé par la volonté de rendre le système fluide et facile à prendre en main il a fallu faire quelques modifications et éliminer certaines règles.



mais aussi pour se mettre à terre. Se mettre à terre est plus qu'un effet de jeu désormais, on peut le faire volontairement pour se cacher derrière des décors ou affliger des malus au tir. En contre-partie on est plus vulnérable au corps à corps.

Pour le combat, le mouvement qui amène au contact d'un ennemi est toujours considéré comme une charge mais n'apporte plus un point d'action gratuit, elle permet uniquement d'obtenir une attaque gratuite. Pour se désengager, plus besoin de test pour « distraire », on dépense 2 points d'action, on effectue un mouvement et c'est tout. La « portée » pour les armes de corps à corps ne fonctionne plus comme une attaque à distance mais comme une attaque de mêlée qui



La première est celle de la cohérence, plus besoin de garder ses figurines en ordre serré, la cohérence est devenu conditionnelle. Si deux figurines de même nom sont à 4 pouces ou moins, elles peuvent s'activer l'une après l'autre dans la même phase d'activation, sinon elles le feront pendant des phases d'activations distinctes. Cette simple modification ajoute un choix tactique intéressant : on peut utiliser la cohérence dans un effet de masse afin de frapper fort, ou ne pas l'utiliser pour multiplier les activations et temporiser en attendant de voir ce que va faire l'adversaire.

La mise « en alerte » a aussi changée, les attaques d'opportunités au corps à corps et à distance ont été fondu en une seule et même règle. De plus « s'échapper » permet toujours un mouvement gratuit, utile pour sortir d'un gabarit,



peut cibler à 2 pouces, plus logique et intuitif. Enfin on peut tirer sur la cible de son choix, plus nécessairement sur la cible la plus proche.

Pour ce qui est du moral, beaucoup de tests ont été éliminés, un test n'est plus nécessaire lorsque qu'une unité est à 50% de son effectif de départ puisque les règles de cohérence ne s'appliquent plus. Les tests de panique sont maintenant strictement un effet de jeu liés à la compétence d'une figurine ou d'une arme. De même les figurines en fuite ne subiront plus d'attaques de leurs petits copains. La peur a donc un impact moins fort et moins pénalisant.



Enfin le lancement des pouvoirs « psi » a été simplifié. Les tests se font en utilisant les règles d'attaque de mêlée ou à distance pour les pouvoirs offensifs, ou comme une compétence avec une valeur cible pour les autres. Plus besoin de calcul en fonction de la psyché des combattants.

Certaines compétences ont aussi subit leurs modifications, l'une des plus flagrante est celle de la « régénération », elle n'est plus dépendante d'un jet de dès mais automatique à l'activation ou à la phase de fin de tour.

Les compétences spéciales sont, certes, nombreuses mais elles sont assez récurrentes et décrites au dos de la carte des unités, plus la peine d'avoir le livre de règles sous la main. Il suffit d'une partie pour maîtriser ses figurines, on jette quelques coups d'œil à la description au début mais ensuite tout devient naturel.

Avec ça je vous mets quoi ?

L'achat d'un starter est très rentable mais ne suffit pas à atteindre les 500pts qui offre le meilleur compromis intérêt/prix. Je ne m'attarderais pas sur les Forsaken, Brood, Outcast, Dragyri et Skaard qui ont déjà été traités dans le précédent article, mais je vous proposerais un complément d'achat pour le C.O.R.E. et les Kukulkani.

Le C.O.R.E : dans la boîte vous avez un Pathfinder, deux Rend et trois Menial Bots soit 325 points de boulons. La règle de construction de liste impose 75 points de figurines avec la compétence Menial pour chaque tranche de 250 points d'armée, ça tombe bien le Pathfinder et les Menial Bots ont cette compétence. De même il ne doit pas y avoir plus de figurines avec Gamma Project que de figurines sans, il y a deux Rend, on est bon. Qu'ajouter maintenant sachant que le



C.O.R.E. est le parent pauvre en ce qui concerne le choix de profil, 8 pour l'instant.

À partir de là on peut opter pour le tir et le commandement avec le Thumper et le Nexus, rester sur le corps à corps qui tache avec deux TB-13 mortelles mais un poil fragiles, ou enfin le corps à corps qui encaisse avec deux Legionary qui ne tomberont pas facilement.

Les Kukulkani sont axés sur l'attaque rapide et violente, plus ils tuent, plus ils se renforcent. Le starter contient un War Priest, deux Honored Dead et trois Warriors pour 320 points. La règle impose un War Priest ou un Supreme War Capitain pour commander la troupe, le War Priest étant plutôt un soutien avec sa Technomancie.

À partir de là, deux stratégies sont possibles, jouer sur le tir avec deux Balam qui sont mobiles, dont les armes sont versatiles (trois types de munition) et en plus ils laissent la place à un Warrior supplémentaire. Ou miser sur la force brute avec deux Living Ancestor qui vont gagner

des bonus permanents à chaque adversaires tué en corps à corps.

La particularité de cette faction est que certaines armes ont la capacité Hobble, celle-ci ne tue pas l'adversaire une fois tombé à zéro point de vie mais le rend extrêmement vulnérable. Parfait pour garder la cible en vie le temps que le War Priest ou un Living Ancestor arrive pour le sacrifice final.

Le futur proche

Comme expliqué au début de cet article, Dark Age continue son évolution. Les règles et les profils pourront prochainement bénéficier de modifications, de nouveaux starters vont voir le jour afin de les rendre plus cohérents et une nouvelle faction est attendue. Il s'agira sans doute de la force armée du Council of Prevailers, l'instance qui dirige les Forsaken. Bien moins



pragmatique et opportuniste que les Saints et beaucoup plus ancré dans la religion, on risque de voir arriver sur le champ de bataille des fanatiques et des troupes de choc. Bref, ça bouge toujours autant sur Samaria et ça ne risque pas de changer.

Marvinlerouge

Site officiel
<http://www.dark-age.com>

Boutique officielle
<http://dark-age.com/shop/>

Forum officiel
<http://dark-age.com/forum.php>

Landsraad

Escarmouches dans les dunes

par **SandChaser**

> SandChaser

<http://sandchaser.blogspot.fr>

Landsraad est une création indépendante due à MJOF et publiée via le blog de l'auteur (<http://pandamonium.over-blog.com>). MJOF a fait connaître son jeu par l'intermédiaire de Warmania qui est aussi notre salle de rédaction virtuelle à nous, humbles correspondants du Blogurizine. Il n'a pas fallu que mon estimé rédacteur-en-chef me pousse beaucoup pour écrire une présentation de Landsraad car son thème et son univers sont ceux d'une des œuvres de SF qui ont été pour une large part dans ce qui a formé mon imaginaire de joueur et de lecteur : le roman Dune de Frank Herbert.

L'Univers

" Laissez une chance à cette planète. "

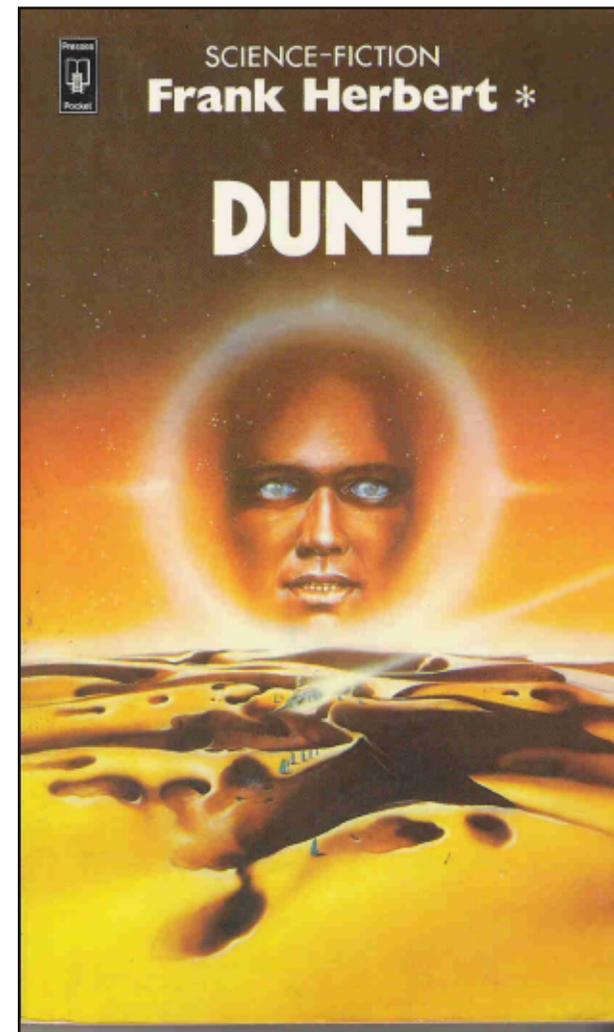
Wellington Yueh

Dune est un roman publié en 1965 et écrit par Frank Herbert que rien ne destinait a priori à devenir un écrivain de SF. Dune est l'un de ces romans révolutionnaires qui changent à jamais un genre littéraire, à savoir ici le space opera. L'univers humain est grand de plusieurs centaines de planètes et la race humaine y prospère depuis plus de cinquante siècles. A l'époque du roman, en 10191, l'empereur Padishah Shaddam IV

règne sur l'univers connu qui va être submergé, au terme de l'intrigue, par une force mystique qui prendra naissance sur une planète particulière, Arrakis, aussi appelée Dune.

Dans l'Empire, les machines pensantes (les ordinateurs) sont interdites. Sans machines capables de faire des calculs sophistiqués, pas de voyage intersidéral et pas de capacité avancée de prévision. Cependant, grâce à une substance particulière, l'Épice, les Navigateurs de la Guilde Spatiale sont capables d'anticiper les aléas du voyage spatial, les Mentats sont capables de prouesses intellectuelles hors du commun, les Sœurs du Bene Gesserit ont accès à la mémoire de toutes leurs ancêtres féminines et les humains normaux voient leur espérance de vie étendue. Du moins, ceux qui peuvent se payer leur dose car l'Épice est rare, en effet, elle n'existe que sur une seule planète de l'univers : Arrakis.

Cette planète est un désert à côté duquel l'Atacama passerait pour un aimable jardin anglais. Cet enfer est peuplé par les Fremens, des nomades, secrets et fanatiques, et par les vers des sables, créatures gigantesques qui vivent dans le sable de la planète dont elle est quasiment entièrement recouverte, gagnant son



surnom de Dune. Fremens et vers des sables sont les deux autres raisons qui expliquent que l'Épice soit rare car ce sont les deux menaces qui pèsent sur son extraction.

En rupture avec les auteurs de SF qui lui furent contemporains, Herbert ne narre pas les aventures d'un héros et de son vaisseau spatial mais reprend le thème cher à Asimov de traiter de la destinée d'un empire galactique. À la différence d'Asimov dans Fondation, l'Empire de Herbert succombera non pas à l'histoire mais aux assauts conjugués de la mystique religieuse et fanatique et de la vengeance d'une dynastie envers une autre. Pour faire court, Dune c'est un mélange de tragédie grecque, d'Iliade et d'Empire Galactique. Je ne suis pas objectif mais il s'agit pour moi du meilleur roman de SF qui a été publié ou qui sera publié.

Si vous ne l'avez pas encore lu, courez l'acheter en poche et lisez la suite qui forme un cycle. Vous pourrez éviter les romans de continuation écrit par Brian Herbert, son fils. Bien qu'ils ne soient pas inintéressants, ils n'abordent pas les thèmes de prédilection du cycle original (les intrigues à tiroir, la planification à long terme, l'écologie



systemique, les liens entre religion, pouvoir et technologie) ou le font de manière plus superficielle.

Si vous êtes réfractaires à la lecture, Dune a aussi été adapté en film par David Lynch en 1985. Cette version est très controversée mais les éléments visuels peuvent être une source d'inspiration. La chaîne SyFy a également produit une mini-série, adaptation un peu plus fidèle mais qui souffre d'un manque d'ambition quant au résultat visuel.

Le Jeu

" Qui se soumet domine. "

Maxime Bene Gesserit

Dans Landsraad, chaque joueur incarne une Maison noble, une organisation dynastique qui veille au destin d'une planète ou d'un groupe de planète sous la supervision lointaine de l'Empire. Ce système féodal a une instance de représentation où siègent toutes les Maisons régnautes : le Landsraad.

Contrairement au roman original, Landsraad se place chronologiquement plusieurs siècles avant les événements qui mèneront à la chute de la Maison Corrino mais cela ne remet pas en question l'organisation de l'Empire.

Landsraad est un jeu d'escarmouche dans lequel chaque joueur incarne une Maison aux prises avec une autre dans le cadre du règlement d'un conflit. Ce qui motive l'existence de conflits de faible ampleur dans l'univers de Dune est que la guerre entre Maisons régnautes est largement codifiée par les traditions du Kanly (vendetta publique) et de la Guerre des Assassins qui équivalent à un duel entre Maisons par l'entremise de combattants professionnels qui s'affrontent lors d'escarmouche de faible ampleur. Bien entendu, à l'époque décrite par le roman, il en ira de toute autre façon...

Chaque joueur dispose d'une fiche de faction qui détaille les caractéristiques de la faction, les troupes disponibles, les équipements spéciaux et les missions additionnelles. Si vous voulez une analogie foireuse, c'est l'équivalent d'un Codex résumé sur le recto d'un A4.

Chaque joueur dispose de 15 points pour recruter des combattants dont le coût va de 1 pour un soldat à 4 pour un Maître Assassin (un Mentat spécialisé dans la stratégie et la tactique comme l'un des personnages du roman, Thufir Hawat). Il faut reconnaître que Landsraad marque un point en adaptant tous les profils spécifiques à



l'univers, du médecin Suk à la révérende du Bene Gesserit sans tomber dans l'inflation des pouvoirs. Contrairement à ce que la lecture de la saga laisse présager car les personnages spéciaux disposent de capacités quasiment surhumaines : les Mentats sont des experts en tactique, capables de prévoir de manière détaillée les actions ennemies, les Sœurs du Bene Gesserit excellent en arts martiaux et peuvent influencer le comportement de l'autre tandis que les maîtres d'armes sont capables de porter des coups si rapides et si précis que l'issue est généralement la mort instantanée de leur adversaire.

Landsraad se joue donc avec une quinzaine de figurines par camp, sur une surface de jeu de 60cm X 60 cm. Les joueurs utilisent des D10 et mesurent les distances en centimètres. Parmi les spécificités du jeu, on notera que les parties sont en temps limité : 45 minutes en tout et pour tout.

Les règles

" On ne peut comprendre un processus en l'interrompant. La compréhension doit rejoindre le cheminement du processus et cheminer avec lui. "

La Première Loi du Mentat.

L'honneur d'une Maison étant un concept central de l'organisation du Landsraad, chaque faction dispose de Points d'Honneur qui seront utilisés lors des deux phases d'enchères du début de partie. Une première phase d'enchères sert à déterminer le premier joueur pour le placement des décors, le choix des missions et le déploiement. La seconde phase d'enchères permet de désigner le joueur qui commencera

l'activation de ses figurines.

Les profils sont décrits par des caractéristiques (mouvement, combat, réflexes et endurance), de l'équipement et des compétences.

Le jeu procède ensuite d'une activation alternée classique où les joueurs activent une figurine à tour de rôle. La notion de tour est absente et rien n'empêche donc un joueur d'activer la même figurine plusieurs fois sauf que son personnage accumulera de la fatigue donc des malus. Ce mécanisme est fort simple puisqu'au début de l'activation d'une figurine, celle-ci reçoit tout de suite un marqueur fatigue. Si elle en avait déjà un, la fatigue se fait sentir et elle subira un malus à tous ses tests. Il faut noter qu'en fin d'activation d'une figurine, le joueur peut retirer un marqueur fatigue de toutes les autres figurines qu'il contrôle.

Les règles de combat et de tir sont assez classiques même si la version des règles que nous avons lues pour cette revue comporte des imprécisions et des incohérences. Le jeu est encore en phase de test et subit donc encore l'analyse des Mentats Impériaux.

Le Combat

" Toute la théorie du combat repose sur le risque calculé. "

Duc Leto Atréides



Les profils disposent d'armes à distance et d'armes de corps-à-corps. Les personnages emblématiques de la saga sont souvent des spécialistes des arts martiaux et, de ce fait, le combat au corps-à-corps prend une place importante dans les règles.

Le tir semble assez meurtrier car le calcul des dégâts y est différent. Pour tenter de survivre, les couverts et le fait de ne pas se mettre à portée permettra aux plus faibles de survivre à un tir de pistolet maula.

La résolution d'un tir est simple, le tireur lance deux dés, son dé d'attaque et un dé spécial appelé « dé neutre ». La cible lance également deux dés, un dé de défense et un dé neutre. Ensuite, les deux protagonistes comparent le résultat de leur dé d'attaque et de défense. Si l'attaquant gagne le test d'opposition, il se sert du dé neutre pour calculer les dégâts qu'il inflige. Dans le cas contraire, le défenseur gagne et son propre dé neutre indique le déplacement maximal auquel il a droit pour s'enfuir ou se mettre à couvert.

Le corps-à-corps est un peu plus compliqué puisque chaque joueur lance 3 dés. Un dé d'attaque, un dé de défense et ce fameux dé neutre. Ensuite, chacun va choisir en secret sa

posture de combat, attaque ou défense (au moyen d'un pion). Les joueurs révèlent leur posture et chacun défausse le dé qui ne correspond pas à la posture choisie. A ce moment là, 3 cas se présentent. Dans le premier cas, les deux joueurs ont choisis de défendre et il ne se passe rien, les combattants s'observent. Dans le second cas, un joueur a choisi d'attaquer et l'autre de défendre et dans le dernier, les deux joueurs attaquent. A partir de ce moment, le ou les joueurs qui attaquent sont face à un choix tactique crucial : baisser ou ne pas baisser le résultat du dé neutre. Plus la valeur du dé neutre est élevé, plus l'attaque est rapide (le joueur agira en premier). En revanche, plus le résultat du dé neutre est faible, plus l'attaque sera potentiellement dévastatrice. Cette idée de



mitiger initiative et dégâts est une bonne trouvaille qui donnera du sel aux combats lors des parties de Landsraad.

Les règles comprennent également une liste des compétences spéciales, la description des équipements et des armes, une section sur les blessures et autres états préjudiciables et une description des poisons qui est l'arme préférée lors des vendettas entre maisons du Landsraad.

Des figurines ???

" On ne manipule pas une marionnette avec un seul fil. "

Proverbe Zensunni

Eh bien non. Mais trouver des figurines adéquates ne devrait pas être trop difficile. Je vois deux options. La première est l'approche « I don't care, anything goes ». Comme Landsraad vous permet de créer vos factions, vous faites une sélection de vos figurines préférées de n'importe quel autre jeu à peu près futuriste, vous leur créez des profils, une fiche de faction et vous y allez.

La seconde approche est la voie de l'afficionado. Vous allez donc vous monter une armée dunesque et là, bon courage. Sois vous vous lancez dans un projet de conversion que le monde entier vous enviera en vous basant sur les visuels issus des nombreuses adaptations et tentatives d'adaptation. Soit vous vous mettez à la recherche de figurines conçues dans ce but mais qui, pour des raisons de droits, ne sont pas désignées comme inspirées par Dune. Heureusement, la vie et le Blogurizine font bien les choses puisque nous avons recherché pour vous et il se trouve qu'il existe un sculpteur amateur britannique qui en produit : Akula's galactic armies (lien en fin d'article).



L'avenir du jeu

" On peut voir de bien des façons. On peut être aveugle de bien des façons. "

Paul Muad'Dib

J'avoue que j'ai ajouté cette conclusion comme un clin d'œil à Dune dont l'essentiel du propos concerne l'avenir de l'humanité. Nous serons moins ambitieux ici. Comment faire vivre un jeu amateur à peu près libre de droits inspiré d'un univers dont la propriété intellectuelle est farouchement défendue par ses ayants-droit (et c'est un euphémisme) ?

N'étant pas prescient, je ne sais pas y répondre mais j'ai mis les meilleurs mentats sur le coup. Un début de réponse pourrait être de tester le jeu et de venir en parler sur les forums.

SandChaser

Pandemonium
<http://pandamonium.over-blog.com>

Akula's Galactic Armies
<http://akulasarmies2.blogspot.co.uk>

X-Wing

Red leader au rapport !

par **Raf Park**

> Geek Lvl 60

<http://rafpark.wordpress.com>

Voilà maintenant 1 an que le jeu est sorti et entre temps sont sortis d'autres vaisseaux, 4 "vagues" de 4 vaisseaux en tout. Petit tour d'horizon des effectifs afin de faire les meilleurs choix. L'avantage de ces séries est qu'à chaque fois on retrouve le même type de vaisseaux de chaque côté ce qui évite des déséquilibres de performances.

La première vague contenait le X-wing, le Tie Fighter, le Tie Advanced et le Y-wing.

Le **X-wing** est fourni en 6 versions de 21 à 29 points dont 4 pilotes uniques. Le X-Wing fait partie de ces chasseurs qui se suffisent à eux même, ils donneront du fil à retordre à votre adversaire de par leurs statistiques intrinsèques

et leur maniabilité. Avec 3 d'attaque et la possibilité de s'équiper de torpilles, pas mal de vaisseaux sentiront les coups passer. Le pire reste selon moi Luke Skywalker équipé d'un R2-D2. Entre le premier qui modifie un résultat de défense focus en évitement automatique et l'autre qui redonne un bouclier sur une manoeuvre verte, il faudra concentrer les tirs dessus sur un tour pour en venir à bout.

Le **Y-Wing** est fourni en 4 versions de 18 à 25 points dont 2 uniques. Le nombre de points de coque associé à ses boucliers feront qu'il pourra absorber pas mal de chocs sauf que sa défense est vraiment à la ramasse. Là encore un R2 astromech pour booster sa défense ne sera pas de trop si vous voulez le conserver plus longtemps. Il reste cependant impressionnant de par son équipement avec deux torpilles et une tourelle qui tire à 360°. Si vous voulez les jouer en escadrille, préférez "Dutch" Vander qui donnera une acquisition de cible gratuite à un autre vaisseau proche une fois que lui même ait fait l'action et permettra donc à ce second de prendre un focus pour modifier ses résultats (de torpille).



Le **Tie Fighter** est fourni en 9 versions de 12 à 18 points dont 6 uniques. Le Tie c'est la nuée par excellence, avec son faible coût vous pourrez en aligner un bon nombre et submerger votre adversaire. De plus sa vitesse et sa manoeuvrabilité vont lui permettre de se sortir de bon nombre de situations ou de faciliter ses déplacements dans les angles mort de vos ennemis, sans parler de sa défense exceptionnelle.

STAR WARS.
X-WING
MINIATURES GAME

X-Wing

Il n'est pas en reste niveau tir et vu la quantité de vaisseaux que vous pouvez mettre, vous jouez sur le nombre de jets de dés en définitive. Là encore j'aime bien Howlrunner pour sa capa à donner une relance d'un Dé d'attaque à un vaisseau allié situé à une distance de 1. Mettez le en escadrille avec d'autres Tie et vous verrez que ça peut vite devenir mortel.

Le **Tie Advanced** est fourni en 4 versions de 21 à 29 points. Les acharnés du Fluff de la trilogie crieront à l'hérésie sur ces quelques mots :D. Il reste l'un des rares chasseurs à avoir des boucliers ce qui, associé à sa défense, peut vite devenir un cauchemar pour votre adversaire et il finira par concentrer ses tirs dessus. Niveau action il aura l'embarras du choix et si la version de Vador est la plus chère, pouvoir effectuer deux actions par tour gratuitement vous permettra de bonne combos (acquisition+focus)... Son attaque dans la moyenne, associée à un missile (j'adore les missiles groupés) fera des trous chez l'adversaire.



La seconde vague de 4 vaisseaux contenait le A-Wing, le Tie Interceptor, le Faucon Millenium et le Slave One.

Le **A-Wing** fait apparaître une nouvelle action : "L'Accélération". Après votre mouvement normal et si vous n'avez pas de jetons stress, vous pouvez utiliser votre action pour refaire un déplacement de vitesse "1" en plus de votre mouvement. Ceci est là pour représenter la vitesse de ces vaisseaux. Le A-Wing est disponible en 4 versions, de 17 à 26 points dont 2 uniques. Le A-Wing est ce qui se rapproche le plus du Tie Fighter, rapide avec une bonne manoeuvrabilité, sa défense de 3 et ses 2 de boucliers lui confèrent une bonne durabilité de vie. Vous pourrez en plus l'équiper d'un missile



pour éradiquer à coup sur un vaisseau adverse ou bien l'endommager. En version de base pour en aligner plus ou celui de Arvel Crynyd pour pouvoir tirer sur un vaisseau que vous touchez, mon coeur balance.

Le **YT-1300** fait apparaître les "gros socles" et pas mal de capacités en plus. Il est disponible en 4 versions de 27 à 46 points dont 3 uniques. Petite particularité, le YT-1300 à 27points n'a pas les mêmes caractéristiques de base, moins d'attaque, de boucliers et de points de coques. Le vaisseau est assez maniable en basse vitesse ce qui lui permettra d'éviter les obstacles, pas mal de points de coques et de bouclier ce qui en fait



un vrai tank sauf que sa défense de 1 va l'handicaper. Pour ce qui est du tir il est équipé de tourelles incluses et donc pourra tirer à 360°, ce qui évite de s'arracher les cheveux sur un angle de tir. Il pourra embarquer 2 passagers et un missile si vous êtes en manque de shoot. Niveau compagnons je ne saurais vous conseiller le "navigateur" au minimum qui permet quand vous dévoilez votre cadran de changer de vitesse mais en gardant votre direction, ça permet de se sortir de "blocages" entre vaisseaux. Pour la version, ma préférence va à Chewbacca (en restant objectif :D), car il annule les touches critiques et c'est bien pratique. On peut regretter l'absence de R2 astromech mais la combo faucon/R2D2 aurait été trop forte. En définitive l'utilisation de ce vaisseau va permettre de jouer sur la longueur et la résistance.

Le **Tie Interceptor** est l'alternative de l'Empire au A-Wing, lui aussi équipé de la fameuse accélération il est disponible en 6 versions de 18 à 27 points avec 3 uniques, ne cherchez pas d'amélioration vous n'en aurez pas (sauf le classique des pilotes émérites). Là encore une bonne agilité qui lui permettra d'éviter de nombreux coups et un shooter hors pair avec 3 d'attaque font que ce vaisseau est la bête noire de votre adversaire. Je ne saurais trop vous conseiller de les mettre à proximité du Tie Fighter de Howlrunner qui leurs permettra de relancer un Dé d'attaque. Sinon Un Soontir Fell bien boosté qui risque de devenir intouchable. Le dernier pack sorti appelé les As Impériaux mettrait à l'honneur le Tie Interceptor justement avec deux nouvelles



versions en couleur pour représenter un vaisseau d'un As et un autre de la Garde Royale. Dans le premier cas si 4 cartes sont fournies seuls deux nouveaux profils uniques sont disponibles (les autres sont 2 fois une carte existante). Cependant leur capacité spéciale propose de mettre en avant l'agilité du vaisseau (ou du pilote à maîtriser son vaisseau). Dans le second cas c'est bien 3 nouveaux profils à rajouter avec un vaisseau de la garde royale de base bien boosté qui rajoute du choix dans les profils et les deux autres qui représentent le non moins connu Kir Karnos (sinon c'est que vous ne lisez ni BD ni roman de SW) qui va pouvoir utiliser l'évitement aussi bien en défense qu'en attaque en lui rajoutant une touche auto. Et Carnor Jax qui sera une vraie épine dans le pied de votre adversaire bloquant l'utilisation de certaines actions

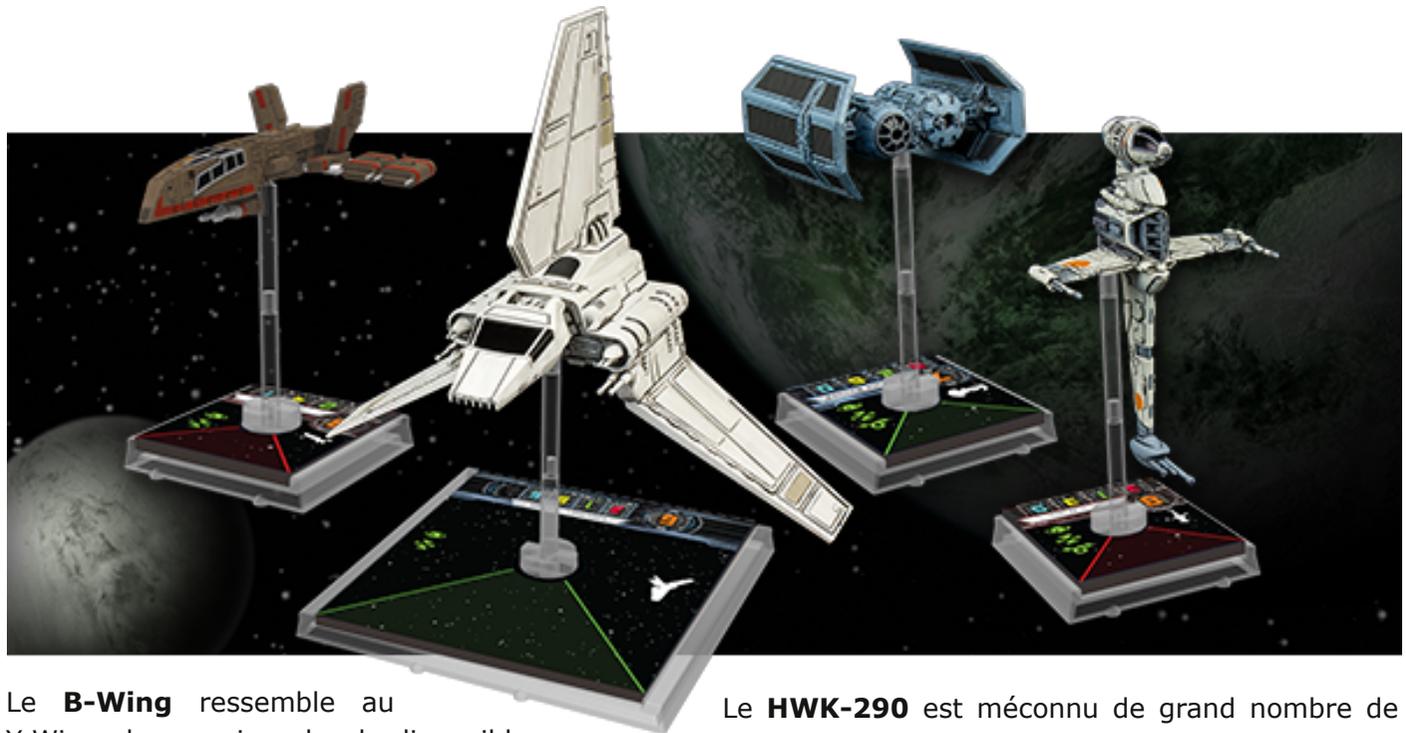
Le **Firespray-31** plus connu sous le pseudonyme "c'est le vaisseau de Boba Fett" Alias Slave One, est comme le Faucon un "gros socle". Celui-ci fait entrer un nouveau type d'arme avec les mines. Disponible en 4 versions de 33 à 39 points dont 3 uniques, celui-ci possède un nombre d'améliorations basées sur les armes impressionnantes qui fait honneur au chasseur de prime, le tout avec une très bonne maniabilité à faible vitesse. Mines, Missiles, Canon, membre d'équipage, tout y est et avec ça vous aurez l'embarras du choix pour booster votre vaisseau comme bon vous semble. À minima je vous conseille de prendre Krasis Trelax couplé avec un canon qui vous permettra de relancer un de vos dés. Sinon si vous voulez choisir votre mouvement comme bon vous semble au moment

X-Wing

de bouger je vous encourage a prendre Boba Fett qui permet de changer de virage mais à la même vitesse, sauf que si vous prenez un Navigateur vous pouvez ensuite changer de vitesse mais en gardant le même virage, bref sauf quand vous voulez aller tout droit c'est que du bonheur et pour un gros socle c'est un vrai casse tête en moins :D



La troisième Vague met fin aux vaisseaux de la trilogie et attaque dans l'UE. Mais c'est avec le plus grand des bonheurs que l'on retrouve des bombardiers avec le B-Wing et le Tie Bomber, la Navette Lambda en soutient et le Hawk, premier vaisseau de l'UE (Univers Étendue) de la collection.



Le **B-Wing** ressemble au Y-Wing de premier abord, disponible en 4 versions de 22 à 31 points dont deux uniques, il s'agit là encore d'un mini tank. Sauf que les différences ne sont pas négligeables (rendant limite le Y-Wing obsolète). Déjà rien que pour l'attaque avec 3 il devient aussi dangereux qu'un X-Wing, sa faible défense reste son talon d'achille et lui ne peut pas s'équiper d'un R2D2 pour y remédier sauf qu'avec 5 boucliers et 3 de coque, pas mal de dégâts critiques vont passer à l'as. Au niveau de l'équipement ça sera de la torpille, du canon et du senseurs. Le duo torpille à proton/système de commande de tir vous permettra d'économiser l'action de verrouillage et donc d'y mettre un focus pour mieux vous défendre ou optimiser votre tir. Niveau mouvement à basse vitesse ça ira mais dès que vous allez un peu vite ou que vous faites une manoeuvre serrée le stress sera omniprésent.

Le **HWK-290** est méconnu de grand nombre de "fan" parce que c'est le premier vaisseau de l'UE, donc ceux qui se cantonnent aux films l'ont loupé (comme beaucoup de bons livres :D).

Pour l'histoire, il s'agit du vaisseau de Kyle Katarn. Disponible en 4 versions de 16 à 25 points dont 3 uniques, il reste le vaisseau le moins cher des Rebels. Et ça se voit : faible attaque, un peu de défense et un seul bouclier pour 4 points de coques, le vaisseau a quand même une petite combo bien sympa... Mettez lui un Officier de reconnaissance qui permet de récupérer un second focus, ce dernier servira à utiliser la tourelle blaster qui tire avec 3 attaques à 360°, et l'autre jeton focus permet d'optimiser le tir :D

Il n'en reste que c'est le minimum parce que vu que c'est un vrai "fer à repasser" niveau mouvement, ne pas se soucier de l'angle de tir

reste un avantage qui le remonte un peu dans les sondage.

Le **Bombardier Tie** est la réponse Impériale au B-Wing, disponible en 4 versions de 16 à 26 points dont 2 uniques, il est un peu mon petit chou. Comme d'habitude pour les Impériaux, pas de boucliers mais 6 points de coques qui ne seront pas de trop pour absorber les tirs. Là encore un vrai frappeur avec 2 torpille, 2 missiles et des mines. Bref une vraie "arme fatale" si vous l'équipez bien. J'aime bien me faire une petite escadrille de 3 de ces vaisseaux, 2 de base accompagnés par le Capitaine Jonus, ce dernier permet de relancer jusqu'à 2 Dés d'attaques sur une arme secondaire. Balancez des missiles groupés et ça va faire mal. Reste l'acquisition obligatoire et son manque de maniabilité à faible vitesse qui sont ses points faibles.



La **Navette de Classe Lambda** est la petite dernière, là encore en 4 version de 21 à 27 points. Il fait partie des rares à avoir du Bouclier (5) chez les Impériaux et avec ses 5 de coques il sera long à abattre même s'il n'a qu'un seul point de défense. Si en tir il est plus qu'honorable, c'est un vrai calvaire niveau mouvement, et pourtant il est le seul à pouvoir faire du surplace. Mais son manque de maniabilité et de vitesse deviennent vite un cauchemard pour poursuivre l'adversaire. C'est plus un vaisseau de soutien qui peut recevoir les stress ou être verrouillé à la place de vos amis. Une petite combo sympa cependant avec la navette du Colonel Jendon qui permet de donner le marqueur d'acquisition à un vaisseau ami situé à une distance de 1. Avec l'ingénieur en armement qui permet de verrouiller deux vaisseaux vos gros tireurs peuvent économiser des actions, sauf qu'il faut les suivre et c'est là que le bas blesse.

En définitive chez les Rebels le Y-Wing est un peu passé en second plan suite à la sortie du B-Wing, le HWK-290 a de faibles performances mais ça reste le vaisseau le moins cher de la flotte. Loin d'être mauvais, ces deux vaisseaux restent quand même en deçà face à un X-Wing, A-Wing ou un B-Wing niveau performances et on peut

comprendre les joueurs de vouloir optimiser les compos en 100 points.

Chez les Impériaux seule la Navette Lambda n'a pas encore vraiment trouvé son optimisation, ses mouvements étant vraiment handicapant, elle a du mal à suivre l'action et se retrouve bien souvent en arrière plan au lieu d'être au milieu. Pour le reste ce n'est que du bonheur de vitesse et les joueurs de surnombre sont aux anges.

Pour les dernières infos sur le jeu vous serez ravi d'apprendre que cet été devrait arriver en France le Tantive IV et le Transport Rebel !! Ces deux gros vaisseaux ne font pas partie des "vagues" citées précédemment, en fait ils sont tellement énormes qu'ils ne serviront pas pour jouer en tournoi mais ce sont de parfaites raisons pour un scénario... et ça tombe bien, ils seront fournis avec :D

Prêt à refaire l'abordage du Tantive IV et l'évacuation de Hoth !!

Pour la suite, les Impériaux ont eu le droit à leurs Ace, pas de raisons que les Rebels n'y aient pas le droit et c'est donc un A-Wing et un B-Wing qui vont être parés de jolies couleurs et de nouvelles cartes. De sacrés renforts qui vont permettre de donner du fil à retordre à l'Empire.



X-Wing



Et enfin la 4eme vague est enfin annoncée, vu que tous les vaisseaux des films sont épuisés, c'est bien sûr l'UE qui est à l'honneur. Pour les Rebels on aura le droit au Z-95 qui va passer vaisseau le moins cher et le E-Wing, une version différente du X-Wing. Pour les Impériaux c'est le Tie Defender et le Tie phantom qui seront représenté.

Dernière annonce et pas des moindres, le Championnat de France de X-Wing se déroulera lors du FLIP le WE du 12/13/14 juillet, alors je vous donne rendez-vous là bas !

RafPark



Site officiel Edge
http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_minisite.asp?eidm=257

Site officiel FFG
http://www.fantasyflightgames.com/edge_minisite.asp?eidm=174

Forum non officiel
<http://www.sw-xwing.com/index.php>

Transport rebelle

Du gros en approche

par Raf Park

> Geek Lvl 60

<http://rafpark.wordpress.com>

Après la trilogie originale, après l'Univers Étendu, FFG/Edge nous sortent les version "Giant" de X-Wing un peu avant le "Colossal" (red dragon :P). C'est donc le Transport Rebelle qui ouvre les réjouissances des trucs immenses sur la table de jeu. À savoir que celui-ci avec le Tantive IV (qui est sorti désormais) avaient été présentés lors de la Gencon en Aout 2013. Il aura donc fallu près d'un an pour voir ce doux rêve prendre forme sur nos tables.

C'est parti pour un open the box du bouzin. Déjà le Transport ne vient pas seul mais avec son "garde du corps" sous la forme d'un X-Wing légèrement relooké.

On va commencer par le truc qui fâche, la taille. En effet, si Edge/FFG avaient voulu respecter l'échelle il aurait fallu que le transport mesure 33 cm de long, or c'est 23 cm qu'il mesure, soit une cure d'amaigrissement d'un tiers. Cependant respecter l'échelle aurait sûrement été fluff mais injouable sur le terrain et je ne vous parle pas du Tantive IV qui arrive. Cependant l'engin reste quand même assez impressionnant. L'assemblage se fait simplement, on pose le cache en carton sur deux socles, deux tiges se rajoutent dessus et enfin l'engin tel une cerise sur le gâteau. Petite déception quand même, les socles, alors qu'ils sont de la même taille que le Faucon et consort, n'utilisent pas le même système de fixation. Il faudra donc faire attention quand on prépare son équipe de ne pas se tromper.

La boîte est bien fournie et chacun des deux vaisseaux arrive avec son matos respectif. Pour le X-wing, 4 nouvelles cartes de pilotes uniques (plus 2 autres de pilote classique) et bien sur les jetons qui vont avec (bouclier, actions) :

- Tarn Mison pour 23 points vous permettra de verrouiller le vaisseau ennemi qui vous prend pour cible, il faudra prier de rester en vie pour l'utiliser.



- "Hobbie" Klivian pour 25 points peut retirer un point de stress quand il effectue ou dépense une acquisition de cible. Autant dépenser je comprend mais tant qu'on a un point de stress on ne peut pas faire l'action d'acquisition !!! Y'a pas comme une coquille là ?? À vérifier..

- Jek Porkins pour 26 points pourra retirer un marqueur de stress moyennant un jet de dé qui pourra lui infliger des dégâts.

- Wes Janson pour 29 points vous permettra de retirer un marqueur de concentration, d'évasion ou d'acquisition bleu à votre cible après une attaque.

STAR WARS.
X-WING
MINIATURES GAME

X-Wing : Transport

Tout ne serait pas complet sans cartes améliorations. Toujours pour le X-Wing, 4 nouveaux Droids font leur apparition et une nouvelle Torpille :

- R4-D6 pour 1 point vous retirera un dégât sous condition d'en avoir pris 3 en une attaque et moyennant un stress.
- R2-D6 vous permet de gagner une amélioration sous condition que vous ne l'ayez pas déjà et si votre valeur de pilotage est de plus de 2.
- R3-A2 pour 2 points donnera un marqueur de stress à votre cible... mais vous aussi.

- R5-P9 pour 3 points vous permettra de récupérer un point de bouclier en échange d'un marqueur de concentration à la fin de la phase de combat.

- Torpilles Fléchettes, pour 3 points vous dépenserez votre acquisition de cible pour un tir de 3 à une distance de 2-3. Le défenseur recevra un marqueur de stress si sa valeur de coque est de 4 ou moins.

Et maintenant on arrive au transport, celui-ci rajoute moult options et points de règles avec un nouveau système de jeu. Pour sa part il est accompagné de sa carte de stats, oui une seule version de disponible à 30 points mais vous allez



pouvoir la customiser à outrance. Avec ceci deux nouveaux decks de dégâts qui lui sont propre, un pour l'avant et un pour l'arrière. Et bien sûr ses cartes d'amélioration qui lui sont réservés. Déjà sur la carte en elle même, voyons ce que cela apporte :

- Pas de valeur d'attaque, non le Transport n'attaque pas à proprement parler, mais en échange dispose de points d'énergie qu'il pourra dépenser suivant son équipement et regagner suivant le mouvement choisit (le nombre est indiqué sous le mouvement sur le disque).

Pas de défense, eeeet non, sauf le bonus de tir longue distance ou l'application d'une action spécifique vous ne pourrez pas vous défendre. Il a quand même 8 de coque et 4 de bouclier.

La toute nouvelle barre d'action vous permet d'effectuer 4 actions :

- Récupération : on défausse TOUS ses jetons énergie et on gagne 1 bouclier par jeton énergie dans la limite de ses boucliers (mais on doit quand même tout défausser !).



X-Wing : Transport

- Renforcement : vous placerez ce marqueur à l'avant ou à l'arrière de votre vaisseau, il vous permettra d'avoir un évitement automatique sur la zone visée et ce marqueur sert pendant TOUT le tour (on ne le défausse pas après un tir).
- Brouillage : vous pouvez cibler un vaisseau adverse à une distance de 1 ou 2 et lui donner des marqueurs de stress pour arriver à 2.
- Coordination : vous pouvez cibler un vaisseau allié à une distance de 1 ou 2 et lui permettre d'effectuer une action gratuite.

La barre d'amélioration vous permettra d'avoir 2 copilotes et 3 nouvelles améliorations propres au transport.

On démarre par les copilotes :

- Jan dodonna (6 points) permet à un vaisseau allié proche de modifier une touche en critique.
- Carlist Rieekan (3 points), moyennant la défausse de la carte, tous les vaisseaux alliés ont une valeur de pilotage de "12" lors de ce tour.
- Toryn Farr (6 points) rajoute une action et on dépense autant de points d'énergie que de vaisseau ennemis situées à 1-2 à qui ont retire tous les marqueurs (acquisition bleu, concentration, evasion).
- WED-15 (2 points) rajoute une action et pour 1 d'énergie retire une carte face cachée de dégâts ou contre 3 points une carte face visible.

Les améliorations:

- amplificateur Com (4 points) pour une énergie vous pourrez retirer tous les stress à un vaisseau alliés à 1-3 et il recevra ensuite une concentration.



- Réserve de Gaz Tibanna (4 points) en la défaussant vous gagnez 3 énergies.
- compartiments supplémentaires (1 point) vous pouvez choisir la proue ou la poupe quand vous recevez une carte dégâts face visible (une fois par tour).
- Brouilleur de fréquence (4 points) augmente l'effet de l'action "brouillage".
- Generateur de bouclier auxiliaire (3 points) 1 énergie contre 1 bouclier à la fin de son tour.
- Booster (3 points) contre 1 énergie vous avancer de 1 droit et ce avant votre mouvement normal.
- Emetteur EM (3 points) quand le transport est dans la ligne de tir d'un autre et donc gêne celui-

ci on a le droit à 1 dés de défense en plus, avec cette option c'est 3 dés de défense en plus.

- Projecteur de Boucliers (4 points) pour 3 énergies vous pouvez forcer un vaisseau à vous tirer dessus.
- Outil de Slicer (7 points) rajoute une action, on choisit des vaisseaux ennemis situés à 1-3 ayant un marqueur de stress et on dépense une énergie par vaisseau ciblé pour qu'il subisse 1 dégât.

Et on fini par les titres et modification :

- Dutyfree (2 points) gonfle la distance pour l'action de brouillage.
- Quantum Storm (4 points) rajoute 1 d'énergie à



vosre montant max et au début de la phase de dénouement vous rajoute 1 énergie s'il vous en reste 1 ou moins.

-Bright Hope (5 points) booste l'action de renforcement.

-Préparé pour le combat (10 points) booste vos stats avec 2 coque et un bouclier en plus.

Ouuuuuuuuuuuuf ça y est, c'est fini. Comme vous pouvez le voir, avec ça, vous allez customiser votre GR-75 à fond et trouver de bonnes combos. Je rajoute qu'avec ceci il y a moult pions qui accompagnent le set afin de faire les 3 scénarios proposés en Campagne et bien sûr le gabarit de mouvement spécifique. Oui, vous avez bien lu, il y a une campagne, chaque joueur devra composer son équipe avec des rajouts de "réserve" (vaisseaux et équipement) et suivant le résultat le joueur qui gagne pourra retirer ces fameux renforts. Celui qui remporte la mission 3 gagne la campagne.

Alors en fait il existe maintenant 3 formats de jeu pour X-Wing :

- le format standard en 100 points, le classique dogfight, mais vous ne pourrez pas utiliser le transport dans ce format là, enfin si mais comme obstacle en échange de vos 3 astéroïdes. Il ne pourra ni bouger ni faire quoi que ce soit, c'est juste un obstacle (mais un obstacle classe!).

- le format scénarisé, la campagne fournie avec en est un bel exemple.

- le format épique, le petit dernier qui fait son apparition. Pas trouvé plus de détails mais grosso modo on peut dans ce cas là utiliser le GR-75 de manière classique mais les team doivent faire 200 ou 250 points minimum.

Vous rajoutez à ça pas mal de petites corrections du système de jeu, des GR-45 qui écrasent tout sur leur passage, qui jouent en dernier et fournissent couvert et autres joyusetés.

Certains me connaissent et je n'ai pas pu m'empêcher d'en prendre 2 direct (facepalm..) et dès la réception (j'étais pas encore passé en caisse), le rendez-vous est pris avec 3 autres joueurs pour voir ce qu'ils avaient dans le ventre. On se rejoint donc le soir sur une map de 0,90x1.50 en 2vs2 et chacun 100 points. Je me retrouve contre nature parmi les Rebels, un GR-75 et un Faucon dirigé par Chewbacca (ne riez pas :p), vous pensez bien que mon coéquipier aura aussi pris le sien accompagné de Tycho en Y-wing et d'un A-Wing. En face 2x100 points d'Empire, un trio de Tie Interceptor sur-vitaminé et une nuée de Tie accompagnée d'un bomber de l'autre. Le but de la mission était d'amener les 2 GR-75 à l'autre bout de la table (entre deux points posé à une distance de 1 du bord qui représentent un pont d'hyper-espace), en faire passer un et on avait une petite victoire.

Sans vous faire un compte-rendu détaillé, l'Empire à du s'adapter et très vite. Déjà la team de Tie Interceptor dont sa base était la multitude d'action moyennant du stress a vite compris qu'il devait changer d'épaule après avoir essuyé un Outil de Slicer (1 dégât pour les vaisseaux qui ont du stress). Ensuite chacun à essayé de tirer sur son GR-75 mais c'était sans compter sur l'action de récupération ou le générateur de Bouclier. Au bout d'un moment ils ont décidé de concentrer les

X-Wing : Transport

tirs sur un seul vaisseau (le mien évidemment... elle est où ma coquille!!). À force d'usure, celui-ci explose à 2 ou 3 tours de la fin mais l'autre est full en bouclier et avec juste un point de coque en moins. Avec un rapide calcul en deux tours il sort, trop juste surtout que la chasse Rebelle veille au grain, vu l'heure on arrête là les hostilités avec une petite victoire Rebelle et un passage réussi des Transports Rebels.

La tâche de L'empire n'était pas simple, puisqu'il faut savoir une petite chose, surtout ne pas s'arrêter devant un GR-75, parce que tel Attila, là où il passe ça ne repousse pas et votre vaisseau est immédiatement détruit (ça compte aussi pour les vaisseau allié donc ne vous trompez pas!!). Idem, si un vaisseau vient à percuter votre Transport, celui-ci doit faire un jet de dés pour savoir s'il prend un dégât ou pas. Bref on avait deux tanks sur la table qui rasant gratis sur leur passage et balançaient du boost aux alliés et du malus aux autres... enfin il y avait une épée de damoclès au-dessus de leur tête.

Alors la question à laquelle j'ai eut le droit "y'a un intérêt d'en avoir deux ?" Oui et non. Non parce qu'un seul vous suffira amplement, au moins pour remplacer les astéroïdes en dogfight ce qui sera plus classe, et encore non parce que vous aurez bien un autre joueur qui aura pris le sien donc ça en fera deux :P. Et oui parce que sur une grosse partie il y a de bonnes combos à faire (et j'aime bien avoir ce qu'il faut pour jouer et pas quémander à coté... au grand bonheur de mes joueurs :D).



Déjà en solo vous pouvez faire des tanks monstrueux avec préparation au combat, Bright Hope, Générateur de Bouclier Auxiliaire. Avec ça il vont devoir concentrer les tirs à fond pour en arriver à bout, rajoutez un émetteur EM et vos alliées se serviront de lui comme "bouclier".

Vous voulez tout écraser sur votre passage ? Hop le booster pour avancer de "1" en plus contre une énergie et un navigateur pour changer la vitesse de votre vaisseau (mais gardez la même direction), comme vous jouez en dernier y'a de quoi réagir pour impacter son prochain.

Vous voulez aidez vos alliés, Toryn Farr est fait

pour vous et retirera tous les boost de votre ennemi. Vous voulez le surprendre ? Hop Carlisle vous fera jouer un tour avec tous vos vaisseaux avec une valeur de pilotage de 12 et/ou un amplificateur de com pour aider votre prochain.

Maintenant le fameux duo : le truc est de prendre un Transport pour booster son brouillage, le brouilleur de fréquence est obligatoire histoire de toucher deux vaisseaux proches, le dutyfree pour augmenter sa portée. Le second avec L'outil de Slicer qui va infliger un de dégâts aux vaisseaux avec des points de stress. Vue la taille de la map,

X-Wing : Transport

la taille des transport et la portée des actions il sera difficile d'y échapper. Vous allez me dire que ça fait cher, dans tous les sens du terme, pour un effet qui permet de retirer 2 fois 1PV si on optimise tout ça. Certes, mais déjà c'est à réserver aux grosses parties avec des teams de 200/250 points, ensuite qui n'a jamais pesté sur ce "insulte du capitaine haddock!!" de vaisseau qui survit trop longtemps avec 1PV et qui vous

"insulte du capitaine haddock!!". Hop, vient par là toi, pouf disparu !!! Et franchement, au pire, ça a un effet psychologique impressionnant, votre adversaire va devoir naviguer en "vert et blanc" tout en évitant le transport pour ne pas se faire écraser, et ça déjà, au niveau de ses mouvements, ça va le paralyser un max.

Alors attention, il n'y a pas que du bonus, ce n'est pas le vaisseau ultime, en fait vous allez "attaquer" sur une erreur de l'adversaire (mouvement ou présence de stress), par contre vous êtes une vraie cible volante, il va donc ne pas falloir négliger votre défense et surtout, surtout, la gestion de votre énergie. Le gros challenge du vaisseau va être là car ça reste le coeur de ses pouvoirs d'attaque ou de défense. Et quand vous en manquez la solution semble simple, ralentir mais à coté de ça c'est aussi donner un avantage à votre adversaire d'anticiper votre mouvement.

Petite conclusion...

Si vous êtes joueur de grosses parties : ne passez pas à coté.

Si vous voulez changer des astéroïdes dans le dogfight : ne passez pas à coté.

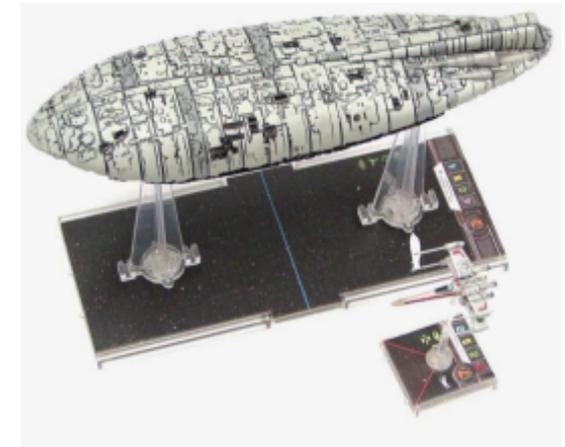
Par contre, même si je ne regrette rien parce que ça en jette un max, l'achat de deux boîtes n'est pas obligatoire.

En tout cas l'ajout de vaisseau de cette taille est réussie. J'avais un peu peur de tomber sur un truc qui ne sert à rien ou qui, justement, écrase tout. Que nenni, je l'ai trouvé relativement équilibré dans le jeu. Je vais relativiser : c'est sur une partie de découverte, mais on est tous restés

sur un bon ressenti et on a vu des possibilités assez sympa qui vont permettre de repenser des équipes (et stopper des teams classiques Impériales).

Allez, @ bientôt car je crois que le Tantive IV est arrivé à la maison et que la vague 4 suivra très vite aussi...

RafPark



Site officiel Edge
http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_minisite.asp?eidm=257

Site officiel FFG
http://www.fantasyflightgames.com/edge_minisite.asp?eidm=174

Forum non officiel
<http://www.sw-xwing.com/index.php>

Les règles des gros vaisseaux (anglais)
http://www.fantasyflightgames.com/ffg_content/x-wing/support/X-Wing-Huge-Ship-Rules.pdf

Deep Wars

En français !

par l'équipe Cortizone Games

> Cortizone Games
<http://www.cortizone-games.com>

**Officiel
 Editeur**

Lorsqu'on nous a proposé une place dans le Blogurizine pour DeepWars, naturellement, les collègues se sont tournés vers celui à l'origine de Cortizone Games et de leurs longues nuits blanches.

Chez nous, on ne travaille que sur des jeux que nous aimons autant si ce n'est plus que les joueurs à qui nous les proposons. Donc, il est clair qu'il me sera un peu ardu de trouver de réels points négatifs sur ce jeu.



Alors pourquoi avoir choisi DeepWars ?

Plusieurs raisons à cela et particulièrement...

Le Moteur de Song Of Blades and Heroes

DeepWars est une adaptation produite par Eric Louchard et Anti Matter Games du système de Song of Blades and Heroes (SOBH), un système de jeu assez connu aux Etats-Unis et de certaines communautés françaises pratiquant ces règles qui bénéficient déjà d'une traduction. Ce moteur de jeu conçu par Ganesha Games est une plate forme bénéficiant (et permettant) de très nombreuses adaptations sur autant de thèmes que vous le souhaitez. Vous trouverez des exemples de tout ce que SOBH peut apporter à une communauté de joueur sur leur site officiel (<http://www.ganeshagames.net/>). De la simple création ou customisation de profils pour un univers, (DeepWars n'y échappe pas) à une création complète d'univers, vous pouvez tout faire avec ces règles.

Ce moteur se veut simple et rapide mais permet également une simulation de jeu proche du jeu de rôle et vous permet de concevoir à peu près tout

Cortizone Games

Avant tout, je ne peux vraiment vous parler de DeepWars en VF sans vous parler rapidement du travail qu'a accompli la petite équipe de Cortizone Games. Cette équipe s'est agrandie et persévère depuis maintenant 1 an. Cortizone Games est une petite entreprise, partie d'une idée simple de passionnés : importer de magnifiques gammes de figurines mais aussi des univers servis par des règles agréables et amusantes et permettre enfin à la communauté Française de se développer autour en lui proposant du matériel intégralement dans la langue de Molière et surtout assurer un suivi important de ces gammes en particulier. Nous établissons progressivement un planning de salon et d'évènements et cherchons bien sûr à mettre en place des démonstrations partout où cela est possible, bien que le travail de traduction prenne beaucoup de temps à l'équipe. Le marché de la figurine aujourd'hui, en pleine saturation créative, nous propose énormément de choses mais bien peu sont dans notre belle langue, ce qui pour un grand nombre de joueurs et collectionneurs est un frein important. Mais de plus en plus de société semblent avoir saisi cette difficulté ces derniers temps.

ce que vous souhaitez pour n'importe quel univers de jeu ou collection de figurines. Nous avons d'ailleurs un de nos membres qui à adapté ce moteur à la célèbre série Doctor Who et d'autres projets sont aussi en travaux dans nos placards. Peut-être aurons-nous l'occasion de vous proposer bientôt des gammes de figurines vous permettant d'utiliser ces règles...

Qu'est ce que DeepWars ?

DeepWars vous plonge dans la découverte d'une mer cachée à nos yeux de mortels. Cette uchronie commence en 1689 ; les humains découvrent une étrange épave en explorant les fonds marins. Celle-ci renferme une technologie inconnue que le Dr Wormwood répare et étudie. En explorant les profondeurs, ils découvrent aussi une faille. Cette nouvelle technologie leur permet de la traverser et d'arriver dans une mer souterraine abyssale inconnue, peuplée de créatures anciennes et d'indigènes hostiles. En remontant à la surface, ils y découvrent un nouveau continent baptisé Shadow Sea, également peuplé d'êtres et de créatures inconnues. Ce monde recèle de nombreuses technologies et secrets antiques qui sont très vite convoités par les explorateurs qui ne tardent pas à établir une base sur celui-ci tout en développant de nouvelles technologies avec les Artefacts qu'ils arrachent au "nouveau monde" et à ses "profondeurs".

Deepwars se concentre sur les combats dans les fonds marins. Quatre factions et pas moins d'une dizaine de références par faction vous



permettront de jouer la warbande de vos rêves entre colonisateurs humains, créatures des profondeurs et peuples anciens...

Pour les points forts des modèles, on notera une gravure très nette et précise avec peu d'ébavurage. À part certains rares modèles, les pièces sont simples à assembler. Les picots et trous pour les jointures sont assez bien formés pour ne pas avoir besoin d'être renforcés. Les figurines les plus grosses sont en résine avec les pièces les plus fragiles en métal blanc. Les autres modèles sont en métal blanc. Chaque modèle est livré avec sa carte de profil en VF et une base scénique représentant les fonds marins que vous pourrez coller sur le socle de votre modèle. Enfin, DeepWars est un univers haut en couleur et

propose une gamme de figurines exotiques et originales sculpté par des professionnels tels que Patrick Keith, Sergio Leon, John Winter, Brother Vinni, Lejla Santic et supporté par la vaste gamme Dragon Blood.

Le système de jeu

Le système de jeu de SOBH est simple. Mais il faut bien reconnaître qu'à la lecture de DeepWars vous vous direz peut-être qu'il y a beaucoup de choses à retenir des règles et que le jeu utilise un grand nombre de compétences spéciales. Toutefois, au bout de 2 ou 3 parties, ça commence à aller très rapidement. Les règles s'assimilent de par leur simplicité d'intégration

dans le jeu et la logique qui les sous-entend. Les cartes de référence seront très vite vos amies, et vous pourrez vous en servir en notant la plupart des effets ou malus dessus.

L'environnement aquatique des combats permet en général de considérer la table de jeu comme un volume d'eau de 3 niveaux de hauteur. Les modèles peuvent donc remonter ou plonger au travers de la masse d'eau (comme un modèle aérien peut changer de niveaux dans d'autre jeu) et passer par dessus des éléments de décors mais aussi atteindre des objectifs flottants hors de portée depuis le fond marin. Les modèles blessés alors qu'ils nageaient vont également couler lentement jusqu'à toucher le fond.

DeepWars propose un système de jeu simple utilisant principalement deux valeurs, la Qualité (Q) représentant, la vivacité et l'intelligence des figurines et le Combat (C). Après avoir déterminé l'initiative du tour, le joueur qui commence va choisir un de ses modèles. Il regarde donc la Qualité (Q) de son modèle et va procéder au test d'activation de celui-ci. (Faire un test à DeepWars consiste à prendre la valeur impliqué par la règle et à jeter 3 D6, chaque résultat égal ou supérieur à cette valeur est une réussite, le nombre d'échec et de réussite engendrera des effets différents). Il va devoir choisir s'il jette 1 à 3 D6 maximum pour son modèle. Chaque résultat supérieur ou égal à sa valeur Q qu'il obtiendra lui donnera 1 Point d'action qu'il pourra utiliser. Vous aurez donc maximum 3 Points d'Action pour un modèle mais attention, dès que vous prenez au moins 2D6 lors de ce test vous prenez le risque de passer la main



à votre adversaire si vous obtenez 2 échecs. (Par exemple, je jette 3D6 et obtiens 2 échecs et 1 réussite sur le test d'activation. Mon modèle a donc droit à 1 action, puis la main passera à mon adversaire qui pourra alors activer ses modèles). Ceci permet des parties toujours différentes mais a le léger défaut de laisser un peu de place à la chance dans votre stratégie. Heureusement, les héros et autres sortilèges, compétences ou équipements vous permettent d'influencer sur ce facteur. Un tour se termine lorsque tous les joueurs ont tenté d'activer une fois chacun de leurs modèles. Le dernier joueur à qui il reste des modèles non activés aura donc tendance à jeter 3D6 sans craindre l'activation adverse. La seule restriction à ne pas oublier c'est qu'à

moins d'avoir une capacité spéciale, un modèle ne peut faire qu'une seule attaque par tour, il peut cependant combiner des points d'action pour faire des attaques puissantes.

Combat

Le combat est aussi plutôt simple. Dans le cas d'un combat au corps à corps où le joueur défenseur est en mesure de riposter, les deux combattants ont une chance d'infliger des dommages.

Au tir ou si le joueur défenseur au corps à corps est attaqué de dos ou immobilisé, le défenseur ne jettera son dé de combat que pour se défendre et n'ajoutera pas son bonus d'arme.

DeepWars

La formule est simple, d'abord sélectionnez une arme et regardez sa valeur Perce Armure si vous attaquez. Si elle est égale ou supérieur à la valeur d'armure du corps de la cible (il est possible de cibler d'autre zones d'un modèle mais mieux vaut garder cela pour les parties où vous êtes rôdés), son armure ne sera pas prise en compte pour le résultat de combat. À noter que l'adversaire fait toujours un jet de défense mais que si il est en mesure de porter un coup avec son arme et qu'il remporte le jet de combat, il effectue une contre attaque et c'est l'assaillant qui subit les dégâts.

Calculez votre valeur de départ c'est-à-dire, votre valeur de Combat (C) + le modificateur de l'arme si vous pouvez attaquer + les modificateurs de Combat Commun (moins l'armure de la cible si vous n'avez pas une valeur Perce Armure suffisante) et jeter 1 D6 pour votre combattant, additionnez le résultat du D6 au total de départ et cela vous donnera votre résultat de combat. Comparez les résultats :

- si vous avez obtenus le triple du score de l'adversaire il subit une Mort Affreuse qui peut

faire fuir ses alliés à proximité.

- sur le double du score adverse, vous lui infligez la Mort directement, mais il peut toujours être ramené à la vie par un Médecin.

- autrement suivez ces deux résultats : sur 1, 2, 3 sur votre D6 il est simplement repoussé d'une distance égale à son socle mais subit les effets de votre arme. Sur 4, 5, 6, il subit une blessure dans le corps, ne pourra plus se déplacer et subira des malus tant qu'il n'aura pas récupéré. À cela viennent s'ajouter divers effets d'arme qui ne manqueront pas d'achever le travail sur une cible touchée qui n'a pas été directement tuée ou blessée par l'attaque, tel que l'électrification ou l'effet Echo sonore des armes Dark Mariner...

Et une partie en gros ?

Les surfaces de jeu de base de DeepWars sont des carrés d'1M par 1M. Toutefois, ici nous avons vraiment affaire à un jeu de rôle de figurines et n'importe quelle surface suffit avec un minimum de 60X60 cm. DeepWars est un jeu rapide et bien plus amusant lorsqu'il est scénarisé. Il vous faudra environ 350 à 400 points d'armée pour bien commencer soit 4 à 5 figurines. Les Scientifiques sont des pièces quasiment indispensables dans chaque scénario car la plupart du temps, il y a des artefacts ou des armes à réparer et à utiliser (voir à saboter).

Pour jouer, il va falloir s'équiper de trois réglettes de mesure qui vous permettront de vous passer du mètre ruban pendant les parties et de 3D6 par camp. Vous trouverez des réglettes à imprimer à la fin du livre de règles mais vous pouvez aussi facilement en tailler trois dans une matière



comme des piques à brochette. Vous aurez besoin aussi d'imprimer les gabarits de zone d'effets coniques et circulaires et de marqueurs indiquant les 3 niveaux de profondeur possibles pour vos figurines. Le reste des effets de jeu peut être noté sur les cartes rangées dans des pochettes plastiques aux feutres effaçables. Pour ne pas oublier les modèles activés durant un tour, on incline la carte et lorsqu'il est blessé, on la retourne et on marque la première case du Corps.

DeepWars

Le livre de règles en Français est en chantier et prévu pour cet été. Mais actuellement, sur le site Cortizone Games, vous trouverez un livret VF en téléchargement gratuit qui vous permettra de vous familiariser avec les règles tout en vous permettant de consulter rapidement les compétences et autres points de règles en cours de partie. Ce dernier est mis à jour régulièrement en suivant l'évolution des nombreuses relectures que nous effectuons.

De plus, lorsque vous achetez un starter DeepWars, une petite carte de visite Antimatter vous indique l'adresse mail à laquelle vous pouvez vous adresser pour avoir un pdf gratuit complet de ce livre en V.O. Vous devrez envoyer le code que vous trouverez sur votre boîte. Mais surtout, ce code sera réutilisable pour la V.F. dès sa disponibilité. Donc c'est donc comme si vous aviez les règles gratuites avec un starter.

Le livre propose 6 trames de scénario, des tables



d'artefact allant du petit objet à l'arme scénique qui nécessite 2 figurines pour être employée mais permet de changer la stratégie des parties. Un système d'Expérience et de Campagne avec création d'objets depuis ceux que vous récupérez au grès de vos parties ; des créatures sauvages de la mer à placer dans le décor ou des êtres à invoquer ; 4 environnements entièrement décrits en terme de jeu et de littérature aquatique dont la trame pour les combats à l'intérieur d'un sous marin et pour finir, plusieurs tables avec les coûts en points vous permettant de customiser ou de créer vos personnages pour le jeu. Avec le corps de règles et le background on atteint les 166 pages mais il y énormément de matériel de jeu à exploiter.

Les points faibles

En temps que joueur, purement et simplement, ce que je reproche à DeepWars :

Son petit côté très scénarisé et malgré tout très stratégique. En effet avec un starter, si on essaye

simplement le système comme ça, juste pour s'affronter, on peut avoir parfois l'impression que certains modèles sont vraiment faibles, surtout avec un peu de malchance lors des jets d'activation et de combat.

Eh oui ! DeepWars est tout de même plus intéressant dès qu'on passe à un format de 500-600 points bien que les parties à 350-400 points soient assez prenantes pour débiter pour peu qu'on ait pris le temps d'adapter un petit scénario qui rende hommage aux compétences des scientifiques.

Le hasard reste tout de même présent. La meilleure façon de déjouer ses mauvais tours est d'avoir plusieurs modèles à activer. Le petit



aspect à ne pas négliger lorsque vous jouez est que plusieurs modèles en mesure d'attaquer la même cible valent bien mieux qu'un modèle sur chaque cible.

Ensuite on oubliera forcément certains équipements, capacités, ou effet d'armes durant les premières parties.

Un autre éventuel défaut réside dans le fait qu'il faut tout de même mieux adapter et prendre le temps de préciser beaucoup de chose sur les scénarios fournis dans le livre de base.

Même si on en trouve facilement en animalerie, il faut tout de même des décors spécifiques pour un bel effet. Je vous recommande les plantes pour aquarium et les décors à bases de ruines ou de pierres.



Les points forts

Une abondance de matériel de jeux qui permet vraiment d'exploiter ses collections de figurines pendant un long moment en attendant les nouveautés qui s'annoncent déjà et plus tard, les potentiels futurs suppléments.

Une Gamme supporté par une société solide et ancienne, Dragon Blood Miniatures qui produit des modèles de qualité.



Déjà une dizaine de références disponibles par factions et des supports de règles en VF.

Son côté exotique et rafraîchissant sur plusieurs plans que ce soit par ses figurines ou par les règles reflétant l'environnement.

Des règles de créations de personnage et de customisation.

C'est un jeu d'escarmouche qui nécessite de 4 à 10 modèles par camp sur des petites surfaces. Une partie ne prend pas plus d'une heure dès que l'on a assimilé les principes de bases et la maîtrise vient au bout de 2 à 3 parties.

Une cinquantaine de starters français sont dispersés dans les chaumières et dans les boutiques, sans parler des renforts qui ont été vite épuisés, le jeu est sorti en français le 1er Mars 2014.

Nous espérons vraiment suivre et faire vivre cet univers de jeu avec vigueur ! Merci pour votre attention.

La Team Cortizone Games

Site officiel Cortizone Games
<http://www.cortizone-games.com>

Site officiel Antimatter Games
<http://antimatter-games.com/games/deepwars/>

Site officiel Ganesha Games
<http://www.ganeshagames.net>

Deadzone

Necromunda by Mantic Games

par **Budala**

> Les Figs d'Eric

<http://lesfigsderic.overblog.com>

Deadzone est un jeu dont l'action se situe dans un futur lointain où l'on voit s'affronter les méchants pas beaux voulant propager un virus extraterrestre dans la galaxie (Plague) et les gentils en armure venant contrecarrer leurs plans et sauver la dite galaxie (Enforcer).

Il vient donc se placer dans un créneau assez peu exploité, celui de l'escarmouche futuriste. En concurrence directe avec le mastodonte en place (Infinity), il dégage très largement son épingle du jeu.

Le matériel

Ici, nul besoin de passer des heures à concevoir une table de jeu avec moult décors et bâtiments, c'est du tout en un.

Pour un investissement somme toute raisonnable (entre 70 et 80 euros la boîte de base), vous avez :

- 2 factions complètes de 11 à 12 figurines chacune (soit 23 figurines en tout)
- Les cartes de profil pour chaque faction (sont inclus les profils des futures sorties)
- 1 tapis de jeu d'excellente qualité
- Des décors modulables tout aussi bons
- 8 dés à 8 faces

- Tous les pions et marqueurs nécessaires pour jouer
- 1 livret de règles (avec juste ce qu'il faut de background)

Alors évidemment, il faudra mettre un peu la main à la pâte pour monter les figurines et les éléments de décor, mais les plus fainéants pourront s'arrêter après cette étape et prendre plaisir à jouer sans aucun problème.



Pour les autres adeptes du pinceau, après un peu d'ébavurage, on peut se faire plaisir.

Niveau qualité, on se rapproche de ce qui se fait sur le même type de produits (type jeu de plateau avec figurines, comme Zombicide).

C'est de la figurine à jouer, mais on y trouve largement son compte.

À préciser que les règles sont en anglais, tout comme le texte sur les cartes (ça reste cependant facilement gérable), mais on trouve déjà des traductions permettant aux plus anglophobes de pouvoir jouer avec plaisir.

Comment ça marche ?

Avec le foisonnement de jeux d'escarmouche qui se trouve sur les plateformes de crowdfunding, il n'est pas évident de pouvoir se démarquer et de durer.

Deadzone semble pourtant rassembler les différents ingrédients indispensables à cela.

Le plus important reste évidemment la mécanique de jeu et le renouvellement des parties.

Chaque joueur choisit une équipe d'une valeur de 70 points (sur un total d'environ 100 de disponible pour chaque faction). Cette dernière doit contenir au moins 1 Leader et il ne peut pas y avoir plus de « Spécialistes » que de « Troopers ». Et si le compte n'est pas bon, y a toujours possibilité de compléter avec du rab de munitions, des grenades...

Puis il faudra piocher une mission (tenue secrète) parmi les 7 auxquelles on a accès. On utilise également que 20 des 30 cartes bonus (jouables en cours de partie sur un de vos personnage).

Avec un total de 4 factions existantes et la mise à disposition de booster avec de nouvelles troupes, la question du renouvellement des parties ne se pose même pas.

Penchons-nous sur les mécaniques du jeu.

Premier « bon point », pas de « I go, you go ». Chaque équipe contient au moins un leader. La valeur de commandement de ce dernier détermine le nombre maximum de figurines que vous pourrez activer pendant votre tour, ainsi que le nombre de carte à piocher en début de tour. Une fois que vous avez atteint ce maximum d'activation (mais ce n'est pas obligatoire, vous pouvez jouer au minimum 1 figurine ou passer votre tour selon certaines conditions), c'est au joueur adverse de prendre la main. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les pièces soient activées.

Les « gros » chefs vous donnent donc plus d'options, facilitent la réussite des actions de « commandement », mais coûtent bien plus cher.

Un cube plutôt qu'une case !

Le message est clair, il faut raisonner en 3d et les éléments de décor sont là pour ça.

La table de jeu se présente sous la forme d'un carré (60x60cm) composé de 8x8 rangés de « cubes ».

Les déplacements se font donc par cube et exit les mètres et autres réglettes, gabarits...



Deadzone

L'action longue « grimper » vous permet de monter ou descendre de 2 niveaux, l'action courte « bouger » vous permet de vous déplacer d'un cube (y compris en hauteur).

Lorsque vos troupes « mitraillent » un cube, il suffit pour ça d'avoir une ligne de vue sur le cube, peu importe si un couard se cache derrière un muret, vous sulfatez tout le volume.

La gestion des décors est assez simple, vous avez des éléments de décors dans votre cube, vous avez droit à un bonus de couvert. Pas de décor, pas de bonus.

Je fais quoi mon Général ?

Il existe 4 niveaux croissants d'agression qui déterminent la capacité d'action de vos troupes. De la légumisation (vous restez planqués derrière un muret après avoir subi un mitraillage) à l'enragement (qui booste votre force de frappe au CàC).



Toutes les troupes ont le droit de réaliser une action longue (grimper, courir, se mettre en overwatch...) ou 2 actions courtes (bouger, relever son niveau d'agression, mitrailler, lancer une grenade...) sans pouvoir faire deux fois de suite la même action.

Les « cartes actions » sont là pour contourner cette règle (un peu). En effet, elles sont jouables

durant votre tour (mais pas plus d'une par figurine) ou durant le tour adverse (pour vous donner un bonus aux dés). Il va donc falloir les jouer avec discernement et c'est d'autant plus difficile qu'elles disposent toutes de 2 capacités, mais on ne peut en utiliser qu'une seule :)

Exploding Dice

Point de d6 ou de d20, à Deadzone le d8 est maître ! Et c'est un maître explosif (exploding dice : tous les 8 sont relançables indéfiniment).

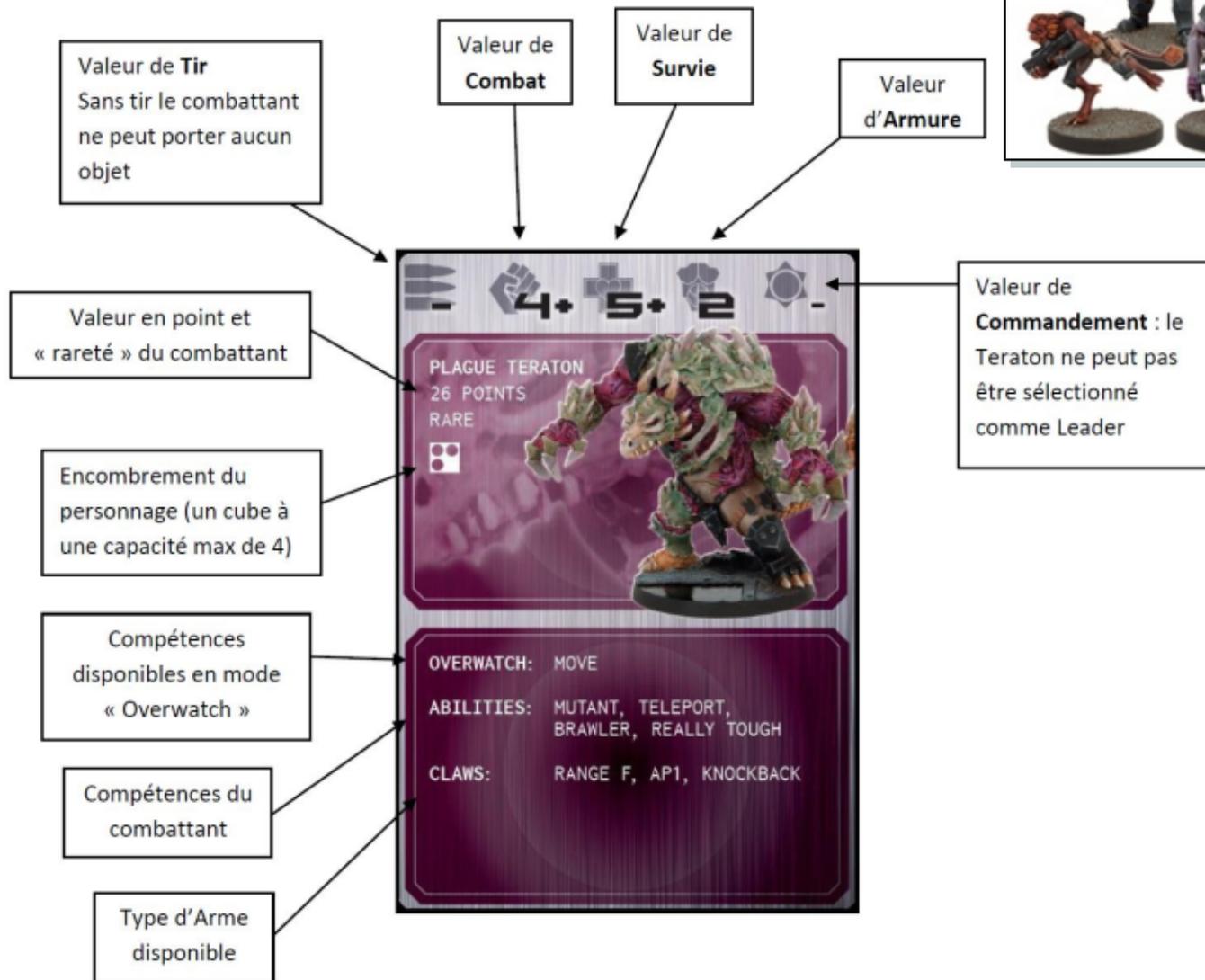
La mécanique d'utilisation des dés permet une prise en main rapide. Pour chaque jet, vous disposez de 3d8. Pas de bonus/malus à appliquer sur un résultat final. Tous les bonus/malus sont des d8 à rajouter ou à soustraire à votre base de 3d8.

Les jets se faisant en opposition, on obtient quelque chose de clair et net.



Deadzone

Avant de passer à un exemple concret, voici un petit récapitulatif de ce qu'on retrouve comme information sur une carte de profil.



Exemple :

Un Maraudeur dispose de 3d8 pour effectuer un tir à 6 cases. Ayant utilisé la compétence « viser » comme précédente « action courte », il dispose de 1d8 bonus.

Il dispose donc de 4d8 à lancer. Avec une capacité de Tir à 5+, chaque résultat égal ou supérieur à 5 est une réussite.

Résultat du jet : 3,4,6,8 (je relance le 8 et obtient un 6). J'ai donc 3 touches.

Mon adversaire étant à découvert (pas de bonus de défense) va donc jouer une « carte action » lui donnant 1d8 supplémentaire pour son jet de survie.

Avec une valeur de 5+ en Survie et un jet de 2,3,5,7, l'Enfoncer adverse n'a que 2 réussites contre 3 touches.

Mais son armure de 2 lui permet d'ignorer mon tir (chaque point d'armure réduit de 1 les touches reçues).

Deadzone

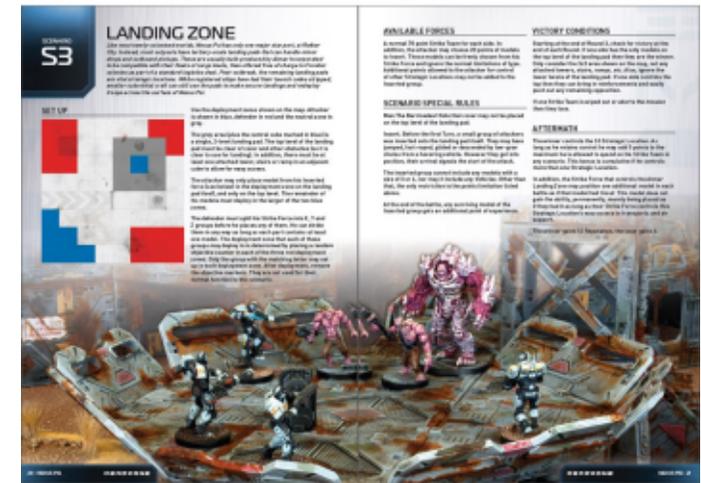
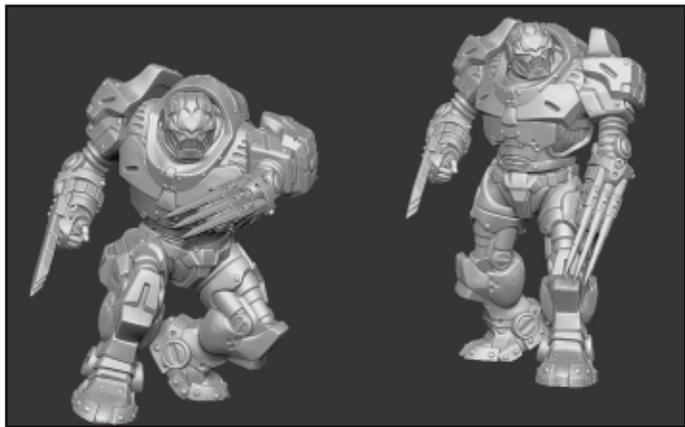
Du classique jusque-là me direz-vous. Mais là où ça peut être marrant, c'est que plus le différentiel entre vos réussites et celles de l'adversaire augmente, plus vous gagnez de bonus (dégâts, action gratuite...)

Le mot de la fin

Des règles simples (mais pas simplistes) qui offrent de nombreuses possibilités de jeu et permettent une prise en main rapide (1h30 pour la première partie, mais 1h à partir de la seconde) font le point fort de Deadzone.

Vous pourrez donc enchaîner les parties avec du matériel de qualité à un prix tout à fait raisonnable (environ 25 euros le starter de 11 figurines).

Petit bonus : un mode « campagne » permettant de gérer vos équipements et combattants (avec gains d'XP), très facile à mettre en place et de nombreuses aides de jeu et traductions en français pour rendre ce superbe jeu accessible au plus grand nombre.



Le futur

L'extension « Nexus Prime » ainsi que de nouvelles troupes doivent déjà être disponibles à l'heure où vous lisez ces lignes.

D'autres sorties sont prévues et la rumeur nous parle de pouvoir jouer certains modèles de Dreadball (une sorte de Blood Bowl futuriste) à Deadzone. Wait & See...

Budala

Site officiel

<http://www.manticgames.com/mantic-shop/deadzone.html?Action=Cookie>

Aide de jeu en VF (très complète et vraiment bien faite)

http://f.gremillon.free.fr/Aides_De_Jeux/Deadzone/aidejedejeudeadzone.pdf

Les règles VF (partielles)

<http://www.vortexzone.com/VZ2013/Files/DeadZone/DeadZone-Reference-FR.pdf>

La page du Kickstarter Deadzone

<https://www.kickstarter.com/projects/1744629938/deadzone-the-sci-fi-miniatures-board-game?ref=live>



Star Trek Attack Wing

car il n'y a pas que X-Wing...

par **Arsenus**

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

Vous avez sans doute entendu parler de X-Wing ? Non ? Sortez un peu quand même ! Wizkids a acheté le système et nous a concocté pour notre plus grand bonheur (enfin le mien et celui de Fbruntz surtout) Star Trek Attack Wing !

Star Trek Attack Wing est un jeu de combat spatial se déroulant dans l'univers de Star Trek. Alors, oui, c'est du matos Wizkids donc la qualité n'est pas homogène. Les cartes sont assez fragiles et les figurines peintes en aplats uniquement. Mais il y a quand même de beaux modèles comme ce vaisseau.



Parlons un peu du système.

Basiquement peu de différences avec X-Wing. On prépare le mouvement de son vaisseau, on le fait bouger, il a droit à une action et ensuite il attaque. Si la caractéristique commandement est haute alors le vaisseau bougera en dernier mais attaquera en premier.

Voyons un peu ce que l'on trouve dans une boîte.



Oui, ma nappe est belle.

Nous avons donc un vaisseau avec son socle et sa plaque avec les caractéristiques, quelques pions pour représenter ses boucliers, ses différentes actions (esquive, ciblage, scan, etc...), des cartes pour personnaliser le vaisseau. Se trouve aussi dans la boîte une mission mettant en scène ce vaisseau et ça, c'est juste cool ! Ça permet d'essayer vraiment plein de tactiques différentes plutôt que simplement de la poutre.



On peut voir ici la plaque du vaisseau récapitulant ses caractéristiques.

Star Trek Attack Wing



Chaque vaisseau a deux versions. Une avec un nom donc unique et surtout plus puissante et une plus basique donc moins puissante. La carte de manoeuvre indique les mouvements possibles.



À chaque vaisseau doit être attribué un capitaine permettant au vaisseau d'être plus efficace. Ce capitaine peut à son tour permettre de mettre une « carte élite », c'est une capacité spéciale permettant un effet kiss-cool !



Il y a aussi les membres d'équipages qui permettent d'améliorer les capacités du vaisseau ou de le réparer par exemple.



Avec les armes et les équipements spéciaux, on ajoute du punch au vaisseau ou des capacités spéciales qui peuvent transformer une défaite certaine en victoire.



Détails des tokens pour les actions du vaisseau. Le token bleu est à poser près du vaisseau qui cible et le rouge près du vaisseau ciblé.



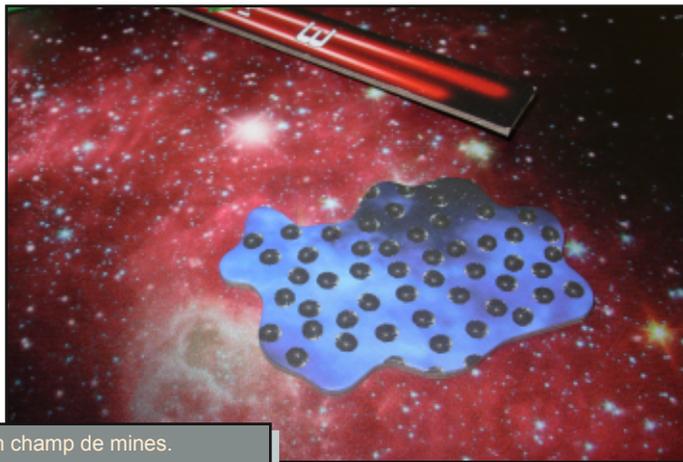
Dans la boîte de base ainsi que des les sets promos des tournoi, il y a aussi des tokens pour représenter des planètes, des champs de mines etc...

Star Trek Attack Wing

Pour l'attaque, c'est très simple. On a une attaque par tour. On cible un vaisseau à portée, on lance le nombre de dès rouge requis et on voit le résultat. L'adversaire fait de même avec les dès verts. La différence entre les dès indique le nombre de dégâts subis d'abord par les boucliers et ensuite par la coque. Certains vaisseaux peuvent désactiver leurs boucliers (les tourner sur le côté rouge voir photo suivante) afin de passer en occultation et donc de gagner 4 dès de défenses !



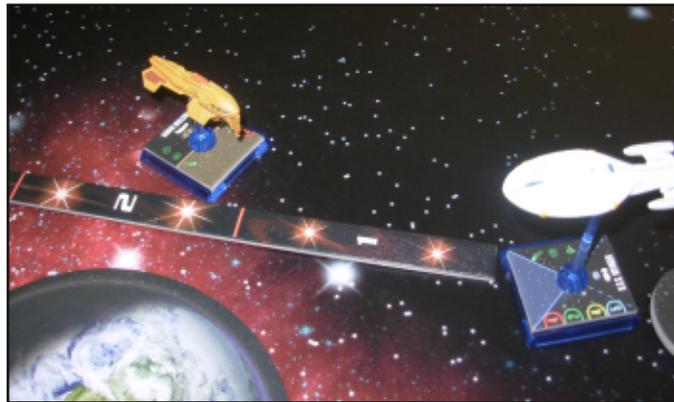
Boucliers désactivés.



Un champ de mines.



Les dès ont bien évidemment différentes faces afin de varier les résultats. Certains symboles permettent d'annuler une touche et d'autres le permettent aussi uniquement si vous avez effectués l'action adéquate avant.



Certains vaisseaux ont la possibilité d'utiliser des armes secondaires comme des torpilles à photons. Vous remarquerez aussi que les vaisseaux ont un angle de tir différents selon le modèle.

Personnellement j'adore ce jeu, étant un grand fan des séries. L'atmosphère y est bien rendue et on réfléchit bien à ses coups avant d'agir. De plus, Wizkids soutient très largement la communauté avec des événements spéciaux. En septembre 2013, ils ont commencé la Guerre du Dominion qui a duré 6 mois et à la rentrée, ils ont prévu la guerre contre les Borgs axée autour de 3 batailles. J'ajoute que les nombreuses missions avec des objectifs variés sont suffisamment divertissantes pour qu'on ne se lasse pas de ce jeu rapidement.

Seul petit bémol, ça manque de scénarii un peu plus scientifiques ou humanitaires. Je suis donc en train de développer des scénarii où il faudra scanner une planète à la recherche de survivants, la mission sera plus ou moins réussie selon le nombre de survivants ramenés, un scénario où il faudra détruire des astéroïdes avant qu'ils ne frappent la surface d'une planète ou bien la recherche de maraudeurs dans un champs de débris, etc...

Je travaille aussi à un mode campagne où les vaisseaux gagneront en expérience et où il y aura aussi des objectifs secrets et (peut-être cachés).

Pour le moment (et même si ça ne vous parle pas forcément), les factions disponibles sont : La Fédération, les Klingons, les Romuliens, le Dominion, Les Borgs, les Kazons et l'espèce 8472. Donc ça fait beaucoup de monde et surtout plein d'opportunités de scénarii.

Arsenus

Site officiel
<http://wizkidsgames.com/startrek/star-trek-attack-wing/>

Deus Vult

Si Dieu le veut...

par **Belisarius**

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

Il arrive souvent qu'au détour du net, on tombe sur des jeux ou des figurines ne bénéficiant malheureusement pas d'une couverture médiatique très importante et qui passent un peu inaperçus.

Fireforge Games est une petite et jeune société dont les premiers produits ont été des figurines de chevaliers, en plastique dur, multipart, en grappes... de quoi éveiller l'intérêt de n'importe quel figuriniste, qu'il soit débutant, aguerri ou compulsif.

Les figurines montées furent rejointes peu après par de l'infanterie et les guerriers des steppes les ont désormais accompagnés désormais.

La règle Deus Vult, rédigée par Dylan Owen, Fabio Spiezia avec le renfort d'Alessio Cavatore permet de mettre en scène ces figurines.

FIREFORGE
GAMES

Affrontements historiques au temps des croisades... Que puis-je en attendre, moi qui ne suis pas un spécialiste des règles historiques ?

Deus Vult se présente sous la forme d'un gros à livrer à couverture rigide de près de 200 pages, tout en couleur, richement illustré et à la mise en page soignée. C'est un bel ouvrage qu'on prend plaisir à feuilleter et à lire. Il regroupe les règles, des listes d'armées, un peu de contexte, un rapport de bataille et les feuilles de référence, cartes et jetons souvent nécessaires (aussi disponibles en téléchargement sur leur site, ne découpez pas votre bouquin...)

Le texte principal se présente sur deux colonnes et une petite colonne extérieure donne d'utiles compléments : précisions historiques, petite précision sur une règle, son interprétation ou son utilité tactique. Même si l'on peut se passer de ces remarques à la première lecture, elles sont généralement assez appréciées et permettent de faire une petite "pause" dans une lecture qui se fait... en anglais... comme souvent... malheureusement...

Le format de jeu suit les classiques du genre : une surface de jeu de 180*120cm, deux armées



en 28mm composées de leaders accompagnés de plusieurs unités, quelques décors, une poignée de D6 et quelques dés polyédriques pour compléter. On retrouve aussi un bon nombre de conventions habituelles : mesures, orientation, lignes de vue...

Pour les différents tests, on lance un nombre de D6 dépendant de la caractéristique de l'unité (ou du leader à proximité), on retient le meilleur et sur 4+ c'est une réussite (les 1 et les 6 donnant lieu à des réussites/échecs critiques).

Deus Vult

Les différentes armées sont composées de divisions. Chaque division comprend un leader et les unités qu'il dirige (on évitera soigneusement d'assigner trop d'unités à un personnage qui sera alors incapable de leur donner des ordres...) Les personnages pourront être créés de façon aléatoire ou à l'aide d'un système de points, que ce soit pour leurs caractéristiques, leurs talents ou leurs points faibles. Le général d'armée pourra aussi bénéficier d'une capacité stratégique particulière (cri de guerre, Maître tacticien, marche forcée...) qui pourra être utilisée en cours de partie. Pour rejouer une bataille particulière, on pourra simplement choisir le profil des personnages pour coller au mieux aux personnalités impliquées. Compétiteurs chipoteurs s'abstenir dans ce cas là...

Le jeu commence dès la phase de reconnaissance. On détermine l'initiative, on choisit le scénario et on commence la phase de reconnaissance. Cette phase originale permet de



placer des éclaireurs dans les différents secteurs du champ de bataille, puis en cas de suprématie, le joueur pourra y placer l'élément de décor de son choix. Un joueur pourra sacrifier des éclaireurs pour jouer un coup fourré à son adversaire (espion, sabotage, assassin...). Bref, de quoi planter le décor avant même de commencer à bouger ses figurines.

Vos forces sont donc organisées en divisions. Celles-ci peuvent être placées dans la force

principale, dans l'avant garde (et bénéficier d'un déploiement avancé) ou dans l'arrière garde (et tenter une attaque de flanc). Une fois sur le champ de bataille, il faudra songer à les faire agir et pour cela, tout repose sur vos personnages...

Au début de chaque tour, chaque joueur décide de l'ordre dans lequel vont agir ses différents commandants, puis on détermine l'initiative.

Deus Vult

Chaque joueur révèle alors son premier leader devant agir et le joueur ayant obtenu l'initiative décide de celui qui agira en premier. On procède alors à l'activation : le leader peut (s'il le désire) mettre pied à terre (tous commencent montés), donne ses ordres puis se déplace. On recommence ensuite avec les suivants dans l'ordre d'activation. Une fois que tous les personnages ont agi (ainsi que les unités sous leur commandement), on active les unités ne bénéficiant pas des ordres d'un leader, mais n'espérez pas trop de ce côté là...

Les personnages sont donc essentiels pour manoeuvrer vos troupes. Ils peuvent être intégrés à une unité ou agir en solitaire (cachés derrière une unité, quel courage...).

Un commandant peut donner des ordres à un nombre d'unités correspondant à sa caractéristique de commandement (+ l'unité dans laquelle il est intégré si c'est le cas).

Revenons à nos unités. Un personnage peut leur donner des ordres dans la limite de 4 points par



unité. Par exemple Avancer ou Tirer coûtent 2 points, changer de direction 1 point et Charger pour 4 points.

Pour tirer, on lance un nombre de dés dépendant de l'unité (généralement 2 dés par socle d'infanterie et 1 par socle de cavalerie), les 4 et 5 font des touches simples et les 6 des touches mortelles (à bout portant, les 4 et 5 deviennent des touches mortelles). Seules les touches mortelles peuvent infliger des pertes si elles dépassent l'armure de la cible dans un second jet.

Si le nombre de touches (touches simples + touches mortelles) est supérieur à la résilience de la cible, celle-ci est obligée de tester son courage pour ne pas être désorganisée (ce qui peut être très gênant si elle se fait charger par la suite...).

Le même principe s'applique aux combats au corps à corps à ceci près que le nombre de dés lancés est beaucoup plus important : 2 dés de

Deus Vult

base par socle, +1 s'il s'agit d'une unité de mêlée (+2 si elle combat une unité qui n'est pas une unité de mêlée), +1 si elle a le trait "prouesse martiale" et +1 si elle charge. Si un personnage est inclus dans l'unité, on ajoute son courage au nombre total de dés.

Comme pour le tir, les 6 provoquent des touches mortelles et les 4 et 5 des touches simples (elles deviennent des touches mortelles si l'adversaire est désorganisé). Outre les éventuelles pertes, l'adversaire peut être désorganisé et repoussé (jet de courage). L'attaquant peut alors le poursuivre et effectuer une attaque supplémentaire. Une unité est détruite si son nombre de socles passe en dessous de la moitié de son nombre de socle de départ.

Tirailleurs, effets des décors, capacités spéciales, bannières... on arrive à un ensemble assez complet qui restera gérable puisque le nombre de profils dans une armée est assez limité et que certaines situations n'interviennent que rarement.

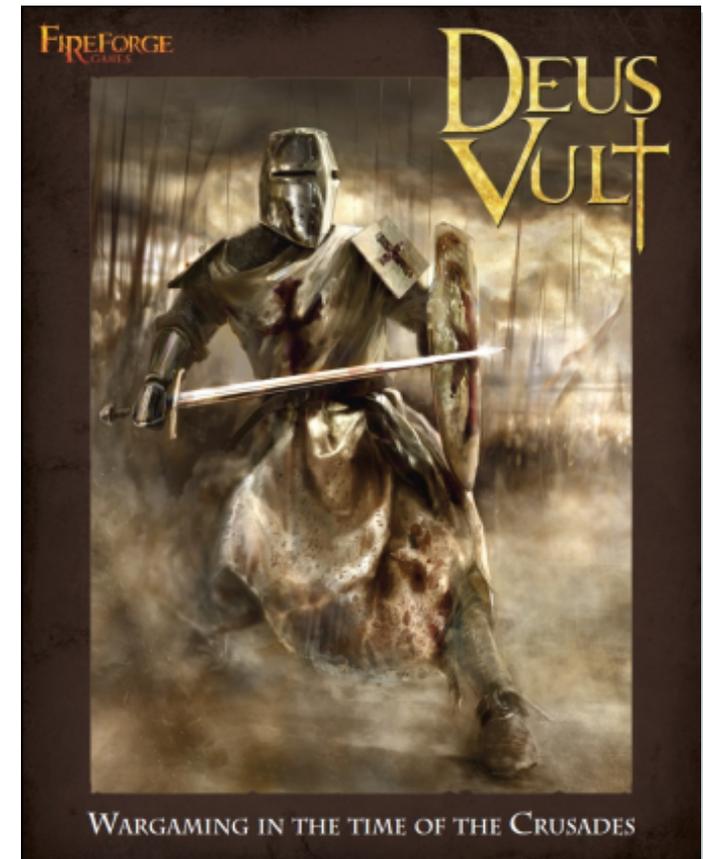


Le livre propose une série de scénarios assez classiques (défendre ou mourir, protéger le ravitaillement, encerclés...) mais qui permettent de varier les parties. Les listes d'armées sont orientées croisés/arabes mais d'autres listes devraient voir le jour prochainement. Un peu de background, un rapport de bataille très narratif et quelques conseils de jeu complètent cet ouvrage.

Peu habitué des règles historiques, Deus Vult a titillé quelque chose chez moi qui pourrait bien me faire sauter le pas. L'ensemble des règles se tient bien et une bonne aide de jeu devrait permettre de ne rien oublier en cours de partie, notamment dans les différents tests de moral. Les figurines sont assez abordables pour des figurines modulables en plastique dur et le nombre limité de références n'est pas gênant dans le contexte du jeu.

Oui, Deus Vult est bien tentant lorsqu'on veut diversifier ses horizons ludiques...

Belisarius



Site officiel
<http://www.fireforge-games.com>

Boutique officielle
<http://www.fireforge-games.com/webstore.html>

Forum officiel
<http://fireforge.forumatic.com>



Jugula

Tous dans l'arène !

par **Furabienu**

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

Le samedi 8 Mars l'éditeur Studio Tomahawk conviait les joueurs, à l'instar du Gamesday, à sa première journée de rencontres parisienne. C'était l'occasion de découvrir, de redécouvrir et de tester les jeux de l'éditeur.

Au menu de belles tables pour jouer à SAGA, MOUSQUET & TOMAHAWK et deux règles en cours de développement, CONGO et LE TOMBEAU DE L'INNOCENCE.

Mais l'attraction phare de cette journée était le très attendu JUGULA, présenté en avant première pour l'occasion et dont la sortie était prévue deux jours après.

Dès l'ouverture, les tables de démonstration étaient prises d'assaut. Les plus chanceux, dont je suis, avaient pu tester le jeu lors de précédentes conventions. Après les guerres du

Canada, les conflits des âges sombres, Studio Tomahawk nous fait remonter le temps encore plus loin, à l'époque de la superbe Rome.

Imaginez-vous au temps du grand César. Vous êtes le propriétaire d'une école de gladiateur (un ludus) et votre rêve, faire en sorte que votre renommée vous conduise un jour aux jeux du au colisée à Rome. Chaque affrontement dans l'arène amènera son lot de combats, de sang, de spectateurs venu acclamer leurs champions, de morts parfois.

Et bien c'est ce que propose la règle JUGULA !

Commençons par faire un tour du matériel nécessaire pour jouer. Avant toute chose il vous faudra une arène où combattre. Celle-ci est plateau de 64 cases (8 x 8 cases de côté). Il vous faudra également entre 4 et 6 figurines de gladiateurs. 4 pour une partie simple et 6 gladiateurs si vous souhaitez gérer l'évolution de votre école. Chaque joueur devra également disposer d'un deck de 36 cartes : 12 cartes décrivant les gladiateurs et 24 pour le jeu proprement dit. Et enfin, pour finir, d'une réglette de Vox Populis pour chaque adversaire qui vous permettra de noter les clameurs de la foule.



Puisque c'est un jeu de figurines, parlons figurines. La mécanique du jeu fonctionne quelque soit l'échelle. Vous trouverez en vente, chez Comitatus par exemple, des gladiateurs en 28 mm ou en 35 mm, c'est affaire de goût. Quelque soit l'échelle, le plaisir de jeu reste inchangé. Petit conseil cependant, préférez un



Jugula

sole à base carré plutôt que rond car l'orientation de la figurine est importante dans le jeu. N'oublions pas que c'est un jeu sur un plateau à cases.

Il existe deux classes de gladiateurs : les lourds et les légers et 6 types par classe. Votre ludus ne peut pas comporter deux fois le même gladiateur. Chaque type a ses avantages et ses inconvénients que vous retrouverez sur la carte correspondante. A vous de composer votre ludus .

Maintenant que votre ludus est constitué, parlons à présent de la mécanique de jeu.

Vous disposez également des cartes pour jouer à JUGULA. Elles sont de deux types : les cartes



8 Mars 2014
LA JOURNÉE DU **Studio Tomahawk** <http://blog.studio-tomahawk.com/>

Venez pour discuter, pour tester (des démonstrations pour chaque jeu), pour échanger, pour découvrir le futur du studio, ou simplement nous rencontrer !

10 H - 17 H • Salle des fêtes de Survilliers (en face de l'église) • 95470 Survilliers

Jugula qui sont l'ossature du jeu et les cartes Prima Jugula qui viennent améliorer votre deck de jeu. En début de partie vous ne pourrez utiliser que les cartes Jugula. Les cartes Prima Jugula seront ajoutées à votre deck par la suite.

Commencez par piocher des cartes pour constituer votre main. Le nombre de cartes en main va varier en fonction du niveau de Vox Populis. Chaque carte vous permet d'activer vos gladiateurs et de les faire agir. C'est-à-dire de faire des mouvements, augmenter votre Vox

Populis, faire des combats, de compléter votre main à concurrence du maximum autorisé ou finalement déclencher l'action spéciale décrite sur la carte.

Votre adversaire et vous avez donc 4 gladiateurs chacun, que vous avez déployé sur la première rangée du plateau en face de vous. Votre compteur de Vox Populis est à zéro. Ce compteur

Jugula

a une place de choix dans le jeu. Il vous indiquera le niveau d'excitation des spectateurs. Et plus vous serez acclamé et plus votre compteur grimpera, vous donnant des avantages en cours de partie.

À tour de rôle, chaque joueur va abattre une carte de sa main de jeu et indiquer ce qu'il souhaite faire. Mouvement, Vox Populis, Combat, Reconstituer sa main ou l'Action spéciale. Les chiffres à droite des icônes indiquent le nombre de figurines activables, de points de Vox Populis à gagner ou le nombre de carte à tirer pour reconstituer votre main. Une fois la carte jouée, celle-ci ira rejoindre votre défausse. Naturellement une fois votre pioche épuisée, vous utilisez votre défausse.

Vous l'aurez remarqué, je n'ai pas parlé de dés, et pour cause car un 1d6 est imprimé sur la carte. Il n'y a donc pas besoin de dés pour jouer.

Il vous sera possible également en défaussant une carte de votre main d'acheter une carte



Prima Jugula que vous choisirez et ajouterez à votre main de jeu. Cette carte sera choisie en fonction du nombre d'étoile indiquée sur la carte défaussée.

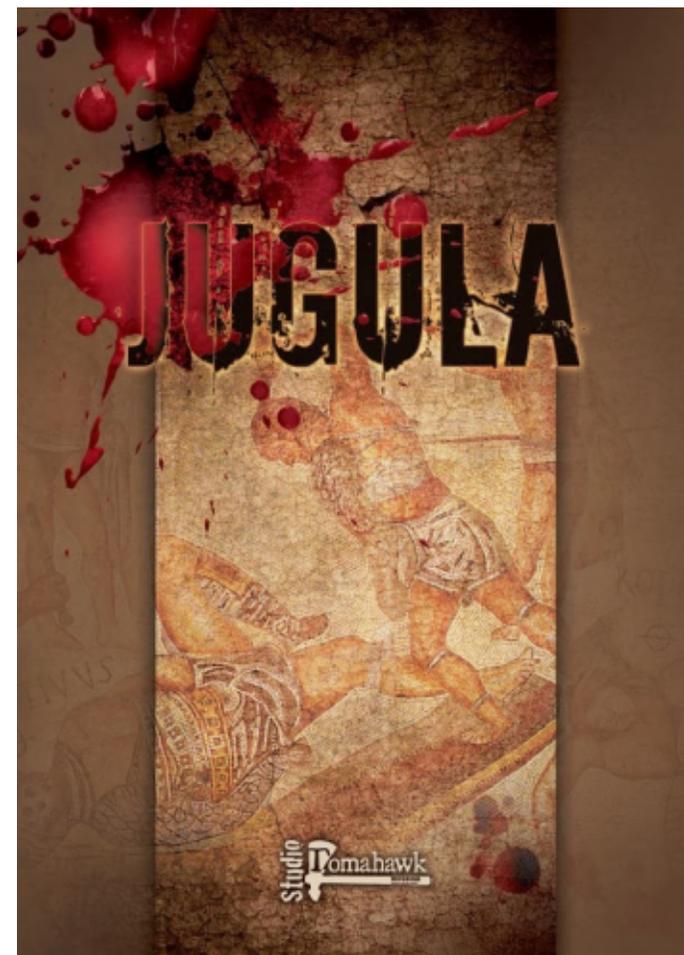
Voilà, maintenant vous savez comment utiliser les cartes de votre main de jeu, passons maintenant au combat. Rien de bien compliqué en fait. Nous avons vu qu'il y avait 12 types de gladiateurs différents, représentés par 12 cartes différentes. Sur chacune d'elle est indiqué les valeurs d'attaque et de défense de la figurine. Pour battre

son adversaire il suffit d'avoir une valeur d'attaque plus grande que sa défense. Pour cela ajouter à la caractéristique d'attaque la valeur du d6 imprimé sur la carte que vous aurez choisi dans votre main ou en piochant la première carte de votre pioche.

Plusieurs cas sont alors possibles. Le défenseur repousse l'attaque, il gagne un point de Vox Poulis. L'attaque porte mais n'est pas suffisante

Jugula

pour blesser, le défenseur est repoussé. La puissance de l'attaque est le double de la défense, le défenseur est blessé et repoussé. Enfin si la puissance de l'attaque est le quadruple de la défense, le défenseur est tué sur place. Évidemment blesser ou même tuer votre adversaire ne sera pas si simple. Comme pour blood bowl, il faut jouer la ruse et les déplacements tactiques. L'orientation et le placement de votre figurine aura une incidence sur le résultat de l'attaque ou de la défense, un gladiateur amis à vos côtés également. Il vous faudra composer pour bloquer l'adversaire, créer une cage ce qui donnera des avantages en attaquant de flanc ou de dos.



Vous l'aurez compris JUGULA est un jeu où la stratégie est à la fois dans le placement et les mouvements sur le plateau de jeu, le niveau de Vox Populi ou la gestion de la main de carte. Les parties sont prévues pour durer environ 45 minutes.

Il vous en coûtera 32€ pour le livre de règle et un deck de cartes. Côté figurines, il faudra déboursier 29€ pour le pack de 4 figurines en 35mm de chez Grippin Beast, ou 7.5 € le blister de figurines Crusader en 28mm. Mais attention chaque blister ne contient que 2 types de gladiateur. Il vous en faudra donc au moins deux. Au total vous débourserez, soit 61€ pour jouer en 35mm, soit 47€ en 28mm. Vous pourrez également acheter une arène imprimée sur un tissu vinyle pour 20 € pour remplacer le poster de l'arène incluse dans le livre de règles.

Site officiel
<http://blog.studio-tomahawk.com>

Forum officiel
<http://studio-tomahawk.forumgratuit.org>

Comitatus Figurines
<http://www.comitatus-figurines.com>

VIRTUS

4 Si vous n'avez pas le Vox Populi le plus élevé, réduisez le Vox Populi d'un adversaire de 2.

3 Jouez ensuite une nouvelle carte si votre Vox Populi est égal ou inférieur à 5.

3 If you do not have the highest Vox Populi, reduce the Vox Populi of an opponent by 2. Then, if your Vox Populi is 5 or less, play another card.

4

112

Icons: a gladiator's foot, a gladiator, a helmet, a card, a die showing 4, and a star with the number 3.

Farubien

GodSlayer

Mythologie fantastique

par **Belisarius**

> Jeux de Figs

<http://jeuxdefigs.fr>

Les figurinistes ayant la chance d'avoir des enfants le savent bien, il y a des moments où la réalité se rappelle à vous et où les loisirs sont relégués loin... très loin...

Les devoirs des enfants font partie de ces obligations. Il s'avère donc qu'il y a quelques temps, ma fille a eu pour devoir (entre autre) de regarder le film Troie. Étrangement, je connais très bien cette histoire mais je n'avais pas vu ce film. En bon papa, j'ai donc visionné le film avec ma fille et il va sans dire que toutes ces armées, ces combats... ça titille la fibre figuriniste... mais bon... quelle alternative ?

C'est là que Megalith Games intervient avec son jeu GodSlayer, un jeu en format tactique avec des armées assez typée mythologie mais avec une bonne dose de fantastique dedans. Ce n'est pas le seul sur ce créneau, ni un jeu à grande

échelle (ici on est plus au niveau tactique, une demi-douzaine d'unités et de personnages/créatures maximum) mais il a le mérite d'être bien travaillé et assez riche pour la première réalisation d'une jeune société.

Mythologie fantastique

Megalith Games propose son jeu sous la forme d'un coffret de deux livres, le premier sur les règles et le second sur l'univers. Vu le travail fourni sur le background, il aurait été dommage de le reléguer au second plan avec uniquement quelques pages au milieu du livre de règles. Ici, on sent bien que les auteurs ont pris leur temps



pour poser les bases de leurs univers et le développer. Le tout est servi par une mise en page soignée et de jolies illustrations (les concepts des troupes sont de toute beauté).

Dans cet univers, on retrouve six factions : Les **Halodynes** correspondent aux guerriers étincelants de la grèce antique accompagnés de prêtresses et de créatures mythologiques comme Cerbère ou d'amazones.



Les **Mortans** correspondent aux romains de notre histoire avec leur empire, leurs légions, leurs machines de guerre mais aussi leurs nécromanciens et leurs légionnaires morts-vivants... eux, ils ont mal tourné...

Les **Nordgaard** est un mélange de nains et de Vikings à la sauce mythologie nordique (géants, vlfyrie...)

Les **Banebroods** sont un mélange d'hommes bêtes et de Maraudeurs du Chaos de Games Workshop.

Le **Wyldfolf de Annyr** rassemble les tribus en phase avec la nature, les forestiers... tandis que les **Troglodytes** regroupe les êtres vivant dans les bas-fonds, gros, puissants et méchants... des trolls...

Le pannel est donc assez varié et chacun peut y rouver son compte. Reste à voir ce que nous réservent les règles.

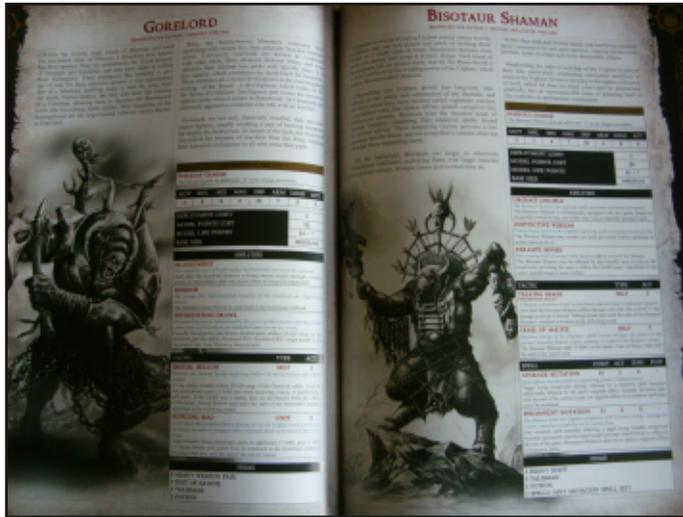


Les règles

À mi-chemin entre le jeu d'escarmouche et le jeu de batailles, Godslayer met en scène de petites armées composées de quelques unités (de petite taille, on est loin des pavés de figurines...) accompagnées de quelques indépendants (personnages ou créatures). Même si beaucoup de mécanismes restent assez classiques pour ce format de jeu, Godslayer possède une orientation bien personnelle : le côté héroïque.

Chaque personnage est défini par plusieurs caractéristiques :

- mouvement
- mêlée pour le combat rapproché
- missile pour le combat à distance
- magie (pour lancer des sorts)
- défense (pour... se défendre)
- armure (pour se protéger)
- le commandement
- le nombre de points d'action...



Le tout complété par des armes (type d'arme, coût en points d'action, portée et puissance), des compétences, des tactiques, des sorts (si besoin), des petites cases pour les points de vie, le coût en points ainsi que les contraintes de recrutement.

Mais tout n'est pas si simple... en effet, pour les personnages, il y a des subtilités. Outre des caractéristiques hors du commun et un nombre conséquent de compétences/tactiques, ils disposent aussi d'équipement... qu'ils pourront choisir dans l'armurerie de leur faction.

Cette personnalisation est très intéressante car elle permet de moduler la puissance (et donc le coût) d'un personnage ou changer la façon dont on peut le jouer tout en restant dans un cadre borné. Il en va de même pour les sorts qui pourront être choisis par les personnages qui en disposent. On flirte ici avec un aspect jdr qui est assez plaisant et permet facilement d'imaginer des campagnes retraçant les aventures et l'évolution d'un héros accompagné de sa suite... mais je m'égare. Reprenons.

Le jeu se déroule en 6 tours et les activations se font de façon alternée... enfin presque. En effet, après avoir déterminé l'initiative, chaque joueur



fait agir ses troupes alternativement en activant 1 indépendant ou 1 unité ou 2 indépendants ou 1 indépendant et 1 unité. Attention à bien coordonner ses troupes quand on veut les faire agir en synergie. Chaque personnage/unité dispose d'un certain nombre de points d'action (en général 4 pour les troupes de base, 5 pour les élites et 6 pour les personnages) qui lui permettront d'agir.

Une action de mouvement permet de bouger de sa caractéristique de mouvement en pouces dans la limite de 3 actions de mouvement pour l'infanterie/cavalerie lourde, 4 pour la normale et 5 pour la légère, ce qui représente assez bien leur manoeuvrabilité en jeu. Ce système d'actions est aussi utilisé pour les attaques (souvent 2 actions pour une attaque de base), les tactiques qui sont des actions spéciales ou les sorts. C'est simple à gérer et le nombre conséquent d'options de jeu rend le jeu riche et tactique.

Rien de bien nouveau dans la gestion du mouvement, le terrain, la cohésion d'unité ou l'engagement... passons au combat.

L'attaquant lance 2D6 et ajoute sa caractéristique de Mêlée (+1 s'il a chargé), si le résultat dépasse la défense de l'adversaire, il est touché. On lance alors 2D6 auxquels on ajoute la puissance de l'arme (+1 s'il a chargé), on soustrait la valeur d'armure de l'adversaire et le résultat donne le nombre de points de vie perdus. On coche alors les petites cases et... si on passe en "orange", le personnage est sérieusement blessé et subit un malus de 1 à toutes ses caractéristiques. Quand il n'a plus de points de vie... il meurt. Un grand classique.

On dispose donc d'un coeur de règle qui ne se veut pas très original ou innovant mais qui a le mérite de se jouer facilement et rapidement pour laisser la placer aux différentes options tactiques qui sont légion dans GodSlayer (personnalisations, tactiques, synergies...).



Des Figurines

Les figurines sont vendues dans des boîtes assez classieuses et elles le valent bien. Les figurines sont en métal mais on est tout de suite bluffé par la qualité de la sculpture, la finesse et la qualité du tirage. Pour du métal, c'est assez bluffant et on pense tout de suite à la galère de l'assemblage... que nenni, ici des ergots de bonne taille permettent un assemblage facile et solide, pas besoin de tigeage, juste un peu d'ébarbage. Les figurines sont accompagnées de la carte regroupant les caractéristiques de l'unité au recto et la description des compétences/tactiques au verso. Les personnages ont aussi des cartes pour leurs choix d'équipements (on coche l'équipement que l'on choisit) et des marqueurs pour leurs capacités spéciales. Tout a été pensé, on peut jouer bien équipé.



Je ne vous cache pas que j'ai bien accroché sur ce jeu, que ce soit pour le thème, les règles ou la qualité des figurines (Les Halodynes dans mon cas). Le jeu se développe à son rythme mais très régulièrement et il faudra encore un certain temps avant que toutes les troupes présentes dans le livre de base soit disponibles. Les créateurs ne veulent pas se brûler les ailes et prennent le temps d'assurer les choses, une attitude très responsable. Comme les règles sont en téléchargement gratuit sur le site de Megalith Games, profitez donc de la période estivale pour voir de quoi il en retourne, vous pourriez bien vous laisser tenter...

Belisarius

Site officiel
<http://megalith-games.com>

Heroes of Normandie

Figs et décors plats

par Raf Park

> Geek Lvl 60

<http://rafpark.wordpress.com>

Après un an d'attente, le Kickstarter des Devil Pig Games est arrivé dans les pénates. C'était fin avril 2013 que le KS prenait fin avec une campagne de folie. Il faut dire que les auteurs éditeurs nous avaient gâté en rajoutant planche bonus sur planche bonus et promettant de nombreuses extensions ce qui à permis d'arriver à 150K€ d'argent récolté pour ce projet.

Comme tout KS il y aura eu du retard mais pendant toute la durée on aura été tenu informé et surtout suivi l'avancée pas à pas.

Entre les contrôles qualités, les planches diffusées (et corrigées par les fans), le regroupement des planches bonus en pack, le rajout de goodies pour les backers hors campagne, on aura été gâté et ils ont été mille fois excusé de leur retard.

Mais ça y est, le colis est enfin arrivé et comment dire ... à réception c'est plutôt "Nom de Zeus !!!" Le colis reçu a été impressionnant et le pire il

m'en manque, enfin le pire, faut juste que je sois patient et vu ce qui est arrivé j'ai de quoi faire ^^ . Et là vous vous dites "ET MOI ALORS!!!" Pas de panique le bouzin arrive bientôt dans les bacs : date de sortie .. le 6 juin 2014. Non non ce n'est pas une blague, jusqu'à la date de sortie il y a du clin d'oeil et une référence à la WWII.

En plus de la boîte de base déjà bien fournie, le contenu reste impressionnant : 6 planches terrains recto verso, des maisons, des obstacles, 6 planches de commandement avec les troupes, moult rajouts qui permettent de varier vos compos, 6 héros, du jetons en veux-tu en voilà,



des dés gravés personnalisés, de gros pions en bois pour mettre les ordres, du livret de règle bien foutu avec récap à la fin et un livret de scénario aussi bien foutu le tout superbement illustré ...non vraiment rien que la boîte de base ça roxe du poney et je suis tombé amoureux ^^ Afin qu'on s'y retrouve dans ce qu'on avait commandé et ce qui était modifié les DPG nous ont fait ça bien avec un schéma de récap des planches bonus offertes avec le KS à 90€... Vous venez de regretter de ne pas avoir pledged là...



Heroes of Normandie

Les plus observateurs remarqueront donc qu'il manque les 2 boites d'armées dans mon colis, ces boites rajoutent des renforts et donc des variantes mais aussi d'autres dés et des pions ordres qui vont permettre de jouer à 4.



Ça c'est le D-Day pour refaire le débarquement, 6 tuiles recto verso de plage et de sable, des tuiles de bunker, des "bateau" de débarquement, le tout avec un livret qui montre les nouvelles règles et des scénarios.



Le River Set pour rajouter du terrain "humide" et pourquoi pas se faire un scénar à la 7eme compagnie avec "si je connaissais le con qui a fait sauter le pont !" parce que justement vous avez des tuiles qui montrent les ponts détruits (je l'ai posée à droite en bas de la photo).



Je continue avec le pack de l'armée Anglaise qui est fourni avec set de dés, jetons d'ordre et troupes du Commonwealth. Le petit thermo dedans pour ranger les pions est super pratique.



Et donc un petit florilège des planches encore non dépunchées, celles dépunchées dans les boites, en dessous en bas les planches pour le mini set

Chtulhu. Maintenant que je viens de vous faire baver sur la matos reçu, autant y aller à fond avec une explication rapide du jeu et vous prouver que la team des DPG et bien, elle déchire !!!

Heroes of Normandie est un wargame, sauf que les wargames et bien, il y en a plein de toutes sortes. Si je devais faire un "classement" je dirais que le wargame le plus accessible / plus grand public reste Mémoire 44 (on va même dire que c'est lui qui a démocratisé le truc), vient ensuite Heroes of Normandie si vous cherchez à compliquer le truc un peu plus, suivit de Conflict of Heroes si on monte la barre encore un peu et pour aller jusqu'à ASL qui là est le truc le plus complet (limite trop ^^).

Attention, ne vous méprenez pas, je ne fais pas par ordre de "difficulté", ou d'intérêt, ça je vous laisse le soin de le faire par vous même suivant vos goûts mais vraiment par ordre de facilité d'apprentissage, chacun rajoutant des "options" qui en définitive se rapprochent d'une simulation. Sauf que si certains recherchent un truc pointu, d'autres préfèrent un jeu plus rapide et fluide sans pour autant être le nez dans le bouquin de règle à tout bout de champ.

Et c'est là que les DPG ont réussi leur pari, Heroes of Normandie est un jeu qui s'explique en moins de 10 min, reste super fluide, des parties rapides (enfin ça dépend de la quantité de matos sur la table :D), des variantes monstrueuses (vous avez vu le matos !), permet des combos hallucinantes et des rebondissement digne d'un Hitchcock. Allez je stoppe les superlatifs ici et je rentre dans le vif du sujet.

The RULES !!!

Comme je vous le disais, le jeu s'explique en 10 minutes. Après la mise en place du terrain, le regroupement de vos troupes, des jetons, des dés et le positionnement des decks de cartes : en route pour l'aventure (tantatatan, l'aventure c'est banga ... désolé ^^).

Le tour de jeu se déroule en 3 phases :

- **Phase d'ordre** : c'est là que vous prenez vos gros pions en bois, la quantité d'ordre dépend de votre "armée", à cela vous rajoutez un pion "leurre" vierge qui va vous servir à bluffer votre adversaire. Dans cette phase vous posez un pion sur une unité dans l'ordre de votre choix, c'est l'ordre dans lequel elles vont jouer. Les unités qui n'ont pas reçu d'ordre ou le pion leurre agiront à la fin mais j'y reviendrais.

- **Phase d'activation** : chaque joueur à tour de rôle va jouer ses unités dans l'ordre indiqué. Ainsi le joueur A va jouer l'unité qui a reçu le pion ordre numéro 1 puis au joueur B de faire de

même et ce jusqu'à ce que tous les ordres soient joués.

Le joueur à deux solutions pour activer son unité : soit bouger soit tirer, simple non ? Sauf que certaines unités ont des capacités spéciales qui leur permettent de tirer en mouvement (moyennant un malus), d'autres de finir leur mouvement par un corps à corps, etc etc etc. Donc même si le choix de base reste simple, les possibilités tactiques suivant vos unités sont loin d'être limitées, le plus "dur" étant de se souvenir des pictogrammes des pions qui donnent justement ces capacités spéciales et là les DPG nous ont mis un rappel en fin de bouquin de règles et la cerise sur le gâteau : une double page recto/verso qui résume tout ça en un rien de temps.

Le pion "Leurre" reste une superbe idée parce que votre adversaire ne sachant pas en définitive si cette unité va jouer au non, il devra prendre ce paramètre en compte et donc tenter un coup de poker ou assurer son action dans les deux cas. Pour le mouvement, la diagonale est permise, on s'arrête quand on rentre dans un bosquet et si on peut "rentre" ou "sortir" des cases adjacentes des unités adverses on ne peut pas "voyager dedans". Pour le tir c'est idem, le joueur regarde son bonus de tir contre l'unité, rajoute d'éventuels bonus de carte ou de capacités spéciales et lance un dé pour finir par faire des maths et additionner le tout. Si la valeur est supérieure ou égale à la défense naturelle de la cible + bonus de défense éventuel (couvert et/ou cartes) et bien l'unité est blessée ou tuée (suivant unité ou



Heroes of Normandie

état précédent ou si l'attaquant obtient le double de la défense ^^)

- **Phase de Réserve** : c'est la phase de "nettoyage", on retire le pion Leurre, on bouge les unités non activées, on défausse les marqueurs activés, on regarde si le scénario est résolu ou non, on repioche des cartes pour refaire sa main (j'y reviens après là dessus), on retire des pions "suppressed" etc... et c'est reparti pour un tour.

Le MATOS !!!

Au niveau des pions rien de plus simple :

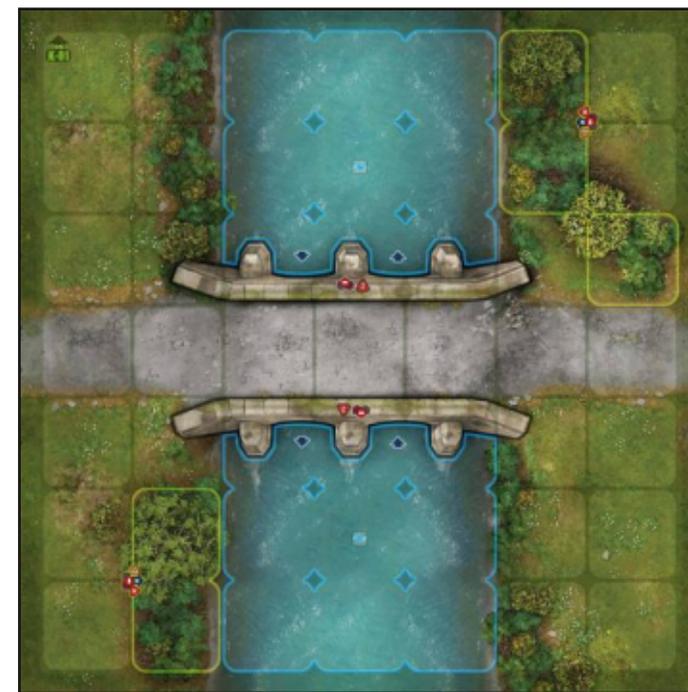


La flèche en bas à gauche indique le nombre de cases de mouvement que vous pouvez faire, diagonales comprises. Le bloc en bas milieu représente au centre votre défense "naturelle", à sa gauche votre bonus de tir contre l'infanterie (orange), au dessus votre bonus au tir contre les véhicules blindés léger (rouge) et à droite contre les blindés lourd (gris, si croix on ne peut pas tirer dessus). Viens ensuite en haut à droite les différentes capas spéciales de votre unités.



Alors pour ces dernières je vous conseille bien sûr de lire une fois le bouquin de règles histoire de savoir ce à quoi s'attendre mais là où les DPG ont fait fort c'est qu'à la fin il y a un récap de ces capas et encore mieux sur leur site (après s'être inscrit) vous pouvez récupérer une double page recto verso qui résume tout ça de manière encore plus claire et vous trouvez tout ça en un rien de temps (j'ai fini par plastifier le tout, pratique pour les démos !!).

Sur le terrain, c'est aussi simple, tout est marqué en direct dessus, pas besoin de chercher dans le bouquin de règles. Quand on arrive dans un bosquet, le mouvement s'arrête. Le bloc d'indice indique le bonus de couvert pour les infanteries (+2 orange) le fait que les blindés léger (rouge) et lourd (gris) ne peuvent pas rentrer dedans et le triangle rouge avec une croix que ça coupe les lignes de vues. On voit aussi parfois des double flèches avec un sens interdit qui est on ne peut plus explicite : "You Shall not Pass".



Pour les cartes c'est que du bonheur là aussi, tout est marqué : le moment où la jouer, comment la résoudre et le reste. À savoir qu'il n'y a aucune limite de cartes, vous pouvez même cumuler plusieurs fois la même carte sur la même action, cumuler différentes cartes, bref comboter à loisir ! J'applaudirais la recherche faite sur les cartes pour les illustration d'époques, affiches de propagande et j'en passe et les titres qui font sourire et sont on ne peut plus explicites comme "retour à l'expéditeur" ou "merci le casque" qui ne sont que quelques exemples.

Je reviens sur les pions ordre : épais, vous pourrez les mettre droits et ainsi ne pas les retourner sans cesse pour savoir quelle unité a quel numéro et tapez sur la table, vous verrez ça ne bouge pas :D

Des Possibilités

Si au début vous allez suivre les scénarios de base, vous allez vite finir par sortir des sentiers battus, et ça tombe bien le jeu est fait pour ça.

Parce que sur les 10 scénarios de base de la boîte vous avez à la fin un système vous permettant de créer vos parties. Dans les scénarios on vous dit quoi prendre, bref tout est dirigé mais après à vous de créer VOS combats !

Vous posez donc les tuiles terrains, décors et autres affinités, chacun prend son armée ou plutôt créé SON armée !! Chacun choisit des tuiles de recrutement, ces tuiles vous indiquent quelles unités prendre (là sur la photo la tuile coûte 70 points et amène les 4 unités juste en dessous). Ensuite vous pouvez rajouter des options, par exemple à gauche de la photo pour 50 points je rajoute encore 3 autres unités. Et enfin des options de matériel comme on peut le



voir au-dessus et même des héros en plus comme à droite (Clint et consort qui ont su bercer nos soirées de "La Dernière Séance" ;)).

Alors il n'y a pas que des troupiers, on peut aussi avoir des véhicules légers, des blindés (en bas), bref chacun monte son armée pour arriver au montant de points décidés. Seules restrictions, il faut que les codes couleurs des pions de recrutement correspondent à la tuile. Le nombre d'étoiles choisi permet de savoir combien de pions ordre vous pourrez avoir, parmi les cartes fournies vous devrez vous composer un deck de 40 cartes minimum, sur les grosses parties l'artillerie et l'aviation rentrent en jeu sous forme de ces fameuses cartes à rajouter dans votre deck mais attention cela à un coût.

Sur le site vous pourrez lire en détail tout ça en téléchargeant les règles et autres scénarios fournis, vous pourrez vous faire une idée précise de tout ça. Si actuellement la boîte de base, le pack D-Day est sorti avec quelques planches en plus le reste de ce qui va arriver laisse songeur :D

Juin

- Heroes of Normandie (boîte de base)
- US Rangers
- US Rifle Platoon
- SS Panzergrenadier
- Set de véhicules (US et allemands)
- DDay (scenarios pack)

Juillet

- US army box
- German army box
- River Set (terrain pack)

Septembre

- Commonwealth army box
- UK Heavy Weapons platoon
- Canadian Infantry platoon
- Renforts allemands

Octobre

- Wittman's Tigers (heroic platoon)
- Bocages et vaches (terrain Set)

Novembre

- Lord Lovat's Commandos (heroic platoon)
- Ferme Fortifiée (terrain Set)

Décembre (à confirmer)

- Shadows over Normandie
- Surprise

Janvier (à confirmer)

- Sainte Mère Eglise (scenarios pack)
- Easy Company (heroic platoon)

Mars (à confirmer)

- Carentan (scenarios pack)
- Fallschirmjäger (heroic platoon)

Mai (à confirmer)

- Pegasus Bridge (scenarios pack)
- Red Devils (heroic platoon)

Et comme dirait l'autre... c'est pas fini !! Histoire de faire un suivi de leur jeu pour ceux qui pensait qu'ils se reposaient sur leur lauriers, les DPG vont sortir une gazette, une double page recto verso

avec des scénarios et une planche de pions à dépuncher sortiront de manière régulière. l'abonnement est possible jusqu'au 15 juillet sur leur site.

Et hop ! Superbe transition avec leur site qui ne contient pas que ça : forum, infos sur le jeu, sur les sorties, carte des joueurs, contenu téléchargeable, des scénarios, des tuiles supplémentaires et celles corrigées. À ce propos, les fameux "loupés" vont être retirés et seront fournis avec le numéro "0" de la gazette pour les abonnés et pour les ronchons il suffira de payer les fdp et les DPG vous expédieront la dite planches pour un jeu parfait !



Allez, petite exclue pour le blogurizine, **Clément Seurat** a bien voulu répondre à quelques questions, merci à lui d'avoir su nous accorder un peu de temps.

Pourquoi vous être lancé dans un wargame plutôt qu'un autre style?

Parce que le wargame a toujours été notre passion, depuis Risk jusqu'à ceux avec figurines en passant par Siège et Cry Havoc. C'est un domaine qu'on maîtrise bien. Mais on a aussi quelques jeux qui ne sont pas des wargames dans nos cartons.

Et pourquoi la WWII, le sujet a été maintes fois abordé, Vous n'avez pas eu un peu peur que les gens se "lassent" avant l'envoi du projet ?

On n'y a pas pensé. On avait envie de le faire et on l'a fait. Peut être que si on s'était posé la question on n'y serait pas allé. Et on aurait eu tort.

La question basique : pourquoi être passé par un KS et non pas la recherche d'un éditeur "classique"?

On a essayé de présenter le jeu à des éditeurs. Ils n'en ont pas voulu à l'époque. Alors on a cherché d'autres solutions. On a envisagé le système P500. Mais ce n'était pas pratique pour nous. Le print and play aussi. KS a été fait pour des projets comme le notre. Quand on l'a découvert on a tout de suite compris ce que ça pouvait nous apporter.

Ca y est, même s'il reste encore quelques petits trucs à régler, votre jeu arrive avec une communauté enthousiaste. Aujourd'hui, avec du recul, si vous deviez relancer votre KS est ce que vous le referiez ? Et vous changeriez quelque(s) chose(s) par rapport à ce que vous avez fait?

On le referait et on le refera ! On changera beaucoup de chose. Principalement faire en sorte que ce qu'on propose sur le KS soit compatible avec une commercialisation simple. Ce qu'on ne changera pas c'est notre générosité envers les backers.

Entre le projet à la fin du KS et ce qui est arrivé chez les backers il y a eu beaucoup de changements, des regroupements de lots mais aussi des rajouts surprises, qu'est ce qui vous a décidé à faire ça ?

Comme expliqué à la question précédente, on a du faire coïncider l'offre KS et une future commercialisation. Si on voulait arriver sur le marché avec une offre crédible on devait modifier l'offre du KS pour que les punchboards soient "conditionnés" de façon cohérente. D'où les boîtes d'armée par exemple.

Les projets d'avenir pour le jeu ? (bon perso je sais ce qui va arriver, entre la gazette, les planches du KS à venir, les extensions, il y a de quoi faire ... mais pas mes lecteurs potentiels ;))

On en a beaucoup. Disons en vrac et dans le désordre : Front de l'Est, un truc avec des épées et des châteaux, Frontières 2, le Pacifique, les



Ardennes et des petits scénarios packs comme Monte Cassino. Du "one shot" comme Black Hawk Down, un truc avec des mousquetaires et aussi de quoi étoffer la gamme de Shadows over Normandie (le cross over avec Achtung ! Cthulhu).

Le lancement de la gazette est une superbe idée, vous y mettez des scénarios de votre invention uniquement ?

Pour les premiers numéros oui. Ensuite il y en aura peut être venant de la communauté. On ne sait pas encore sous quelle forme. La gazette est un magazine pour la communauté mais qui doit lui être ouvert. On espère augmenter sa taille et réserver une partie aux contributions de la communauté.

Un autre projet différent dans les cartons ?

Oui ! Quoi ? Mystère...

La question qu'on ne vous as jamais posé et que vous auriez aimé qu'on vous pose ?

Vous êtes libre ce soir ?

Maintenant la réponse :P ?

Mais oui Mademoiselle...

Comme vous le voyez, on a pas fini d'en entendre parler, d'autres projets, d'autres KS seront de la partie (Frontière 2 !!!). Pour avoir rencontré les

sympathiques auteurs lors des JFJ, ça transpire vraiment la passion. Ce jeu à tout pour vulgariser le principe des wargames : règles simples, look "comics" sympa, parties rapides et en définitive les possibilités qu'il offre sont quasi infinies et quand on voit ce qui va sortir (planifié ou non) on va avoir le droit à du infinie +1 :D.

Dans le jeu le mauvais placement de vos unités sera sans pitié, il va falloir jouer avec les couverts, les capas spéciales, ça tire de partout, ça meurt vite à la moindre erreur mais quel plaisir ! On enchaîne les parties, ça se joue à rien (la dernière je l'ai perdue sur l'oubli de l'utilisation d'une carte .. et un jet de loose au dés, normal quoi ^^). Pouvoir composer ses armées et trouver la "meilleure" compo comme pour les jeux de figs sera un bon challenge, se créer ses terrains en sera un autre.

Clairement, ce jeu a tout pour faire exploser les compteurs, les DPG ont réussi un tour de force, on voit qu'ils ont vraiment bossé le sujet, tout est vraiment bien pensé, les cartes sont illustrées au poil avec un titre qui fait souvent sourire, le matos est de qualité, un vrai bonheur à ouvrir. Donc si à un moment vous voulez vous lancer dans le wargame sans vous prendre la tête, le choix est évident : Heroes of Normandie.

RafPark

Site officiel Devil Pig Games
<http://www.devil-pig-games.com>

Elle est cool la V2 !

Warhammer 40K

par Gandahar

> Warmania

<http://www.warmaniaforum.com>

Je vais essayer, par cet article, d'expliquer pourquoi quelques dizaines (une centaine ?) de doux dingues continuent encore et toujours à jouer la version 2 de Warhammer 40,000 alors que la version officielle est la V6 (bientôt V7).

Pourquoi quelques anciens et même des jeunes qui nous voient nous amuser se regroupent dans des coins de forums ou discutent sur Internet à l'ombre d'un groupe Yahoo! ?

Bien sûr, chacun d'entre nous a ses propres raisons de vouloir jouer en V2 mais globalement, voici un début d'explication.

Un peu d'Histoire

Il fut un temps que les moins de 20 ans... Au milieu des années 90, le jeu d'escarmouche « Rogue Trader » fut refondu et s'appelait désormais « Warhammer 40,000 V2 ». Cette nouvelle version abandonnait la présence d'un maître de jeu et les parties scénarisées pour se

consacrer à des combats plus standards où deux armées s'affrontent lors d'une bataille massive. Cette stratégie a touché une plus grande part du public et a permis au jeu de prendre suffisamment d'ampleur pour voir émerger les premiers tournois.

C'est l'époque où Games Workshop avait trois jeux phares : Warhammer Battle, Warhammer 40,000 et Epic Space-Marine, et sortait des jeux annexes tous les deux ans, parfois avec des sociétés partenaires. Pour ne parler que des jeux liés à l'univers 40k, on a pu voir Space Crusade, Space Fleet, Space Hulk, Inquisitor, Gorka Morka et Necromunda.

Le magazine « White Dwarf » agrémentait périodiquement nos jeux de nouvelles règles, de nouvelles unités, commentait les tactiques de jeu, proposait des règles alternatives, offrait des décors à monter. Il faut dire qu'Internet était balbutiant et les forums francophones sur les jeux de figurines se comptaient sur les doigts d'une main (Souvenirs des « Rangers d'Alaitoc » ... Ah, nostalgie, quand tu nous tiens).

Avant d'appréhender le jeu par lui-même, le



joueur pouvait s'immerger dans l'univers de Warhammer 40,000. Les batailles se déroulaient dans nos têtes avant même de tenir une figurine entre nos mains. A la fin de l'époque Rogue Trader, c'est tout une galaxie où il n'y a que la guerre qui s'offrait à nos esprits avides, au travers d'ouvrages tels que The Realms of Chaos (1988 et 1990), Compendium (1989), Waaargh ! The Orks (1990), 'Ere we go (1991), Freebooterz (1991) et Compilation (1991).



Warhammer 40K V2

Warhammer 40,000 V2, le jeu

La V2 se caractérise par des règles malgré tout complexes et du matériel assez conséquent. En plus des habituels dés à 6 faces (D6), il est bon d'avoir quelques D4, D8, D10, D12 et D20. Viennent s'ajouter à cela, les fameux dés de tirs soutenus (DTS), un dé de déviation et un dé d'artillerie. Le jeu utilise beaucoup de gabarits pour les grenades, les munitions à explosion, les lance-flammes de portées différentes et les pouvoirs psychiques. Et des pions à foison : figurines en feu, en état d'alerte, cachées, détectées, en fuite, blessées, les armes enrayées ou en recharge. Ajoutez à cela les cartes Warp pour alimenter les pouvoirs psychiques, les cartes de pouvoirs, les cartes d'équipements, de véhicules, d'objectif et de stratégies (depuis l'extension Dark Millennium). Agrémentez le tout d'un mètre à ruban et de décors personnels et vous avez une idée de l'ensemble du matériel nécessaire pour jouer.



Pour ceux qui seraient intéressés par la V2 et qui n'ont pas le matériel nécessaire, il y a souvent des boîtes de base V2 à vendre quelque part sur internet et le matériel se trouve assez facilement dans les cercles de joueurs. De nombreuses cartes spécifiques aux armées se trouvent dans les codex correspondants et le supplément Dark Millennium regorge également de matériel. En plus du livre de règles, l'Arsenal est un livre à lui tout seul. C'est fantastique de voir cette

profusion d'armes jouables : les armes de corps à corps, les pistolets, les armes de bases, les armes spéciales, les armes lourdes et plein de grenades différentes ! Rien qu'à la lecture de l'équipement disponible, on sent qu'on peut jouer des mois sans avoir fait le tour de tout ce qui existe ! Le codex Imperialis rend toutes les armées de cette version jouables immédiatement, même

celles qui ont « officiellement disparues » (qui a parlé des Squats ?). Les codex qui sont arrivés par la suite remplacent les listes d'armées correspondantes. Avec eux, on peut approfondir le background de chaque armée grâce à une narration d'un point de vue objectif et omniscient. Le background décrit dans les versions ultérieures et décrit par le point de vue subjectif d'un protagoniste de l'histoire, ce qui porte souvent à discussion.

A partir de la V2, les Eldars sont passés du statut de pirates de l'espace à celui d'une civilisation High-Tech proche de l'extinction, errant dans la galaxie à bord d'immenses Vaisseaux-Mondes, luttant pour retrouver une gloire passée. Les pirates sont toujours une entrée de la liste d'armée, ainsi que les ruraux Exodites et les insaisissables Arlequins.

Côté humain, il est possible de jouer la Garde Impériale (l'armée humaine de base), l'Adeptus Mechanicus, l'Éclésiarchie, les agents Impériaux, les inquisiteurs et bien sûr, l'élite de l'Imperium, les chapitres Space-Marines.



Les Orks sont de joyeux drilles regroupés en clans distincts, mettant méchamment le bordel partout où ils passent. Ils disposent d'une artillerie complètement aléatoire et fortement improbable : Kanon Elevator, Kanon Rikochet, Kanon Traktor, Roquette Pulsor, Shokk Attack Gun et Katapulte à Squiggs. L'aspect aléatoire de cette armée la rend très fun à affronter. Une bonne partie de leur équipement peut avoir des effets allant du dévastateur au totalement inutile.

On peut jouer une liste de secte du Chaos ou une armée démoniaque accompagnée d'hommes-bêtes, de Trolls ou de Minotaures.

Les Tyranides ont une liste d'armée consacrée aux cultes genestealers avec des hybrides, des

consanguins et autres humains contaminés.

Les Necrons V2 ont leurs règles dans une série d'articles du White Dwarf, mais on sent que c'était surtout un test pour une armée à venir. Ils sont abominables à affronter et le peu de pièces disponibles les rend assez spécial à jouer : un seul seigneur, une seule sorte de guerriers, des scarabs et un destroyer anti-grav. Quand l'adversaire utilise la moitié de son armée pour tuer un Nécron, celui-ci a une chance sur 6 à chaque tour de se relever ou d'être définitivement détruit.



L'extension Dark Millennium inclue un livre de 50 pages, principalement axé sur le système de phase psychique. Elle contient aussi quelques règles additionnelles sur les véhicules, les Terminators Chevaliers gris et les démons et redéfinit le calcul des points de victoires.

La V2, c'est compliqué

On ne va pas se le cacher, il y a quasiment autant de règles spéciales qu'il y a d'équipements, de personnages, de véhicules, d'armes bizarres et d'extensions de règles. Même si ça fait 20 ans que je joue, il y a souvent un nouveau joueur pour rappeler une règle peu utilisée.

Comme le reste, chaque type de véhicule est unique et a sa propre fiche avec son tableau des dommages pour voir les effets d'une touche qui perce son blindage.

Les corps à corps sont un peu longs pour le débutant, surtout quand le combat met en scène plus de deux opposants. Avec l'habitude, les corps à corps se résolvent assez vite.

La phase psychique est à elle seule un jeu dans le jeu. Une trop grande différence de capacité psychique entre les armées peut être handicapante, on peut vite subir l'adversaire sans



pouvoir répliquer (ce qui n'est pas l'objectif d'un jeu ou les deux joueurs doivent pouvoir s'amuser). Les pouvoirs Orks sont d'ailleurs assez rigolo avec un immense pied ectoplasmique qui descend sur le champ de bataille pour écraser ce qui se trouve en-dessous, ou encore la possibilité pour le Bizarboy, de voir sa tête exploser avec un effet dévastateur s'il n'arrive pas à contenir le pouvoir de la Waaagh!

Et je n'ai pas parlé des angles de tirs, des tests de dérapages, des collisions, des règles psychologiques (peur, terreur, frénésie, haine), des bonus/malus au tir selon la taille et la vitesse de la cible et la distance de tir, du tir en état d'alerte, des attaques surprises, des attaques éclairs...

La feuille d'armée... Grâce à un tableur bien connu, j'ai construit une feuille de calcul proposant toutes les possibilités d'armes, d'armures, d'équipement, de grenades et de pouvoirs psys pour toutes mes unités. Ça a été un gros travail, mais ça me permet aujourd'hui de

faire une liste en très peu de temps et de consommer jusqu'au dernier point disponible. Certains partenaires de jeux préfèrent toujours le papier, le crayon et la gomme. Chacun utilise la méthode qu'il préfère ! De nos jours, de bonnes âmes proposent des logiciels sur internet pour réaliser ces feuilles d'armées facilement pour les versions récentes.

La V2, c'est très bourrin

Oui, mais en fait non. Ce n'est pas le jeu qui est bourrin, mais la façon de jouer. La V2 est très permissive sur la composition de l'armée et les combinaisons d'équipements. D'après ce que j'en ai vu, c'est essentiellement l'esprit de tournoi avec l'attrait pour la gloire ou le gain qui ont poussé des joueurs à faire des listes dites « fromagères » ou « Gros Bill ». La V2 permet tellement de combinaisons infâmes que ça a bien failli tuer le jeu. Il y a malheureusement des joueurs qui auront toujours peur de perdre. Pour ceux-là, on ne peut pas faire grand-chose.



Une fois qu'on a dit cela, il apparait évident que toutes les armées ne sont pas forcément équilibrées, mais si on ne cherche pas les combinaisons sales systématiquement, on s'aperçoit que toutes les armées ont leurs défauts et leurs qualités. Si on perd trop souvent contre un type d'adversaire précis, il faut essayer d'autres combinaisons jusqu'à ce que ça passe. Au pire, on peut demander à son adversaire de moins utiliser certaines unités ou équipement particulièrement déséquilibré. Après, il faut aussi avoir à l'esprit que Warhammer 40,000 est un jeu de dés et qu'on a toujours une chance sur 6 de complètement rater son coup.

La V2, c'est très long à jouer

Au début oui. Comme tous les jeux, lorsqu'aucun des joueur n'est expérimenté, on passe son temps à relire les règles, à poser des questions



sur les forums, à revérifier son codex et à se faire des nœuds au cerveau. Mais avec l'habitude, ça finit par aller très vite. Les parties prennent de moins en moins de temps et les actions s'enchaînent de manière plutôt fluide. Avec mes partenaires actuels, nous faisons des parties à 2.000 points en deux heures.

Il est d'ailleurs conseillé aux débutants de ne pas jouer avec la totalité des règles pour leurs premières parties. On peut parfaitement se passer de la plupart des règles spéciales, de la phase psychique, etc... pour des parties d'initiations.

La V3 est plus équilibrée que la V2

L'un des objectifs annoncés de la V3 arrivée en 1998, était de rééquilibrer l'ensemble du jeu en imposant des restrictions au niveau du choix des unités (QG/Elite/Troupes /Rapides/Soutiens) et en standardisant énormément les règles et le matériel. Cela a permis d'élargir le public touché et de rendre les tournois plus abordables pour l'ensemble des joueurs.

Bien sûr ce n'était pas le seul objectif. Etant surtout joueur Eldar, j'ai fait le compte de mes figurines V2 et j'ai vu ce qu'il fallait faire pour la transformer en V3 : ajouter la moitié des effectifs à toutes les escouades d'infanterie, acheter de nouvelles unités (Transports, nouvelles unités « indispensables »), transformer ou racheter des unités dont l'équipement n'est plus possible (plus de gardiens avec fusils lasers, plateformes anti-grav à remplacer, plus de dreadnought sans arme d'épaule), ajouter de nouvelles unités pour contrer la montée en puissance des autres armées (prisme de feu). Les changements



donnaient un peu le vertige. Là, j'ai bien vu l'intérêt pour l'éditeur du jeu à faire cette nouvelle version !

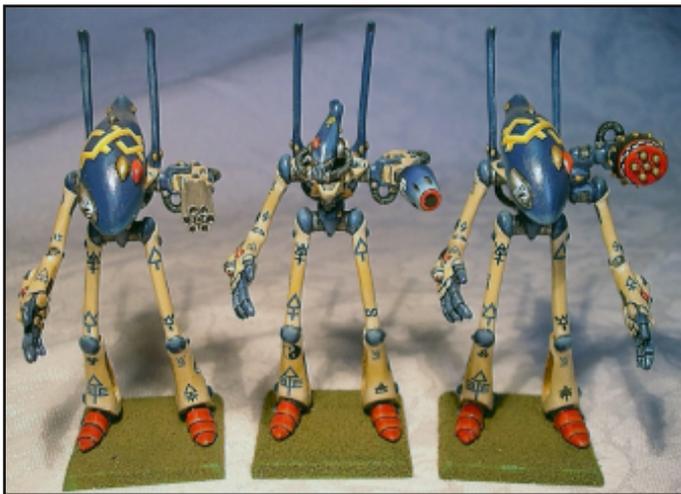
La V3, c'est la V2 mais en mieux

Bon rassurez-vous, il suffit de voir combien de joueurs continuent à jouer en V3 aujourd'hui pour se rendre compte que le titre est humoristique. Avant de transformer toutes nos armées, on a voulu voir ce qu'avait la V3 dans le ventre en dehors des contraintes ci-dessus.

La plupart des mécanismes les plus complexes du jeu ont été simplifiés ou même parfois purement et simplement supprimés, les concepteurs



cherchant à produire un jeu rapide et plus accessible. On voyait des armes qui avaient toutes la même portée, des figurines qui allaient toutes à la même vitesse, plus d'état d'alerte, plus de tirs soutenus, des grenades qui ne donnaient plus qu'une sauvegarde de couvert et qui devenaient incapable de blesser qui que ce soit (!!!), plus de fiche de véhicule qui sont remplacées par un tableau unique de dégâts superficiels / dégâts lourds, les tués qui pouvaient être enlevés parmi les figurines impossibles à toucher, la phase psychique réduite à sa plus simple expression, plus aucune règle particulière pour les armées à thèmes, les Orks qui perdent toute notion de clan et toute leur personnalité...



Warhammer 40,000 était vidé de sa substance. Des joueurs qui connaissaient ce jeu depuis plusieurs années, estimaient que cette simplification à outrance rendait le jeu inintéressant et décidaient de continuer à jouer avec les anciennes règles.

Ce qui nous séduit toujours aujourd'hui dans cette version

Paradoxalement, c'est la V3 qui a sauvé la V2 en en éloignant les joueurs qui cherchent à gagner à tous prix et à briller en tournoi. Enfin on pouvait jouer uniquement pour le plaisir, tester des trucs marrants qu'on n'aurait jamais essayés de peur de subir des échecs systématiques à chaque partie.

Ce qui nous séduit encore aujourd'hui est la richesse des règles, des situations et la profusion des possibilités. C'est justement cette complexité, cette liberté de jeu qui nous attire : on peut complètement customiser nos armées et notre façon de jouer selon notre personnalité et l'envie du moment. Presque toutes les unités sont différentes et la profusion d'équipement permet de jouer une même armée de multiples façons.

Parmi les règles, se mettre en état d'alerte est un vrai plus tactique. On peut, avec une unité de moindre coût, empêcher l'adversaire d'avancer vers une position sensible, à moins qu'il n'aime prendre des risques. Se cacher est aussi un bon stratagème : l'ennemi ne peut pas nous prendre pour cible sauf s'il parvient à nous détecter en s'approchant très près...

Si l'ennemi s'approche de trop, beaucoup d'unités de bases ont accès aux grenades. Gare à l'excès de confiance !



Les armées avancent à des vitesses différentes en fonction de leur espèce (humain, abhumain, Eldar, Tyranide, Ork, etc...) et à l'intérieur d'une même armée, certaines unités pourront se déplacer plus rapidement que d'autres. Que dire de la profusion d'armes de tir ou de corps à corps, chacune ayant ses propres caractéristiques de force, de portée, de dommages, celles qui ont un tir soutenu, celles qui utilisent différents types de munitions (Obus feu d'enfer, shurikens hurleur, lance-plasma lourd à basse ou haute énergie). Une multitude de grenades et de missiles permettent de varier les situations : grenades aveuglantes, à radiations, Vortex, à plasma, anti-

char, à fragmentation, hallucinogène, bubonique, P.E.M., à stase, chimique, bactériologique, ...

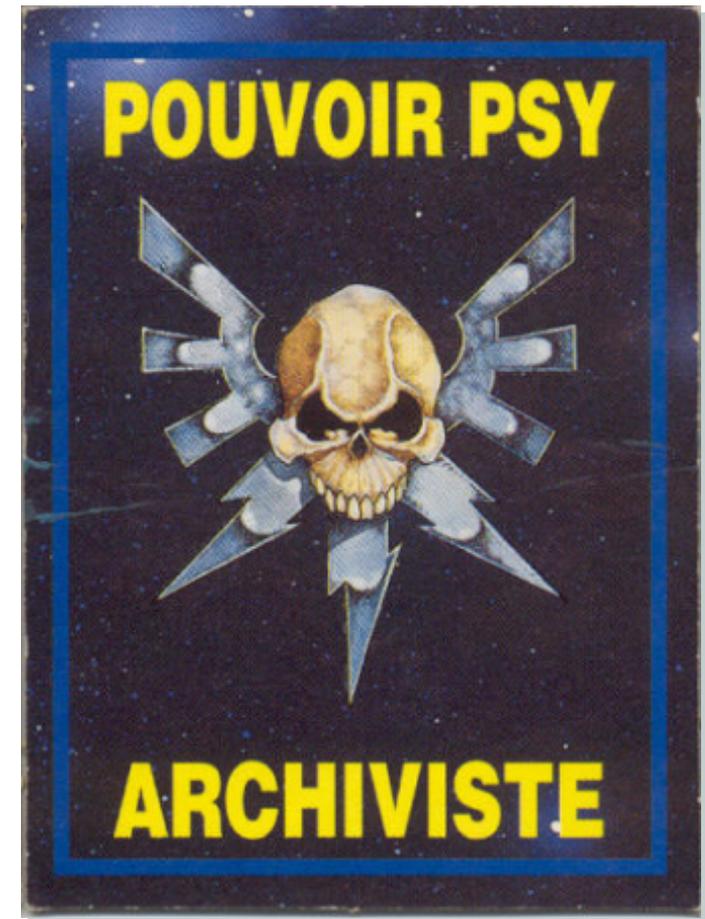
Les personnages sont de vrais héros et pas seulement des soldats améliorés, tout juste dignes de commander une escouade. À ce sujet, je souris encore en pensant à un Héro Space-Wolf de 450 pts dans une partie à 2.000 (soit ¼ des points d'armées investis dans un seul personnage), qui est resté planqué pendant toute une partie dans un bunker. Il n'a pas été tué car je l'ai tout simplement ignoré et me suis acharné sur le reste de son armée qui en était amoindrie... C'est au joueur de choisir de mettre tous ses œufs dans le même panier (une unité extrêmement chère dont la moindre perte sera fatale) ou au contraire de multiplier les unités bon marché et donc de multiplier les cibles potentielles pour l'adversaire.

La phase psychique est un jeu dans le jeu qui peut renverser une bataille de manière assez imprévisible pour les deux joueurs. Notamment, je n'ai jamais eu trop de chance avec l'attaque démoniaque contre mes psykers...

Oui mais encore, qu'est-ce qu'il y a en V2 qu'on ne trouve pas ailleurs ?

Une partie V2 est pleine de petites scènes parfois épiques qu'on a du mal à vivre dans les versions ultérieures plus standardisées, des actes héroïques ou extraordinaires dont on se rappelle pendant des années :

- Un simple Genestealer tyranide qui perce au corps à corps la coque électrifiée d'un char Impérial, le faisant exploser et envoie sa tourelle en l'air pour retomber sur l'unité QG ennemi et tue le commandant adverse.
- Un Archonte Eldar proche de la défaite totale, qui envoie une tempête psychique sur un Kulte de la vitesse Ork. Celui-ci est complètement désorienté, fonce dans n'importe quelle direction, percute un Karbonizator Ork dont le réservoir explose et tue tout le monde alentour.
- Des motojets Arlequins dont toutes les armes sont enrayées mais qui encerclent des Guerriers Squats. L'ancêtre vivant Squat lance un Dôme de force sur les motojets qui ne peuvent plus



avancer mais qui en profitent pour réparer toutes les armes pendant un tour, puis le Dôme qui s'effondre dès que la première motojet lui fonce dessus et toute l'escouade se retrouve prête à tirer...

- L'un de mes meilleurs souvenirs : un jeune joueur Ork qui lance une roquette pulsor, l'estimation et les dés la font atterrir en plein milieu de mon armée Eldar. Pour l'effet de l'onde sismique : double-6 : toutes les figurines dans un rayon de 30 cm sont jetées à terre pour deux

Warhammer 40K V2

tours, y compris le Seigneur Phénix Banshee que j'avais sorti pour l'occasion et en prime, un Dreadnought qui est détruit par les secousses qui lui brisent les jambes.

La V2 aujourd'hui

Beaucoup de joueurs ont leurs propres conventions ou « règles maisons » pour aménager des équipements ou des règles qu'on juge inadéquates pour un jeu ou les deux adversaires doivent s'amuser. Il est même possible de se passer complètement des règles de composition d'armée en scénarisant des parties où chacun essaye de remplir une mission avec ce que lui donne le scénario.



Il existe aussi une convention qui se tient chaque année dans le sud de la France avec les règles officielles de la V2. Il y a eu plusieurs conventions de ce type en région parisienne. Les joueurs sont toujours motivés et intéressés par cette version qui reste un jeu d'escarmouche plutôt qu'un jeu de bataille à grande échelle.

Si vous voulez approfondir vos connaissances sur l'univers de Warhammer 40,000 tel qu'il était décrit à l'époque de la V2, vous pouvez visiter le fabuleux site de TARAN.

Il est toujours possible de rencontrer quelqu'un pour s'initier à cette version. Pour ceux qui voudraient rencontrer ces grands enfants qui jouent encore aux petits soldats dans le seul but de passer un bon moment, vous les trouverez aux adresses ci-contre.

++ Gandahar ++



V2-list Yahoo!
<https://fr.groups.yahoo.com/neo/groups/Wh40kV2/info>

Forum Warmania
(sous-forum "Warhammer 40k- Anciennes Versions")
<http://www.warmaniaforum.com>

TARAN
<http://taran.pagesperso-orange.fr>

Temple, Evadés, Khalimans

des figurines et profils d'exception !

par Alchemist Miniatures

> Alkemy the game

<http://alkemy-the-game.com>

**Officiel
Editeur**

3 figurines viennent de sortir pour le jeu de figurines Alkemy. L'hospitalier du Temple des Complies, Am'n Ayassarr, l'Ifrit Pyritin et Ibrahim Ibn Suleman. Nous allons vous conter l'histoire de chacun et ce qu'ils vont vous apporter sur la table de jeu...

L'hospitalier du Temple des Complies (Temple)

Carnets personnels de Chahida bint Sorhna – y khal, cycle 1372

Depuis quelques sélènes, les sœurs font état d'une augmentation de fréquence de templiers aux frontières entre Avalon et l'empire de la Triade. Un groupe m'intrigue particulièrement, différent de ces guerriers d'élite habituellement

croisés avec les escouades avaloniennes. Il s'agit d'une sorte de soigneur, vraisemblablement originaire d'un de leurs monastères retirés. Les maigres témoignages recueillis parlent d'un soldat du temple qui possède à la fois les qualités martiales de ses frères et les techniques de soin d'un prêtre avalonien...

Aux dires des sœurs qui ont rêvé d'eux, ces hommes ne possèdent pourtant pas de compétence alchimique particulière, mais ont une affinité très étrange avec les fluides vitaux qui leur permet d'endosser leur rôle de soigneur. Mes visions à leur sujet sont fortement entravées par la présence de l'Arbre-sangsue à leurs côtés mais, parmi les différents avènements possibles en Avalon, il en est un grand nombre où ils jouent un rôle non-négligeable.

Le rapprochement que nous établissons actuellement avec les templiers sera réellement bénéfique à une meilleure connaissance de leurs capacités.

L'hospitalier peut être seulement recruté dans la sous-faction Avalonienne, le Temple. Au côté de Lotharius, des Novices du Temple et du Templier, il va apporter un soutien offensif et pourra soigner.



Avec un COMBAT de 5 et une belle table de DOMMAGES, il n'a rien à envier aux autres profils du Temple.

La compétence Sans Peur lui permettra d'attaquer des figurines effrayantes sans crainte, il ne sera pas soumis à réussir le jet d'ESPRIT pour ne pas être effrayé. La compétence Sans Faille lui permettra, lorsqu'il joue une CC (Carte de Combat) Parade, de faire relancer les dés de son adversaire si ceux-ci sont trop élevés.

**Alchemist
Miniatures**

La particularité du profil sont ses points de vie, 5 PV blancs et la compétence Imposition des mains. Il pourra venir se mettre au contact d'un ami et le soigner, et ce, gratuitement 1 fois par tour. Il soigne la figurine amie par tranche de 2 PV et il perd en retour 1 PV. Il ne peut utiliser cette compétence que lorsqu'il est en état indemne (PV blanc).

Avec ses 3 PA (Points d'Action), il est vraiment à redouter et il est très versatile sur la table de jeu.

Il va pouvoir être un redoutable combattant, jouer les scénarios et il pourra soigner ses amis durant la partie.

Pour 35 points, c'est un profil qui apporte un réel soutien aux profils du Temple.

Liste Blitz à 165 points

- Lotharius du Temple des Vêpres
- 3 Novices du Temple
- 1 Templier Avalonien
- Hospitalier du Temple des Complies.

Am'n Ayassarr, l'Ifrith Pyrethine

(Evadés du Pénitencier de la Dent)

Carnets personnels de Chahida bint Sorhna – èrkhal, cycle 1371

Il est réapparu, et de quelle manière ! Le pénitencier de la Dent a été totalement ravagé par son apparition. Le feu se déclenche à chacun de ses pas et il sème la mort derrière lui.

La petite Ilhem n'arrive plus à trouver le repos, elle se reproche de lui avoir ouvert la porte. J'ai beau lui expliquer qu'elle ne lui a ouvert aucune porte, que c'est elle la porte que l'ifrit a fracturée, rien n'y fait.

J'ai appris le nom de cet ifrit, Am'n Ayassarr. C'est un puissant esprit du feu qui se nourrit de la puissance des sœurs qui l'entourent. Malheureusement, connaître son nom est bien insuffisant pour réussir à le contenir et les sœurs que j'ai dépêchées pour l'arrêter n'ont rien pu faire. Une seule d'entre-elles est revenue à Hammarat, réellement aveugle.

J'ai bien peur d'être obligée de faire appel aux Robes Lisses pour réussir à réparer nos erreurs...

Ibrahim ibn Suleman s'est mis en chasse de cet ifrit. Il a reconnu en lui celui qui a autrefois détruit sa famille. Il faut que je recueille et analyse les visions qui les concerne. Je ne sais encore ce qu'il en adviendra, mais Hammarat est sûre pour le moment.

Am'n Ayassarr est tout simplement impressionnant. Il ne redoute personne sur la table de jeu et il vaut mieux passer son chemin si vous n'êtes pas en mesure de l'affronter.



Avec une ligne de vie exceptionnelle (6 PV blancs - 3 jaunes - 3 rouges), il résistera aux assauts de l'adversaire. 8 en ESprit, 4 en REFlexes, un incroyable 7 en COMbat, 10 en DEFense et des mouvements dignes des khalimans, une table de DOMmages au-dessus de la normale, 4 PA, l'Ifrith Pyrithin est un profil exceptionnel. Comptez logiquement 53 points pour le recruter..

Effrayant : il est Effrayant (15), c'est à dire que la figurine qui sera chargée ou qui voudra le charger

devra passer un réussir un jet d'ESprit. Elle devra additionner son score d'ESprit avec 2 dés de son état de santé et réussir à faire au moins 15, sinon, elle aura 1 dé malus à tous ses jets tant qu'elle sera en combat avec l'Ifrith.

Feinte : avec un très haut score de COMbat (7), il pourra jouer des CC Parade en toute sécurité pour éviter d'être blessé, et il pourra en plus contre-attaquer s'il fait 3 points de plus que son adversaire. De plus, avec la compétence Feinte, il

pourra remplacer la CC Parade par la CC Inactif si son adversaire veut bluffer pour lui faire perdre 1 PA en jouant la CC Inactif (si les 2 figurines jouent une CC Inactif, l'activation de la figurine active s'arrête et l'adversaire prend la main).

Evadés : il fait parti des évadés et se moque de l'Immunité Diplomatique d'Araoui ou du Kabircheikh Hakim.

Nécrose Alchimique : sur la table, il va être un poison pour les alchimistes. Ils devront dépenser 1 composant supplémentaire pour préparer leurs formules. Si l'Ifrith est au contact d'un alchimiste, il pourra se soigner en dépensant 1 PA. Il se soignera de 2 points de vie en supprimant 2 pierres de l'alchimiste. À chaque fin de tour, la Nécrose Alchimique fera perdre 1 point de vie à l'Ifrith.

Explosion Alchimique : sur sa table de DOM, il y a 2 combinaisons de symbole qui vont déclencher l'Explosion Alchimique. Toutes les figurines se trouvant à 2 pouces ou moins de lui prendront 2 DOMmages et les figurines se trouvant entre 2 à 4 pouces de lui prendront 1 DOMmage. Au cours du jeu, vous pourrez plus ou moins maîtriser quand déclencher l'Explosion, en fonction de la CC jouée (décalage à gauche pour la CC rapide ou décalé à droite pour la CC Brutale) et en fonction du nombre de dés jetés (si vous jetez 3 dés, vous aurez plus de chance de choisir les symboles pour éviter ou déclencher l'Explosion). Revers de la médaille, les figurines amies sont aussi touchées par l'Explosion, c'est pourquoi il faudra jouer finement en éloignant vos figurines de l'Ifrith ou en



déclenchant l'Explosion au bon moment dans la partie afin de toucher le maximum de figurines adverses sans toucher les vôtres....

53 points, c'est beaucoup dans une liste blitz à 180 points, mais Am'n Ayassarr peut vraiment faire basculer la partie à tout moment et bien utilisé, il sera redoutable sur la table de jeu.

Liste Blitz à 178 points

- Am'n Ayassarr
- 2 Bagnards de la dent
- 2 Ecorcheuses Khalid
- 1 étrangleur Suleman



Ibrahim Ibn Suleman

(République Khalimane)

Carnets personnels de Chahida bint Sorhna – s nauri, cycle 1368

L'ancien cadî de Th'Mhénic qui avait été un temps soupçonné du meurtre de ses femmes et de ses enfants vient de réapparaître après trois sélènes d'absence. Mes dernières notes le concernant remontent à la sélène de s nnaas (formation de qaniss aboutie et départ seul pour l'Asfar). Les sœurs évocatrices de Sach'r Gariba m'ont fait parvenir une missive qui indique qu'un grand

Suleman du nom d'Ibrahim a fait une halte de quelques nuits dans leur ermitage. Les sœurs ont été impressionnées par le calme et la fermeté de ce qaniss. Il affiche une réelle fermeté et leur a prodigué de nombreux conseils pour se protéger des ifrits qui parcourent les Jaabal où elles demeurent.

Les propos d'Ibrahim étaient sans équivoque. Las de chercher celui qui a détruit sa famille, il remonte vers le nord afin de venir en aide aux plus faibles. Il a juré sur sa hache de rendre la justice à ceux qui se sentent incompris ou opprimés.

Il faudra le surveiller de près pour l'empêcher de devenir un fanatique incontrôlable...

Ibrahim Ibn Suleman est le héros Khaliman attendu depuis la sortie de Génésis, et vous allez comprendre pourquoi...

Une ligne de vie des plus correctes, Ibrahim est le héros combattant de la République Khalimane. 5 en REFlexe, 6 en COMbat, 12 en DEFense, une table de DOMmages plus forte que la normale, il est clairement orienté pour le combat.

Sans Peur : au même titre que l'Hospitalier, Ibrahim ne craint pas les figurines effrayantes.

Allonge : Ibrahim n'a pas besoin d'être au contact pour combattre, il peut venir se placer à 1 pouce ou moins d'un adversaire pour le combattre. Si son adversaire ne possède pas lui-même cette compétence, il ne pourra pas blesser Ibrahim. Ibrahim pourra même venir charger plusieurs figurines regroupées.

Enchaînement : doté d'une belle table de DOMmages, Ibrahim pourra utiliser l'enchaînement. Lorsqu'il touchera une figurine, il pourra relancer immédiatement 2 dés pour toucher à nouveau, avant que son adversaire ne réagisse si Ibrahim frappe en premier (lorsque 2 figurines combattent et jouent chacune une CC d'Attaque, elles font d'abord un jet de REflexes en opposition pour savoir qui frappe en premier). Ainsi, il est tout à fait possible qu'Ibrahim fasse entre 7 à 9 DOMmages en 1 seul PA utilisé.

Coup Brutal : c'est un peu la botte secrète d'Ibrahim qu'il pourra utiliser une fois par tour. Si une figurine vient le charger, il pourra la repousser d'1 pouce complet lorsqu'Ibrahim utilise une CC Brutale. Il ne pourra par contre pas jouer l'Enchaînement s'il décide d'utiliser le Coup Brutal.

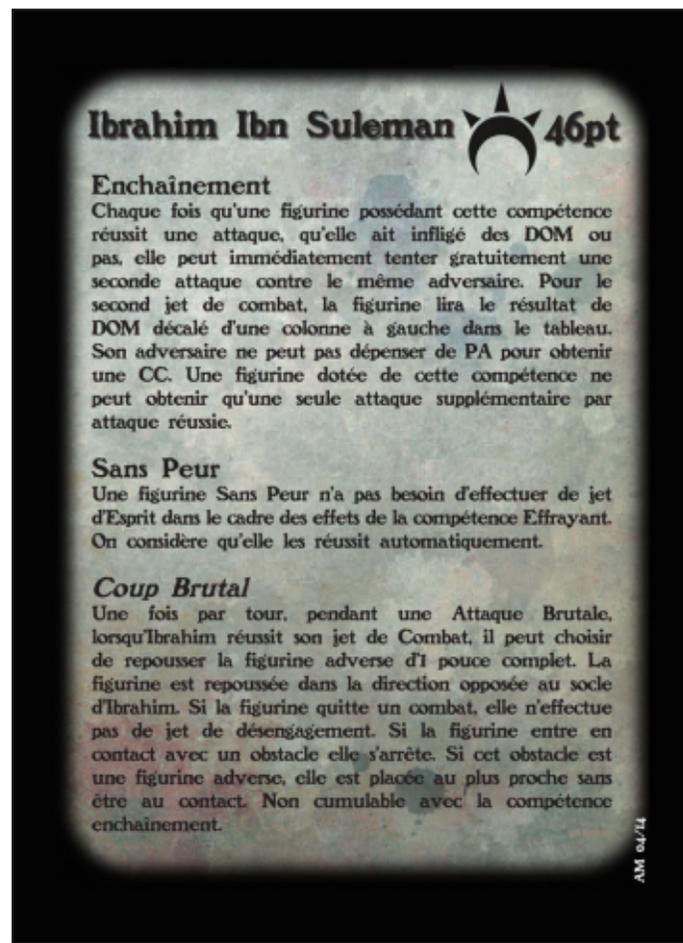
Cette compétence peut se révéler très utile pour repousser une figurine qui voudrait contrôler une borne, crocheter un coffre, activer une machine, etc. ou tout simplement pour préserver Ibrahim

d'une mort certaine si l'adversaire attaquait à nouveau.

46 points pour 3 PA, c'est évidemment assez cher, mais c'est le prix à payer pour recruter l'incroyable Ibrahim Ibn Suleman.

Liste Bliz à 180 points

- Ibrahim Ibn Suleman
- Oracle Sorhna
- 2 jarayas Malikh
- 2 ghulams Suleman



Ces 3 figurines ont été sculptées par Olivier Bredy <http://olivier.bredy.free.fr>

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

Furie

Postures et combats

par Whispe

> Furie

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

**Officiel
Editeur**

De la gestion des Postures de Combats et des Profils...

Dans Furie, les combattants ne disposent pas de valeurs définissant leur qualité martiale. Certains ont certes des compétences améliorant leur résultats de jets d'AC ou leur accordant des relances, mais dans tous les cas, un groupe de caractéristiques physique détermine cette habileté.

Selon les circonstances, le moindre bonus peut avoir une importance majeure.

Les caractéristiques rentrant principalement en compte sont les Reflexes, l'Action de Combat et la Défense. La Puissance, la Protection et la Volonté influent dans une moindre mesure selon la situation.



Vous allez donc pouvoir moduler le profil de votre combattant en fonction de la situation.

Pour une vision plus concrète, je vais prendre le cas d'Archasis, l'officier Esialdesien.

Ses Caractéristiques sont les suivantes :

Archasis (50pts)

Impact 2

Encaissement 2

Rang d'officier 2

Points de vie 10

Mouvement 10

Reflexes 4

Action de Combat 1

Puissance 3

Défense 4

Protection 4

Volonté 2

Vous trouverez page suivante un récapitulatif des postures de combat.

ARCHASIS

Impact 10
Reflexes 4
Action de Combat 2
Puissance 1
Défense 3
Protection 4
Volonté 4

12 E2
PV 10 (2 red)
-2 DEF / -2 JAC

Discipliné, Overdrive
Furie : Frappe du Chacal
+1 PUI et +2 au jet d'AC

© 2013 Whispe Editions
50 OFFICIER 2

Posture de Combat	Malus	Bonus
Normale	0	0
Rapide	-2 au jet d'AC	+1 aux Reflexes
Frappe ciblée	-2 aux Reflexes	+1 au jet d'AC
Offensive	-1 AC	+2 Défense
Défensive	-3 à la Défense	+1 AC

Basiquement, Archasis pourrait donc s'octroyer :

* +2 aux Résultats de ses Attaques (jets d'AC) en réduisant ses réflexes à 0

* Gagner une Action de Combat supplémentaire en réduisant sa défense à 1 . (Sachant qu'avec des Reflexes de 4 il aura l'initiative contre bon nombre de combattants)

* Obtenir une Défense de 6 en sacrifiant son Action de combat du tour.

Sa Protection de 4 rend cependant risqué l'utilisation d'une posture offensive contre des combattants dotés d'une grosse Puissance.

En combinant judicieusement les circonstances (Charge, Overdrive, Furie) vous avez un combattant qui devient une machine de guerre et justifie largement son coût conséquent de 50 points de Patrouille.

Dans le cas suivant, en charge, les Reflexes d'Archasis passeraient à 7 (la charge octroie un

bonus de +3 aux reflexes et de +1 au jet d'AC). Ainsi en Overdrive pendant la charge, il basculerait à 9 en reflexes, aurait un bonus de base de +2 sur sa première AC. En « frappe ciblée » et en réduisant ses Reflexes à 1 , il obtiendrait ainsi une AC de Puissance 4 avec un Bonus de +6 au jet de dé.

Combiné avec sa Furie, cela offre le luxe de mettre une attaque à +8 le tout avec une Puissance de 5.

Bien entendu, ce type de situation est difficile à obtenir et circonstancielle. Elle impliquerait de nombreuses manœuvres tactiques et quelques sacrifices pour être obtenue.

De la Gestion des Combats

Lors de la phase de corps à corps, une fois les mêlées séparées, les combats sont résolus en 3 étapes :

- Choix des postures de combats, en alterné. Cette phase peut varier en fonction de celui qui choisira en premier sa posture. Dans tous les cas rappelez-vous qu'en cas de surnombre, vous aurez l'avantage d'avoir une à plusieurs figurines qui donneront leurs postures après leur adversaire.

- Positionnement des AC sur les diverses cibles. Pour une gestion plus aisée, placez vos dés près du combattant ciblé, la face correspondant au rang d'initiative auquel votre combattant devra agir. En effet, les Reflexes pouvant varier selon la

cible (si elle a été chargée ou non) et la posture choisie. N'oubliez pas qu'une posture est choisie pour l'intégralité du tour, mais que les bonus apportés peuvent varier selon le combattant ciblé. En effet, concernant la « frappe ciblée », le bonus est lié aux Reflexes contre le combattant désigné.



- Résolution des AC, en fonction de l'ordre des Reflexes du plus haut au plus bas. Un même combattant qui attribue ses AC à plusieurs cibles peut parfois agir à de rangs de Reflexes différents, si l'une des cibles a été chargée par exemple.

En cas d'égalité de Reflexes, le combattant qui a engagé le combat lors du tour en cours frappe avant son adversaire. Dans les autres cas de Reflexes, les frappes sont simultanées et on applique donc les effets en même temps, une petite posture de « Frappe Rapide » pouvant



parfois permettre de « voler » une égalité, ou d'éviter de se retrouver sur la défensive face à un adversaire létal.

Estimation des Risques

Pour estimer plus aisément la viabilité d'un combattant face à un autre en combat au corps à corps, n'hésitez pas à prendre en compte sa « défense globale ». Par « défense globale », on entend la somme entre sa Défense et sa Protection. La défense globale « moyenne » est de 7, cela vous permettra d'estimer les risques que peut avoir un combattant de mourir face à son adversaire et de vous adapter à ce risque. Par exemple, avec une défense globale de 7, un combattant disposant d'une Puissance de 3 et n'ayant aucun bonus/malus à l'AC pourra au mieux vous faire perdre 8 PV, et ce sur un 10 (qui compte comme un 12 en jeu).

En terme de composition d'armée, une prise en compte des PV, du nombre d'AC et de la Défense Moyenne et Puissance moyenne de votre patrouille présente donc une importance conséquente.

En espérant que ces petits points de détails faciliteront votre appréhension des combats et des possibilités de vos combattants !



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

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

Whispe

<i>MR</i>	<i>Résultat du jet d'AC (D10 + Modificateurs)</i>															
<i>Défense de la cible.</i>		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1
	0	E	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1
	1	E	E	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	+1
	2	E	E	E	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	+1
	3	E	E	E	E	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
	4	E	E	E	E	E	1	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
	5	E	E	E	E	E	E	1	2	3	4	5	6	7	8	+1
	6	E	1	2	3	4	5	6	7	+1						
	7	E	1	2	3	4	5	6	+1							
8	E	E	E	E	E	E	E	E	E	1	2	3	4	5	+1	

Tableau des Marges de Réussite.

<i>Modificateur aux dégâts</i>	<i>Puissance de l'attaquant</i>										
<i>Protection du Défenseur</i>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
	2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
	3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
	4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
	5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
	6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4
	7	-6	-5	-5	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
	8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2
	9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1
	10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0

Modificateur aux dégâts.

$MR + \text{Modificateur aux dégâts} = \text{Points de vie perdus par la victime de l'AC.}$

Récapitulatif des postures de combat : Les bonus/Malus sont cumulables sur une même posture (par exemple , si vous souhaitez obtenir +2 AC en offensive, vous subirez un malus de -6 en DEF. On ne peut pas descendre une caractéristique en dessous de 0 de cette manière (Donc -10 pour L'AC en rapide, le jet se faisant sur 1D10).

<i>Posture de combat</i>	<i>Malus</i>	<i>Bonus</i>
Normale	0	0
Rapide	-2 jet d'AC	+1 Ref
Frappe Ciblée	-2 Ref	+1 jet d'AC
Offensive	-3 Def	+1 AC
Defensive	-1 AC	+2 Def

... And One for All !

Que résonne la poudre !

par Mehapito

> Au bord du fleuve

<http://auborddufleuve.canalblog.com>

À la lecture du blogurizine précédent, vous avez testé, joué, choppé le coup pour les dés de bluff, les activations stoppées et reprises, les duels. Vous en redemandez, mais cette fois vous aimeriez bien pouvoir utiliser vos armes à feu. Allons-y !

Le principe qui doit nous guider pour développer de nouvelles règles reste le principe de base du jeu : avec One for All, la vie c'est du cinéma !



Jouer des figurines avec des armes à feu

Qu'est-ce qu'une arme à feu ? C'est juste un truc pour tuer l'adversaire, éventuellement le blesser si on pense avoir besoin de lui pour la suite... Rien de bien différent donc de n'importe qu'elle épée/hache/hallebarde. Sauf que là, on a deux paramètres supplémentaires à gérer : la distance et le chargeur.

Réglons le problème de la distance : avec O4A, on est toujours à portée de tir. Franchement, dans quel film a-t-on vu un héros se demander s'il est à la bonne distance pour tirer ?

Et pour recharger alors ? Le seul intérêt à recharger son arme, c'est bien évidemment de marquer une petite pause pour embrasser la James Bond Girl de passage. À O4A, c'est pareil, on ne recharge son arme que pour le plaisir d'effectuer une petite action de bluff et de gagner un dé de bluff supplémentaire.

Évidemment, si vous jouez dans une ambiance particulière (pirates, old west, Révolution Française...), il peut toujours être tentant d'utiliser des marqueurs pour limiter les munitions. Mais les marqueurs, ça devient vite fatiguant pour un jeu qui se veut rapide et apéritif...

Bon alors, je dis que ma fig' tire et c'est tout ?

Ben oui, puisque une action réussit toujours. Mais son effet dépendra forcément de l'adversaire.

Dans le cas d'un Tir contre un autre tireur, il s'agit d'un duel classique. L'attaquant jette autant de dés que sa réserve de bluff plus sa Valeur, le défenseur jette autant de dés que sa Valeur. Celui qui obtient le résultat le plus haut l'emporte et se reporte sur le tableau des duels pour y lire le résultat. Une égalité est toujours considérée comme favorable à l'attaquant.

Dans le cas d'un Tir contre une figurine qui n'a pas d'arme de tir : c'est tout bon pour le tireur ! On considère le tir comme un duel, mais le défenseur ne peut pas infliger de dommages au tireur. Si le défenseur remporte le duel, il a simplement bougé au bon moment et réussi à éviter la balle.

Attention : avec les armes de tir, l'effet "repoussé" devient "à couvert". La figurine doit rejoindre l'abri le plus proche.



Dans Main Street, Brown Jack (Valeur 3) a défié Black Sam (Val 3). Après l'avoir traité de Bloody bastard (1 dé de bluff) sans effet, il tire (3+1 dés) : 4/5/3/5

Black Sam tire simultanément (3 dés) : 3/5/2

L'égalité profite à Brown Jack qui obtient une touche : Black Sam va chercher un abri dans la ruelle la plus proche.

Et les lignes de vue alors ?

Est-ce que Clint a jamais été gêné par une branche d'arbre ou même un mur ?

Dans le cas où votre figurine souhaite tirer sur une figurine à couvert, considérez le tir comme une action de bluff. Puis retirez un dé par obstacle (ou par unité d'épaisseur de l'obstacle) et lisez le résultat sur le tableau des actions de bluff.

Euh... tu veux dire qu'on peut tirer à travers un mur blindé ?

Mettez-vous d'accord avant la partie sur les obstacles qui seront "réellement" bloquants. Ceux-là ne pourront être traversés qu'avec le jet d'un seul dé. (Une figurine pourra donc toujours tenter de tirer à travers un mur blindé, mais avec un seul dé en action de bluff, c'est beau le cinéma !)



Black Sam s'est réfugié derrière l'angle du barbier (seule son arme dépasse légèrement), mais Brown Jack continue à tirer.

Cette fois, il s'agit d'une action de bluff : Jack a deux dés (1 dé de réserve + 1 dé pour cette action), mais en perd un à cause de l'obstacle : 4 Sam lance 3 dés (Val 3) pour résister : 2/4/5.

Jack a raté son tir, mais il ne subit pas de tir en retour.

Mais si l'obstacle est une autre figurine ?

Là c'est encore plus drôle ! Si la cible est touchée, ça veut dire que la figurine/obstacle a été traversée par le tir et reçoit automatiquement une blessure. Si la cible n'est pas touchée, c'est alors la figurine/obstacle qui devient la cible et effectue son jet de dé, le jet initial du tireur est conservé.

Là encore, on se reporte au tableau des actions de bluff et, en cas de victoire, la cible ne peut pas infliger de dommages à la figurine active.

Et les bonus alors ?

Aucun bonus n'est accordé pour une distance courte, un tir d'au-dessus ou un soutien de tir. Faut pas exagérer non plus !

Des bonus sont, par contre, accordés à certaines armes.

- Arme tirant en rafales : +1 dé
- Arme lourde : +1 au meilleur dé (cumulable avec le +1 dû à un 6 supplémentaire)
- Arme à effet de balayage de zone (lance-flamme, électricité, plasma...) : offre la possibilité de soutien (+1) à un tireur allié.





Le capitaine Vermorel, surpris par l'arrivée d'autochtones, ordonne un tir de fusil-mitrailleur. Les bifins (Val 2) prennent position (action de bluff : 2), puis prennent le temps de viser (nouvelle action de bluff : 5/2). Enfin, ils tirent sur le chef des pygmées sans arme de tir (duel sans réponse, les lâches !), 2 dés de bluff + 2 dés de Val + 1 dé bonus : 4/5/4/3/2. Le chef pygmée réagit avec ses 3 dés de Val : 5/6/4. Le pygmée gagne le duel, mais n'inflige aucune blessure en retour.

Jouer avec des armes de tir sans poudre

On étudiera ici le cas de figure où des armes de tir sans poudre (arc, sagaie, fronde...) s'opposent à des armes à feu.

Dans le cas où les différents opposants sont tous armés d'armes sans poudre, on joue comme dans le cas précédent.

- Opposées à des armes à feu, les armes sans poudre ne provoquent pas l'effet "à couvert".
- Les figurines armées d'armes de tir sans poudre de même type évoluent comme un groupe et tirent ensemble sur la même cible, offrant un bonus d'un dé pour chaque tireur en plus du premier.
- Chaque figurine individuelle du groupe des tireurs sans poudre subit les effets éventuels des touches : ils vont tous "à couvert", subissent tous une blessure, etc.



a- Surgissant des fourrés (action de bluff), des tireurs de sarbacane (Val 2) s'en prennent au capitaine Vermorel (Val 4).

Les tireurs de sarbacane sont trois, ils lancent 5 dés (1 réserve de bluff + 2 de Val + 2 tireurs suppl) : 5/1/6/3/4.

Le capitaine Vermorel riposte d'un tir de pistolet (4 dés de Val) : 3/2/4/4.

La différence est de 2 (6-4), Vermorel recule et subit une blessure ! Mais c'est à lui de jouer (les tireurs ont fait 1).

b- Vermorel fait feu sur les tireurs (4 dés de Val) : 2/6/6/4.

Les tireurs de sarbacane tirent en réponse (2 dés de val + 2 dés tireurs suppl) : 3/4/3/2.

La différence est de 3 (6+1-4) en faveur de Vermorel : les tireurs de sarbacane courent se réfugier dans les herbes hautes, subissent une blessure et sont désarmés...

Adaptons tout ça maintenant à deux univers particuliers...

One for Z

Seuls quelques papiers volaient encore dans la ville désertée. De la fenêtre du premier étage, ils virent les zombies s'approcher...

Les rescapés sont les seuls à porter des armes à feu. Il y a autant d'armes "de base" que de rescapés (si vous souhaitez par exemple prendre un lance-flamme pour un rescapé, un autre ne devra être armé que d'une arme blanche).

Ils partent du centre d'une table bien dense et doivent sortir ensemble de la table.

Chaque rescapé tué donne sa Val en points de victoire aux zombies ; les rescapés qui sortent ensemble de la table gagnent leur Val en points de victoire ; un rescapé qui sort seul de la table ne donne de point de victoire à aucun joueur.

One for All !

Les zombies sont répartis en autant de groupes qu'il y a de rescapés, sur les différents bords de la table. Chaque groupe est constitué de $1d5+1$ zombies ($1d6$ avec un résultat minimum de 2).

Chaque groupe de zombie reste solidaire et est de Valeur $1+\frac{1}{2}$ par zombie (arrondi inférieur, un groupe de 5 zombies est donc de Valeur 3).



Fred et Sammy affrontent un groupe de 4 zombies (Val 3)

Les zombies ne se mettent jamais "à couvert", ni ne sont repoussés. À la place de cet effet, on retire un zombie du groupe. Lorsque le groupe se limite à 2 zombies, la première touche est sans effet.

Tous les autres effets s'appliquent au groupe entier.

Les zombies n'ont droit qu'à une seule action de bluff : le Beuarhhhh, bruit particulièrement effrayant qui leur offre +1 au résultat du dé de bluff.

À chaque tir d'un rescapé, un groupe de $1d6-2$ (on ignore les résultats de 1 à 3) zombies entre sur le bord de table désigné par un dé de dispersion.



Fred a réussi son tir et l'un des zombies a disparu. Il jette un dé, résultat 4, et un groupe de 2 zombies apparaît. Le dé de dispersion indique qu'ils sortent du bâtiment de gauche.

Deux groupes à moins de 2" l'un de l'autre fusionnent en un seul groupe.

Un groupe de zombies reste à dévorer un rescapé tué un nombre de tours égal à la Valeur du repas.



Le pauvre Pedro (Val 3) s'est fait tuer par les zombies. Vera et Daphné profitent de leurs trois tours de repas pour rejoindre discrètement Scooby...



The Force for All

Je me limiterai ici à deux points particuliers de cet univers très riche.

Lorsqu'ils sont à moins d'un pouce, les tireurs lasers se soutiennent les uns les autres s'ils ont une ligne de vue sans couvert, même partiel. Un soutien apporte un dé supplémentaire.



Sur une lune minière de la Frange, les soldats impériaux veulent déloger quelques contrebandiers.

Le soldat central (Val 2) tire sur l'un des contrebandiers. Il a le soutien de ses deux camarades et lance donc 4 dés.

Le contrebandier-cible (Val 2) a trois compagnons armés de lasers, mais l'un d'eux n'a pas de ligne de vue, il n'aura donc que 2 soutiens et lancera également 4 dés.

Celui qui maîtrise la Force (Jedi ou Sith) peut choisir le résultat de l'un de ses dés.

Par ailleurs, s'il possède un sabre-laser, il peut l'utiliser pour renvoyer le tir d'un ennemi et, donc, répondre à un duel même s'il ne possède pas de tir laser.



Le contrebandier (Val2) saute par dessus les cristaux (1 dé de bluff), puis tire sur le Sith (Val4). Aucun ne bénéficie de soutien.

Le contrebandier lance 3 dés (2 de Val et un de sa réserve de bluff) : 3/5/5

Le Sith n'a pas d'arme de tir, mais un sabre-laser, il lance 3 dés (Val) : 2/4/5 et choisit 6 pour son quatrième dé. Il remporte le combat et oblige le contrebandier à se mettre "à couvert".

Le Sith ne pourra par contre pas tirer lorsque son tour viendra, mais n'hésitera pas à se jeter sur le contrebandier pour l'éliminer de sa lame-laser !

Voilà un petit tour des possibilités de O4A avec les armes à feu. A vous d'adapter ensuite tout ceci à votre univers préféré.

Vous souhaitez aussi des règles de magie et un wagon de règles spéciales ? C'est possible, essayez donc Song of Blades & Heroes !

Mehapito



L'ancien champ de bataille

Scénario DeepWars, format 300 à 800 pts

par l'équipe Cortizone Games

> Cortizone Games

<http://www.cortizone-games.com>

**Officiel
Editeur**

Ce scénario prend place sur les fonds marins, vos Warbandes ont découvert une zone de forêt de coraux abritant d'anciennes ruines et partent à l'exploration.

Cette fois, ils sont tombés sur ce qui semble être un ancien champ de bataille, il y a de nombreuses armes qui jonchent le sol mais il faut être futé pour les utiliser d'autant plus qu'elles sont déchargées pour la plupart.

Qu'à cela ne tienne vous avez des Scientifiques dans votre équipe et la Warbande ennemie qui approche fera une parfaite cible pour entraîner vos soldats au maniement de ces armes redoutables. Vous n'allez pas laisser passer ça !

Le Champ de Bataille

Ce scénario est pensé pour jouer avec les starters et autant de compléments que vous le souhaitez. La surface moyenne, si vous jouez avec une des

trois versions possibles des starters (soit entre 350 et 450 points environ), devrait idéalement faire 60X60 cm pour une partie rapide. La surface conseillée pour les parties plus importante est d'1X1 m. Mais DeepWars est avant tout votre jeu et vous verrez que vous pouvez facilement adapter la taille de vos tables à votre envie.

Avant tout chose, lancez 1D6 par joueur. Le joueur avec le plus haut résultat choisit si il est Attaquant ou Défenseur.

Objectif du scénario

Ramasser un maximum d'artefact ou emparez vous de ceux qui traînent sur les cadavres de vos adversaires. Mais il a aussi été décidé de tester ces armes de récupération sur place. Toute Warbande doit inclure au moins 1 Scientifique. Il est conseillé de prendre quelques modèles avec la capacité Ether Tech (2) supplémentaires si vous le pouvez. Avant d'être opérationnelles, les Armes Artefacts nécessitent les compétences d'un Scientifique ou Mécanicien de Niveau (2) minimum et il faudra également que ce dernier dispose d'un Cristal Ethéré pour pouvoir mettre en route l'arme et permettre à toute figurine assez intelligente (Ether Tech 2) de l'utiliser (ceci comprend les Constructs et modèles Artificiels).



Mise en place

Vous aurez besoin de 6 Marqueurs Objectifs ou 6 caisses représentant les Artefacts à récupérer. Et vous devrez recouvrir la table avec 6 éléments de décors formant des couverts tactiques.

Le Décor

Le décor doit représenter les fonds marins, quelques plantes d'aquarium et autres rochers peuvent suffire, idéalement, placer aussi quelques ruines. Il peut être amusant pour ce scénario de placer quelques objectifs dans des tonneaux flottant dans l'eau. Dans tous les cas c'est le Défenseur qui va placer le décor en premier et c'est aussi lui qui prendra possession des lieux en premier durant la phase de déploiement.

Le Défenseur place jusqu'à 6 éléments de décors à une règle Courte minimum de distance les uns des autres. Si vous n'avez que des petits éléments vous pouvez en rajouter et également les regrouper sur une zone, ainsi vous traiterez celle-ci comme du terrain difficile avec des couverts tactiques. Le Défenseur peut également choisir de placer des créatures

sauvages, à raison d'une par élément de décor en moins. Les profils des différents types de créatures sauvages se trouvent dans le livret VF disponible sur le site officiel Cortizone Games.

L'attaquant va placer 6 marqueurs d'objectifs sur la table à une Réglette Moyenne les uns des autres et à une Réglette Moyenne des bords de tables. Si vous jouez sur une grande surface, vous pouvez ajouter jusqu'à 4 objectifs. Vous devez placer 1 objectif par élément de décor à une distance d'une réglette Courte maximum de ce décor. S'il y a plus d'objectifs que de décors respectez simplement les règles initiales de placement

Déploiement

Attaquant

Vous ne déployez pas vos modèles mais vous jouerez obligatoirement en premier lors du premier tour.



Durant le premier tour de jeu, avant d'activer vos modèles, jetez 1 D6. Attribuez un côté de table à chaque résultat de dé (par ex 1 : devant le joueur, 2 gauche, 3 droite, 4 bord opposé au joueur) un résultat de 5 et de 6 vous permet de déterminer un deuxième bord d'entrée de cette manière tout en choisissant le premier. Vous ne pouvez avoir plus de 2 zones d'entrée. Un modèle qui n'est pas entré en jeu au premier tour subit un malus de - 1 sur son jet d'activation lorsqu'il tente d'entrer sur le champ de bataille à partir du deuxième tour. Un modèle qui n'est pas en jeu à partir du début du 4ème tour est considéré comme une perte. Vos modèles entrent en jeu au niveau de profondeur que vous souhaitez en utilisant une action de marche depuis le bord de la table.

Défenseur

Déployez vos modèles à un maximum d'une réglette Longue du Centre de la table et à une réglette Moyenne de tout artefact.

Utiliser la table des artefacts

Lorsqu'un modèle est en contact d'un marqueur d'objectif, il peut dépenser 1 action pour faire un jet sur la table des Artefacts et prendre ce qu'il a obtenu. Notez qu'un modèle peut très bien porter une arme qu'il ne sait pas utiliser. Un modèle ne peut porter que deux artefact à la fois. Seul les modèles avec des mains ou des appendices similaires peuvent employer les armes et équipements (un poisson n'est pas en mesure de tirer avec un Désintégrateur sauf si il possède des tentacules). Il est possible de "passer" ou de « prendre » un artefact à un modèle ami pour 1

P.A. si les modèles sont en contact. Lorsqu'un modèle est mort, laissez sa dépouille sur la table. L'Artefact reste sur son corps, n'importe quel modèle en contact peut s'en emparer pour 1 P.A. Si un modèle est retiré de la partie (Mort Affreuse ou Effet d'arme), l'artefact est laissé sur place et descend d'un niveau de profondeur par tour si la victime n'était pas sur le sol marin à la manière d'un modèle mort.

Activer une Arme Artefact

Seul un Scientifique ou un mécanicien est en mesure de recharger et d'activer une arme Artefact tel que le Désintégrateur ou le Rayon de la Mort. Pour ce faire, un modèle avec cette compétence suit les conditions et procédures suivantes :

- Il doit être soit en possession lui-même ou être en contact d'un modèle ami qui possède le ou les éléments suivants : une des armes non alimentées et un cristal éthéré. Une combinaison entre les porteurs est possible mais n'oubliez pas que "prendre un objet coûte 1 action".
- Il doit dépenser 1 action et obtenir au moins 2 succès sur son test de Qualité, ses jets subissant un modificateur de -1 par niveau supérieur de différence entre le niveau Ether Tech du modèle et le Niveau de Complexité (NC) de l'arme, et de +1 par modèle amis de niveau Ether Tech (2) minimum en contact socle à socle avec votre modèle. L'arme devient opérationnelle pour tout modèle de Niveau Ether Tech (2) sur 2 succès – sur 3 échecs le modèle et tous les participants à cette action subissent immédiatement l'effet Hasardeux de ces armes.

Le Générateur de Bouclier est utilisable directement pour tout modèle Ether Tech qui réussit un jet de Qualité en suivant ces règles suite à la dépense d'une action. Mais sur trois échecs, le bouclier n'est pas utilisable jusqu'au prochain tour, vidé de son énergie.

Point de Victoire et Durée

Comptabilisez les Points de Victoire suivants pour chaque camp durant la partie :

- 2 P.V. immédiat pour un Scientifique ou Mécanicien qui active une arme.
- 3 P.V. immédiat pour n'importe quel modèle ennemi Mort ou retiré de la table avec une Arme Artefact.
- * Ajoutez 3 P.V. par Scientifique ou Mécanicien ennemi tué avec n'importe quelle arme.

La partie s'arrête suivant les conditions suivantes :

- A la fin du 8ème Tour de jeux.
- Lorsqu'une des Warband a perdu son dernier Modèle avec la Capacité Spéciale Scientifique ou Mécanicien ET qu'aucun des membres de cette Warbande ne possède un artefact en état de fonctionnement.
- Lorsqu'une des Warbande dérouté, abandonne ou a perdu tous ses modèles.

A la Fin de la partie

- Ajoutez chaque PV que vous rapporte les artefacts que possèdent vos modèles encore en jeu et non "Immobilisés".

Le joueur avec le plus de P.V. est le vainqueur de la partie. En cas d'égalité, la warbande qui

Table de Trésors Ethérés Scénario L'Ancien Champ de Bataille (Jetez 2 D6)	
Résultat	Trésor obtenu
2 - 3	Un ancien Artefact - mais tellement corrodé qu'il est impossible de l'utiliser ou de l'identifier dans cet état. (NC 0) - 1 P.V.
4 - 5	Cristal Ethéré - une bonne source d'énergie pour alimenter un Désintégrateur ou un Rayon de la Mort non fonctionnel. Voir le scénario pour combiner les Artefacts et leurs fonctionnements. (NC 0) - 2 P.V.
6 - 7	Désintégrateur Non Alimenté. Cette arme puissante utilise des effets de translocation dimensionnelle pour détruire le lien entre les particules. Arme terrifiante, le Désintégrateur transforme sa victime en cendre qui s'éparille dans un dernier cri d'agonie, une Mort Affreuse à voir. Cette arme désintègre les armures aussi bien que la chair, mais elle reste hasardeuse et peut aussi désintégrer son utilisateur malchanceux. Cette arme bien que difficile à utiliser possède le profil suivant : Désintégrateur (NC 3) : Energie Portée Courte (+ 2), Perce Armure (3), Désintégrer, Hasardeux Cette arme nécessite un Niveau Ether Tech (2) minimum et un Cristal Ethéré pour être utilisable (Voir Scénario). 3 P.V. si non alimenté, 5 P.V. si fonctionnel.
8 - 11	Rayon de la Mort Non Alimenté. Une des armes les plus redoutées issue de la technologie des anciens, similaire à un pistolet avec plusieurs sections concaves placées le long du canon. Cette arme fait fondre dans une bouillie atroce les organes et les tissus de la victime, une Mort Affreuse à voir. Cette arme a le profil suivant : Désintégrateur (NC 3) : Energie Portée Courte (+ 2), Perce Armure (4), Irradier, Hasardeux. Cette arme nécessite un Niveau Ether Tech (2) minimum et un Cristal Ethéré pour être utilisable (Voir Scénario). 3 P.V. si non alimenté, 5 P.V. si fonctionnel
12	Générateur de Bouclier Portatif (NC 3) : Un petit équipement en or qui nécessite 1 action pour être activé. Il crée un bouclier sphérique d'énergie éthérée à la manière d'une version plus puissante du Bouclier Ethéré, il fournit un bonus de +3 lorsque son porteur doit se défendre contre une attaque à distance de type Energie ou un Sort d'attaque de ce type dès l'instant où il est activé. 4 P.V.

possède le plus d'artefacts à la fin de partie est déclarée vainqueur. Si l'égalité persiste, c'est celui qui possède le plus de modèles en jeu à la fin de la partie qui l'emporte. Si l'égalité est toujours là, alors c'est un match nul.

Site officiel Cortizone Games
<http://www.cortizone-games.com>

Site officiel Antimatter Games
<http://antimatter-games.com/games/deepwars/>

Don't Panic Games

Créateurs de Drakerys

Le Blogurizine ne pouvait décemment pas passer à côté de ce nouvel OLNI (Objet Ludique Non Identifié) qu'est Drakerys. Alors, nous avons missionné notre envoyé pas spécial du tout au Dernier Bar Avant la Fin du Monde où l'attendaient Cédric Littardi, Mohammed Aït-Mehdi et Pierre Joanne.

Propos recueillis par Sébastien Louchart

Bonjour à vous trois, merci d'accueillir le Blogurizine dans ces murs. Il y a un camion-régie de Radio France garé devant le bar, vous pouvez lui dire de s'en aller ? Le Blogurizine a une exclusivité.



Mohand : tu déconnes là ?

Oui je déconne. Je déconne tout le temps. Mais cette interview est sérieuse car le jeu c'est sérieux. Don't Panic Games et Drakerys, c'est récent. On a vu passer des visuels accrocheurs sur les réseaux sociaux mais nous et nos lecteurs, nous aimerions en savoir plus. Sinon, nous allons probablement continuer à dire et à écrire des bêtises. Pour commencer, comment est né ce projet, Drakerys ?

Mohand : J'avais imaginé les figurines il y a un an. Je bossais sur Eden et j'avais besoin d'un peu d'air frais alors j'ai commencé à sculpter des humains medfan et des orcs. Je voulais des personnages réalistes à l'opposé des figurines disproportionnées que l'on rencontre dans pas mal de jeux. Et puis j'ai discuté avec Nicolas Raoult de mon idée d'en faire un jeu d'escarmouche et il m'a aidé à concevoir un background puis un univers. (NDLR Nicolas était absent ce jour là).

Cédric : j'ai rencontré Nicolas et Mohand et ils m'ont parlé de ce projet. Je ne connais pas du tout les jeux d'escarmouche, je suis plutôt jeux



de société mais j'aime les nouveaux projets, l'approche de Mohand m'a séduit et le travail de background réalisé par Nico m'a bien accroché. C'est une histoire originale et cohérente.

Comment vous êtes vous partagé le travail ?

Cédric : Mohand et Nicolas sont chargés respectivement de la sculpture des figurines et de la création du background.

Mohand : Et j'ai fait appel à Pierre pour les règles.



Pierre : Oui. Notre collaboration sur Eden a été fructueuse alors on a remis ça !

Cédric : Il y a aussi des illustrateurs et, personnellement, j'ai apporté ma connaissance du financement participatif.

En quoi Drakerys a une approche différente des autres jeux de figurines ?

Cédric : Mon sentiment est que les jeux de figurines sont très opaques pour le profane par rapport aux jeux de société où l'ouverture de la boîte et la lecture des règles suffisent pour commencer à jouer. Je ne parle pas de l'aspect peinture des figurines qui est un plus mais les exemples récents comme Zombicide me font penser que le jeu de figurines pourrait être autre chose qu'une niche ludique.

Mohand : L'idée est que dès l'ouverture de la boîte, les joueurs aient tout ce qu'il faut pour



jouer le plus rapidement possible. Notamment, deux factions, les Orques et les Humains d'Irosia. Mon souhait initial a été de concevoir un jeu auquel le public prendrait plaisir à jouer et à rejouer uniquement avec le matériel de la boîte de base.

C'est ambitieux. Qu'est-ce que amène cette longue durée vie de la boîte base ?

Cédric : Les figurines ont été conçues pour qu'il y ait le moins de montage possible tout en gardant la possibilité de les customiser. Il y aura du matos puisque la boîte contiendra deux factions avec chacune deux unités de troupes de base, une unité d'élite et un personnage. Entre environ 15 et 20 figurines par joueur.

Mohand : Mais attention quand même, il y a aura un peu de montage, le moins possible et les figurines ne seront pas peintes.



Pierre : Les retours d'expérience sur Eden nous ont indiqué que l'aspect gestion de ressources avait un certain intérêt tactique. Nous avons conservé cet aspect. Mais nous avons apporté d'autres choses. Pour que public ait envie de rejouer au jeu dans sa configuration de base, il faut que cette configuration offre de nombreuses possibilités tactiques différentes et des styles de jeu différents. Par exemple, il existe des profils différents pour les personnages, les troupes de base peuvent être personnalisées avec des armes différentes mais c'est la mécanique du jeu qui fait



qu'une partie de Drakerys ne ressemble pas à une autre.

En parlant de ça, comment ça fonctionne ?

Pierre : Il y a tout d'abord l'activation. J'ai voulu abandonner le concept de tour par tour et même l'activation alternée. Dans Drakerys, il y a la roue



ACTION TABLE

ACTION VALUE - OPPOSITION VALUE

-4 or less	-3	-2	-1	-0	+1	+2	+3	+4 or more
10+	9+	8+	7+	6+	5+	4+	3+	2+

d'activation avec le principe que le joueur dont le jeton est le dernier sur la roue d'activation est le joueur actif. À chaque fois qu'une unité d'un joueur fait un truc, ça consomme des points d'actions et ça fait avancer le jeton sur la roue. Plus il y a de distance entre les jetons des deux joueurs sur la roue et plus le joueur qui est en dernière position va avoir de points d'action à sa disposition.

Mohand : Ça fait qu'avec une figurine, je vais pouvoir faire plein de choses mais ça permettra à l'adversaire d'en faire plein aussi comme par exemple faire avancer plusieurs unités pour un point d'action chacune et avoir un avantage tactique.

Et pour les combats ?

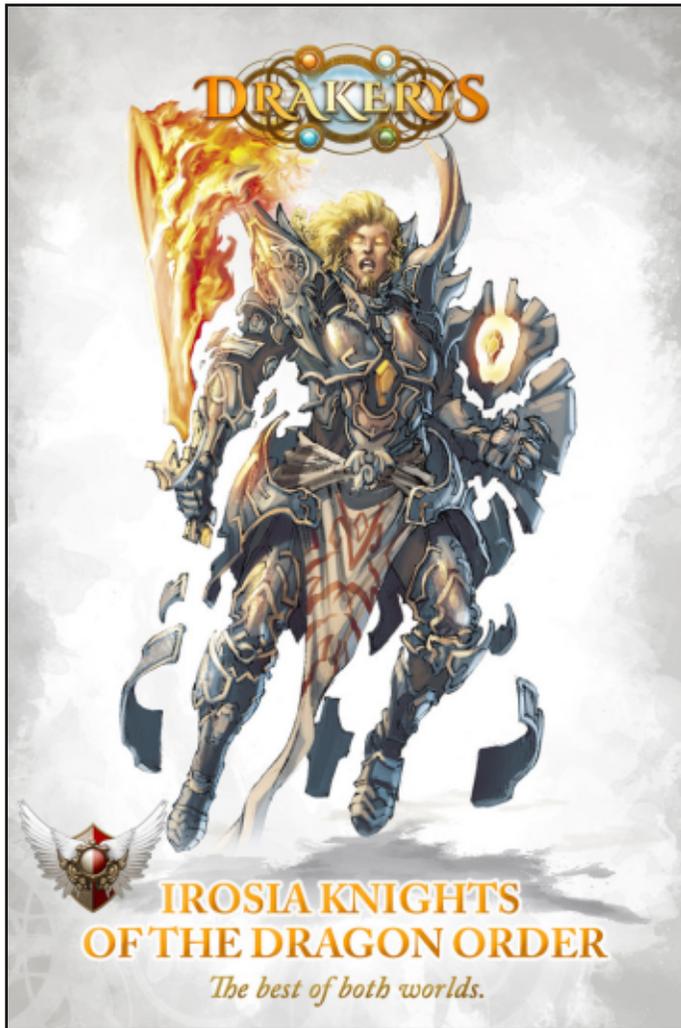
Pierre : C'est plus classique. De manière générale, les tests de résolution se font en opposant une caractéristique active à une caractéristique passive. On lit dans une table le seuil à réaliser et on lance des D10. Le nombre de



succès est le nombre de dés dont le résultat égale ou dépasse ce seuil.

On a vu des visuels d'élémentaires de feu et d'air. Il y aura des invocations, de la magie ?

Cédric : De la magie c'est sûr, Drakerys est un univers fantastique mais les élémentaires ont des



effets de jeu différents. Pas besoin d'être un magicien pour en convoquer un car presque tous les personnages ont une affinité avec les élémentaires et peuvent les faire apparaître. Et ces êtres élémentaires, plutôt que d'être des brutes de combat, apportent des bonus aux troupes qui les entourent. Ça offre des possibilités tactiques plus riches.

Pierre : La magie existe et offre aux joueurs des effets qu'ils pourront moduler en fonction de la prise de risque. En pratique, le joueur décide de lancer le nombre de dés qu'il veut et en fonction du nombre de succès, et aussi du nombre d'échecs, il lance un sort plus ou moins puissant et subit des effets retour plus ou moins désastreux.

Mohand : Attention quand même, seules quelques figurines, les personnages et les héros pourront invoquer les élémentaires, les autres

troupes ne le pourront pas mais cela ne veut pas dire qu'elles ne servent à rien. Le but du jeu n'est pas d'invoquer un élémentaire qui rase la table ! Toutes les figurines auront leur importance en termes tactiques.

Et le planning des sorties ?

Cédric : On reste modestes et discrets sur ce point là car tout n'est pas encore complètement fixé. Le jeu est toujours en cours de test même si le contenu de la boîte de base et les règles sont validés. Tout ce qu'on peut dire c'est qu'il y aura des élémentaires de différents niveaux qui auront des effets différents.

Mohand : Et il y aura de toutes façons des bonus intéressants pour le Kickstarter.

On n'en saura pas plus. Je ne vais pas vous torturer car j'aimerais rester boire un café encore un peu.

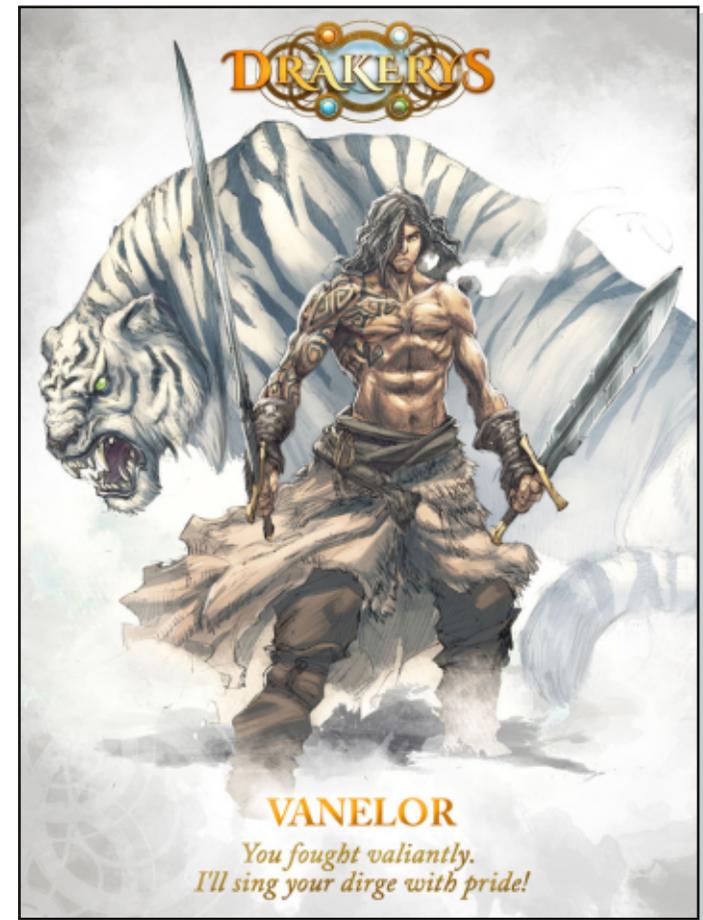
Cédric : Tu es le bienvenu.

Merci. Une question que vous auriez aimée vous voir poser ?

Mohand : pour moi, ça va et puis j'ai été bavard.

Cédric : tu aimes les combats de gladiateurs ?

Glppp. Merci à vous trois de vous être livrés à cette interview. La rédaction et moi-même souhaitons bonne chance à Don't Panic Games pour le lancement de Drakerys.



Note de la rédaction : l'interview ayant été faite début Avril, au moment où vous lirez ces lignes, le site de Don't Panic Games (www.drakerys.com) aura été mis en ligne et le financement participatif de Drakerys par Kickstarter aura été lancé.

Site officiel Drakerys
<http://www.drakerys.com>

Kickstarter Drakerys
<https://www.kickstarter.com/projects/dontpanicgames/drakerys-the-miniature-game>



Fireforge Games

Créateurs de Deus Vult



Bonjour Francesco, pourrais-tu nous présenter l'équipe de Fireforge Games ?

Bonjour à tous, Fireforge Games est composé de Fabio et Angelo, les deux créateurs de la société et moi, Francesco. Nous sommes tous des fans de wargames, nous aimons jouer, de l'antique à tout ce qui est futuriste. Nous aimons aussi peindre et jouer avec nos figurines. Notre échelle favorite est le 28mm mais nous avons aussi quelques armées en 15mm.

Pourquoi avez-vous créé Fireforge Games ?

Fireforge Games est né d'un rêve. Fabio et Angelo avaient cette envie depuis très longtemps et je pense que dans le cœur de tout joueur de wargames il y a un rêve semblable : celui de créer sa propre société de figurines. Nous avons l'habitude de dire à nos clients que nous sommes avant tout des hobbyistes plutôt que des vendeurs, c'est cette philosophie qui est derrière notre société. Tous les clients qui ont acheté une de nos boîtes ou notre livre de règles peuvent

voir la grande qualité de nos produits. Nous voulons cette qualité, nous voulons donner aux autres hobbyistes de magnifiques figurines. Pour cela, nous avons choisi de ne pas rogner sur les coûts de production et nous travaillons avec des sculpteurs renommés comme Bob Naismith et des sociétés de moulage performantes comme Renedra. Ils ont une longue expérience et acquis un grand savoir faire, notamment en travaillant avec Games Workshop. Quand vous voulez produire une boîte de figurines plastiques de qualité, vous avez besoin de personnes comme eux, car c'est le meilleur choix, notamment pour résoudre tous les problèmes de production sans faire de compromis sur la qualité finale.

Des figurines historiques... du plastique dur... Pourquoi ce choix ?

L'historique est le premier amour des créateurs de la société, c'est aussi le cas pour beaucoup de hobbyistes et ce fut aussi le cas pour un illustre joueur de Wargames comme Gary Gigax. Ce n'est pas la même chose pour moi et pour beaucoup de



joueurs italiens, nés en jouant aux jeux Games Workshop. J'ai découvert l'existence des wargames historiques seulement quand j'ai rencontré Fabio et Angelo il y a quelques années et depuis je me suis mis à jouer à beaucoup de wargames différents comme Clash of Empires ou Hail Caesar par exemple et à collectionner des figurines historiques.

La question "Pourquoi du plastique dur ?" est en fait la réponse à la question de la qualité. Nous avons choisi ce matériau car nous pensons que c'est le meilleur. Le plastique mou a le défaut de se plier facilement et ce n'est pas terrible pour la personne ayant besoin d'assembler de petits morceaux qui à la première chute vont se tordre ou se casser, ruinant le travail de peinture effectué dessus. Un autre problème est la difficulté de peindre du plastique mou, la peinture n'accroche pas très bien sur ces figurines. Une dernière chose, non moins importantes est que la production en plastique dur pollue moins que la production en plastique mou.

Deus Vult **est le premier jeu de Fireforge Games, quels sont les points forts de cette règle ?**

Deus Vult est notre première règle, elle a été développée en collaboration avec Alessio Cavatore et Dylan Owen. Nous pensons qu'elle a un grand potentiel et que c'est simplement le meilleur choix pour ceux qui veulent jouer des batailles historiques sur la période médiévale. Nous voulions une règle qui soit à la fois simple, facile à apprendre mais aussi amusante.

Les points forts de Deus Vult sont :

- Une phase de préparation qui est en fait un duel entre les éclaireurs des factions adverses
- Un tour de jeu sans séparation entre les tours des deux joueurs (vous n'avez donc pas à attendre la fin du tour de votre adversaire avant de commencer à bouger vos figurines)
- Le système de commandement et d'ordres

Dans notre livre, nous avons inclus deux exemples de listes d'armées pour montrer



comment seront nos futures listes d'armées, avec un réel souci pour les rendre variées, fidèles du point de vue historique, équilibrées et intéressantes à jouer. Nous avons aussi inclus des exemples d'unités pour laisser aux joueurs la possibilité d'établir leurs propres listes d'armées en attendant les futures sorties.

Quelle a été la réaction de la communauté après le lancement de Deus Vult ?

Nous pensons que les personnes qui ont joué à Deus Vult ont apprécié le travail que nous avons fait sur ce premier livre de règles. Nous savons que pour cette période, il existe des règles très populaires où vous pouvez jouer avec un petit nombre de figurines mais lorsque nous avons créé Deus Vult, nous voulions une règle capable de gérer de petites et de grandes armées. Nous lisons tous les articles et retours faits par les joueurs, leurs suggestions nous permettent de



mieux cerner ce que nous pouvons apporter à la communauté.

Envisagez vous des extensions ?

Nous sortirons un livre de listes d'armées quand il sera fin prêt. Il reprendra le modèle du livre de règles mais il ne contiendra pas que les listes d'armées, il y aura aussi des citations, des cartes et toutes les références historiques à connaître. Pour l'instant nous travaillons sur la liste d'armée des Mongols, elle sera disponible avec d'autres, gratuitement, en téléchargement sur notre site. Nos ressources sont limitées et pour l'instant nous les consacrons principalement à la production de nos figurines (nous avons sorti 9 kits plastiques pour l'instant, aucune autre société de figurines historiques n'a fait de même dans le même temps). Quand nous serons prêts, nous



travaillons sur des suppléments pour développer Deus Vult.

Après les templiers et les chevaliers teutoniques, les homes d'armes et les mongols, quelles seront les prochaines sorties ?

Les sculptures de la cavalerie lourde mongole sont prêtes ainsi que les marchands sur

chameaux. Nous voulons aussi sortir des personnages pour les deux factions déjà sorties (croisés et mongols). Nous voulons aussi produire des figurines en plastique-résine pour nos blisters, toutes les figurines ne peuvent pas être produites en plastique dur et nous préférons le plastique-résine au métal pour obtenir des figurines plus détaillées...



Resterez-vous sur le créneau historique ou souhaitez-vous vous développer du côté "fantastique" ou "futuriste" ?

Qui sait...

Quelle est la meilleur gamme de figurines à votre avis ?

Comme le dirait Maitre Yoda : "difficile la réponse est". Nous apprécions beaucoup de figurines différentes, de la vieille infanterie napoléonienne AB 15mm aux nouvelles figurines Perry en 28mm pour la guerre des roses. Personnellement j'aime beaucoup mes eldars de Game Workshop et Angelo son armée de confédérés en 28mm (il y a la guerre au studio quand nous voulons jouer la guerre civile américaine, tout le monde veut jouer les confédérés !)



Site officiel Fireforge Games
<http://www.fireforge-games.com>



Un souhait pour le futur ?

Nous voulons développer notre société, devenir plus gros pour pouvoir sortir de nouvelles armées et plus de magnifiques figurines. Nous sommes une société italienne, donc notre travail est plus difficile que pour d'autres sociétés. Nous payons au moins le double de taxes et de frais de transport par rapport à d'autres sociétés, malgré cela je pense que nous offrons de très bons

produits, de grande qualité, à un bon prix. Nos produits sont désormais disponibles dans un bon nombre de boutiques, de l'Australie à l'Argentine en passant par l'Asie et les Etats-unis ainsi que, bien entendu, en Europe. Au lancement de la société, une telle chose était inimaginable.

Merci.

David Rossbach

Créateurs de Kolaps



Pourquoi l'anticipation post apo ?

Pour répondre à ta question, il va falloir faire un saut dans le temps et revenir en 2006. À l'époque, j'étais employé par une marque de figurines prestigieuse. La proximité avec les différents acteurs, qui ma foi n'était pas si différents de moi, fit naître l'envie de concrétiser un fantasme, la création de mon propre jeu.

Je repris alors ma liberté, avec l'intention de donner au paysage ludique un jeu de fig dans mon univers de prédilection, le post apo pur et dur dans la lignée d'un Fallout croisé avec Akira, Ken le survivant et bien d'autre chose. Sans doute parlais-je un peu trop de mon projet, ou est-ce que je mis trop temps à le réaliser (attrapé par la réalité des factures à payer et du boulot nécessaire pour résoudre ce problème), quoiqu'il en soit un jeu exploitant ce filon vit le jour fermant la porte du post-apo (Nucléaire, viral, économique etc...).

Les années passèrent mais pas l'envie, le revival Zombie me sembla là une bonne opportunité de remonter quelque chose. Je réactivais de vieilles connexions au niveau sculpture (c'est grâce à l'une d'elle que j'appris l'existence de l'impression 3D) et commençais à travailler sur un background

d'apocalypse zombie. La mise au point de l'univers coïncida avec la sortie d'un jeu très populaire avec des zombies et je fermais donc la porte zombie pur et dur.

Il était cependant hors de question après avoir commencé à toucher à la modélisation de faire marche arrière, et le projet KOLAPS pris enfin forme dans la version futur d'anticipation.

Alors pourquoi ce choix final, sans doute parce que d'une il est assez peu exploité et qu'à l'instar d'un World of Darkness, il permet de s'engager dans la critique de notre société (de façon très subjective certes) et fourni une richesse d'information accessible à tous.

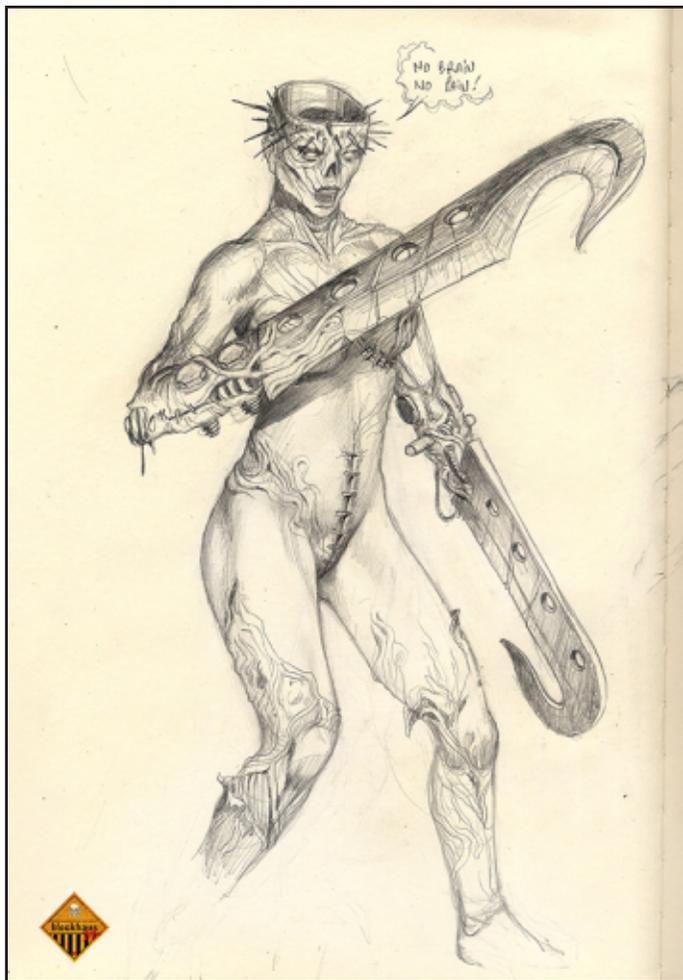
Pourquoi ce format de jeu ?

Le format de jeu est d'une part liée à la réalité économique du projet et d'autre part liée à l'envie de créer un jeu intimiste, où le joueur tissera une relation étroite avec ses figurines, pouvant les nommer une à une, prenant le temps de les peindre, de les customiser.

Le sous titre Ground Zero (relatif à l'origine d'une

explosion et pas obligatoirement à un événement traumatisant ayant eu lieu en septembre 2001) se fait l'écho en quelque sorte du format.

KOLAPS : Ground Zero met en place un univers, l'effondrement des valeurs des sociétés modernes, et chaque personnage devra y faire face individuellement... ou du moins en petit groupe.



Jdr ou jeu de plateau ou hybride ?

La question est à mettre en relation directe avec la question précédente. J'ai annoncé K:GZ comme un jeu de rôle tactique, le format incite à l'identification du joueur par rapport à ses figurines et si l'on ajoute à ceci l'écriture (très sporadique ces temps ci) d'un récit développant l'univers, je pense que nous pouvons parler d'un hybride, même si pour l'instant la phase de développement oblige à se focaliser sur l'aspect escarmouche / jeu de plateau.

Le choix des hexagones, doit-on s'attendre à des tapis de jeu estampillés ?

Le choix des hexagones est une alternative séduisante à la nécessité du mètre ruban ou de la règle en proposant un cadre à l'application de certaines règles spéciales... simplifiant grandement la prise en main. La passerelle Hexagones/mesures libres est cependant assez facile à franchir et il est question qu'une fois le système solidement verrouillé en hexagones, je travaille à une adaptation « libre » pour les



joueurs allergiques à la géométrie appliquée aux surfaces de jeu.

L'hexagone choisi est celui qui mesure 10 cm de bord à bord (environ 4 ") assez commun auprès de marques spécialisées dans les terrains de jeu pour l'historique à grande échelle, ainsi que sous les demi de bières dans toute bonne brasserie. Il est donc assez aisé de se créer une petite surface de jeu. Mais pour ceux qui le souhaiteront, je

Interview David Rossbach

développe en effet une série de tapis de jeu format escarmouche, et réfléchis à un tapis urbain de 120 par 180.

Quelles nouveautés dans les mois à venir ?

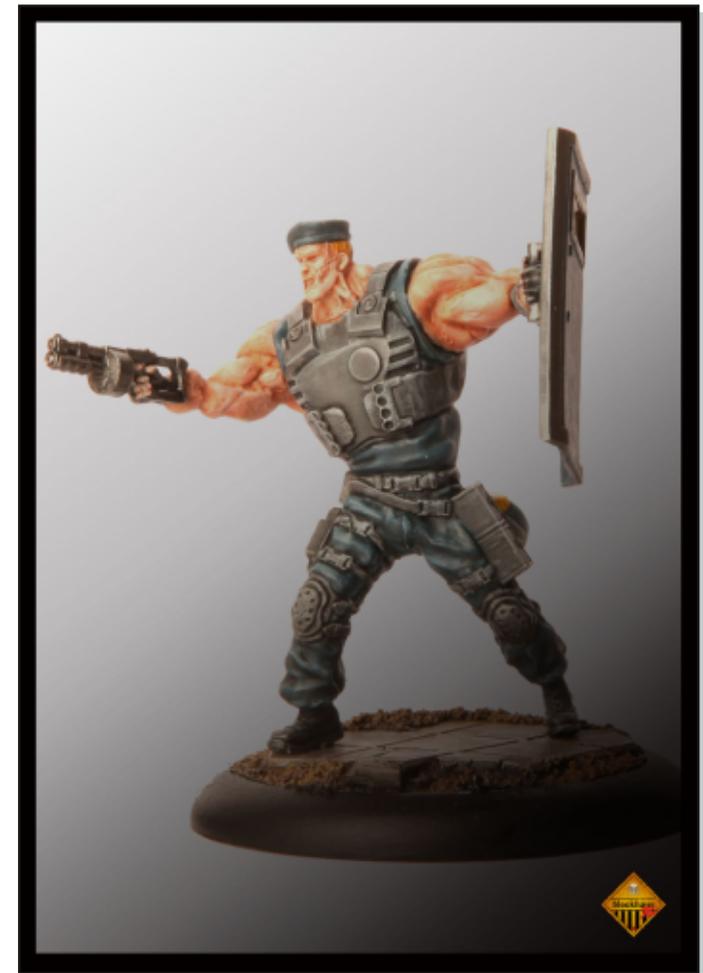
Actuellement je me débats avec la troisième vague de figurines attendues depuis plusieurs mois par mes soutiens Indiegogo (je les remercie de leur patience).



Une fois ceci terminé, je vais prendre un rythme plus stable d'une sortie mensuelle (j'espère être au point pour septembre) avec des personnages sortis du récit (qui va également reprendre) et notamment l'arrivée en jeu d'une quatrième affiliation teasée lors de l'Indiegogo, les cartels du crime. Puis l'aventure nous emmènera hors de Strasbourg avec la découverte du monde hors des mégapoles aisées de l'Europe du nord.

Quel plan de sortie des règles définitives ? Livre ?

Je travaille pour qu'à l'été les lois soient définitivement stables. En effet, une année de conventions et tests m'a permis d'essayer, de valider ou d'invalidier certains choix. La V 2,0 en cours n'a plus grand chose à voir avec la V 1,0 du début. Si j'ai clairement simplifié les outils et mécanismes d'un premier jet très (trop) simulationniste, je n'en ai pas oublié ma volonté première d'un système rapide et punitif



permettant une customisation totale de ses figurines.

Par la suite des ajouts se feront au fur et à mesure des sorties de figurines. Des révisions seront aussi inévitables je pense.

Je pense, une fois les règles posées, imprimer des fascicules de lois couvrant le système de jeu et des profils pré-tirés intégreront les blisters. Cependant la totalité des règles restera totalement gratuite d'accès via le site internet.

Qui sculpte ? Qui dessine ?

La raison pour laquelle les figurines sortent aussi rapidement qu'un Ent prend une décision, est que je suis actuellement seul aux manettes. Mon frère



(J.S Rossbach) m'a fourni quelques mises en scènes et croquis issus de mes réalisations, mais sinon je réalise moi même mes « sculptures » par l'intermédiaire de soft de modélisations... donc informatiquement.

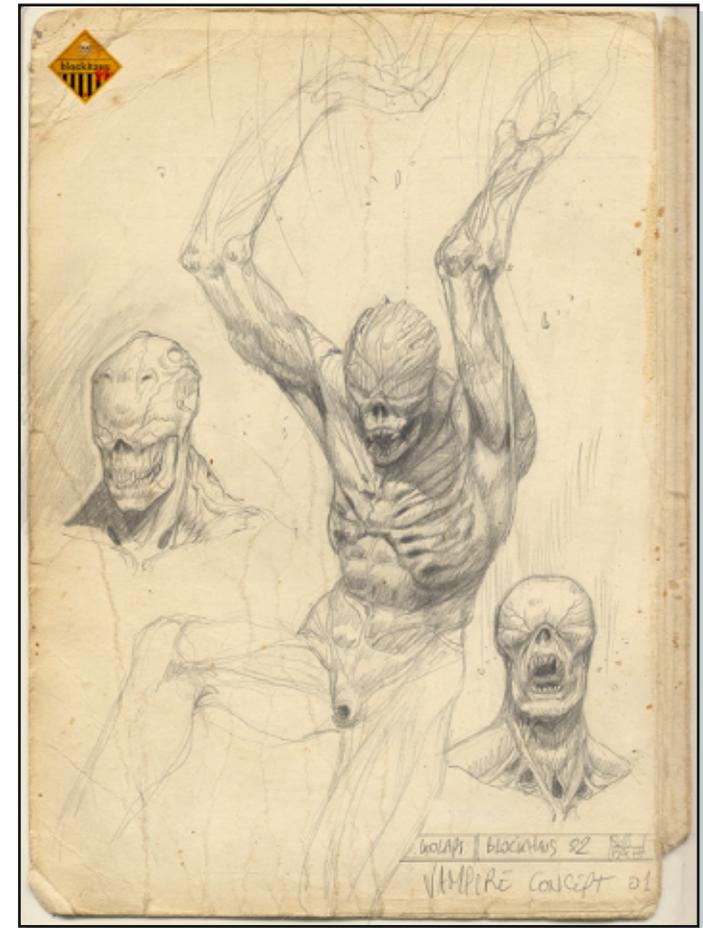
Les concepts sortent de mon imaginaire influencé par tous médias (cinémas, jeux vidéos, littérature, peinture) et sont transférés directement en 3D.

Quels ont été les guides directeurs du choix de gameplay (escarmouche, dXX, hexagones, cartes etc...) ?

Le gameplay a évolué au fur et à mesure des tests et donc je peux dire que toutes les personnes enthousiastes ou non s'étant installées à mes tables de démonstrations ont contribué au résultat final. Certaines personnes ont même été harcelées jour et nuit afin de discuter d'options de jeux plus ou moins fumeuses (Florent si tu lis ces lignes, elles sont pour toi...). Globalement le système doit être rapide, tactique et punitif. La totalité des choix résultent de cette volonté.

Pourquoi résine et pas métal ?

Le choix de la résine se fait d'une part pour le coût de production en petite série mais aussi pour la fidélité de la reproduction. J'ai la chance d'être produit par Mr Sauvé (HISTOREX) et je ne changerai pour rien au monde... à part une production plastique de haute qualité et surtout Européenne.



D'autres projets ? Même univers ou univers différent ?

J'essaye d'éviter de penser à d'autres projets, mais il est très probable qu'une fois les lois de KOLAPS sereinement établis, je partage mon temps entre écriture du background et sortie de news avec des tests de figurines génériques de tous types.

Merci

MNM for Dummies

Kesako ?

par **Whispe**

> Furie

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

Le MNM c'est quoi ?

Le MNM est une technique consistant à peindre les métaux sans utiliser de peintures métalliques. La technique a été largement popularisée (voire développée ?) par Rackham et s'est vite répandue dans le milieu de la peinture.

Le MNM semble s'inspirer du traitement des métaux dans les comics.

Pour ma part, je trouve les peintures métalliques relativement difficiles à travailler, et de surcroît, si on se plante de pot de rinçage, ça corrompt toutes les peintures autour. Obtenir un effet convainquant peut-être très long.

Le MNM s'avère être une bonne alternative dans le sens où il consiste à s'appuyer sur un dégradé vif de gris ou de marrons, selon le métal que l'on souhaite obtenir.

Et ça ne ternit pas avec le temps ou le vernis.

Comment ça marche ?

La base va être de faire un dégradé de gris avec des contrastes très forts. La raison est simple, trop peu contrasté, ça ressemble vite à de la pierre. Il va donc être important de remonter jusqu'au blanc pur.

Un bon gros MNM de pro, ça prends longtemps et ça demande du taf à grand renfort de techniques ninja secrètes de « l'école du pinceau d'Argent ». Moi, je suis plutôt feignant... et pressé en général.

Fondamentalement, le but ici va être un rendu propre, lisible et relativement rapide.

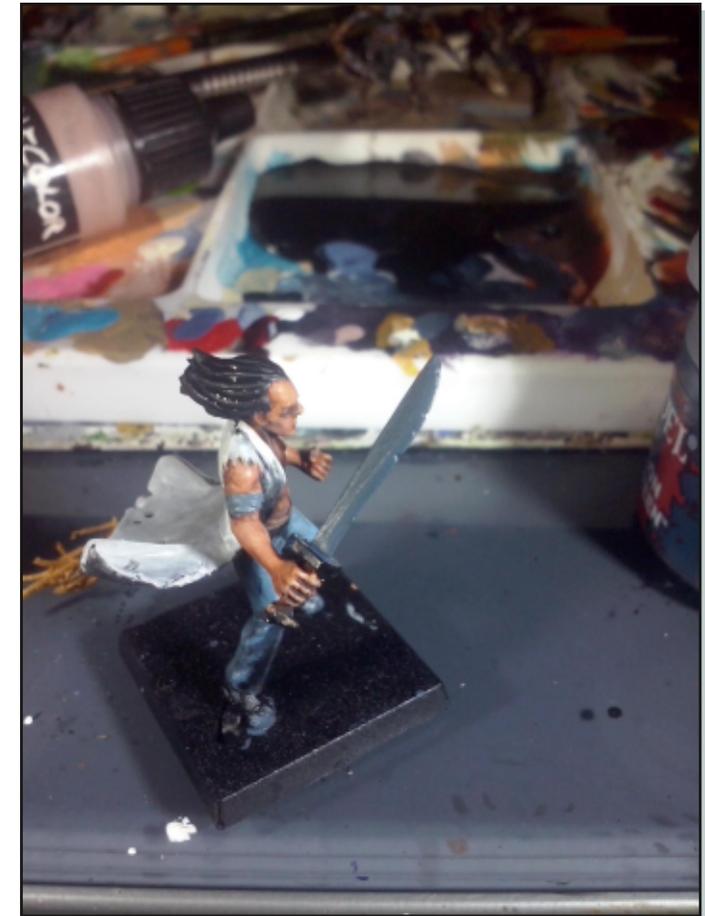
Le principe va être d'opposer des zones de noir et de blanc, pour créer l'illusion de la réflexion de la lumière sur les surfaces métalliques.

Il n'y a pas de règles figées, la méthode que je vais vous montrer est juste la mienne et ne fait en aucun cas figure de règle absolue.

Bon, on passe aux photos, je vais voir cela avec la lame de N°11.

Pour la couche de base, j'applique une couche uniforme de Fenryss grey, avec une pointe de turquoise.

Une excellente base de départ peut aussi être le Gris Uniforme Allemand PA. Selon le type de métal que vous souhaitez obtenir, la couleur peut



varier, cependant un gris neutre peut donner un côté plus terne.

Pour éviter trop d'étapes, je passe directement à l'assombrissement noir pur. Le noir est dilué au 3/4 environ. Après avoir essuyé légèrement votre pinceau, partez de la zone qui doit-être la moins noire vers celle qui doit être la plus sombre.

Il est important de pousser votre peinture pour



créer le dégradé, la finalité est d'avoir une couche plus marquée dans les zones d'ombres. Sur les zones les plus marquées, un second passage peut-être nécessaire aux endroits les plus marqués.

Reprenez votre couleur de base mélangée à une légère quantité de blanc et repartez à l'inverse de vos assombrissement, cela marquera les premières lumières en atténuant un peu les zones qui pourraient être trop noire. Un glacis bleu peut-être ajouté sur les zones de transition à cette étapes, si on veut teinter certaines zones. En gros, il s'agit de diluer la teinte choisie jusqu'à ce qu'elle soit quasi transparente, avec un peu de médium mat si possible. Essuyez votre pinceau, afin d'enlever le surplus de peinture. Lorsque vous appliquez le glacis, celui-ci doit être transparent et séchez rapidement (quasiment pendant la pose).

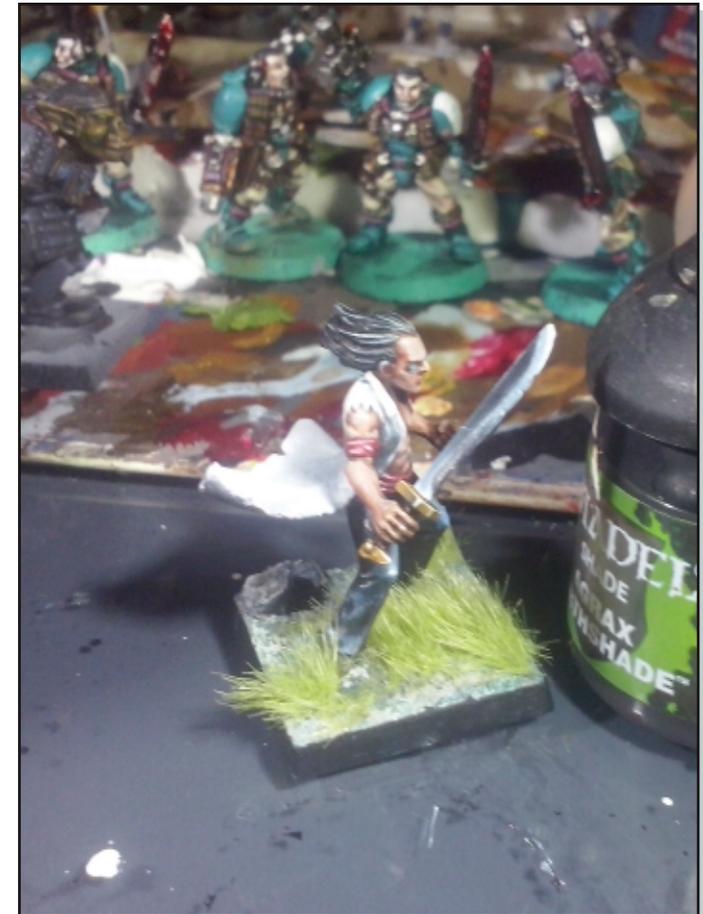
Si nécessaire, adoucissez ensuite votre dégradé avec un glacis de votre couleur de base.

Pour finaliser la lame, je pousse l'ensemble vers le blanc pur, sans mélange, afin d'économiser quelques étapes.

En diluant bien le blanc et en poussant ce dernier vers les extrémités (comme pour le noir lors de la seconde étape) vous économiserez un temps considérable. Les zones les plus claires s'opposent aux plus sombre créant ainsi une illusion de métallique. Terminez la lame en plaçant quelques lignes de blanc sur le fil, les reliefs, et aux zones extrêmes.

Pour la garde, je suis parti d'une base Snakebite Leather ombrée avec un mélange de noir + Snakebite Leather éclaircie à l'Ivoire Os PA.

Globalement, quel que soit le type de pièces travaillées, j'opte pour un procédé identique, avec un noir plus ou moins poussé et en variant la teinte de gris.



Pour les armure et les zones « rondes », afin d'avoir un aspect « chromé », je positionne une grosse ligne de blanc accolée à une grosse ligne de noir sur ma base de gris.

J'applique ensuite mes teintes intermédiaires pour fondre le tout.

Si la méthode peut donner un côté « feignasse » dans son explication, appliquée sur une bande complète pour des jeux de type escarmouche, elle vous offrira des rendus rapides et propres sans avoir à s'arracher les cheveux sur des étapes intermédiaires qui ne sont parfois pas indispensables.

Toutefois, sur les surfaces plus grandes, il sera parfois obligatoire de passer par des couches en 50/50 diluées, plutôt que directement sur du noir et du blanc.

La finalité est que pour créer un dégradé, il ne faut pas hésiter à croiser vos couleurs, c'est à dire à « empiéter » légèrement sur la zone précédente puis à repousser vos couleurs vers la zone finale.

Alternier entre couche « éclairante » et couche « assombrissante » finira par créer l'illusion.

Jérôme « Whispe » Labadie



Village Express

made in Asia

par DV8

> Forum Warmania

<http://www.warmaniaforum.com>

Je vous propose de suivre pas à pas les différentes étapes de la construction de bâtiments urbains de type médiévale-fantaisie. Plus qu'un simple tutoriel, ils s'agit pour moi de partager mes réflexions sur la manière de penser et réaliser ce projet.

L'inspiration

Tous projet de modélisme commence là. Dans cette vision ancrée qui, à un moment donné, vous invite dans une direction. Personnellement j'ai toujours été fascinée par les univers médiévaux urbains. Plus spécifiquement par le mythe fantaisiste de la ville médiévale et son architecture improbable.

Il fut un temps où je me lançais dans moult projets de décors sans aucun croquis préparatoires. Bien entendu je n'en finissais aucun et aujourd'hui je ne saurais que trop vous conseiller de ne pas suivre cet exemple.

Même pour un petit projet, avant de sortir la colle et les pinceaux, il est préférable de passer par une ou plusieurs étapes préparatoires afin de fixer votre inspiration. Il peut s'agir de réaliser un croquis, un dessin en 3D ou de jeter des descriptions sur un calepin.

Pour ce projet dans mes descriptions revenaient régulièrement trois références :

- 1- la ville fascinante de Samarande du jeu de rôle Nightprowler
- 2- la sombre Ville du jeu vidéo Thief
- 3- et enfin cette ville mythique pour les wargameurs : Cadwallon (Rahlovely les décors de Vincent Fontaine !)

Dès que j'imagine un décor urbain c'est l'aspect graphique de ces trois villes qui m'inspire.

Size matter not

Une fois l'inspiration fixée, la première question à se poser est celle de la taille. Commencez par essayer d'estimer la taille, sans la mesurer, de l'élément de décors que vous souhaitez construire.

Retirer un tiers à votre estimation et vous avez probablement la taille idéale pour votre surface de jeu. De manière logique on voudrait que nos bâtiments correspondent à l'échelle de nos figurines. Le problème est que les caractéristiques néoténiques de nos figurine ne correspondent pas à une échelle réelle. Toute tentative de réalisme est dès lors plus ou moins vouée à l'échec. Plus qu'imiter, ce qu'il nous faut c'est suggérer.

De même, on a tendance à réaliser des décors qui occupent de trop grandes surfaces.

Personnellement, je préconise de réduire l'emprise au sol des bâtiments tout en ajoutant de la hauteur aux étages. Pour des questions de jouabilité, les rues doivent être plus large qu'une rue réelle et les bâtiments plus fins. Si vous souhaitez jouer à l'intérieur des bâtiments je ne saurais que trop vous conseiller cette solution de rôliste : soit vous préparez une table dédiée avec un bâtiment et son extérieur, soit vous préparez



des petites tables annexes représentant les différents intérieurs de vos bâtiments. On peut très difficilement représenter le foisonnement d'un espace urbain et avoir des intérieurs jouables. Un très bon exemple de ce à quoi peut ressembler une table urbaine foisonnante ce sont les cartes éditées par feu-Rackham pour leur jeux de rôle Cadwallon. Lorsqu'on les regarde, on s'aperçoit que les bâtiments ne sont pas à l'échelle des figurines et l'on peut trouver cela un peu ridicule. Lors d'une partie on s'aperçoit que c'est tout à fait jouable et que finalement, c'est cette histoire d'échelle qui est ridicule : l'univers suggéré fonctionne très bien et les figurines s'intègrent parfaitement à cet environnement. Voilà mon état d'esprit au commencement de ce projet, à vous de me dire après votre lecture si êtes d'accord.



Le matériel

Le matériel de base de cet exercice est un peu particulier puisque qu'il s'agit d'un simple jouet de construction. On parle ici d'un de ces objets produits par tonne-journalière quelque part entre la Chine et l'Asie du Sud-Est et que l'on retrouve en vente pour un prix dérisoire dans les magasins « tout à 1 Euro ». Personnellement, habitant en Asie, je me suis procuré les trois kits de cet article au prix de 1 euros et 30 centimes. À ce prix là, si l'on se rate, il n'y a pas de gros gâchis. Le reste du matériel a été acquis selon une philosophie similaire : celle du tout-recyclage.

J'enseigne dans un établissement secondaire et à la fin de chaque semestre je récupère une partie du matériel dont les élèves se débarrassent. Voici la liste du matériel recyclé que j'ai utilisé pour ce projet :

- de la colle blanche souillée
- diverses chutes de mousse EVA (souvent nommée Crea-soft)
- de l'émulsion acrylique rouge quasi-sèche
- des baguettes de balsa cassées
- du carton plus ou moins épais
- un pinceau encollé
- de l'enduit acrylique légèrement durcis
- quelques morceaux de polystyrène usagé

Le reste du matériel se liste plus ou moins ainsi :

- 2 bombes de peinture foncé, 1 rouge et 1 verte
- 2 tubes de peinture à l'huile, 1 blanc et 1 noir
- 1 cutter avec une lame propre
- des ciseaux
- de la super glue à bas prix (1 euro les 2 tubes)

- un pistolet à colle et une boîte de recharge
- de la mousse de blister
- une brosse métallique
- un petit tournevis ou un crayon usé
- un peu de peinture acrylique orange, marron, beige et métallique
- un tube de peinture acrylique blanche (encore à bas prix)
- un rouleau de sopalin
- une boîte d'épingle de couturière
- une boîte d'épingle ronde

Mon seule achat spécifique pour ce projet fut la super glue. Si comme moi vous avez déjà la base et que vous faites attention à vos achats (soldes, décote, etc) ce genre de projet peut probablement vous revenir à moins de deux euros par bâtiment. Il s'agit de petit bâtiments mais lorsque l'on regarde le prix des kits résines ou MDF sur internet, il n'y a pas photos : si vous êtes suffisamment organisés et patients, il y a moyen de faire des économies.

Vous remarquerez que l'ensemble des matériaux utilisés sont de nature légère : plastique, balsa, carton. Tout modéliste sais qu'il existe deux obstacles majeurs au stockage : la taille et le poids. On pourrait très bien pour trois fois rien réaliser ce décor en plâtre (un cube que l'on texture lorsqu'il est encore humide) mais l'expérience prouve qu'un décor pesant sort moins souvent de son étagère que son équivalent plastique.

Allégeons nos table de jeu et elles n'en sortiront que plus souvent.

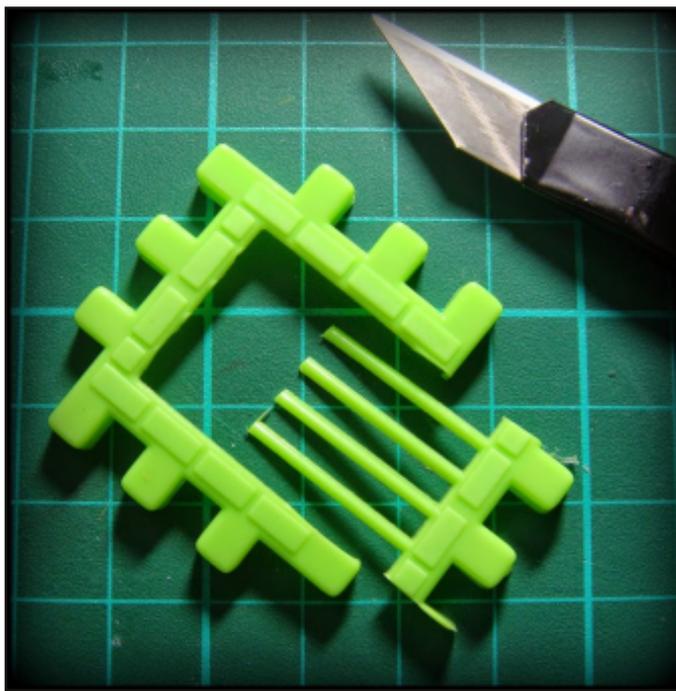
Quid du vieux dépron des familles ? En dehors du prix le gros avantages des kits plastiques c'est qu'ils sont texturés. Pour réaliser un village en brique l'étape de texturation et gravage du depron m'aurait pris probablement à elle seule plusieurs jours. De plus, le dépron n'est pas suffisamment solide pour résister a un usage intensif. En réalisant mon village en plastique je peux le prêter sans crainte a mes filles... pour jouer a la poupée !

Les étapes

Voici comment en 20 étapes j'ai pu mener rapidement ce projet.

1- La première étape consiste à découper quelques éléments afin de réaliser l'ouverture des portes. Les kits que j'ai utilisé possèdent 12 éléments en grilles parfaits en terme de largeur. J'ai donc découpé les grilles et la base de ces éléments afin de pouvoir y encastrer des portes en balsa.

2- L'étape suivante consiste à coller les éléments de façade. J'ai réalisé 3 bâtiment par kit pour un total de 9 bâtisses. J'ai donc préparé 36 façades (2 à 4 éléments par façade) en utilisant quelques points de super-glue aux niveaux des connecteurs. Pas la peine d'engluer les joints, les étapes 14 et 16 sont là pour sceller l'assemblage. J'en profite pour faire sauter les fenêtres qui



seront peintes à part. J'assemble ensuite les façades pour réaliser des petits immeubles fins et rectangulaire.

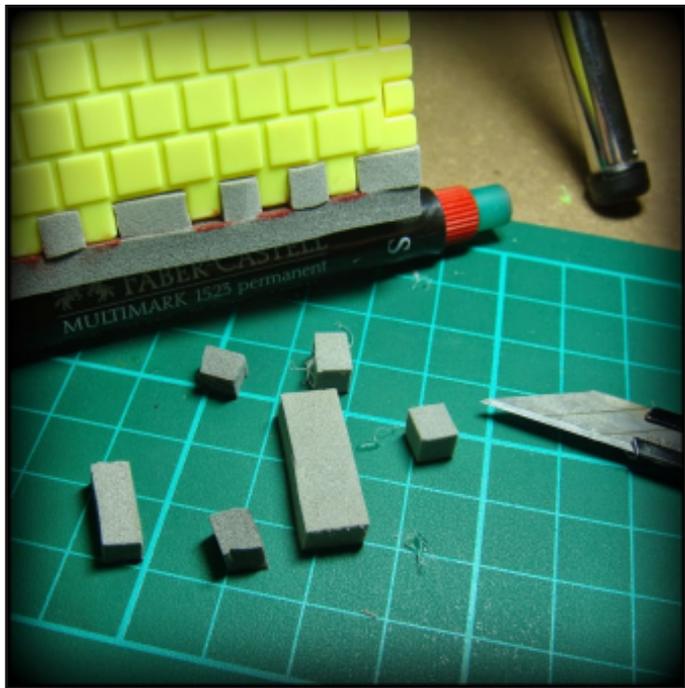
3- Les étages de mes bâtiments étant un peu courts, je vais rétablir l'échelle en les surélevant. Pour cela, j'ajoute une plaque de mousse qui servira de base et qui viendra simuler un premier niveau de brique non-texturé. J'utilise un morceau de mousse EVA que je colle sous chaque maisonnette et je réalise une encoche au niveau de l'ouverture pour y encastrer la porte.

4- De par la nature de mon kit, il y a des trous dans les façades que je vais devoir remplir avec des briques découpées dans la mousse. Je découpe une longue baguette de mousse que je recoupe ensuite en carrés et rectangles d'à peu

près la même longueur. Pas besoin d'être très précis, il suffira d'appuyer pour enfoncer la mousse dans les trous.

5- Je découpe des rectangles de polystyrène que je viens placer, en les enfonçant a l'intérieur, jusqu'au deux tiers environ de l'ouverture de la porte. Je recouvre ces blocs d'un plancher en mousse que je colle a la colle blanche (j'aurais pu utiliser du balsa pour rendre l'intérieur plus réaliste). Mes bâtiments vont suggérer des maisons de deux étages avec un premier étage non jouable. Les toits en pentes seront amovible





pour permettre a une ou deux figurines de se placer a l'intérieur (sauf pour trois modèles qui auront un toit en terrasse).

6- Pour les toits, je sélectionne les 12 éléments de toiture que je replace sur les maison afin d'assurer le niveau du montage. J'encastre entre les connecteurs des poutres de balsa que je colle au pistolet a colle.

7- Vient ensuite la réalisation des tuiles. Sans y passer trop de temps je découpe dans du carton des bandes d'1 cm d'épaisseur. Je découpe chaque bande en bandelette de la largeur du toit et je découpe sans les détachées mes tuiles façons « fanfreluches ». Afin de détacher les tuiles les unes des autres, donner une légère

torsion a vos bandelettes. Découper l'un des coins de vos tuiles permet de suggérer le travail du couvreur qui marque ses bardeaux et ses tuiles.

8- Je colle mes bandelettes sur les poutres toujours avec le pistolet a colle.

9- Afin de donner un peu jouabilité en hauteur, plutôt que de placer des tuiles faïtières je place un morceau de mousse biseauté qui facilitera la tenue d'une figurine sur le faîte.

10- Pour parfaire le maquillage du toit je réalise une cheminée biscornue avec les petites briques en mousse de l'étape 4 et je rajoute deux cornières en carton a chaque extrémité du toit.

11- La dernière étape du montage consiste à réaliser une porte en balsa. Après mesure, j'ai découpé une porte dans une baguette de balsa puis marqué 4 ou 5 planches à l'aide d'un tournevis. Vous pouvez également enfoncer votre outil ça et là pour simuler les nœuds du bois. On brosse ensuite énergiquement la porte avec une brosse métallique de manière a simuler la fibre du bois.

12- J'ai ensuite fixé les portes en les encastrant dans l'espace dédié puis j'ai enfoncé les aiguilles de couturière a travers le balsa vers l'intérieur du bloc de polystyrène. J'ai disposé les aiguilles par rangée de manière à simuler des clous. Pour terminer j'ai enfoncé une aiguille à tête ronde afin de simuler la poignée de porte. Enfoncez la de manière a ce qu'elle ne ressorte pas trop.

13- Le montage étant terminé, je passe l'ensemble des éléments, corps de bâtiments, toits et fenêtres à la bombe de peinture. Rouge foncé pour les facades, vert pour les fenêtres et les intérieurs et les deux pour les toits (tuiles en vert, briques en rouge).



14- 12 à 24 heures après la sous-couche, je vais enduire tous mes éléments (saufs les fenêtres et les intérieurs) avec ce mélange :

- un tiers d'émulsion acrylique rouge
- un tiers d'enduit acrylique
- un tiers de colle blanche

Je rajoute un peu d'eau afin de rendre le tout légèrement liquide (à voir en fonction de la viscosité des différents constituants).

Ce mélange va venir remplir les joints et jonctions de mes différents éléments et dissimuler l'aspect "Lego" du montage tout en le solidifiant grandement. Cerise sur le gâteau, en passant votre enduit au pinceau vous allez texturer vos briques. Évitez les grosses coulures immondes mais ne vous inquiétez pas les excès vont se résorber au séchage.

15- Là encore, 12 à 24 heures de séchage pour être sûr de ne pas gâcher le travail. Ensuite j'ai effectué un brossage avec un orange vif (j'ai utilisé le feu-Orange Fiery de chez GW). Ne pas hésiter sur l'orange, l'étape suivante va venir désaturer la teinte originelle. À la fin du brossage, vous devriez avoir trois teintes qui se superposent de manière plus ou moins heureuse : le rouge foncé de la sous-couche, un rouge rosâtre et un orange sur les reliefs. Si vous trouvez l'ensemble d'assez mauvais goût, c'est tout à fait normal, l'étape suivante ayant un côté magique.

16- Cette étape et l'étape 18 sont très salissantes : si vous ne souhaitez pas vous mettre de la peinture plein les mains, munissez-vous de gants.

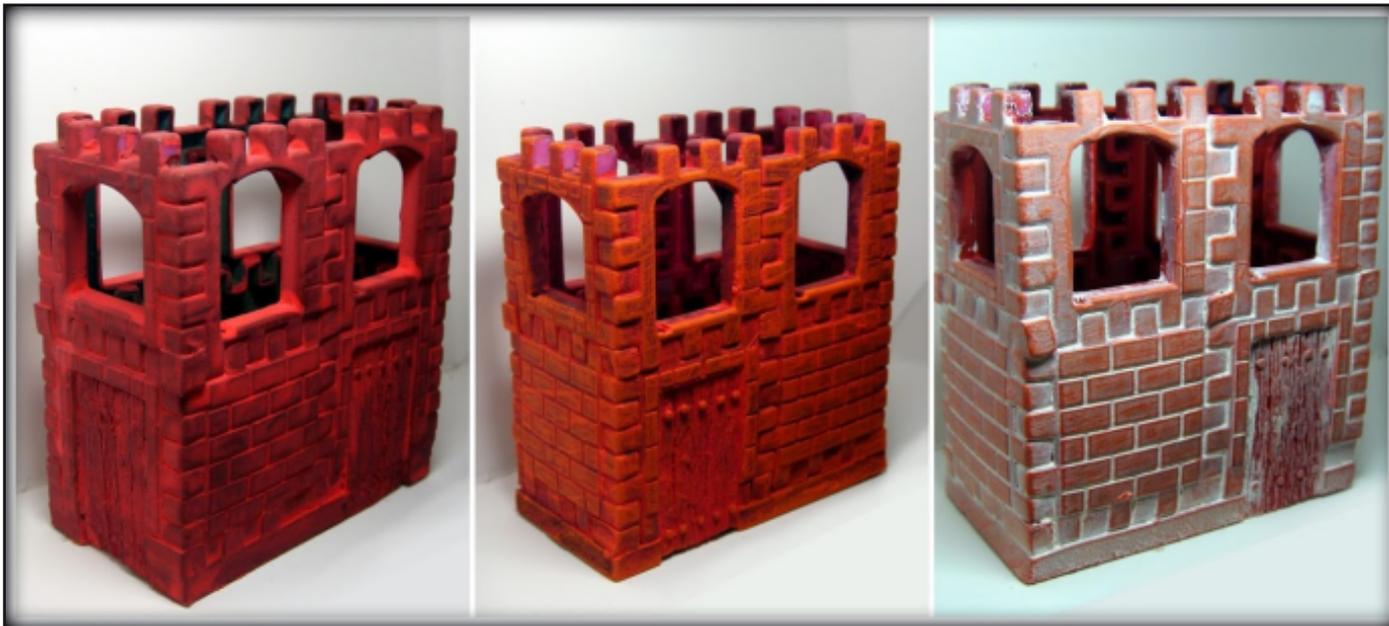
L'une après l'autre, vous allez peindre chaque façade à l'acrylique blanche en vous assurant de



remplir l'ensemble des joints entre les briques. Très rapidement, avant que la peinture ne commence à sécher, vous allez essuyer votre peinture à l'aide d'un sopalin. N'ayez pas peur d'insister et de revenir essuyer encore et encore jusqu'à ce que la peinture ne soit plus présente que dans les creux.

17- À ce stade, la peinture des façades en brique est terminée et il ne reste plus qu'à peindre les portes et les poutres faisant saillie. Une couche de marron moyen, un brossage beige puis un passage d'encre marron et voilà le bois terminé. Je passe ensuite une peinture métallique quelconque sur les têtes d'aiguilles pour faire ressortir les clous.

18- La peinture des tuiles du toit se doit de trancher avec le rouge et blanc des briques et je vais donc me diriger vers un gris foncé qui simulera des bardeaux goudronnés ou un toit en



schiste. Pour ce faire, j'étales une noix de peinture à l'huile noire et une autre blanche sur un morceau de carton et j'attends qu'une auréole grasse se forme. À l'aide d'un morceau de mousse de blister je viens brosser les tuiles avec la peinture noire. Soyez généreux mais laissez un liseret de rouge sous et entre vos tuiles pour bien les démarquer.

19- Je travaille ensuite dans le frais. À l'aide du même morceau de blister, je vais brosser avec le blanc l'extrémité des tuiles. Je repasse plusieurs fois et entre chaque brossage, j'essuie la mousse sur un morceau de sopalin. En théorie vous devriez obtenir un dégradé du noir vers le gris moyen.

Vous pouvez vous arrêter là ou bien attendre un peu et renouveler cette étape pour obtenir un dégradé plus franc. Profitez-en pour rajouter des tâches de suie sur les façades de brique en tamponnant délicatement ça et là votre mousse sur les surfaces.

20- La dernière étape consiste simplement à tremper les fenêtres dans un jus de peinture marron. Une fois sèches, réencastrez les dans leurs montants respectifs en faisant bien attention car les différentes sur-épaisseurs de peinture rendent cette étape un peu délicate.

Voilà comment en 3 ou 4 séances vous pouvez facilement venir à bout d'une dizaine de bâtiments.

Personnellement, il m'a fallu autour de 3 à 4 heures pour le montage, 15 minutes pour la sous-couche, une heure d'enduit et 3 à 4 de peinture. En tout, moins de dix heures de travail, sans trop forcer, pour un total de 9 bâtiments qui peuvent facilement couvrir une surface de 60 x 60 cm.

Ne pas s'attarder et terminer votre projet aussi rapidement que possible (commencé un dimanche, terminé le dimanche suivant) permet de ne pas se lasser et rend l'ensemble du travail réellement gratifiant. Il n'est rien de plus déprimant que la vision d'une grosse bâtisse sous-couchée prenant la poussière sur une étagère.

DV8



Oyumaru

La pâte Kawaiï

par **Belisarius**

> Jeux de Figs

<http://jeuxdefigs.fr>

L'oyumaru est une pâte de moulage qui peut être très utile à un figuriniste et qui ne nécessite pas un investissement conséquent.

Aussi vendue (mais plus chère) sous la dénomination "Instant Mold", l'Oyumaru est vendue en boutique de loisirs créatifs à un prix très abordable (moins d'une dizaine d'euros pour une douzaine de bâtonnets avec de jolies couleurs).

Le principe de base est simple. L'Oyumaru devient souple quand on la chauffe (dans un bol d'eau chaude, n'allez pas la passer au chalumeau), on peut alors prendre une empreinte, qu'elle gardera

en refroidissant. La pâte est réutilisable à l'infini et devient dès lors très utile pour dupliquer des textures ou de petits accessoires.

Inutile d'y penser, l'Oyumaru n'est pas faite pour vous permettre de réaliser une armée de clones à partir d'une figurine, on vous aura prévenu !

Rapide à mettre en oeuvre, financièrement accessible, permettant un bon niveau de détail, l'Oyumaru n'est cependant pas exempte de défauts. Même si la pâte garde une certaine souplesse une fois redurcie, elle ne permet pas de contre dépouilles. Mes essais de moules en deux parties n'ayant pas été très concluants, je garde l'Oyumaru pour les objets simples, moulables en une fois, ce qui m'est particulièrement utile pour les décors et les socles.

Une fois votre moule réalisé, vient le problème du matériau de tirage. Exit les résines, car elles nécessitent des précautions et un investissement dont on ne veut pas quand on veut faire les choses simplement.

Pour les petits objets (armes, accessoires, petits éléments de décor), j'utilise du greenstuff ou assimilé, qui permet un assez bon rendu au niveau des détails et un tirage "lisse". Pour les socles et les décors, quand le grain du matériau représenté ne doit pas être "lisse", j'utilise de la

pâte Fimo Air, qui durcit à l'air... (étonnant, non ?) ou du plastiroc (pâte qui durcit aussi à l'air). La facilité de mise en oeuvre est parfaite pour les textures de sol ou de bâtiments (pierres, pavés, bois, tuiles...), même si le rendu possède un certain grain.

Mise en oeuvre

Pour cet exemple, je vais prendre l'empreinte d'un plancher en bois (par exemple pour me faire une texture de socle), et d'un toit de tuile (pour faire le toit d'un appartement).



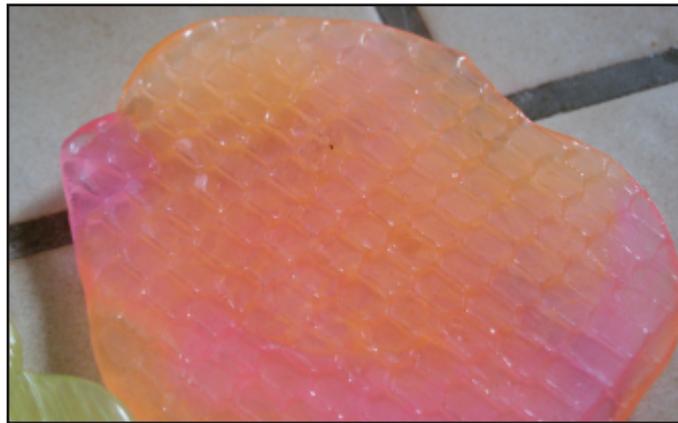
Oyumaru

On commence par remplir un bol d'eau chaude, et on le repasse au micro-onde 3 minutes. Attention à ne pas vous brûler ! On plonge les bâtonnets d'Oyumaru dans l'eau très chaude et on attend un peu. Si les bâtonnets ne ramolissent pas, c'est que votre eau n'est pas assez chaude et... retour à la case départ !



Une fois l'Oyumaru tendre à souhait, on la retire de l'eau (pas avec les doigts !) et on la fait rapidement sécher sur un torchon. On la malaxe un peu et on applique la pâte sur l'objet dont on doit prendre l'emprunte. Une fois le chewing-gum appliqué, on peut faire pression avec un objet solide et plat, pour obtenir un moule qui soit "stable" par la suite.

Une fois la pâte refroidie, on peut la retirer et... votre moule est prêt !



Pour ces textures, j'utilise de la Fimo Air. Financièrement abordable, elle correspond bien à ma pratique puisque je ne suis pas souvent pressé, donc attendre le lendemain que ma pièce soit durcie ne me dérange pas ;).

Cette pâte est blanche et est directement utilisable : une petite boule qu'on appuie dans le moule et c'est fini, il n'y a plus qu'à attendre. Une texture fine sera utilisable quelques heures après, pour un élément plus épais (5-10mm) il faudra attendre le lendemain. Si vous voulez mouler un élément plus massif, trouvez autre chose ou ne moulez que les parois... Le rendu final possède un "grain" mais est facilement retaillable au cutter et se perce facilement. Il donne une certaine impression de légèreté et de fragilité mais pour l'instant je n'ai pas eu de mauvaises surprise avec mes socles (je n'ai pas une utilisation "extrême non plus, je suis soigneux).

Oyumaru

Bref, quelques moules, une boulette dedans tous les matins avant de partir bosser et en quelques semaines vous aurez de quoi resocler une armée...

Belisarius



Une petite Vidéo de démo
<https://www.youtube.com/watch?v=ub70AU5Rfml>



Les Manifestations

à ne pas rater

**Rencontres Stratégiques
de Saint Léonard de Noblat**

26 - 27 Juillet 2014

GDJA
Le Guilda
Des Jeunes
Assises

**40 ans de
Jeux de Stratégie**

Wargames
Jeux de Rôles
Jeux de Plateaux
Echecs - Go - Cartes ...

PAF WE 5 euros - Renseignements www.leo-lea.com ou 05 55 37 15 49

Aux jeux et caetera

2014

18 au 24
JUILLET
2014

**Festival
LUDIQUÉ
EUROPÉEN**

RECON - PAYS DE RECON - BRETAGNE SUD

QR code



Les 5 premiers lecteurs du Blogurizine à nous contacter par mail à : coordination@festival-ludique.eu
Gagneront 1 Pass 7 jours pour l'entrée au FLEUR2014.
À retirer sur place lors du FLEUR2014.

Programmation FLEUR2014... ... avec des figurines dedans !

Dans le cadre des Heroes of Legends !

Chaque gagnant, en mode BATTLE, recevra une figurine sculptée par Thomas DAVID et dorée à l'or fin véritable + une illustration originale de cette même figurine.

jeudi 14 : thématique CONQUETE

Clash of Culture – 2€ la place

vendredi 15 : thématique SF

Tournoi X WINGS en partenariat avec EDGE – 2€ la place

samedi 16 thématique POST APO

Tournoi EDEN en partenariat avec Taban Miniature – 10€ la place

dimanche 17 : thématique FANTASY

Tournoi WARMACHINE en partenariat avec Victoriagames et Privateer Press – 10€ la place

Initiations : Mice & Mystic et HeroQuest – partenaire FILOSOFIA - gratuit

lundi 18 : thématique GUERRE

Guardians Chronicles – partenaire RED JOCKER - 2€ la place

Initiation : Claustrophobia + extensions (dernière extension en avant première !) - partenaire ASMODEE - gratuit

mardi 19 : thématique ENQUETE

pas de fig' ce jour là ^^

mercredi 20 : thématique SURVIE

Initiation : Zombicide + toxic mall – partenaire EDGE - gratuit

Initiation : Zombie 15 – partenaire IELLO – gratuit

Entrée 2€
-12 ans gratuit

20 & 21
SEPTEMBRE
2014

- Jeux de société
- Jeux de figurines
- Jeux d'extérieur
- Jeux de rôles

Espace Restauration
Espace Enfant

Orléans
Joue

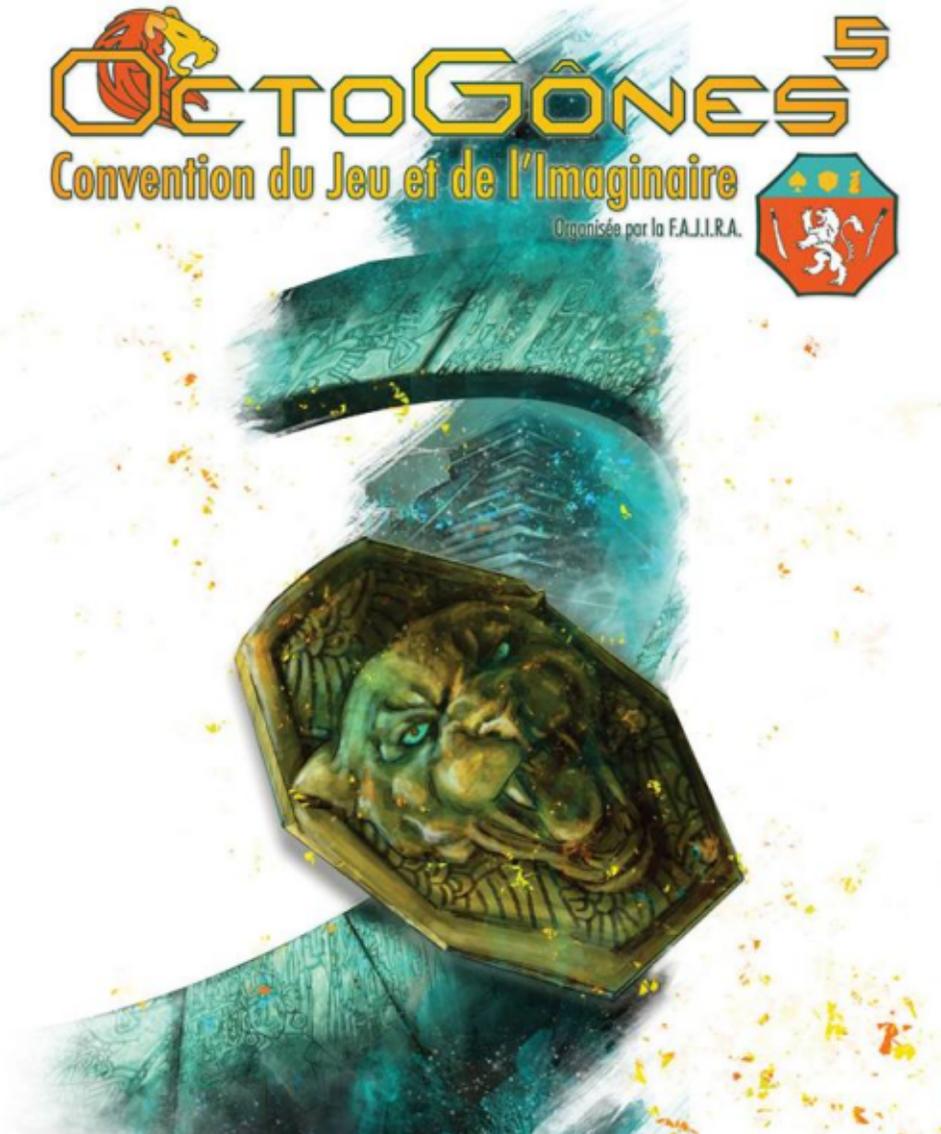
1^{er} Festival des JEUX
de l'Agglo d'Orléans
Samedi 10h - 20h Dimanche 10h - 18h

CAMPO SANTO
rue Fernand Rabier - Orléans

orleans-joue.fr/festival/



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

Du sang sur la lame

Règle apéro sans modération

par **Furabienu**

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

Pour certaines règles, l'accouchement est compliqué. Du Sang sur la lame, qui initialement s'appelait Épéiste, à été, pour ainsi dire, écrite sur un coin de table un soir.

Je suis avant tout fan de jeu d'escarmouches avec des règles simples, qui se retiennent vite et dont le but premier est le plaisir de jouer.

Pour reprendre le Psilète, je suis un interégoliste acharné, je joue à pas mal de choses. Naturellement cette règle s'inspire de certaines mécaniques provenant de ces jeux.

J'avais envie d'une règle qui, pour une fois, mettrait au premier rang les corps à corps et pas le tir, d'une règle générique, d'une règle rapide.

C'est dans état d'esprit que j'ai griffonné un soir, à la hâte, comme pour ne pas perdre les idées, les grandes lignes de cette règle.

Le lendemain j'ai présenté ces quelques idées à mon comparse le Sergent Toussaint qui a tout de suite été séduit. Après quelques discussions, j'ai couché sur papier la version zéro de la règle.

Nous avons testé ce "brouillon" rapidement. Et finalement ça tournait plutôt pas mal. Après quelques parties pour essayer différentes petites choses et combinaisons, combler les oublis et les manques, la version 1 est sortie de terre.

Du sang sur la lame est une règle de jeu générique "apéritif" qui est destinée aux joueurs débutants ou confirmés souhaitant passer un bon moment autour de parties rapides et simples. Pour jouer, il ne faut disposer que de 4 dés à 6 faces, de 3 à 7 figurines pour former une bande, de quelques marqueurs, d'une surface de jeu d'environ 90cm de côté et de quelques éléments de décors.

Chaque membre d'une bande est représenté par 4 informations : son charisme, sa qualité, ses traits et son coût de recrutement. La qualité est fonction du charisme. Ainsi un leader a une meilleur qualité que son second qui est lui même meilleur qu'un homme de main. La qualité détermine pour la résolution des actions, le nombre de dés à 6 faces vous allez lancer.

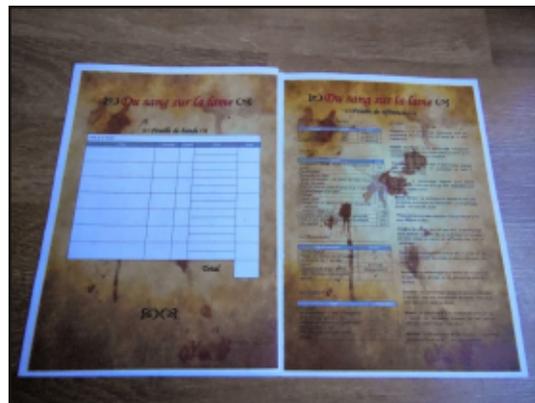
En début de tour vous disposez de la rondelle somme de 12 pièces d'or qui vous servira à payer les actions que va réaliser la figurine activée. Plus l'action sera complexe plus elle vous coûtera.

Résoudre un combat revient à vérifier qui a le plus gros score une fois les bonus/malus appliqués. À la seconde blessure la figurine est tuée et vous perdez par la même occasion sa valeur en pièces d'or. Votre bourse au prochain tour s'en trouve donc réduite. Dans certains cas, c'est simplement sur un 7 ou plus que l'action sera réussie.

Il est aussi possible de jouer à plusieurs en diminuant la taille de la bande. Chaque partie peut être scénarisée et nous regardons actuellement la possibilité d'un mode campagne, mais ce sera pour la prochaine version. En attendant, un seul mot d'ordre : Amusez vous !

Furabienu /Sergent Toussaint

Site officiel
<http://dusangurlalame.blogspot.fr>



ƆƆ

Du sang sur la lame

ƆƆ

Conception : Furabienu & Sergent Toussaint

Beta tests : Les dragons joueurs de Clamart

Blog : dusangsurlalame.blogspot.fr

Version 1a

☞ Du sang sur la lame ☞

☞ Introduction ☞

Du sang sur la lame est un jeu dit « apéritif » qui est destiné aux joueurs débutants ou confirmés souhaitant jouer des parties simples et rapides (30 minutes) à une époque où les armes à poudre n'étaient pas courantes. Vous pourrez rejouer une escarmouche en incarnant Léonidas et ses 300, les samouraïs du Japon féodale, les pirates, les 3 mousquetaires, ou encore des villageois chassant les vampires.

Pour jouer, vous devez disposer de 4 dés à 6 faces (d6), de 3 à 7 figurines pour former votre bande et de quelques marqueurs. Il vous faudra de quoi mesurer en pouce, d'une surface de jeu carré d'environ 90cm de côté et de quelques éléments de décors pour représenter des collines, des arbres, des rochers, des ruines ou tout ce que vous voulez.

Mesurer les distances

Toutes les distances sont mesurées en pouce (1 pouce = 2.54 cm). Elles peuvent être mesurées à n'importe quel moment du jeu.

Une figurine est censée occuper la surface de son socle. Pour connaître la distance entre deux figurines, mesurez du centre du premier socle au centre du second socle.

Figurines

Il existe quantité de fabricants ou de revendeurs de figurines que vous pouvez mixer. Mais n'oubliez pas que dans cette règle, ce que vous voyez, c'est ce que vous avez.

Caractéristiques d'une figurine

Une figurine est caractérisée par :

- Son charisme,
- Sa qualité,
- Son ou ses traits,
- Son coût.

Le charisme : entre les hommes d'une même bande il existe une hiérarchie naturelle ou de commandement c'est ce que représente cette

caractéristique. Une figurine sera donc *leader*, *second* ou *homme de main*.

La qualité : cette caractéristique représente à la fois la valeur de l'habileté, de la capacité à combattre ou à se défendre, le moral d'une figurine. Elle est notée XkY. X est le nombre de dés à lancer et le joueur n'utilisera que les Y meilleurs résultats. Ainsi le *leader* aura 4k2, le *second* 3k2 et *l'homme de main* 2k2

Exemple : C'est au tour de Julien de jouer. L'un de ses brigands est en bonne place pour un duel. C'est un second il a donc une qualité de 3k2.

Julien lance 3 d6 avec un résultat de 6,2 et 3. Il ne doit en retenir que deux. Ce sera le 6 et 3.

Max réplique avec son garde qui est un homme de main d'une qualité de 2k2. Il lance 2 d6 et obtient 5 et 5. Avec un total de 10 Max remporte le duel de 1 point.

Le trait : le trait est une compétence particulière dont bénéficie la figurine. Les *leaders* peuvent disposer au maximum de deux traits. Les *seconds* n'en auront qu'un et les *hommes de main* n'auront pas de trait. Attention chaque trait a un coût qui s'additionne à celui de la figurine.

Coût : cette caractéristique représente la somme que vous devrez payer pour recruter la figurine. Plus la figurine aura de l'expérience et des compétences plus elle sera chère. De base le *leader* coûtera 4 pièce d'or (noté Po par la suite), le *second* 2 Po et *l'homme de main* 1 Po.

Exemple :

Charisme	Qualité	Traits	Coût
leader	4k2	Maître d'arme	5

Arc frontal : L'arc frontal définit le champ de vision de votre figurine et est déterminé par la direction dans laquelle celle-ci regarde. Dessiner une ligne imaginaire à travers le socle en passant par le visage. La figurine peut voir tout ce qui se trouve dans un arc de 180 degrés.

Les cibles potentielles derrière la figurine ne peuvent pas être attaquées à moins que la figurine change d'orientation durant son mouvement

☞ Du sang sur la lame ☞

Astuce : Tracer deux petits traits de part et d'autre du socle pour symboliser l'arc frontal.

Personnage non joueur

Il est possible d'inclure dans vos parties, des personnages non joueurs (PnJ). Se seront par exemple des gardes, des villageois. Vous pourrez interagir et même tenter de les tuer. Ces personnages ont les caractéristiques suivantes :

Charisme	Qualité
PnJ	2k2

La bande

Le joueur dispose d'une bourse de 12 pièces d'or qu'il dépense pour recruter ses hommes. Chaque bande sera constituée impérativement d'un *leader*, d'au moins un *second* (deux au maximum) et d'au moins un *homme de main*.

☞ Comment jouer ? ☞

Une fois la bande constituée, vous êtes prêt à jouer.

La première règle à retenir est que tout ce qui n'est pas écrit est interdit.

Une partie se découpe en tour de jeu durant lequel chaque joueur alternativement payera un nombre de pièce d'or pour qu'une figurine réalise une ou des actions. Le tour prendra fin une fois que les bourses des joueurs seront vides ou que toutes les figurines auront été activées.

Séquence d'un tour

En début de tour et tant qu'une figurine n'a pas été retirée du jeu, la bourse du joueur est de 12 pièce d'or.

Commencez par déterminer quel joueur à l'initiative. Pour se faire chaque joueur lance 2d6 : le meilleur résultat commence.

Le premier joueur annonce l'action ou les actions qu'il va réaliser et défasse de sa bourse le montant en pièce d'or correspondant. Puis il réalise immédiatement la ou les actions.

Une fois que le premier joueur a terminé d'activer sa figurine, c'est au tour du second joueur. L'alternance d'activation se poursuit tant que

toutes les figurines n'ont pas été activées et que les joueurs ont encore des pièces d'or à dépenser.

Exemple : Le shogun de Seb est à l'affût prêt à trancher la tête d'un ronin. Malheureusement bien que le shogun n'ait pas été activé Seb ne peut jouer car il n'a plus de pièces d'or pour payer l'action. Son tour de jeu prend fin.

Jean, voyant le shogun veut dépenser sa dernière pièce d'or en faisant reculer son ronin, malheureusement il ne peut pas car toutes ses figurines ont été activées. Son tour de jeu prend fin.

Lorsqu'une figurine est retirée du jeu au début du tour suivant, le joueur qui a perdu la figurine défasse définitivement de sa bourse, le nombre de pièce d'or correspondant à la figurine.

Astuce : Laisser la figurine tuée durant le tour sur le plateau, il sera alors plus facile en début du tour suivant de défasser le nombre de pièce d'or en même temps que la figurine est retirée.

Résumé de la séquence d'un tour

- 1 Retirer les morts
- 2 Défasser les pièces d'or des figurines tuées
- 3 Déterminer l'initiative
- 4 Le joueur avec l'initiative active une figurine
- 5 Le 2^{ème} joueur active une figurine

Recommencer à l'étape 4 jusqu'à ce que toutes les figurines aient été activées ou que les joueurs n'aient plus de pièce d'or

☞ Du sang sur la lame ☞

Les Actions

Chaque action coûte, en fonction de sa difficulté, un certain nombre de pièce d'or. Plus l'action sera compliquée plus elle coûtera chère.

Astuce : Placer la ou les pièces d'or à côté de la figurine qui vient d'être activée comme marqueur.

Action	Coût
Se déplacer, sauter, monter à l'échelle ou à la corde	1 Po
Réorientation	1 Po
Ramasser un objet	1 Po
Lancer un couteau, une pierre, shuriken, boule de feu, hachette	1 Po
Faire un duel au corps à corps ou à 1" (lance)	1 Po
Se désengager d'un duel	1 Po
Charger	2 Po
Courir, voler	2 Po
Grimper (sur un élément de décor de plus de 1" de haut)	2 Po
Lancer un objet lourd	2 Po
Crocheter une serrure, défoncer une porte	2 Po
Tirer à l'arc, arbalète, pistolet ou mousquet	2 Po
Aux aguêts	3 Po

Activation et cumul d'actions

Une figurine déjà activée dans le tour ne peut être réactivée. Mais il est possible de cumuler jusqu'à deux actions lors de l'activation de cette figurine en payant le coût en Po des deux actions.

Il n'est cependant pas possible de cumuler deux attaques consécutives.

Exemple : Gaby veut déplacer le corsaire noir de 6" (1 Po) puis une fois près de la porte crocheter la serrure (2 Po). C'est à son tour de jouer. Il annonce un déplacement et le crochetage de la serrure puis défaisse 3 Po avant de réaliser les actions.

Résolution d'actions spéciales

Pour certaines actions le joueur devra vérifier qu'il est en mesure de les mener jusqu'au bout. Pour cela il devra faire un jet en opposition. C'est notamment le cas lorsqu'il voudra, sauter, grimper, crocheter une serrure ou défoncer une porte, ou encore se désengager d'un duel.

Le joueur fera un jet de *Qualité*. Sur un résultat 7 ou plus il réussira et réaliser son action, dans le cas contraire, l'activation de la figurine prend fin et c'est à l'adversaire de jouer.

Exemple : Le corsaire noir de Gaby tente de crocheter la serrure de la porte. Son corsaire a une qualité de 3k2. Gaby lance 3 dés et le résultat est 3, 1, 5. Il garde le 3 et le 5 pour un total de 8 ce qui lui permet de déverrouiller la porte.

Aux aguêts : dépenser 3 Pièces d'or vous permet de mettre la figurine aux aguêts. Sur ses gardes elle est prête à battre si un ennemi croise son chemin dans son arc frontal. La figurine pourra alors engager un duel ou faire un tir si l'ennemi est à porté

Réorientation : la réorientation est gratuite dès lors qu'elle est réalisée dans une action (mouvement, combat etc.) Si le joueur souhaite simplement se réorienter, c'est une action, il lui faudra payer 1 Po pour la réaliser.

Les Mouvements

Dans un terrain dégagé, chaque figurine se déplace d'un maximum de 6 pouces (6") pour 1 Po.

Pour les figurines ayant la capacité de voler ou monter sur le dos d'un animal (cheval, chameau), la distance maximum est de 8 pouces (8").

Pour 2 Po la figurine peut choisir de courir. Le joueur lancera 1d6 et ajoutera le résultat au mouvement de base. Durant sa course, la figurine pourra traverser un obstacle linéaire de 1 pouce de haut maximum (haie, barrière, muret) mais ne pourra pas traverser de terrain difficile.

Une figurine pourra passer un obstacle linéaire ou monter sur un élément de décor de 1" de haut maximum (rocher, caisse, baril) et continuer son chemin en réduisant sa distance de mouvement de 1 pouce (1").

Le mouvement dans un terrain difficile est réduit de moitié (exemple : 6 pouces dans un terrain dégagé devient 3 pouces en terrain difficile).

☞ Du sang sur la lame ☞

Si la figurine commence son mouvement dans un terrain dégagé pour le finir en terrain difficile, elle utilisera son mouvement normal jusqu'au bord du terrain difficile. Une fois dans ce terrain, elle réduira la distance qu'il lui reste à parcourir de moitié.

Les bois, les marais, les bâtiments sont considérés comme des terrains difficiles.

Exemple : Seb veut entrer dans la maison pour récupérer le trésor. Son pirate est à 2 pouces de la porte de la maison. Une fois rentré il lui reste 4 pouces sur les 6 du mouvement normal. La maison étant un terrain difficile il ne pourra parcourir que 2 pouces.

Type de mouvement	Résultat
Terrain dégagé	6"
Passer par dessus ou grimper sur un obstacle de 1" de haut	-1"
Courir	6" + 1d6
Déplacement terrain difficile	Mouvement /2
Voler, Montée sur le dos d'un animal	8"

Les Combats

Il existe trois types de combats. Le duel au corps à corps, à distance et enfin fracasser la tête de son adversaire en lui lançant un objet lourd. La résolution des deux premiers types de combats est la même. Cela diffère légèrement pour le troisième type.

Le Duel : le duel est déclaré dès que les figurines sont en contact socle à socle, ou à 1" l'une de l'autre si une des figurines est armée d'une lance ou d'un pique. Une figurine ayant la capacité de voler sera au sol pour combattre en duel. Dans un duel, chaque adversaire peut subir une blessure. Les joueurs font un jet de *Qualité* (XkY dés) et ajoutent les bonus/malus de situation (les bonus/malus sont cumulatifs).

Sur un double 6, la mort est instantanée. L'adversaire qui a le résultat le plus faible, même d'un point, est blessé. Placer un marqueur de blessure à côté de la figurine. Ses jets de dés subissent immédiatement un malus de -1 et son

mouvement est réduit de 1". A la deuxième blessure, la figurine est retirée du jeu. En cas d'égalité rien ne se passe.

La Charge : la charge est un mouvement spécial qui permet à un adversaire de venir en contact socle à socle et d'engager gratuitement un duel. Ce mouvement se fait en ligne droite.

Se désengager d'un duel : les adversaires restent dans un duel tant que l'un des combattants n'est pas mort ou qu'il ne tente pas de se désengager. Pour se désengager, le combattant déboursa 1 Po et passera un test en opposition (§ résolution action spéciale).

Sur un résultat 7 ou plus la figurine se désengage et recule directement face à son adversaire de 2 pouces (2").

Les combattants ne disposant pas d'arme de duel sont entraînés au combat à mains nues. Le duel se résout comme expliqué précédemment.

Surnombre et Réorganisation des duels : des figurines qui se trouvent en surnombre faces à un adversaire isolé, bénéficient d'un bonus de +1 au résultat de son jet de dés.

Quand une figurine vient aider un allié aux prises avec plusieurs adversaires, le combat est éclaté du mieux possible, en duel en un contre un.

Exemple : Le corsaire noir de Gaby est en duel avec le capitaine de la garde et son lieutenant. Gaby fait charger un matelot sur le lieutenant. Le combat est alors éclaté en deux duels. Le corsaire contre le capitaine. Et le lieutenant contre le matelot.

Le shogun et deux guerriers sont en duel avec un ronin. Voyant cela Seb fait charger le chef des brigands. Le combat sera séparé, en un duel 1 contre 1 et un duel 2 contre 1.

☞ *Du sang sur la lame* ☞

A distance : pour pouvoir combattre à distance, le tireur doit être à portée de tir. Celle-ci est de 3 pouces (3") pour les armes de jet (couteaux, shurikens, hachettes, etc), et pour les pistolets à poudre noire. Pour les fusils à poudre noire et les armes à carreau (arc, arbalète) la portée est de 6 pouces (6").

Il doit également avoir une ligne de vue sur sa cible. Si la cible est cachée, même partiellement, alors celle-ci est à couvert et aura un bonus de +1 à son jet.

Les joueurs font un jet de *Qualité* (XkY dés) et ajoutent les bonus/malus de situation (les bonus/malus sont cumulatifs).

Sur un double 6 c'est une mort instantanée. Sur un double 1 le tireur ne peut plus se servir de son arme durant toute la partie (plus de balles ou de flèches). Placer alors un marqueur pour vous le rappeler. Si l'attaquant a le résultat le plus grand, même d'un point, il remporte le combat. Le perdant est blessé. Placer un marqueur de blessure à côté de la figurine, ses jets de dés subissent immédiatement un malus de -1 et son mouvement est réduit de 1". A la deuxième blessure, la figurine est retirée du jeu. Dans le cas contraire ou en cas d'égalité, rien ne se passe.

Fracasser la tête : il est possible de lancer sur son adversaire un objet lourd pour le blesser. C'est une action spéciale. Le lanceur fait un jet de *Qualité*. Sur un résultat 7 ou plus, l'objet atteint sa cible. Mais celle-ci peut réussir à esquiver l'objet au dernier moment. La cible fait un jet de *Qualité* pour l'esquive. Sur un résultat 7 ou plus, elle esquive l'objet. Dans le cas contraire, elle est blessée. Placer un marqueur de blessure à côté de la figurine, ses jets de dés subissent immédiatement un malus de -1 et son mouvement est réduit de 1". A la deuxième blessure, la figurine est retirée du jeu.

N'oubliez pas qu'avant de fracasser la tête de votre adversaire il vous aura fallu dépenser 1 Po pour ramasser un objet. Représenter l'objet par un marqueur à côté de la figurine.

Exemple : Le corsaire noir de Gaby fait rouler un tonneau vers le garde de Fred. Son corsaire a une qualité de 3k2. Gaby lance 3 dés et le résultat est 4, 4,1. Il garde les deux 4 pour avoir 8 et blesser l'adversaire. Le garde tente une esquive en lançant 2 dés. Il obtient 4 et 3. Avec une somme de 7, il esquive de justesse.

Bonus/malus de situation

Type	Bonus/malus
A couvert	+1
Un compagnon ou des compagnons sont en appui lors d'un duel	+1
Attaquer en sautant sur l'adversaire	+1
Attaque dans le dos	+1
Plus haut que son adversaire	+1
Blessé	-1

☞ Du sang sur la lame ☞

☞ Traits ☞

Chaque trait a un coût de 1 pièce d'or. Le coût du trait sera ajouté au coût de la figurine.

Cohésion : si le personnage commande, tous les combattants se trouvant dans un rayon de 3" sont *Frénétiques*.

Inspire l'exemple : si le personnage commande, tous les combattants se trouvant dans un rayon de 3" peuvent relancer un jet qui a échoué.

Frénétique : pendant le duel, le personnage dispose d'un bonus d'attaque lui permettant de faire 2 attaques au lieu d'une.

Lanceur : le personnage dispose d'un bonus d'attaque de +1k0 lors d'un jet. Non applicable pour les jets d'objets lourds.

Maître d'arme : sa technique lui permet d'avoir plus de chance de toucher son adversaire. Le personnage ajoute +1k0 lors des duels.

Tireur : le personnage dépense 1 Po au lieu de 2 Po pour réaliser l'action.

Chance de cocu : une fois par tour, le personnage peut relancer un jet de dés qui a échoué. Le nouveau jet sera conservé même s'il est moins bon que le précédent.

Fort : le personnage a un bonus de +1 à son jet de qualité pour lancer des objets lourds ou défoncer une porte.

Acrobate : le personnage a un bonus de +1 à son jet de qualité pour grimper sur un élément de plus de 1" de haut.

Coureur : le personnage ignore les terrains difficiles, il ne réduit pas son mouvement de moitié, mais il ne peut pas courir dans ce terrain.

Volant : le personnage a la capacité de voler. En vol, il ignore les obstacles linéaires et les terrains difficiles, mais il ne peut pas courir.

Montée : le personnage est un cavalier, il ignore les obstacles linéaires de 1" de haut maximum.

☞ Jouer à plus de deux ☞

La mécanique de la règle est la même.

Le montant de la bourse pour le de recrutement d'une bande est de 6 pièces d'or. La bande sera organisée obligatoirement avec un *second* et des *hommes de main*.

Au moment de l'initiative, chaque joueur lance 2d6. Le joueur qui commence est celui qui a le plus grand résultat et ainsi de suite jusqu'au plus petit résultat.



ಪುಟ



ಪುಟ

☞ *Du sang sur la lame* ☜

☞ *Marqueurs* ☜

<i>Blessure</i>						
<i>Objet lourd</i>						
<i>Plus de munition</i>						
<i>Pièces d'or</i>						
						

☞☜

⌘ Du sang sur la lame ⌘

⌘ Feuille de références ⌘

Caractéristiques d'une figurine

Charisme	Qualité	Coût
Leader	4k2	4 Pièce d'or
Second	3k2	2 Pièce d'or
homme de main	2k2	1 Pièce d'or

Les Actions

Action	Coût
Se déplacer, sauter, monter à l'échelle ou à la corde	1 Po
Réorientation	1 Po
Ramasser un objet	1 Po
Lancer un couteau, une pierre, shuriken, boule de feu, hachette	1 Po
Faire un duel au corps à corps ou à 1" (lance)	1 Po
Se désengager d'un duel	1 Po
Charger	2 Po
Courir, voler	2 Po
Grimper (sur un élément de décor de plus de 1" de haut)	2 Po
Lancer un objet lourd	2 Po
Crocheter une serrure, défoncer une porte	2 Po
Tirer à l'arc, arbalète, pistolet ou mousquet	2 Po
Aux aguêts	3 Po

Les Mouvements

Type de mouvement	Résultat
Terrain dégagé	6"
Passer par dessus ou grimper sur un obstacle de 1" de haut	-1"
Courir	6" + 1d6
Déplacement terrain difficile	Mouvement /2
Voler, Montée sur le dos d'un animal	8"

Les Combats

Type	Bonus/malus
A couvert	+1
Un compagnon ou des compagnons sont en appui lors d'un duel	+1
Attaquer en sautant sur l'adversaire	+1
Attaque dans le dos	+1
Plus haut que son adversaire	+1
Blessé	-1

Les traits

Cohésion : si le personnage commande, tous les combattants se trouvant dans un rayon de 3" sont *Frénétiques*.

Inspire l'exemple : si le personnage commande, tous les combattants se trouvant dans un rayon de 3" peuvent relancer un jet qui a échoué.

Frénétique : pendant le duel, le personnage dispose d'un bonus d'attaque lui permettant de faire 2 attaques au lieu d'une.

Lanceur : le personnage dispose d'un bonus d'attaque de +1k0 lors d'un jet. Non applicable pour les jets d'objets lourds.

Maître d'arme : sa technique lui permet d'avoir plus de chance de toucher son adversaire. Le personnage ajoute +1k0 lors des duels.

Tireur : le personnage dépense 1 Po au lieu de 2 Po pour réaliser l'action.

Chance de cocu : une fois par tour, le personnage peut relancer un jet de dés qui a échoué. Le nouveau jet sera conservé même s'il est moins bon que le précédent.

Fort : le personnage a un bonus de +1 à son jet de qualité pour lancer des objets lourds ou défoncer une porte.

Acrobate : le personnage a un bonus de +1 à son jet de qualité pour grimper sur un élément de plus de 1" de haut.

Coureur : le personnage ignore les terrains difficiles, il ne réduit pas son mouvement de moitié, mais il ne peut pas courir dans ce terrain.

Volant : le personnage a la capacité de voler. En vol, il ignore les obstacles linéaires et les terrains difficiles, mais il ne peut pas courir.

Montée : le personnage est un cavalier, il ignore les obstacles linéaires de 1" de haut maximum.



සම
කල

Blog : dusangsurlalame.blogspot.fr