

printemps / été 2015 #20

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

AIDE DE JEU - BANC D'ESSAI - DÉCOUVERTE - DOSSIER - HOBBY - NEWS - RENCONTRE - REPORTAGE - SCÉNARIO - ...



ALKEMY - EDEN - MYTH - S.T.A.W. - X-WING - ...

#20 EDITO

PAR GREGOIRE BOISBELAUD

Au commencement était le Verbe et le Verbe était Belisarius. Il y a 20 numéros de cela, un homme a regroupé des blogueurs fous et leur a proposé quelque chose d'encore plus dingue que la somme de leurs individualités : un webzine !

Derrière ce projet, nulle autre ambition que de proposer du contenu de qualité sur TOUS les jeux de figurines. Du plus mainstream futuriste au plus hardcore uchronique. Des articles de stratégie, de présentation, de hobby, des interviews,... Tout, tout, absolument tout sur les figurines. Et les lecteurs, qui ne s'y sont pas trompés, sont venus par milliers à chaque numéro pour en savoir plus et pour le savoir mieux.

Mais voilà, la vie est une chienne sans vergogne, qui nous oblige à travailler, avoir des interactions sociales avec des non-figurinistes et pire, qui limite la croissance de nos marmots nous obligeant à attendre qu'ils soient en âge de jouer avec nous... Et Belisarius, ce héros des temps modernes, au corps d'airain et à la chevelure de feu, a dû raccrocher sa casquette de rédacteur en Chef et passer la main.

BLOGURIZINE #20

Blogurizine est une publication web, gratuite et libre d'accès, consacrée aux jeux de figurines. Pour vous tenir informé des prochaines publications, connectez vous sur blogurizine.canalblog.com et sur [Facebook](#).

- Date de parution : le 6 Mai 2015
- Rédacteur en Chef : Grégoire BOISBELAUD
- Secrétaire de rédaction : Sébastien LOUCHART
- Rédacteurs : BUDALU, DV8, GHOST, HAMSTERSAMOURAI, Jim GAUDIN, MARVIN LE ROUGE, MEHAPITO, RAFPARK, Samuel CARTIEAUX, SEBL, SGT.GINGER, TENGI,
- Illustration de l'édito : Cryseis
- Maquette et mise en pages : Tanguy TRAPY
- Contact : blogurizine@gmail.com
- Illustration de couverture : Fabien ESNARD-LASCOMBE, Jesse MCGIBNEY (In Her Majesty's Name)

L'ensemble des articles sont rédigés par des joueurs. Les publications ne sont ni officielles ni approuvées par les éditeurs des jeux auxquelles elles font références. Les images, les photos, les illustrations, les textes sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

Mais il reste parmi nous pour rédiger ses articles parce que la passion ne s'éteint jamais.

C'est donc avec plaisir, fierté et un tout petit peu d'appréhension que je prends le relais de cette oeuvre collective essentielle dans le paysage ludique francophone.

Dans ce numéro 20, vous aurez donc un dossier plutôt Steampunk, mais aussi des articles sur STAW, X-Wing, Au nom de l'Empereur, des interviews des acteurs du jeu, éditeurs comme associations de joueurs, des articles de présentation du jeu organisé de Wizkids et de Privateer Press et tant d'autres choses que je vous laisse découvrir par manque de place dans cet édito.

Retrouvez-nous sur Facebook (Cherchez BLO-GURIZINE), après avoir dévoré le contenu de ce numéro, pour en savoir plus sur le prochain numéro, le #21, qui apportera son lot de nouveautés.



ENZA ANGIO

PIN-UP



SOMMAIRE

BLOGURIZINE #20 PRINTEMPS ETE 2015

- PIN-UP : Morgane - Miss Morgane p.3
- NEWS : Le point EDEN p.5
- NEWS : X-WING, du Tantive au renouveau p.7
- REPORTAGE : Vis ma vie de Press Ganger p.12



DOSSIER

15

LE STEAMPUNK

- REPORTAGE : Sur les traces du Steampunk p.16
- DÉCOUVERTE : IN HER MAJESTY'S NAME p.20
- HOBBY : Créer un donjon Steampunk p.24

- RENCONTRE : BATTLE GROUP p.32



DECOUVERTE

43

DEAD MAN'S HAND

- BANC D'ESSAI : SKIRMISH SANGIN p.48
- BANC D'ESSAI : MYTH p.52
- OPEN THE BOX : Z FIRST IMPACT p.58

- CLIN D'OEIL : STAR TREK ATTACK WING p.65



HOBBY

80

LA CONVERSION

- REPORTAGE : Tournois et événements WIZKIDS p.86
- RENCONTRE : STUDIO TOMAHAWK p.87



AIDES DE JEU

89

STAR TREK ATTACK WING

- ALKEMY : Tactical en 3 scénarios p.91
- DEAD MAN'S HAND : "Une petite ville tranquille" p.96
- AU NOM DE L'EMPEREUR : Les règles VF p.101

LE POINT EDEN 2015

Muter, c'est la santé ! À l'instar des hordes de cannibales dégénérés qui écument son univers, le jeu post-apocalyptique EDEN place cette année 2015 sous le signe du changement (rien à voir avec le duc) : ça va swinguer dans les bunkers !

Du business



À l'origine était le biz. Distribué par TABAN MINIATURES depuis sa création, les dernières figurines déposées par le père Noël dans vos grosses Rangers avaient déjà changé de crèmerie; HAPPY GAMES FACTORY est désormais la société en charge de fournir votre dose de plomb régulière.

Par cette initiative, le sculpteur MOHAND, à la tête de la structure, affirme sa volonté d'avoir un meilleur contrôle sur la diffusion de son jeu et un lien plus fort entre développement et commercialisation. L'équipe qui planifie les nouvelles sorties, qui gère les animateurs sur le terrain et qui s'assure de l'approvisionnement en magasin est désormais la même... Et elle a la niaque !

On peut donc s'attendre à plus de témérité, d'initiative et de visibilité pour la gamme de produits EDEN tout du long de l'année à venir... Du moins, c'est ce qu'on leur souhaite.

Le serpent d'Eden fait peau neuve

Ce changement de distributeur a été accompagné d'un site Internet intégralement repensé : beaucoup plus lisible et affichant plus de contenu, mêlant catalogue boutique et univers, HAPPY GAMES FACTORY veut rendre la principale interface de découverte de son jeu plus sexy et créer une sorte de "HUB" où le noob comme le hardcore, le consommateur comme l'amateur de fluff, pourront trouver leur bonheur.

Dans cette logique de mise en avant de ses partenaires et de fluidification de la communication, une nouvelle section "boutiques partenaires" va d'ailleurs bientôt faire son apparition.

Leur ligue a également connu un nouveau départ : outil idéal pour les joueurs qui aiment donner une trame à leurs parties, il est possible de saisir à tout moment ses résultats de batailles sur le site (Qu'elles soient jouées autour d'une bière, à la maison ou dans l'atmosphère enfiévrée d'une boutique) et aider sa faction à conquérir les territoires mis en jeu chaque mois. C'est malin, c'est gourmand et l'équipe veut désormais pousser le concept plus loin, en permettant au joueur de modeler l'univers dans lequel il évolue.

Premier exemple : suite aux (ex)actions de la campagne dans Les Alpes de Bavière de la fin d'année dernière, le Matriarcat et les Jokers peuvent intégrer un membre de la nouvelle faction Les Anges de Dante comme s'il faisait partie de leur bande.

Ce genre d'initiative mêlant storytelling, community management et gameplay a vocation de se reproduire cette année, avec des profils de persos, d'équipement ou de missions ou cartes tactiques alternatives, en fonction de l'issue mensuelle des massacres perpétrés par les joueurs.



Quoi de plus gratifiant pour ces derniers de sentir que leurs actions ont un impact sur leur jeu favori ?!

En ce qui concerne l'orientation de la gamme de figurines pour l'année à venir, elle sera triple.

D'un côté, le modèle de sortie d'une vague par mois va se perpétuer. Les petits derniers de chez Dante bénéficieront d'environ une nouveauté tous les deux mois pour rattraper leur retard. MOHAND nous a confié que d'ici la fin de l'année, on devrait pouvoir se faire (entre autres) une bande composée de trois motards bien badass. La lecture des manœuvres du starter donne un petit indice : après Colère, ces nouvelles motos s'appelleront Envie et Orgueil.



Lorsque l'on voit la thématisation de la faction autour des 7 péchés capitaux, on peut deviner le planning de ces prochaines années pour les modèles de Séraphins. Les bandes les plus anciennes bénéficieront principalement de resculpts ou de sorties plus espacées que les gangs récents, afin de préserver une unité dans la variété des factions.

Un Stigmate mais pas presbyte

De l'autre côté, on arrive à ce qui était certainement attendu par la communauté depuis quelque temps : une mise en avant concrète des Stigmates.

Pour ceux qui auraient séché les cours de survivalisme, chaque combattant est doté d'un "alignement" (merci D&D) qui qualifie sa vision de voir le monde dévasté d'EDEN. Ces 5 Stigmates sont le Chaos, la Destruction, l'Ordre, la Protection et le Changement. Ce "détail" que l'on pourrait croire uniquement présent pour le fluff permet en réalité une construction de bande alternative, plus "idéologique", réunissant des combattants issus de différentes factions mais marchant sous le drapeau du même Stigmate, et offrant donc des combinaisons totalement inédites et bigrement vicieuses.

Problème : jouer Stigmate était néanmoins peu pratiqué car les PS d'une bande Stigmate sont divisés par deux, et le nombre de cartes Missions et Tactique liées était très restreint.

Cette époque est révolue, mes frères ! La prochaine vague d'Avril devrait voir surgir un pack spécial Stigmates, avec règles spéciales de bandes et

nouveaux profils de personnages, tels que Le Prophète de l'apocalypse. Figurine modulable composée d'un prédicateur et de deux esclaves, il n'appartient à aucune bande. Seuls les Stigmates comptent pour lui. Il sera fourni avec têtes et équipement alternatifs pour le customiser selon le Stigmate qui vous sied. Le monsieur sera accompagné de plusieurs profils alternatifs incarnant les différents Stigmates, ainsi qu'une série de cartes tactiques spécifiquement pour bandes de mêmes croyances.

Mourir pour des idées devrait donc enfin devenir beaucoup plus courant dans l'univers d'EDEN et offrir un certain renouveau sur les tables de jeu.

Plus on est de fous, plus on crie

En janvier vous avez peut être remarqué que des packs de cartes étaient sortis pour vous tabasser à plus de deux. Résolument fun et hors tournoi, le jeu à 3-4 joueurs sera grandement encouragé par HAPPY GAMES FACTORY lors des conventions et autres événements figurinistiques.

Peut-être qu'un second set de cartes verra le jour et gageons que les tables de jeu s'en trouveront plus garnies. Une volonté de ramener toujours plus de monde dans un esprit de convivialité, notamment pour se démarquer des concurrents (?).

Y'a pas que les figouzes dans la vie

Mais, je vais vous révéler un secret : MOHAND est un robot de l'ISC, constamment bourré d'idées, branché sur des batteries de plusieurs milliers de volts. Ne tenant pas en place, il ne "limite" pas l'utilisation de son univers post-apo au jeu d'escarmouches et veut faire évoluer son bébé sur tous les fronts (le terme "transmedia" est à la mode, je crois).

Durant le cours de l'année un petit jeu de société mettant en scène les bots ISC de la boîte d'ESCAPE devrait voir le jour, jouable en stand alone mais également accompagné de règles pour EDEN. ESCAPE connaîtra d'ailleurs peut être une V2 et surtout un projet de Jdr semble chauffer la cervelle des créateurs et l'ambition serait de ne pas trop traîner pour s'y mettre.

X-WING, DU TANTIVE AU RENOUVEAU

Il y a eu pas mal de sorties depuis le dernier BLOGURIZINE. On s'était arrêté au Transport Rebel, mais pas moins de 9 autres vaisseaux ont fait leur apparition. Du gros, pour des parties Epic, au renversement de situation dans la composition de votre escadrille, il y a eut pas mal de mouvement, de quoi étoffer votre collection et diversifier vos parties. Alors, ce petit article va vous aider à faire votre choix.

Dans l'ordre, on commence par le TANTIVE. Dans la même veine que le Transport Rebel, ce vaisseau est plutôt prévu pour de très grosses parties scénarisées que pour les parties normales. On restera donc dans de l'acheteur compulsif FBDM (ndlr : Fanus Boyus De Merdus) mais il n'empêche que sur la table, ça en jette un max. Pour la petite histoire, il n'est pas vraiment à l'échelle (Il doit manquer 20 cm de long) mais après, cet "écart" a été fait pour une meilleure jouabilité sur la table.

Tout comme le Transport Rebel, le TANTIVE est livré avec moult cartes équipements et coéquipiers, jetons idoines ou utilisables pour des scénarios et une réglette de tir d'une distance de 5.



Oui ! Parce qu'à l'instar du Transport Rebel, le TANTIVE lui, peut tirer et tirer loin. Vous pourrez l'équiper en option de Turbolaser et de Canons Quadrilaser. Sauf que, si à une distance de 3 le défenseur a 1Dé d'agilité en plus il en aura 2 à une distance de 4 et 3 à une distance de 5. Rajoutez à ça sa défense, et toucher un vaisseau à cette distance sera un exploit. Mais bon, c'est "gratuit" donc autant le faire !

L'autre particularité c'est que le TANTIVE est composé de deux cartes de statistiques (La proue et la poupe) et qu'il faudra détruire les deux cartes pour venir à bout du vaisseau.

Au niveau des actions, on reste dans le même registre que le Transport Rebel :

- 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)
- 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 sert pendant TOUT le tour (On ne le défausse pas après un tir)
- Coordination : vous pouvez cibler un vaisseau allié à une distance de 1 ou 2 et lui permettre d'effectuer une action gratuite
- Acquisition de cible : le classique, mais le vaisseau est fourni avec Han Solo en équipage qui

boost cette action

Au niveau des règles de déplacement, c'est la même que pour le Transport Rebel. Ça va lentement de manière générale. Plus on va vite moins on récupère d'énergie, mais il ne faut pas rester sur son chemin, sous peine de voir le vaisseau (Ami ou ennemi) se faire détruire instantanément. Dans le lot de cartes il y en a une qui m'a bien fait rire : Z6PO qui permet de "deviner" le résultat de défense, et si vous avez juste vous gagnez une défense en plus.

Le TANTIVE reste un super vaisseau de scénario. Clairement, il claque sur la table et c'est un vrai plaisir de le manipuler et de tourner autour pour en venir à bout. Il encaisse bien le bougre, et il vous faudra une bonne panoplie de missiles pour arriver à le détruire. De son côté, il booste autant les troupes adverses et pourra finir la troupe adverse à force de tirs. Par contre, il lui faudra un bon support pour le défendre contre les "gros" et les "anti"; Ne laissez pas, par exemple, une escadrille de BOMBER s'approcher, chargée ras la gueule de missiles, sinon ça va faire des étincelles.

La vague suivante a été une belle surprise, et pour l'avoir testée à fond, elle a réussi à me faire aimer jouer les Rebels. Oui ! Parce que là-dedans, on a de quoi "inverser" les tactiques de chacune des factions; Ainsi, les Rebels vont pouvoir jouer de la nuée, et l'Empire du gros lourd qui tâche.



Je démarre par l'Empire, bien sûr avec le TIE PHANTOM. Le vaisseau est fourni en 4 versions de 25 à 32 points. La petite nouveauté est le Système d'Occultation du vaisseau dans sa barre d'action. De là, il gagne 2 Points d'agilité tant qu'il est occulté. Il passe donc de 2 à 4 mais ne peut pas attaquer. C'est avant de retourner son cadran de mouvement que le joueur décide de se désocculter ou pas. Résultat, s'il tire en dernier, il a toutes les chances de voir les tirs se concentrer sur lui car il perd sa grosse défense. L'astuce est de l'équiper du Système d'Occultation Avancé, pour 4 points, ce qui permet de s'occulter à nouveau gratuitement après le tir. Pratique, à partir du moment où on tire tôt dans la phase idoine. Donc, avec une forte valeur de pilotage.

«L'Empire a enfin un gros steak de petite taille»



Conclusion, mon petit chouchou là-dedans reste la version "Echo" à 30 points. Son pouvoir lui permet de bouger dans tous les sens, car quand il se désocculte il DOIT faire un tonneau avec un gabarit de 2. Résultat, en gérant bien son mouvement, il va pouvoir se sortir des pires situations. Il a déjà une valeur de pilotage de 6 et pour assurer le coup, je mettrais bien un instinct de vétéran pour 1 point de plus, qui le monte à 8. Résultat, vous assurez le fait de bouger dans les derniers et donc, de vous sortir des angles de tirs et de tirer en

premier... Donc, de vous réocculter rapidement pour chopper les 4 d'agilité. Alors, ça monte à 35 points le vaisseau mais ça reste une vraie merveille sur le terrain. Et si vous avez encore de la place en points, vous pouvez toujours rajouter un co-équipier.

Les losers au dés prendront un Canonier pour assurer ses tirs et les mauvais pilotes, un Navigateur pour changer votre mouvement (En gardant la même direction). Bref ! L'embarras du choix.

Je continue dans la même faction avec, cette fois-ci, le DEFENSEUR TIE. Là encore, 4 versions de 30 à 37 points. Avec ce vaisseau, l'Empire a enfin un gros steak de petite taille. 3 de statistiques partout (Oui ! Même de bouclier) il y a de quoi sauter de joie. Niveau mouvement, il pourra même se faire un demi-tour à une distance de 4 en manoeuvre blanche. Bon ! Il lui faut bien ça, parce qu'à basse vitesse c'est une catastrophe et les virages serrés sont en manoeuvre rouge. Il faudra donc bien anticiper sous peine de se voir stresser souvent et donc, se bloquer niveau mouvement.

Alors oui ! Par contre, on frôle les 50 points avec tout ça mais la puissance de feu de ce truc est énorme et fait très mal en face. Mais le vaisseau reste un monstre, puisqu'il peut-être équipé d'un Canon Laser lourd pour 7 points. Et là, il pourra maintenant tirer avec 4 d'attaque, tout le temps. Oui ! "4" avec le Canon Laser lourd à une distance de 2-3, et quand on est à une distance de 1, on bascule sur le tir principal boosté de 1.



Niveau équipement, l'instinct de vétéran pour rajouter 2 points de pilotage reste toujours une bonne solution, car bouger dans les derniers et tirer en premier c'est appréciable. Il y a aussi la petite combo du "casse-cou" plus "moteur amélioré", ce qui va permettre justement de gagner en mobilité basse vitesse (Ce qui lui manque cruellement... Oui ! Contre un stress) donc anticipez le fait de devoir faire un "tout droit" ensuite.

Hop ! Passage chez les Rebels avec le E-WING, une amélioration du X-WING, de 27 à 35 points il a une meilleure défense et surtout plus d'actions disponibles : Concentration, Verrouillage de cible, Tonneau et Évitement, un vrai couteau suisse. Outre ses performances intrinsèques, j'ai une petite préférence pour la Version Etahn A'Bath à 32 points.



Celui-ci devra se positionner en retrait de la bataille pour voir un maximum d'ennemis... Que vos alliés vont se faire un plaisir de shooter. Ainsi, une blessure se transformera en critique; Un sacré avantage ! Pour aider au positionnement, vous pourrez user du Tonneau mais la combo "casse-cou" plus "moteur amélioré" fonctionne bien aussi (Surtout qu'il a suffisamment de manoeuvre verte, en basse vitesse, pour pallier au stress).

Bref ! ENFIN un Rebel qui apporte un super soutien à ses coéquipiers. Alors, oui ! Ça coûte cher, donc à côté de ça va falloir multiplier les tirs pour optimiser le tout.

Et c'est là que j'en viens au Z-95 (Oui ! Super transition, vous avez vu !). Alors, lui c'est simple, c'est mon chouchou. LE vaisseau que j'attendais pour cette faction et un bonheur sans nom. Vous rêviez de jouer une nuée en Rebels, parce que vos jets de dés sont



pourris,... Alors vous préférez les multiplier. Et bien, voici la réponse. De 12 à 19 points, super maniable, il complète parfaitement votre unité. Avec lui, j'aime bien lui rajouter du missile groupé (2 attaques de 3) qui peut faire des dégâts. Et vue ma malchance, des

munitions à sécurité intégrée ça aide aussi à ne pas dépenser un missile pour rien (S'il vous reste des points). Bref ! Avec ça, je me prends pas la tête, la version de base comme les TIE et roulez jeunesse. Vous voulez quand même un Héro ?! Allez ! Je vous mets le Lieutenant Blount qui blesse même si son attaque est parée par le défenseur.

Avec cette vague donc, les rôles sont inversés. L'Empire peut jouer du gros qui tâche en sous-nombre et les Rebels, du petit qui pique en surnombre. Bref ! Mes réticences à jouer cette dernière faction commencent à s'étioler de plus en plus, pour mon plus grand plaisir.

Et hop ! On repart sur une autre vague de sortie, la dernière en date, avec seulement deux vaisseaux et pour cette fois-ci, deux gros socles.

Toujours honneur à l'Empire avec le VT-49 DECIMATOR. De 40 à 46 points, ça reste un monstre avec 3 en attaque, 12 PV et 4 de bouclier mais... 0 d'agilité ! Toutes les versions restent sympa. La plus grosse version permet de changer un dé focus en critique, lors de l'attaque. La seconde gagne 1 d'agilité si l'engin n'a plus de bouclier + une carte dégât. La troisième éperonne ses ennemis au contact en leur infligeant 1 dégât. Si cette dernière version reste ten-tante, elle vous expose

dan-gereusement sous le feu de l'ennemi. De là, je préconise quand même Ysanne Isard qui vous rajoutera un évitement auto' si votre bouzin voit ses PV

tomber. Quitte à être au centre de la mêlée, une Mara Jade qui inflige 1 stress aux vaisseaux ennemis à une distance de 1 ce n'est pas mal non plus. Et je garde aussi le navigateur pour changer son cadran, dans la même



direction, afin de faire des ajustement dans votre cible (Voir "restez en ligne" en plus). Oui ! Ça coûte cher, très cher même, mais ça s'accompagne... Et avec ça, je vous mets un Howlrunner qui permet de relancer un dé, avec une tactique de Nuée. Comme ça, le bâtiment bouge en premier et... Tire en premier (:P). Avec le reste, vous pourrez mettre un TIE, ça fait toujours un tir en plus.

L'autre choix de pilote est Kenkirk (Je reprends la blague de mon blog : Star Trek au pays de Barbie... Voilà ! Ça va devenir un running gag maintenant. :D), qui fait quasi la même chose que Ysanne Isard, mais cette fois-ci, vous donne 1 d'agilité.

Le dernier est, cette fois-ci, pour les Rebels avec le YT-2400, un de mes vaisseaux favoris, avec son pilote Dash Rendar.



Je vais faire vite ! Sur cette version j'ai essayé celle de base mais, en définitive, autant prendre directement Dash Rendar. Au moins, les astéroïdes vous posent moins de souci. Je vous invite à l'associer avec l'équipement de l'Outrider, qui permet à une arme secondaire d'un type de tir à 360°. Oui ! Vous avez bien lu. Il s'équipe d'une Tourelle et quitte à se faire plaisir, on pose un Canon Laser lourd qui balance 4 dés à une distance de 2-3. Le seul truc, c'est qu'il va falloir éviter de coller les ennemis, sans quoi, vous ne pourrez pas tirer. Pour ça, faite le accompagner de Z-95 (:P).

Je vais passer très vite sur les AS REBELS. Cette boîte contient un A-WING et un B-WING avec un look différent de ceux fournis à l'unité.



À l'intérieur, on retrouve les cartes des vaisseaux de base de chacun et deux nouveaux pilotes.

Pour les B-WING, j'aime bien Nera Dantels qui permet de lancer des torpilles à 360°. De quoi ne plus s'inquiéter de l'angle de tir. Il suffit de cibler votre ennemi, une fois dépassé, pour sortir de son angle de tir et prendre le ciblage. De là, lancez les torpilles (:D). Keyan Farlander n'est pas en reste avec les nouvelles cartes dans la boîte. Ainsi, l'amélioration du B-WING vous permettra d'embarquer un coéquipier. Si en premier lieu on pense de suite à prendre celle-ci pour embarquer un R2-D2, afin de renforcer le côté Tank du B-WING, avec Keyan et son pouvoir (retirer un marqueur stress pour transformer les focus en touche lors d'une attaque), et bien couplé à Dash Rendar (encore lui), alors si vous faites cette action, vous pouvez non seulement vous débarrasser de votre marqueur stress mais en plus, gagner un marqueur de concentration. Ça aide pour les tirs ennemis.

Pour les A-WING on a Jake Farrell qui pourra faire un Tonneau ou une Accélération après avoir eu une Concentration. Et Gemmer Sojan qui gagne 1 d'agilité si un ennemi se situe à une distance de 1. Bref ! Les A-WING sont toujours aussi maniables.

“du gros pour des parties EPIC”

Niveau pécuniaire, selon où vous achetez vos vaisseaux, il n'y a pas vraiment de gain. On parle peut-être de 0.50€ ou 1€ d'économisé, mais rien de flagrant. Pour ce qui est de ne pas avoir les nouvelles

cartes, (Sauf tournoi officiel, où on peut vous les réclamer) entre amis, une impression sera du plus bel effet ;).

Ouchhhh ! Enfin ! ^^ . Désolé pour la tartine mais en 6 mois, il y a eut pas mal de sorties. Et au moment où vous lirez ces lignes, normalement, vous devriez découvrir la 3ème faction de X-WING. Oui ! Vous avez bien lu, une troisième faction : LE SOLEIL NOIR. Alors, je peux comprendre que les fans qui se sont arrêté aux films ne connaissent pas cette faction. Mais pour ceux qui adorent l'UE, ça reste un vrai bonheur. Pour faire simple, LE SOLEIL NOIR est une organisation à but lucratif, dont les méthodes pour arriver à leur fins sont des plus illégales. Comprenez qu'il s'agit là d'un groupe de mafieux avec à sa tête le Prince Xizor, qui devait se marier avec la Princesse Leia.

Dans ce nouveau set, pas moins de 3 nouveaux vaisseaux et 4 de "réhabilités". J'y reviens plus tard sur ceux-là. Au niveau des 3 nouveaux, on a donc :

- LE STAR VIPER, vaisseau de Xizor en personne, un futur monstre niveau statistique mais je n'en dirais pas plus avant de l'avoir testé.



L'autre bonne nouvelle, sous forme de cadeau de Noël, qui devrait arriver courant mars, c'est LE RAIDER (Non ! Pas "deux doigts coupe fin/faim"). Et celui-là, même les fans de l'UE ils ne le connaissent pas. Et pour cause, il n'existe pas en tant que tel.

Et oui, FFG a contacté LUCAS FILM... Pardon ! DISNEY, en expliquant qu'ils voulaient un vaisseau, du même gabarit que le TANTIVE, afin d'équilibrer le jeu dans les parties Epic. Et voilà ce qu'ils

- L'IG-2000 est un gros socle, et là encore un monstre avec ses 4 de coques et 4 de bouclier pour 3 de défense. Va falloir y aller au missile groupés, avec lui... Moi j'vous l'dit !

Et pour finir, LE M3A INTERCEPTOR qui va être le vaisseau "de base" de la faction. Je me garderais bien de spéculer quant à leurs performances, tant que le test de la table de jeu n'est pas passé et que l'on a toutes les infos en mains. Mais au vu des premiers spoils, il semblerait que certains puissent exécuter des demi-tour avec le gabarit de virage (Oo).

Et maintenant les "réhabilités". Oui ! Pourquoi j'ai choisis ce terme ? Parce que FFG a réussi un petit tour de passe-passe fort sympathique, quand même.

Se lancer dans une nouvelle faction c'est bien, mais démarrer avec 3 vaisseaux alors qu'en face ils en ont 9 différents, autant dire qu'il va falloir quelques sorties pour égaliser la diversité des autres. Et en fait, non ! Si les 3 vaisseaux cité ci-dessus sont vendus en boîte individuelle, les deux autres de la photo, que vous aurez reconnu, sont en fait une sorte de "starter" appelé "ENNEMIS PUBLICS". Oui ! Dedans, il y a bien un Y-WING et deux Z-95 aux couleurs du SOLEIL NOIR, avec leur nouveaux pilotes, et les nouveaux équipements.



Mais en plus, dedans, vous trouverez des cartes pour le FIRESPRAY et le HAWK. Hop ! En un starter, on passe de 3 vaisseaux à 7 d'un coup, en pouvant réutiliser les anciens dans la nouvelle faction. C'est pas joli ça ?!^^. À savoir aussi que la faction obtient une nouvelle amélioration qui lui sera propre; De quoi changer vos habitudes de jeu. Bref ! Vivement. :P.

nous on pondu (voir ci-dessous). Moi, j'ai la larme à l'oeil en voyant ça. Il est MAG-NI-FI-QUE ! Et lui aussi est accompagné d'un TIE ADVANCED.

Snif ! C'est bô ! Vous m'en mettrez deux à consommer sur place. Là, clairement, les batailles Epic vont avoir une toute autre gueule. On imagine déjà les deux gros bouzins se croiser, écrasant les impétueux osant s'être mis au milieu, faisant feu de tous leurs canons tel le combat d'ouverture de l'Episode 3. Allez ! Je vous laisse, faut que j'aille changer mon caleçon (:D). Et si vous êtes sage, vous aurez droit à la review au prochain numéro, voir un rapport de bataille.

FFG a contacté LUCAS FILM... Pardon ! DISNEY



Liens informations :

- RAIDER
- FACTION DU SOLEIL NOIR :
- http://www.fantasyflightgames.com/edge_news.asp?eidn=5222
- http://www.fantasyflightgames.com/edge_news.asp?eidn=5282
- http://www.fantasyflightgames.com/edge_news.asp?eidn=5171
- http://www.fantasyflightgames.com/edge_news.asp?eidn=5335

Liens pratiques :

- [UNE PAGE POUR VOUS AIDER À FAIRE VOS COMPOS](#)

REPORTAGE

PAR SGT. GINGER

VIS MA VIE DE PRESS GANGER

"Le jeu organisé dont VOUS êtes le HEROS"

PRESS GANGER. C'est quoi ça ?! Je vous rassure, ce terme n'a rien de sexuel. Il désigne tout simplement un volontaire dédié au jeu organisé des produits PRIVATEER PRESS. Mais pourquoi faire ? Bah ! Pour vous faire jouer, pardi !

Tout a commencé il y a un peu plus d'un an, alors que je décidais de me remettre à WARMACHINE/HORDES. Ma petite boutique locale venait de se lancer dans ces deux gammes et possédait des tables de jeu pouvant accueillir, sans se marcher dessus, jusqu'à une dizaine de joueurs. Cependant, aucune structure suivie n'était en place pour booster le jeu. Les tenanciers étaient sous l'eau et les quelques clients PP étaient plutôt de passage. Moi, pousseur de pitou lambda, avec un peu de temps et de motivation, je me suis alors dit : "Si je veux jouer, pourquoi ne pas organiser ?".

Les lignes qui suivent vous présenteront donc, rapidement, les très bons outils que PRIVATEER PRESS laisse en accès libre à toute personne qui aurait envie de créer une ligue, un tournoi ou tout autre événement pour fédérer les bandes de joueurs alentours.

Avant de m'y mettre, je pensais que motiver une communauté était compliqué, de l'ordre de l'occupation à plein temps,... Seul au milieu d'une horde de gamers à convertir à la hache. Si la voie du démonstrateur n'est pas dénué d'efforts, l'éditeur à la tronche de pirate sait donner les instruments adéquats à ses ouailles prosélytes. Moins d'un an plus tard, après quatre tournois, deux ligues et un petit nombre de démos à mon actif, j'en redemande encore !

Où trouver les outils ?

Sur le site internet de PRIVATEER PRESS (US) ou VICTORIAGAME (VF), vous trouverez tout ce qu'il faut en téléchargement gratuit, onglet "Organised Play" - "Jeu organisé".

Les différents formats d'événements, que nous aborderons plus bas, sont présentés dans des documents imprimables et permettent, à n'importe quel joueur lambda, de rallier ses troupes quelque soit son rayon d'action (De la petite bande de postes, aux tournois rassemblant des dizaines de hardcore gamers).

Je suis ainsi parti de rien et quelques impressions plus tard, je pouvais proposer à ma boutique le premier tournoi du magasin !

Par quoi débiter ?

"Attention ! Les américains sont des bourrins"

Si votre communauté est naissante, je ne peux que recommander le format de ligue Journeyman. Fonctionnant comme un "Choix Des Armes", malléable selon vos besoins, il permet à un groupe de monter une force de WARMACHINE/HORDES jusqu'à 35 points au fil des semaines, avec des récompenses pour la peinture comme pour la poutre.

Attention ! Les américains sont des bourrins (Oh le vilain cliché !). La ligue présente ainsi un rythme de parties plutôt intense; N'hésitez pas à moduler la durée des rondes pour vous adapter au rythme de votre entourage. Cela est vrai pour toutes les ligues PRIVATEER PRESS, qui ont souvent des formats/rythmes assez compétitifs. N'oubliez pas qu'une communauté saine est une communauté qui grandit à son rythme, tirée vers le haut, oui !... Mais pas trop fort, pour ne pas perdre vos joueurs en route.

Le format de tournoi standard

Une fois que vous avez une base de joueurs réguliers, que le Journeyman sera derrière vous, vous aurez peut-être envie de peaufiner vos talents de joueurs.

Pourquoi ne pas commencer par un petit tournoi ?!



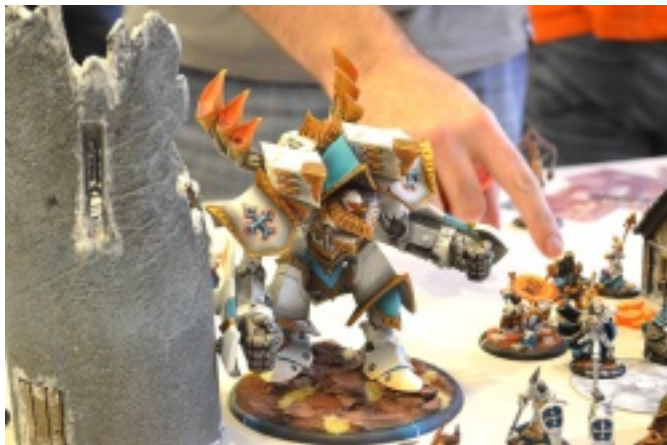


Ici, c'est le STEAMROLLER qui vous intéressera. Adaptable à tous les formats de points, tout est indiqué pour régler la durée de vos rondes et statuer sur les règles de peinture, de décomptes de classement, etc.

Ceci demande un peu plus de préparation qu'un Journeyman. Il faut, en effet, disposer d'assez d'objectifs, zones et drapeaux pour assurer plusieurs tables en même temps. Afin de limiter mon temps de préparation, j'ai d'abord fait uniquement des scénarios avec objectifs et zones rectangulaires pour mon premier tournoi. Puis, j'ai introduit les drapeaux dans le second temps et enfin, les zones rondes. Je peux maintenant faire jouer, en simultané, n'importe quel scénario du STEAMROLLER en m'étant concentré sur une portion de préparatifs différente à chaque fois.

Rentabilisation !

Un conseil, lisez bien les règles de contestation d'objectifs/drapeaux et les scénarios. Elles sont écrites de telle sorte, qu'il faut déduire la manière de marquer des points (Ex : les objectifs peuvent contester des zones/drapeaux et doivent être détruits au préalable pour engranger des Points de Victoires).



La ligue pour les groupes investis

Si vous avez une base de joueurs très motivés et qui n'a pas peur de lire des règles de ligue, alors n'hésitez pas, ruez-vous sur les ligues annuelles de PRIVATEER PRESS.

Chaque année, PRIVATEER sort une ligue officielle divisée en quatre saisons. Chaque nouvelle ligue raconte un pan de l'histoire de l'univers et vous permet de thématiser fortement les parties que vous allez jouer. Si vous suivez le rythme intense américain (Cf. Ma remarque plus haut) vous pouvez même communiquer vos résultats et débloquer des teasers rigolos sur l'avenir de la gamme.



Chaque mois est une saison qui passe. Elle apporte son lot de règles spéciales pour les scénarios et des profils de figurines alternatifs, pour chaque faction, utilisables uniquement durant cette ligue (Ou entre adultes consentants). Les joueurs sont divisés en deux camps ennemis et tentent d'être les meilleurs de leur propre classement, tout en écrasant les autres sur une carte dessinée pour l'occasion.

Baucoup de fun en perspective !

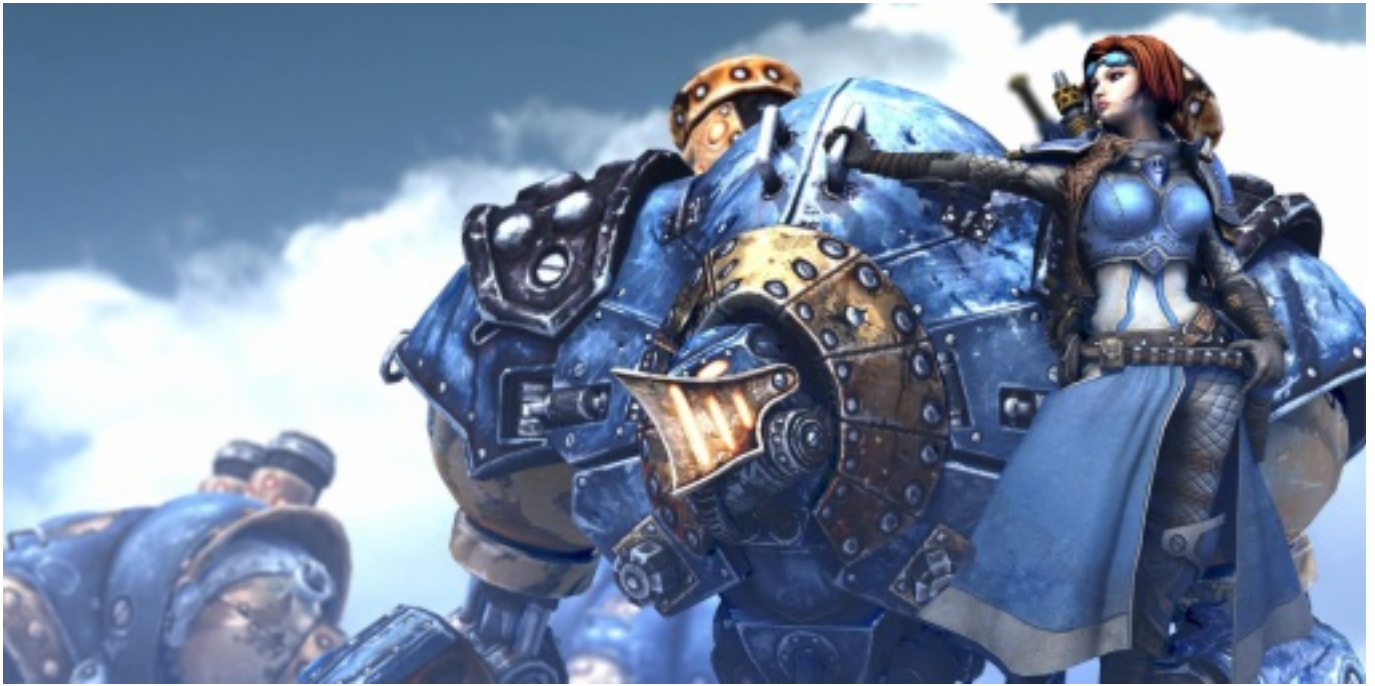
Les vétérans apprécieront de donner une couleur un peu différente à leurs parties et de raconter une véritable histoire au fil des batailles.

Pour l'avoir testée, l'initiative est en revanche à déconseiller si vos joueurs sont trop débutants, ou pas assez motivés, pour prendre les 5 minutes nécessaires à l'application des règles spécifiques, à chaque partie.

Dans ce dernier cas, je ne peux que vous recommander de faire une ligue à votre propre sauce, avec moins de contraintes de jeu.

Les événements littéraires

Non ! Je ne parle pas du prochain salon du livre, mais des journées de lancement de chaque nouveau supplément de WARMACHINE/HORDES ! Pour chacune de ces sorties, vous pourrez télécharger un fascicule sur l'organisation d'une journée de batailles, avec règles sanglantes, afin de célébrer cette parution.



Le format de jeu est libre, se joue avec les scénarios STEAMROLLER classique, mais apporte une série de succès et de trophées que vous pouvez "débloquer" pour grimper dans le classement.

VICTORIAGAME

Ils sont généralement liés à des innovations de gameplay, comme l'utilisation de cartes mystères pour tendre des pièges à l'adversaire et foutre le souk sur la table. Miam !

Les tournois pour les gros durs

Dans la famille "poids lourds" je voudrais les Hardcore, les Masters et la compétition mondiale, l'Iron Gauntlet ! Avec un minimum de 32 joueurs, on entre dans le gras. Ces tournois sont de vrais challenges, pour joueurs compétitifs, avec titres à décrocher et listes spécifiques à jouer (Les "active duty" des Masters qui apportent un avantage certain).

Aller plus loin ?

Vous pouvez faire tout cela de manière informelle, vous en inspirer pour jouer avec vos amis, mais si la pratique vous fait pousser des ailes, vous pouvez aussi aller plus loin !

Sur le site de VICTORIAGAME, vous trouvez ce qu'il faut pour rejoindre les rangs des PRESS GANGERS et animer de façon régulière des événements avec le soutien de tout une cohorte de volontaires sympathiques et bienveillants...



... Ce qui vous amènera à vous investir auprès de votre crèmerie habituelle et voir avec elle si vous pouvez obtenir toutes les jolies récompenses qui brillent (Mon précieuxuuuuuuuux médaillon), disponibles chez le distributeur Français, afin de récompenser vos fidèles joueurs.

Dans tous les cas, les forums de VICTORIAGAME ou de PRIVATEER PRESS sont des lieux où vous trouverez toujours quelqu'un pour répondre à vos questions et vous aiguiller, quelques soient vos ambitions.

Grâce à tous ces dispositifs mis en place, ces pirates de PRIVATEER vous donnent les moyens de faire plaisir et vous faire plaisir, que vous soyez un débutant ou un "Khador" (ndlr : c'est lamentable toutes nos excuses) du jeu organisé.

La motivation sera la seule arme nécessaire pour vous lancer dans une telle entreprise, alors éclatez-vous !

DOSSIER



REPORTAGE

PAR SEBL

SUR LES TRACES DU STEAMPUNK

Encore baroque et décalé ou alors complètement mainstream, notre opinion sur le STEAMPUNK.

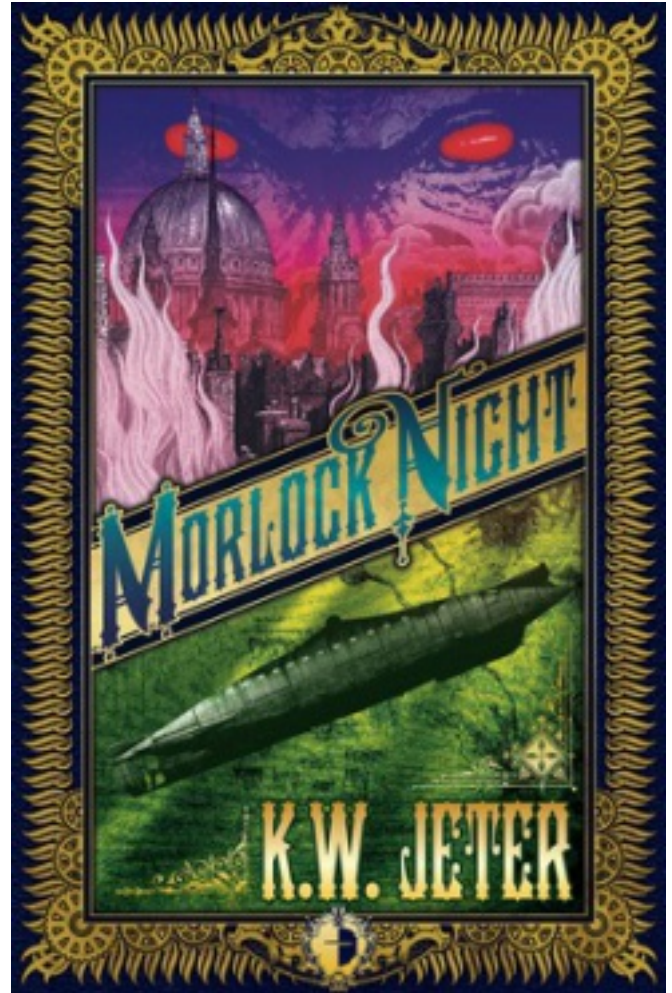
Un fond d'histoire contemporaine, une once d'occulte, une pincée d'onirisme et un copieux assaisonnement de technologie baroque, voilà la recette du STEAMPUNK, un genre né dans les années 70 et qui a d'abord été littéraire avant d'essaimer vers d'autres supports, notamment celui qui nous intéresse ici, le jeu de figurines.

Aux sources du genre

Le terme "STEAMPUNK" est un renvoi ironique à un autre genre fort populaire dans les années 80 et 90, qui marquèrent également l'émergence du premier. Je veux parler ici du CYBERPUNK, mélange d'idéologie libertaire, de changement civilisationnel et de technologie futuriste. Le CYBERPUNK se caractérisait par l'émergence des biotechnologies, des nanotechnologie, des humains et des objets tous connectés, de la montée de l'individualisme face au déclin des structures sociales, des groupes paramilitaires et des transnationales aussi puissants sinon plus que les armées nationales et les Etats. Ceci ne vous rappelle rien ? C'est notre monde contemporain. Dépeindre notre monde actuel du XXIème siècle est l'une des raisons pour lesquelles le genre est tombé en désuétude car il ne propose rien de nouveau sinon la nostalgie et une force prédictive dont JULES VERNE aurait pu rêver.

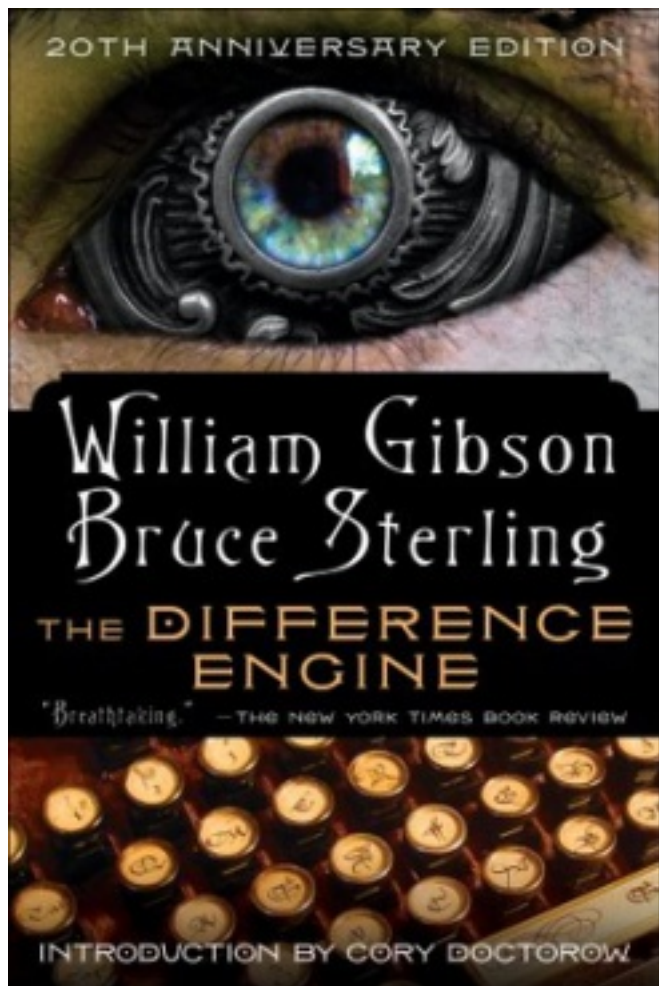
Au contraire, le STEAMPUNK est par essence une réelle littérature de l'imaginaire. Son principe de base est l'uchronie technologique plutôt qu'historique. Que se passerait-il si notre technologie moderne avait été développée à l'époque victorienne (Ou à la Belle Époque, soyons chauvins !) avec les matériaux et les moyens de l'époque : machines à vapeur tarabiscotées, cuir et cuivre en lieu et place de plastiques et d'aluminium ?

Si le CYBERPUNK portait un message politique, le STEAMPUNK n'a pas cette prétention et se pose comme une imitation ou plutôt une réminiscence du genre littéraire de l'anticipation, fort populaire au XIXème siècle avec des auteurs comme H.G. WELLS et, dans une moindre mesure, J. VERNE.



Autre différence, et de taille : quand le CYBERPUNK débordait la hard science sur son flanc scientifique dans ses tentatives d'expliquer les principes de la technologie qu'il met en scène, le STEAMPUNK n'a pas non plus cette prétention, gardant aux applications technologiques baroques le parfum du rêve et du mystère dans la plus pure tradition romantique.

Les œuvres fondatrices, forcément littéraires, empruntent à WELLS (MORLOCK NIGHTS de K.W. JETER en 1979) ou sont des pastiches de CYBERPUNK par les papes du genre (THE DIFFERENCE ENGINE de W. GIBSON et B. STERLING en 1990).



Cependant, l'esthétique STEAMPUNK n'est pas neuve puisque les arts graphiques, le cinéma et la télévision l'ont plus ou moins déjà codifiée avec, par exemple, des séries comme THE WILD WILD WEST (1965) ou des films comme CHITTY CHITTY BANG BANG (1968).



Mais c'est à cette époque que la rupture avec le pulp (G. LE ROUGE) et l'anticipation (VERNE et WELLS) est patente. Les deux œuvres visuelles que nous venons de citer sont d'ailleurs des œuvres comiques et décalées, pour tout dire étranges et novatrices.



Une esthétique de l'étrange

Plus encore que la fantasy qui tire sa puissance d'évocation d'un Moyen-Age fantasmé dans lequel les peurs de cette époque historique prennent corps, dragons et sorciers, le STEAMPUNK réussit le tour de force de rendre étranges des objets, des lieux et une époque entière qui pourraient nous sembler familiers mais qui prennent un tour nouveau lorsqu'un auteur ou un producteur artistique nous les montre sous un angle décalé.

Les moins de vingt ans ne pourront se rappeler de cette mini-série française de l'époque où la friolité des chaînes n'empêchait pas encore la création.

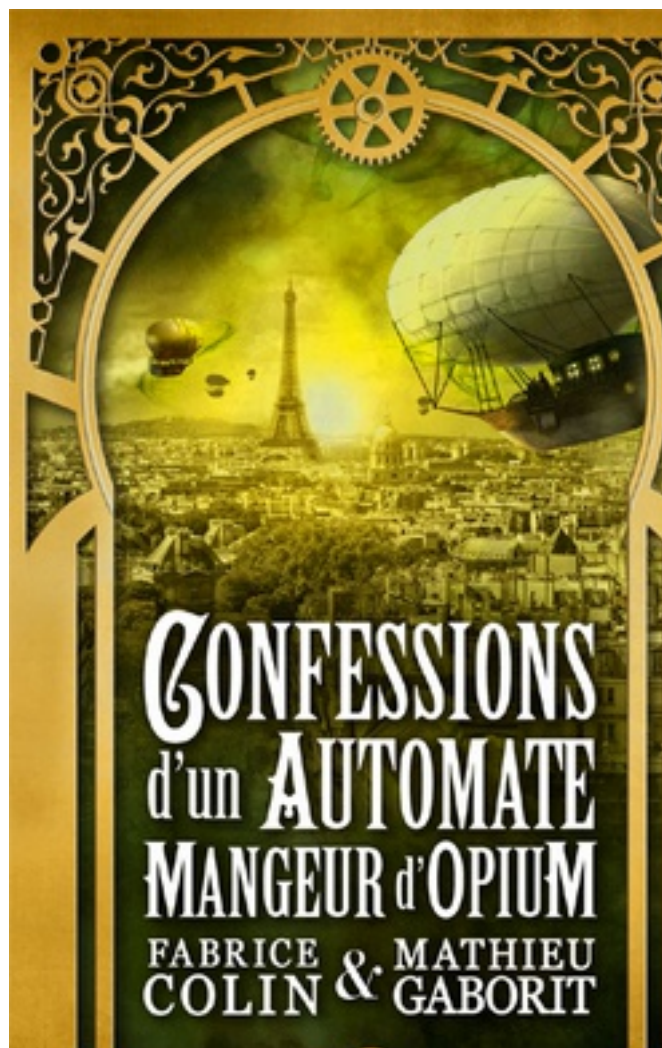
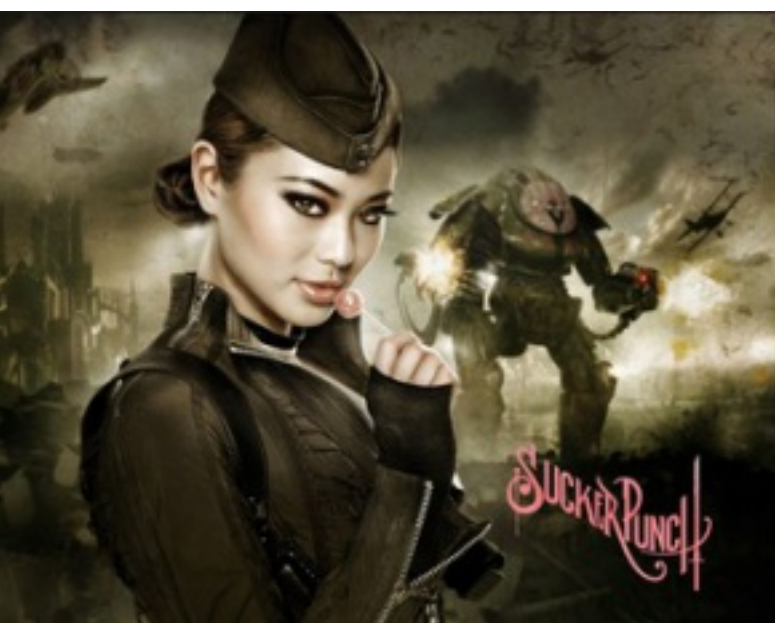
LE MYSTÉRIEUX DOCTEUR CORNELIUS (1984) réussissait, en six épisodes de 52 minutes, à adapter le roman éponyme de GUSTAVE LE ROUGE et à rendre pêle-mêle aventures invraisemblables, inventions loufoques et anti-héros amoraux évoluant dans un décor de machines improbables et d'expériences scientifiques malsaines.



En plus près de nous et de nos lecteurs les plus jeunes, LA BOUSSOLE D'OR (À LA CROISÉE DES MONDES : LA BOUSSOLE D'OR, 2007) un film récent et fort mal adapté de l'œuvre de PHILIP PULLMAN réussissait le tour de force de nous endormir avec une narration poussive et, dans le même temps, à nous tenir éveillés grâce aux décors et aux machines qui composaient l'arrière-plan de la mise en scène. Même s'il ne s'agit que de CGI, on peut apprécier l'effort de la production designer qui était derrière tout ça.



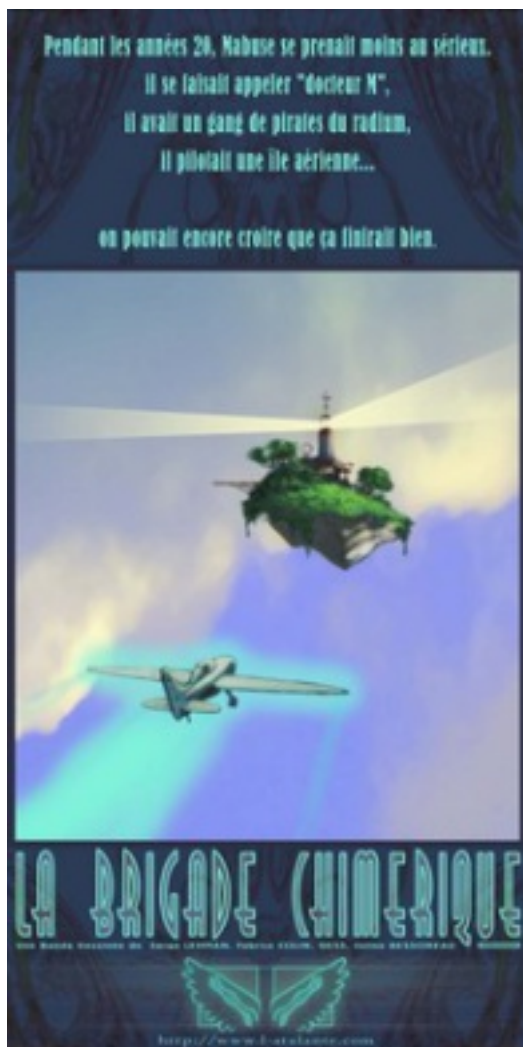
Encore plus près de nous, la mise en scène de SUCKER PUNCH (2011) offre à cette série B narrant la quête initiatique d'une adolescente, un cadre que ce film n'aurait pas eu si le choix artistique eût été différent. SUCKER PUNCH réussit l'exploit de condenser tout l'imaginaire né de l'appropriation de la culture STEAMPUNK par tout un mouvement artistique et de devenir lui-même une référence pour ce mouvement par son parti-pris graphique. Machines étranges et omniprésentes, personnages inquiétants et ambivalents, onirisme exacerbé, uchronie faisant fi de toute cohérence historique, tous les ingrédients du STEAMPUNK sont présents dans cette fiction.



Une culture de l'imaginaire

Malgré les incursions du cinéma et de la télévision dans l'univers STEAMPUNK, le médium de référence reste la littérature, roman ou roman graphique, il s'agit d'un mouvement culturel initié dans les années 90 par certains auteurs de jeux de rôles qui avaient développé leurs univers sur ce support avant de passer à l'échelon littéraire avec la publication des premiers romans STEAMPUNK en français, je veux parler de FABRICE COLIN et de MATTHIEU GABORIT, auteurs respectifs de plusieurs contributions pour CASUS BELLI, d'ECRYME (1994), le premier jeu de rôles francophone STEAMPUNK et co-auteurs du roman qui a en quelque sorte fondé le genre en France : CONFESSIONS D'UN AUTOMATE MANGEUR D'OPIUM (1999).

Ces deux prolifiques auteurs n'en sont pas restés là puisque le premier est devenu par la suite le co-scénariste de LA BRIGADE CHIMÉRIQUE (Qu'on peut rattacher au même genre) et le second est devenu lui-aussi un auteur à succès dans le registre un peu plus classique de la FANTASY.



Ce qui nous rapproche du jeu de figurines est que le même MATHIEU GABORIT, en vrai touche-à-tout, a collaboré à CONFRONTATION, le jeu d'escarmouche que vous, lecteurs, dans votre grande majorité, vous remémorez avec une larme à l'œil ou le couteau entre les dents. Développant les idées des concepteurs initiaux du jeu et de son background, il a réussi à allier les deux sources, le STEAMPUNK et la FANTASY au sein d'une évolution de l'univers d'AARKLASH qui a culminé avec la parution du roman LA FAILLE DE KAÏBER (2007), signant par là, l'irruption du STEAMPUNK dans l'imaginaire du joueur figuriniste francophone.

Un genre appelé à croître

Hors de la littérature, de la bande-dessinée, du cinéma et des jeux de figurines (Et nous allons y revenir), le style STEAMPUNK a fait naître tout un mouvement culturel de créateurs de mode et de reenactors, terme anglais difficilement traduisible qui regroupe pêle-mêle amateurs de JDRGN et fans de reconstitution historique. Au-delà d'un simple fandom, ces groupes ont engendré un marché de vêtements, d'accessoires, de bijoux et de reproductions d'armes qui est en pleine croissance.

S'il faut en croire une récente étude d'IBM (Analytics points to the "Birth of a Trend", steampunk aesthetic to pervade pop culture in 2013), l'intérêt pour la culture et le style STEAMPUNK vont connaître dans les années 2014-2015 un phénomène de croissance. Les analystes à l'origine de cette étude se sont basés sur les données échangées sur les réseaux sociaux exploitées grâce à des algorithmes de "textmining" pour construire un indicateur de tendance sociale qui montre une croissance en flèche de l'adhésion au style STEAMPUNK d'une part et une émergence d'un marché mature dans lequel des acteurs industriels commencent à poindre.

Il faut cependant se méfier de ce type d'étude qui ne dégage qu'une tendance et qui est loin de concerner l'ensemble de la population. D'autant plus que les phénomènes émergents sont difficiles à détecter avant qu'ils ne commencent. Mais peut-être que la révolution STEAMPUNK est en marche et que ce numéro hors-série de votre magazine préféré y trouve sa justification. Qui sait.

Et les figurines alors ?

Nous n'allons pas dans ce billet d'opinion faire un inventaire à la Prévert de tous les jeux de figurines influencés par le STEAMPUNK. Le reste du magazine a été écrit et mis en page dans ce but par mes talentueux confrères de la rédaction. Mais il semble bien que la tendance évoquée plus haut soit également à l'œuvre au sein de notre loisir de prédilection au détriment de genres en place depuis l'origine comme la SF ou la FANTASY. Nous pensons que le STEAMPUNK et lui seul à l'heure actuelle possède ce potentiel de réenchanter le monde, suffisamment étrange pour opérer et encore familier et explicable à l'aune de nos valeurs contemporaines alors que la FANTASY ne reste que de la pure imagination incapable de franchir la barrière de la réalité objective et que la SF s'est totalement décrédibilisée par son adhésion à la techno-science.

Il serait maintenant grand temps que je vous laisse, estimés lecteurs, parcourir les pages de cette gazette.

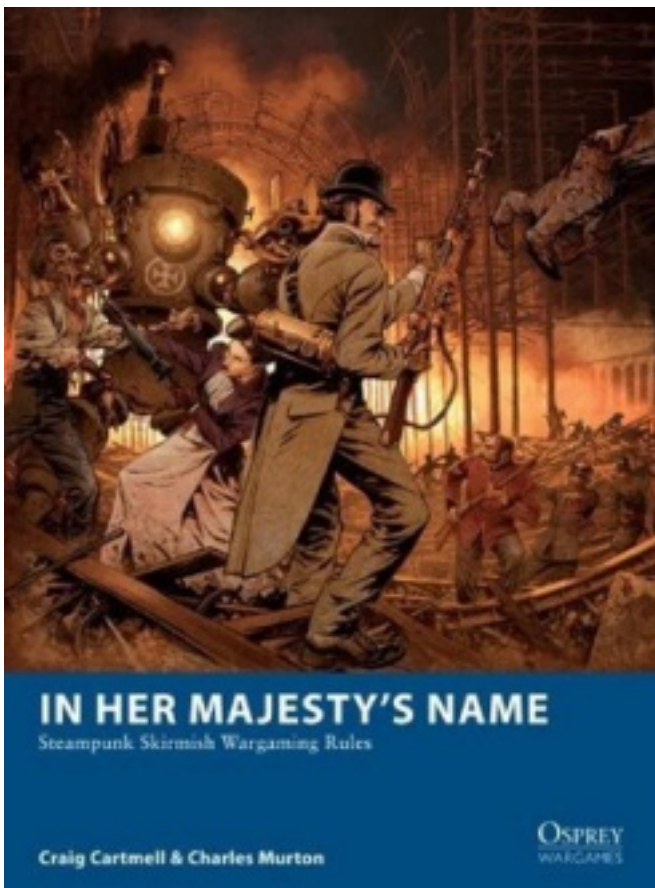
Vaporistiquement vôtre.

DECOUVERTE

PAR MARVIN LE ROUGE

IN HER MAJESTY'S NAME, PULP ET BOULONS

Le Steampunk a le vent en poupe. Cela n'est pas aussi visible que pour le phénomène "zombie" mais le thème est régulièrement employé et fait maintenant partie de la pop-culture. OSPREY PUBLISHING s'est, depuis peu, intéressé au monde du jeu de figurines et a déjà publié plusieurs règles sous le label OSPREY WARGAMES. Le mariage des deux a donné naissance à IN HER MAJESTY'S NAME (IHMN pour les intimes), une règle d'escarmouche en 28mm.



Le jeu se situe dans l'Europe de l'année 1895. Les grandes puissances s'affrontent dans l'ombre afin d'asseoir leur domination, aussi bien en terme de richesse que de technologie de pointe. Les énergies électrique et thermique sont employées à plein rendement pour confectionner de nouvelles armes et armures. Mais le mystique n'a pas disparu. Des phénomènes étranges et de sombres pouvoirs sont encore bien présents.

Roulage de mécanique

Le système de jeu est assuré par CRAIG CARTMELL déjà connu pour les règles de IN THE EMPEROR'S NAME. Toute ressemblance n'est point fortuite, les deux jeux possèdent le même corpus mais des règles spécifiques propre à chacun.

Chaque personnage est défini par cinq caractéristiques, des talents et un équipement.

Ces caractéristiques sont :

- Pluck : qui représente le sang froid, le courage du bonhomme (Ou de la lady)
- Shooting Value : la capacité à toucher une cible avec une arme de tir (Fusil, arc,...)
- Fighting Value : la capacité à toucher une cible au corps à corps (Poings, dague,...)
- Speed : le bonus au mouvement de base et en défense
- Cost : sa valeur en points d'achat

Les talents sont des compétences spéciales qui peuvent être liées au commandement, au mystique ou à la force mentale, par exemple.

L'équipement est l'armement et l'armure portée par la figurine mais aussi les éventuels objets magiques ou monture.

Un tour de jeu commence avec la phase d'initiative. Chaque joueur lance 1D10 auquel il ajoute la valeur de Leadership de son leader. À chaque phase suivante les deux joueurs activeront, chacun leur tour, une figurine en commençant par celui qui obtient le plus haut jet d'initiative.

Pendant la phase de mouvement, les joueurs vont avoir l'opportunité de bouger une figurine en suivant l'ordre d'initiative.

Chaque figurine se déplace de 6", plus sa valeur de Speed. Elle peut aussi courir; Cela augmente alors son mouvement de 3". Cependant elle ne pourra pas tirer pendant la phase de tir. Une figurine qui arrive en contact d'une figurine ennemie l'engage et pourra la combattre pendant la phase de corps à corps.

Une figurine déjà engagée peut se désengager en effectuant un test de Pluck : le joueur lance 1D10. Si le résultat est supérieur ou égal à sa valeur de Pluck, elle peut se désengager et se déplacer normalement.

Une figurine qui veut engager une créature terrifiante doit réussir un test de Pluck au préalable. En cas d'échec, elle fuit d'1D10 pouces dans la direction opposée à la créature.

S'ensuit la phase de tir pendant laquelle le joueur actif va sélectionner son tireur et sa cible.

La cible doit être dans la ligne de vue du tireur. La portée est vérifiée après que la cible ait été désigné. Si toutes les conditions sont remplies, le joueur lance 1D10, ajoute la Shooting Value de sa figurine, les bonus de son arme et tout autre modificateur (Comme le couvert ou si la figurine a bougé avant de tirer par exemple). Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur d'armure de la cible, alors elle est touchée et doit faire un test de Pluck.

Si le tireur obtient un 1 naturel, le tir est automatiquement raté. De plus, il doit relancer 1D10 : s'il obtient à nouveau un 1 c'est un échec critique. Son arme est inutilisable jusqu'à la fin de la partie.

Certaines armes peuvent même exploser, dans les mains de leur propriétaire, en cas d'échec critique.

Il est aussi possible d'effectuer un tir de volée.

Le tireur choisit sa cible, toutes les figurines participant au tir donnent un bonus de +1 au jet du tireur. La cible doit être à portée et dans la ligne de vue de chacune des figurines en soutien. Ces dernières ne pourront pas tirer lorsqu'elles seront activées.

Enfin, survient la phase de corps à corps qui fonctionne globalement comme la phase de tir.

La figurine activée et engagée lance 1D10 auquel sont ajoutés sa Fighting Value, les bonus de son arme et les autres modificateurs (comme la valeur de Speed de la cible). Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur d'armure de la cible elle est touchée et doit faire un test de Pluck.

La règle des échecs critiques sur un 1 s'applique ici aussi.

Une figurine avec 1 Fighting Value de 2 ou plus peut attaquer plusieurs cibles en partageant comme elle l'entend son bonus.

Comme pour le tir de volée, des combattants peuvent abandonner leur attaque pour donner un bonus de +1 à une figurine engagée avec une cible commune

à tous. Lorsqu'une figurine est touchée, elle doit réussir un test de Pluck ou être éliminée de la partie.

Le joueur jette 1D10, sur un résultat supérieur à la valeur de Pluck, le test est réussi. Un 1 est toujours un échec, un 10 est toujours un succès. Sur une égalité, la figurine est KO, elle est à terre, et ne pourra plus agir pendant son activation.

La seule chose possible sera un test de Pluck pendant sa phase de mouvement. En cas de réussite (Supérieur ou égal) elle pourra agir normalement. En cas d'échec elle reste KO.



À Arc et à Vapeur

Bien sur, tous les personnages ne sont pas des clamepins. Certains sont des héros modernes, équipés avec le top du top de la technologie (De l'époque). On retrouve donc des Manteaux Faraday qui ont une meilleure valeur d'armure contre les armes électriques; Ces mêmes armes électriques ignorent les armures standards, des Revivifier, qui transforment les soldats tombés au champ d'honneur en zombies (Encore eux). Mais aussi, des exo-armures et des transports de troupes à vapeur, ainsi que des bicyclettes propulsées par une roquette (Utilisable une fois).



Du côté des talents, les personnages peuvent être terrifiants, être des tireurs d'élite, des fanatiques ou encore être sans peur. Ces talents les distinguent du soldat moyen.

Enfin, ils peuvent être équipés d'objets magiques dont chacun n'est activable que pendant une certaine phase, mais aussi de pouvoirs magiques nécessitant un jet de Pluck. Le mystique peut ainsi léviter, s'entourer d'un voile de brouillard ou tirer sur une cible quelles que soient la portée, la ligne de vue ou la protection.

You are in the army now

Chaque joueur va construire sa compagnie en achetant des personnages à partir d'un budget prédéfini. Les joueurs peuvent choisir un schéma de compagnie existant, piochant alors dans les profils prédéfinies. Cela impose quelques limites, mais renforce l'immersion dans l'univers créé.

Du côté britannique, on peut y croiser un certain détective de génie en compagnie de gentlemen extraordinaires. Du côté "vilain" on peut choisir des prussiens zombies, des guerriers chinois et leur Yeti semi-appivoisé, des égyptiens adorateurs de Ra, mais aussi des compagnies plus ancrées dans la réalité telles que la Légion Étrangère, le corps des Marines américains ou les révolutionnaires de la Commune.



Mais, on peut tout aussi bien créer sa compagnie et ses personnages. Chaque valeur de caractéristique, chaque talent, tout en fait est associé à une valeur en points. Il suffit de créer son profil et de faire le total des points en résultant. Rien de plus facile, le potentiel de création est donc énorme.

Le jeu fourni aussi dix scénarios jouables en campagne. Chaque point de victoire obtenu pendant le scénario peut être utilisé pour acheter ensuite de nouveaux talents et/ou équipements.

Parmi les scénarios, on trouve un surprenant "Attraper le Pigeon" où il faut capturer le volatile ou récupérer son cadavre, après l'avoir descendu pour le ramener dans sa zone de déploiement.

IN HER MAJESTY'S NAME est donc un jeu simple, rapide et plaisant. Les règles sont facilement adaptables et laissent une liberté de création appréciable. Un très bon cru que je conseille fortement.

Et pendant ce temps là, à ...

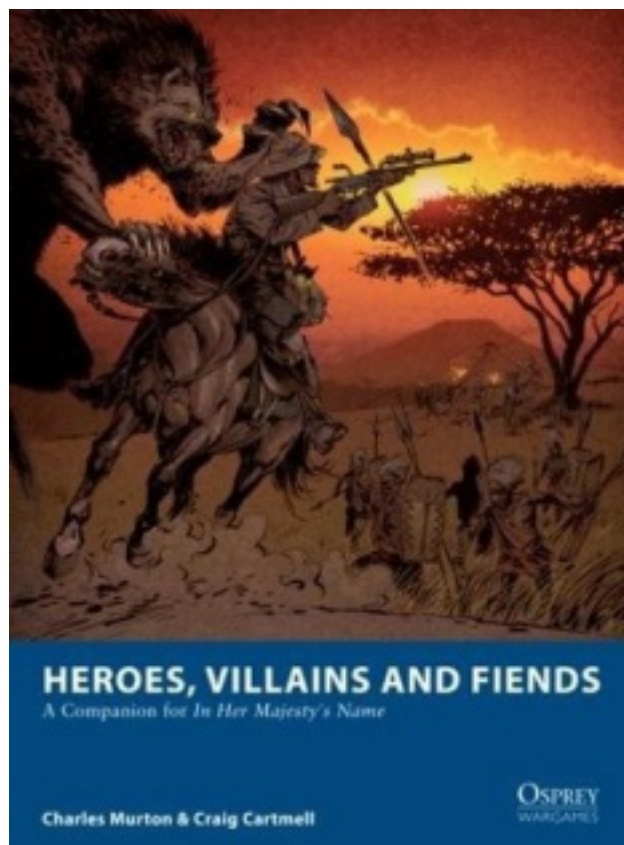
Deux suppléments sont déjà disponibles.

HEROES, VILLAINS AND FIENDS nous emmène dans des contrées reculées, sauvages et exotiques.

On y trouve des talents et des équipements supplémentaires, en lien avec le nouvel univers abordé, ainsi qu'un bestiaire (Lions, zèbres mais aussi chien démon).

Le supplément propose de nouvelles compagnies pour chacun des trois continents présentés. L'Afrique avec ses Boers, Zulus et hommes du désert. L'Amérique avec ses Mexicains, Apaches et Texas Rangers. Et le vieux continent avec ses templiers, ottomans et suivants de Vlad Tepes.

Le background n'est pas oublié et s'appuie sur de faits historiques en les modifiant si besoin.



SLEEPING DRAGON, RISING SUN nous plonge dans la mer de Chine ou l'océan Pacifique.

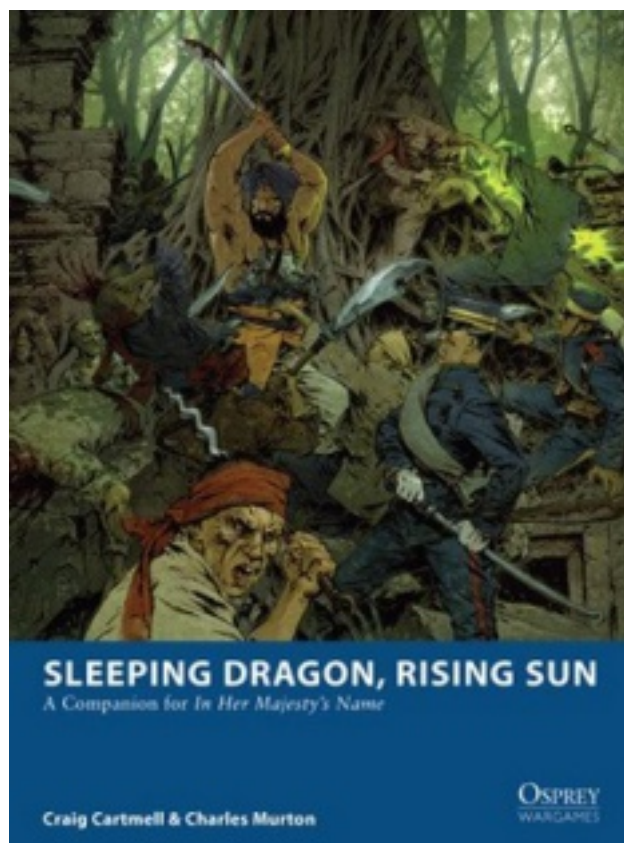
Là encore, on y trouve de l'ajout de talents et d'équipements et de nouvelles compagnies pour la Chine, l'Inde, le Japon et les puissances de l'Ouest.

Comme son prédécesseur le background est bien entendu présent.

- [SITE OFFICIEL](#)

- [SITE DE L'ÉDITEUR](#)

- [SITE NORTH STAR FIGURES](#)



FABRIQUER UN DONJON STEAMPUNK

Pour ce projet, l'inspiration fut assez facile à trouver puisqu'il s'agit, ni plus ni moins, de transposer le plateau du jeu DUNGEON TWISTER : PRISON en une version 3D aussi proche que possible de l'originale.

Pour ceux qui ne connaissent pas l'univers, DUNGEON TWISTER se situe dans le monde de Targane, un monde de Fantasy Arcane-Punk où un magicien immortel, l'Archimage, règne en Maître. Pour se distraire, celui-ci construit des labyrinthes souterrains, appelés Dungeon Twister, où il enferme diverses créatures et animaux.

Pour vous situer l'ambiance des lieux, voici une phrase de description issue du jeu : "Les Dungeons Twister, dans lesquels l'odeur du sang se mêle à la moiteur de la vapeur et à la sueur des combattants".

Il me semble que cette seule phrase suffit à planter le décor !

Le matériel de construction, par ordre d'importance :

Récupéré lors du grand nettoyage au boulot :

- des cornières en plastique, récupérées sur un chantier de construction (Elles servaient d'emballage pour protéger des carreaux de céramiques) qui serviront à réaliser les murs du donjon



- des couvertures de classeurs texturés façon "galets plats", pour réaliser le sol en pierre
- un panneau noir en plastique ondulée, pour servir

de base aux dalles

- une baguette de balsa, pour réaliser des planches et des morceaux de bois
- des perles de gel de silice, trouvées à l'intérieur d'un sachet absorbant d'humidité, pour réaliser les bulles de gaz s'échappant des fosses
- des emballages métalliques de médicaments (Opércules, sachets), pour réaliser les morceaux de papier, parchemins et étoffes jonchant les salles du donjon
- divers morceaux de plastiques type engrenages, pistons, câbles et autre spécificité Steampunk, pour réaliser les cases machineries
- des fixations plastiques de porte en carton, provenant d'un vieux SPACE CRUSADE

Du côté des adhésifs :

- du scotch armé noir, pour scotcher les deux plaques de plastique et réaliser les plaques métalliques joignant les murs
- du scotch armé décoratif en bandelette de 2mm, pour figurer les barres métalliques délimitant les cases du plateau
- de la colle PVA, pour coller le flochage
- de la colle UHU, pour coller les murs avec les sols
- de la super-glue, pour coller les éléments décoratifs (os et bois)
- de la colle à plastique pour tuyau PVC, afin de réaliser les différents "liquides" séjournant dans les fosses
- une bonne agrafeuse avec une boîte de recharges

Du côté des achats chez le papetier et dans les boutiques de discount :

- un sachet de flochage grossier (rayon modélisme d'architecture). Il servira à simuler la paille et les divers débris végétaux traînant dans le donjon (on peut le réaliser soit même)
- un lot de porte-clefs, figurant divers squelettes d'animaux préhistoriques, pour figurer les restes d'animaux et les pauvres malheureux, perdus à jamais dans le donjon
- des rouleaux de scotch décoratif, utilisés pour le scrapbooking afin de réaliser des affichettes
- des œillets métallique, pour réaliser des meurtrières en forme de hublot

L'idée de ce projet est de jouer un maximum sur les textures, de donner un côté anarchique à notre donjon, afin de symboliser la folie et complexité du lieu :

- les sols en pierres plates pour rappeler que l'on est dans un donjon
- les barres, plaques et hublots faits de bronze ou d'acier qui symbolisent l'aspect mécanique et la structure du donjon
- des murs rainurés et usés comme dans un vieux cargo. Nous sommes dans une structure mouvante, qui voyage presque
- les cases machineries viendront renforcer ces deux derniers aspects à l'aide d'engrenages et de pistons
- la poussière et les débris de paille des prisonniers : le donjon est habité par des âmes en peines
- des os viendront rappeler le tragique destin des aventuriers qui échoueraient
- des morceaux de bois et de papier, jonchant le sol, viendront également renforcer l'aspect "vivant" des lieux

Le reste du matériel se liste plus ou moins ainsi. Pour le découpage :

- 1 gros cutter avec quelques lames propres
- une paire de ciseaux solide
- un couteau de modélisme

Pour la peinture :

- 4 bombes de peinture : 1 rouge, 1 verte, 1 bleue et 1 jaune
- 1 peu de peinture à l'huile Terre de Sienne
- de la peinture acrylique : de l'orange, des marron, des gris, des beiges, des ocres, du noir, du blanc et des métalliques
- de la peinture fluo rouge, verte, bleue et jaune
- de l'essence de Térébenthine

Outils divers et variés :

- une brosse métallique
- de la mousse de blister
- un fer à souder d'électronicien
- un petit foret cassé ou ébréché
- des marqueurs indélébiles

Dimensions

La construction d'un donjon n'a que peu à voir avec celle d'un décor et, dans ces réalisations, la dimension est un élément critique.

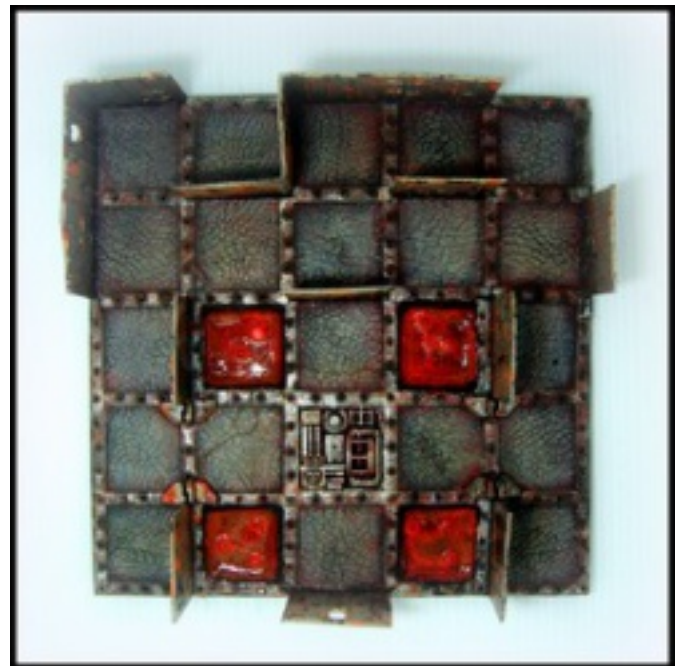
Deux dimensions sont importantes : la taille des murs et celle des cases et/ou des couloirs.

La raison en est simple : des murs trop grands et des cases trop petites et vous ne pourrez pas accéder ou simplement pas placer vos figurines. À l'inverse, des espaces trop larges et votre donjon va rapidement dépasser de votre table de jeu (Qui a dit SPACE HULK ?).

La seule manière de résoudre ces histoires de dimensions est de réaliser un canevas papier, puis un ou deux éléments 3D, qui serviront de prototypes. Au risque de me répéter, un peu de planification vous permettra d'économiser beaucoup de temps et de matériaux. À ce titre, j'aimerais vous renvoyer vers cette vidéo réalisée par [BATTLEBOARDS UK](#).

L'auteur nous démontre que les technologies modernes nous offrent beaucoup de possibilités quant à la planification de nos décors. Personnellement, plutôt que d'utiliser Blender ou Sketchup, je suis passé par l'étape, plus classique, du prototype "matériel".

L'étape a été d'autant plus valorisante que pour une fois, les prototypes se sont avérés presque parfait et que, plutôt que de les mettre de côté, j'ai pu les insérer directement dans le projet final (Moyennant quelques retouches).



À noter qu'il s'est passé plus de 6 mois entre la réalisation des prototypes et la réalisation finale. Le prototype sert aussi à "calibrer" votre projet et à vous donner une référence par rapport au temps nécessaire. (Pour le prototype il m'a fallu X jours donc pour la réalisation finale il me faudra Y semaines. Je ferais mieux de garder cela pour le mois de Z ou j'aurai quelques vacances), etc.

Le canevas papier, quant à lui, a été réalisé simplement à partir d'images scannées des tuiles du jeu. Après les avoir passés en noir et blanc, j'ai "boosté" les contrastes (Le logiciel Picasa peut réaliser ces deux étapes automatiquement avec un minimum de contrôle sur le filtre) afin de n'avoir plus que les traits structurels du dessin (Cases, murs, portes).

Après avoir renforcé les traits (Toujours avec un filtre automatique), j'ai simplement imprimé chaque tuile en les faisant passer du format 5"1/2 (14 cm) à un format 17.5 cm.



Deux raisons à cela : les tuiles originelles ne sont pas à l'échelle des figurines du jeu. Cela est flagrant lorsqu'on pose une figurine à côté d'un des squelettes, figurant sur les tuiles.

Des cases de 1" (2.5cm) ne permettent pas de placer confortablement des figures à l'échelle 28mm. Dans un espace en 3 dimensions, il faut au minimum des cases de 1"1/2. Mes murs n'ont quasiment pas d'épaisseur (2mm) et j'ai choisi délibérément des murs bas (4cm), afin que les personnages les plus imposants puissent "dépasser" et ainsi éviter les placements gênants. J'ai choisi des cases de 3,5 cm (un peu moins d'1"1/2) plutôt que le 4 cm (un peu plus d'1"1/2) qui, bien souvent, sera la norme métrique pour ce genre de projet.

Ce faisant, j'économise 10 cm sur ma longueur de table et mon projet tiendra donc sur un espace de 70 cm par 35 cm (56 par 28 pour le plateau original).

Les murs, les fosses et les portes des canevas papier sont ensuite surlignées au feutre afin de bien

marquer les différents éléments et de ne pas se tromper lors de la découpe.

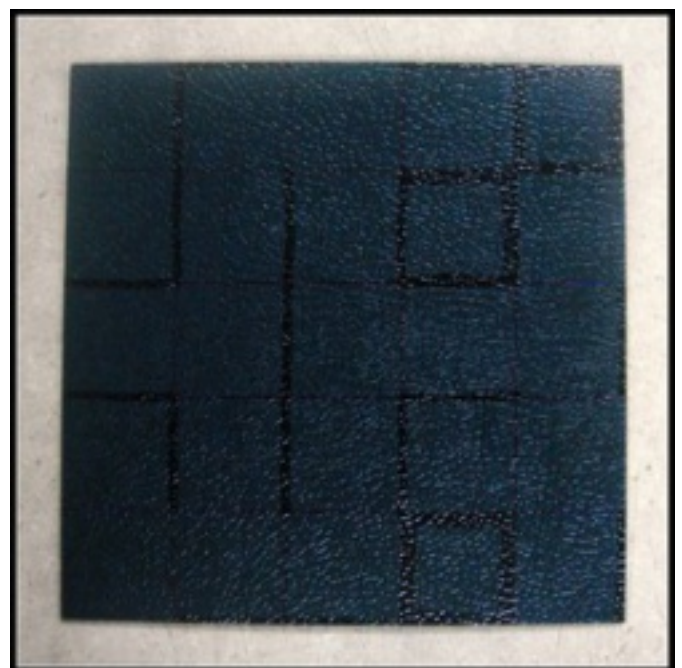
Il est à noter que ces canevas serviront ensuite de "cache" lors de la sous-couche des dalles, et qu'ils sont donc un élément essentiel de la réalisation.

Réalisation

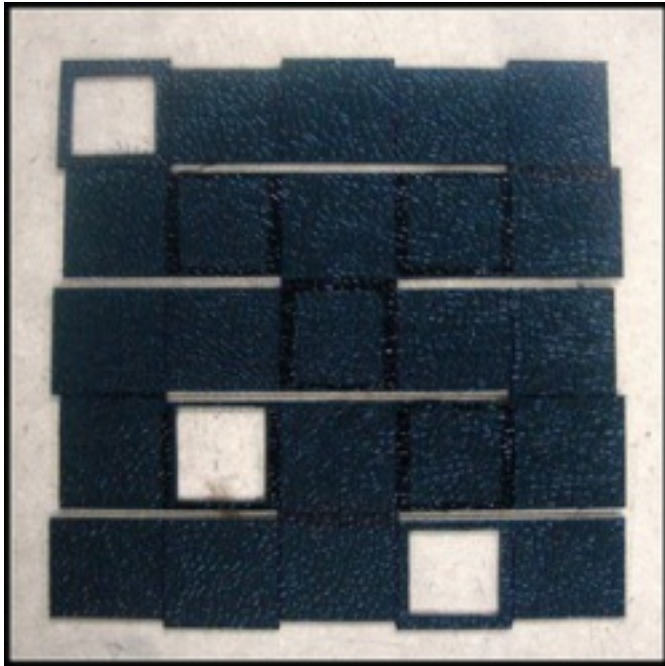
La première étape consiste à découper des dalles de plastique. D'abord, les plaques de plastique qui serviront de base pour les dalles, puis les dalles de sols elles-mêmes. Un des aspects importants de ce projet est, encore une fois, le choix des matériaux plastique plutôt que du plâtre ou du MDF. Je me suis déjà étendu sur l'une des raisons de ce choix dans mon article précédent (Le poids - BLOGURIZINE #19), la raison principale étant ici la facilité de découpe.

Une plaque en plastique fort se découpe simplement aux ciseaux ou au cutter, sans faire de poussière ou de salissure et sans outil ou sans espace dédié. Dans un projet comme celui d'un labyrinthe, où l'on doit découper des angles droits régulièrement, pouvoir le faire avec la seule aide d'une règle et d'un compas permet un gain de temps énorme.

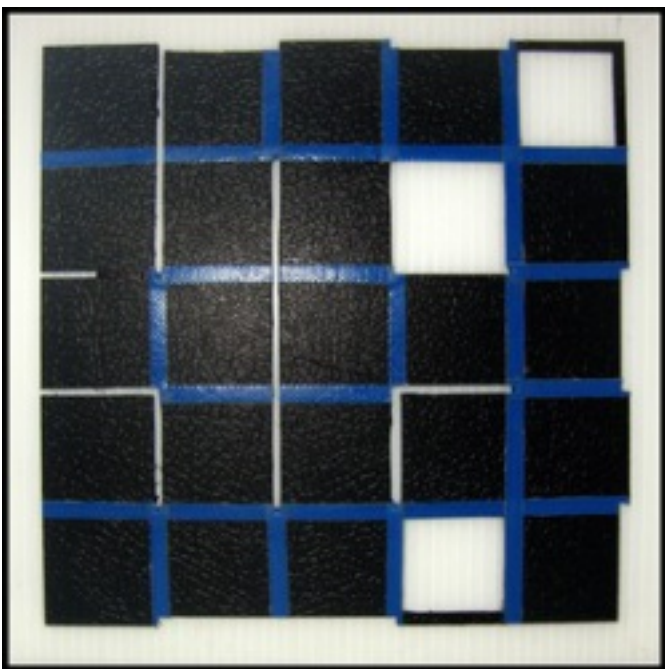
Une fois nos carrés de 17,5 cm découpés, il nous faut tracer, à l'aide d'un feutre indélébile, une grille sur chaque dalle. Une fois la grille tracée, nous allons repasser les murs à l'aide d'un feutre plus large (2 mm), de couleur différente (Ici bleue), et colorier l'intérieur des fosses (Par exemple en rouge) en laissant une bordure d'1mm de large pour la découpe. C'est une étape importante durant laquelle il ne faut pas faire d'erreur, d'où l'intérêt des canevas.



Une fois les murs dessinés, il va falloir découper les fentes pour les accueillir et évider les fosses (Y compris celles de la machinerie). Le contour des fosses sera également reporté sur les dalles des bases et les fosses évidées afin de donner une certaine profondeur et un réalisme à nos obstacles.



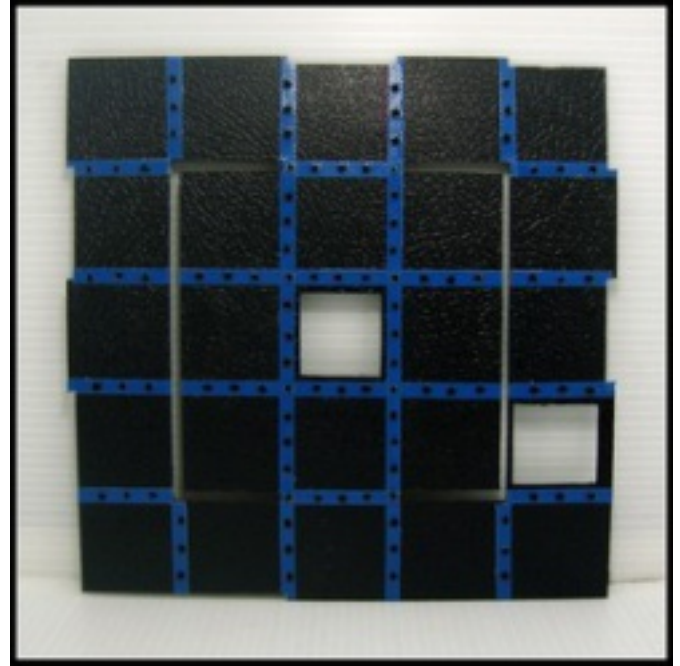
L'étape suivante consiste à marquer en épaisseur le quadrillage du donjon à l'aide de bandelettes de scotch armé de 2 mm. J'imagine que ces bandelettes sont, à l'origine, destinées à la décoration et au scrapbooking et s'avèrent difficiles à se procurer dans les papeteries, de par chez moi. Dans tous les cas, c'est une solution très pratique et rapide pour marquer le quadrillage.



Pour parfaire nos barres de sol en acier, et simuler leur aspect métallique, nous allons rajouter des rivets à

l'aide de l'astuce suivante :

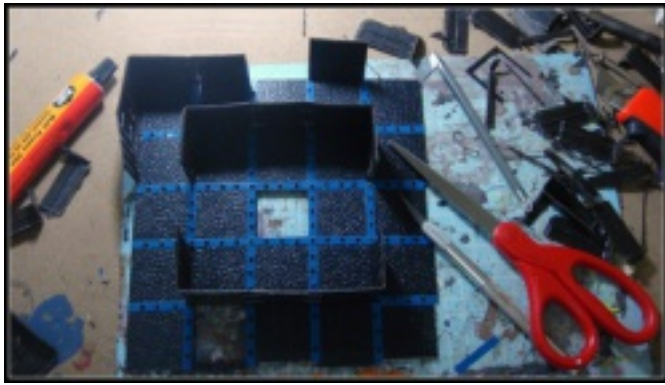
Procurez-vous un fer à souder d'électronicien, muni d'une vis pour changer le fer. Remplacez le fer par un foret fin cassé ou ébréché (Car vous ne pourrez plus le réutiliser ensuite). Mettez en marche le fer et lorsque celui-ci atteint une température suffisante, appuyez doucement votre fer sur les bandelettes, en le tenant à 90 degrés par rapport à la dalle, en respectant un espacement régulier.



Faites quelques essais sur un morceau de plastique avant de vous lancer (Attention ! La brûlure du plastique entraîne l'émission de fumées toxiques). Procédez à cette étape en extérieur ou dans un endroit bien aéré, et surtout ne mettez pas votre tête au dessus du fer lors de cette opération. De même, pensez à porter un masque et à faire des pauses régulières, pour aller respirer de l'air frais. De toute façon, vous vous rendrez vite compte que l'odeur du plastique brûlée est assez insupportable.

Une fois le sol terminé, vient ensuite l'étape du découpage et montage des murs. Les murs sont découpés aux ciseaux, après reports des mesures depuis le canevas ou directement depuis la dalle. Avant d'être collés, les murs sont assemblés "à blanc" en les insérant dans les fentes. Les différents éléments de chaque mur sont ensuite agrafés, en prenant soin de bien aplatir les agrafes, pour que celles-ci ne ressortent pas de trop à la peinture.

Mes murs ayant une face rainurée et une face lisse, j'ai tenté de garder une certaine continuité entre les textures. Sur certains coins, celles-ci sont mélangées donnant un aspect "de bric et de broc" qui ne dépare pas trop avec le reste.



Une fois le montage validé, les rebords intérieurs des murs sont collés sur la dalle de sol.

L'étape suivante consiste alors à coller la dalle de sol sur la dalle de base.

L'assemblage a lieu à l'aide de scotch armé, de la même couleur que la dalle de base, pour ne pas dépareiller (Celle-ci ne sera pas peinte), en prenant soin de ne laisser dépasser qu'une bande de 2 mm sur la face supérieure de la dalle de sol (Afin de représenter la barre métallique qui marque le rebord de la dalle). On découpe ensuite les bandes de scotch, que l'on vient coller sous le plateau, pour boucher les fosses.

Enfin, on reporte les meurtrières du canevas sur les murs que l'on perce, afin d'y installer les œillères en guise de hublot.

Une fois cette étape finie, votre plateau de jeu en 3D est terminé et il ne reste plus qu'à détailler.

La première étape de figlage consiste à cacher les raccords des murs et les agrafes.

Pour ce faire, on découpe des formes géométriques dans le scotch armé que l'on colle le long des raccords, par dessus les agrafes. Pour faire bonne mesure on peut également coller quelques "plaques" par-ci par-là, sur la face lisse des murs, afin de leur donner du relief. On peut même les faire se chevaucher, pour accentuer l'aspect bricolage du montage. (Après tous, ces donjons sont construits par des gnomes mécanos'). On rajoute ensuite, selon sa volonté, des rivets à l'aide de la même astuce que précédemment (Attention cependant à ne pas percer les murs).

La deuxième étape de figlage consiste à détailler les sols et remplir la fosse de la machinerie.

Pour cela, utilisez votre boîte à rabiots, sélectionnez tous ce que vous avez de câbles et pistons puis, trouvez un petit moteur à friction que vous démonterez pour en extraire les engrenages. Placez tous cela dans la fosse, de manière erratique ou cohérente, selon votre humeur, (Les éléments devraient tenir en place

grâce au scotch). N'oubliez pas que les figurines devront tenir sur la case comme s'il s'agissait d'une case normale et non pas un obstacle.

Pour cela, deux astuces :

- Entassez les éléments jusqu'à ce que vous soyez au niveau du dallage et utilisez, si besoin, une grille ou des câbles tendus entre les rebords pour équilibrer l'espace
- Arrosez tout cela d'une légère couche de super glue, voir de colle PVA, pour fusionner le tout

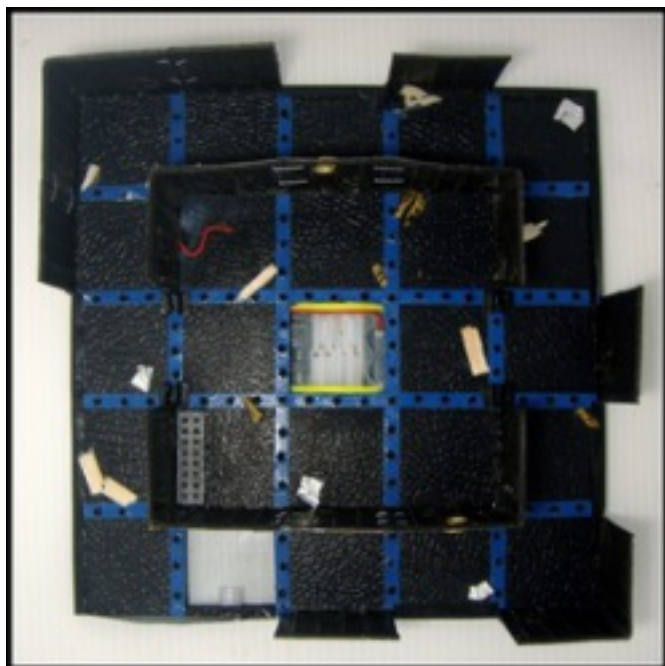


Pour détailler les sols, vous allez devoir éparpiller ,toutes les cases et demie, un ou plusieurs éléments parmi les suivants : os, papier, tissu ou morceaux de bois.

J'ai réalisé mes os en découpant dans leurs longueurs, pour les désépaissir et les dédoubler, des morceaux de porte-clefs figurant des animaux préhistoriques achetés en lot dans un magasin de discount. Si vous habitez à la campagne, au pied d'une grange, d'une tour ou d'un clocher, je vous conseille alors de dissoudre des pelote de réjections de rapaces dans un verre d'eau ou d'eau oxygéné. En sélectionnant certains os longs et certaines petites vertèbres vous aurez des restes osseux criant de vérité.

Les morceaux de papier, livres ou tissus sont réalisés à l'aide de feuilles d'emballages ou d'opercules de plaquettes de médicaments. En les découpant en rectangle, en bandelette et en carré, puis en les froissant avant de les coller (Pour leur donner du relief), on obtient une matière très intéressante.

Pour le bois, prenez votre morceau de balsa, brossez le énergiquement avec votre brosse métallique pour marquer des rainures, puis découpez des planchettes et des baguettes que vous casserez ensuite entre vos doigts, avant de les mettre en place.



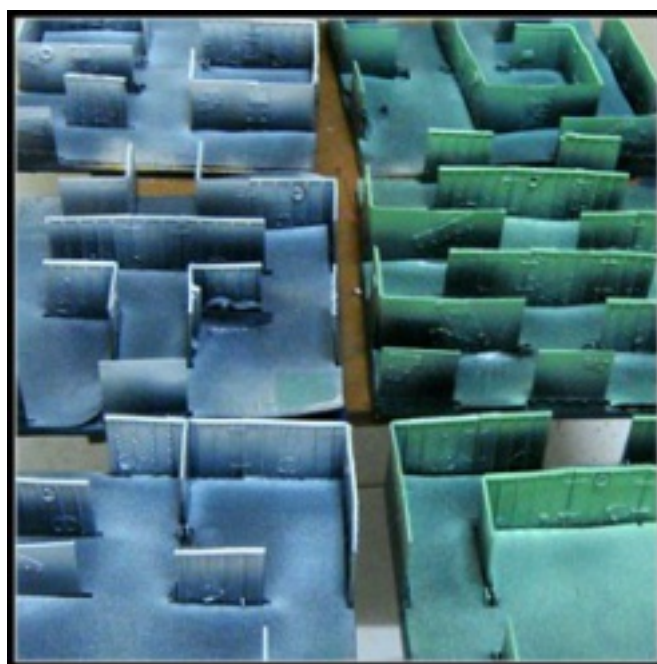
Une fois cette première couche posée, nous allons utiliser les canevas papier comme cache pour couvrir le sol lors de la peintures des murs. Pour cela il suffit de découper des fentes à l'emplacement des murs à l'aide d'un cutter puis d'enfiler les canevas sur les dalles.



Il reste à placer les fixations des herses. Celles-ci proviennent d'un ancien jeu de plateau SPACE CRUSADE. Bien que le socle des fixations soit texturé, façon marche pied, je les découpe de manière à les rendre les plus discrètes possibles. Les pailles, poussières et salissures seront ajoutées une fois la première phase de peinture terminée.



Les murs sont peints à la bombe, selon une technique dite de "lumière zénithale". Pour bien faire, il vous faudra trois bombes de peinture, même si une teinte foncée et une teinte claire peuvent simplement faire l'affaire. Vous commencez par la teinte la plus foncée possible, sans appuyer forcément sur cette étape. Il faut juste "teinter" les murs, pas forcément les recouvrir. Vous laissez sécher, puis vous reprenez vos murs en tenant votre bombe de teinte clair au dessus, ou selon un léger angle obtus, par rapport à vos dalles.



Peinture

La première étape consiste simplement à sous-couche le sol de chaque dalle à l'aide de bombes de peinture.

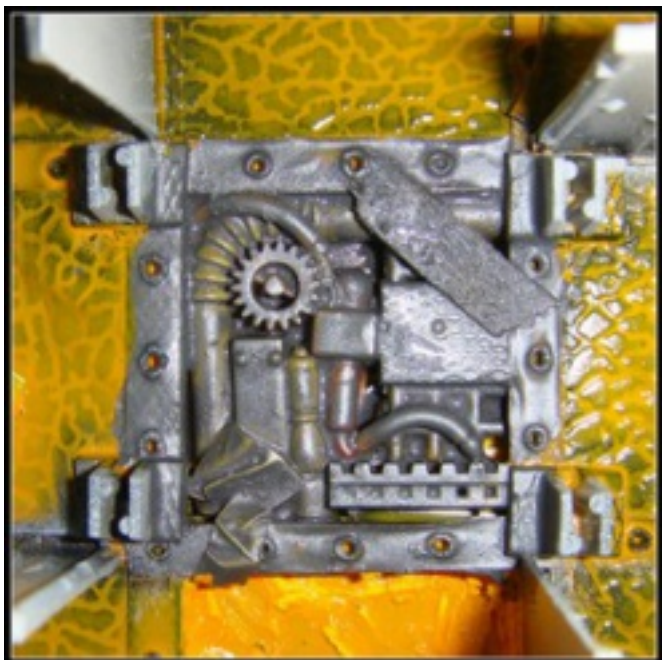
On regroupe les dalles "jumelles" puis on sous-couche chaque paire d'une couleur différente : bleu, rouge, vert et jaune. Ce fond de couleur sert à donner une teinte au sol; Teinte qui s'atténuera grandement lors des étapes suivantes.

Là encore, une légère pression d'une demi-seconde suffit à projeter la teinte sur la partie haute des murs... Pas plus.

Une fois vos murs et sols peints à la bombe, le reste tient de la peinture et du vieillissement "weathering", clas-sique en modélisme. Personnellement, j'ai vieilli les murs assez simplement en utilisant des tâches de marron et d'orange acrylique, appliquées à la mousse de blister.



Les sols, bois et papier ont été brossés, d'abord de manière humide, puis à sec avec respectivement, des gris, des ocres et du blanc. La machinerie et les bordures métalliques ont été sous-couchées au pinceau, avec un métallique foncé, recouvert d'encre noir puis brossé à sec avec un métal argenté.



Une fois les détails terminés, j'ai collé, avec de la colle PVA, quelques patches de floccages grossier au sein des gèles et parsemé dans les couloirs. Si vous souhaitez, comme moi, recouvrir vos murs de signalisations ou d'affichettes, c'est le moment.



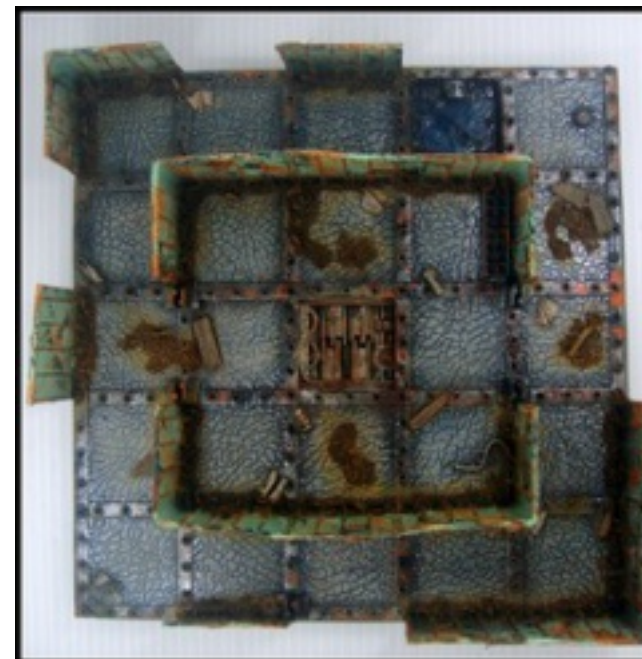
La dernière étape du vieillissement consiste à recouvrir la totalité du donjon, sol et murs, d'un jus d'huile de terre de sienne dilué à la térébenthine. Attention ! Il ne faut en aucun cas "noyer" vos dalles dans ce jus, sous peine de dissoudre les adhésifs (Scotch, colle) voir fondre certains plastique. À l'aide d'une brosse plate large, à peine chargée, vous allez simplement recouvrir vos surfaces. En cas de trop-plein, épongez directement avec un sopalin. Faites attention également, cette étape est très salissante. Il est forts probable, suite à cette étape, que vous ayez à recoller ou renforcer à la superglue quelques éléments (La signalisation par exemple).

Au final, l'ensemble des teintes est désormais fondu (Donc n'hésitez pas à peindre votre donjon avec des teintes hyper saturées) et vous devriez obtenir une ambiance "sépia", un peu vieillotte, huileuse mais matte, sur l'ensemble des dalles.

Il ne reste plus qu'à peindre le fond des fosses. Là aussi, je suis resté très simple mais il existe quantité de solutions alternatives, de la plus figurée (Peindre en trompe l'œil) à la plus réaliste (Utiliser de la résine teintée). Il faut d'abord, avant de peindre le fond des fosses, les remplir avec du plâtre ou un enduit de rebouchage. Un demi centimètre d'épaisseur, teint et travaillé dans le frais, suffit à donner de la texture ou simuler un fond vaseux. Afin de bien reconnaître les paires de dalles, j'ai peint, à l'aide de peinture acrylique fluo, les fosses de chaque dalle et de sa jumelle, de la même couleur : bleu toxique, vert acide, jaune bileux et rouge sang. Pour donner un aspect liquide, j'ai simplement recouvert le tout, à peine sec, d'une fine couche de colle à plastique pour tuyau PVC. En séchant, elle donne l'aspect humide et fluide nécessaire à la vraisemblance des fosses.

Mon donjon Steampunk en 3D est terminé, du moins jusqu'à ce que je me décide à réaliser son extension. Il ne vous reste plus qu'à réfléchir et modéliser votre propre projet.

En espérant que la lecture de cet article vous aura procuré autant de plaisir que moi j'en ai eu lors de la réalisation de ce projet, et longue vie à votre imagination !



RENCONTRE

PAR DV8

BATTLE GROUP : L'INTERVIEW DES VIEUX DE LA VIEILLE

En 2014, le site BATTLE-GROUP.COM a eu 10 ans. Le BLOGURIZINE revient sur ces 10 ans d'activités à travers une interview communautaire, faisant la part belle aux anciens, ceux qui durant tout ce temps ont mené à bout de bras la communauté WARMACHINE et HORDES dans l'Hexagone.

DV8 : Il y a 10 ans une grosse partie de la communauté ludique avait aperçu le potentiel de WARMACHINE mais peu osaient franchir le pas. Aujourd'hui, comment est-ce que vous qualifieriez votre place dans la communauté ? Êtes vous devenus "l'arrière-garde" ou juste des "anciens" ?

ZOROASTRE : WARMACHINE est arrivé à un moment où GAMES WORKSHOP ne proposait pas grand-chose d'enthousiasmant et où RACKHAM se cassait la gueule. Pour beaucoup, la transition vers un jeu marketté comme équilibré et dynamique était logique. Personnellement après avoir beaucoup joué à BLOOD BOWL et BATTLE FIELD GOTHIC je cherchais à revenir à un jeu de bataille où bouger trois figurines ne prenait pas trois heures. Je n'ai pas du tout le sentiment d'avoir "senté le vent tourner" ou quoi que ce soit d'autre. WARMACHINE était juste un jeu bien plus amusant que les autres jeux auxquels je jouais.



Quant à savoir si les anciens sont encore pertinents (Comme on dit dans le Rap US), dans cette folle époque de changement, il suffit de voir combien de ceux qui t'ont répondu créent du contenu autour du jeu.

REM fait des podcasts, SCHLAF a créé une appli, etc. La seule différence c'est qu'on se souvient d'une époque où SORSCHA pouvait lancer WIND RUSH plusieurs fois par tour en cumulant les bonus de DEF.

REM : Comme nombre de gens, j'ai commencé par GAMES WORKSHOP, mais à petites doses. J'ai rejoint WARMACHINE par la porte du Jeu de Rôles et en cherchant un jeu steampunk j'étais tombé sur la trilogie de la WITCHFIRE. Je suis resté pour le corps de règles du jeu qui à l'époque (Et je pense que cela le reste encore plus) était infiniment supérieur au système de GAMES WORKSHOP. D'ailleurs, j'avais l'impression de retrouver certains mécanismes de Jeux de Rôles. Dès le départ, le format en 500 points fut parfait en terme d'investissement : achat/temps de peinture/temps de jeu/satisfaction.

"un jeu bien plus amusant que les autres jeux"

La MKII (ndlr : seconde édition de Warmachine) a été particulièrement salvatrice pour moi; La fin de la MKI c'était n'importe quoi. Je pourrais prendre ma pipe et m'installer au coin du feu pour raconter à la jeune génération les saloperies qu'on pouvait faire en MKI. Le tout dans un contexte où on était moins rigoureux sur les règles et les placements. Au tout début, les tournois étaient rare et précieux. Je me rendais à la GOBLIN NIGHT FEVER (ndlr: une convention de jeux qui avait lieu à Gerzat, près de Clermont Ferrand) juste pour faire des parties informelles contre des adversaires inconnus (ndlr : les premières rencontres autour du jeu auront lieu en 2003-2004 et réuniront une douzaine de joueurs en moyenne).

Je me considère comme un ancien, cela ne me donne aucun droit ni privilège, mais j'apprécie de connaître nombre de joueurs depuis près de huit ans. Et une partie de ces anciens ont forgé la communauté BATTLE GROUP, avec comme état d'esprit d'aller vers les autres joueurs et ne pas surjouer la fonction de la compétition dans le jeu. Mais je m'éloigne et je veux pas faire polémique. Je fais du podcast (ndlr : Critical Nothing) car l'information dans le Jeu de Rôles reste plus claire, accessible et plus complète que dans le fluff habituel.

J'ai toujours aimé le background des IRON KINGDOMS, mais je ne fais pas de lien entre mon grand âge ludique et le goût que j'ai à en parler. Avoir les vieux No Quarters, ça aide.

GRUXXKI : J'ai démarré après avoir quitté la figurine (WARHAMMER BATTLE à 15-16 ans) en me disant "c'est nul, plus jamais ça". Le visuel et le concept d'un jeu de robot à vapeur qui se tape m'a fait démarrer le jeu avec le BATTLE GROUP KHADOR. Je n'ai pas abandonné le jeu depuis, ni la faction d'ailleurs (Même si j'ai quelques milliers de point d'infidélité).

Aujourd'hui, je suis administrateur sur BATTLE GROUP depuis quelques années également et je pense qu'on est plus des "anciens" qu'une étrange "arrière garde", si on est encore là c'est qu'on s'est fait aux changements du jeu (Essentiellement le passage à un jeu ultra compétitif).

STARPU : Je sais pas quoi répondre. Je dirai que les anciens ressemblent de plus en plus à une arrière garde. Les nouveaux gens sont venus avec des listes über compétitives, et viennent en tournoi pour casser la bouche de leurs adversaires. À mon époque, même si j'ai attendu la MKII pour faire de vrais tournois, j'ai le souvenir qu'on faisait des bornes surtout pour rencontrer les gens, boire des bières et raconter des conneries (Et pour poser les "balls" à jouer Darius).

Le plus frustrant c'est qu'avant, les anciens servaient de modèle aux nouveaux ce qui pouvait être gratifiant, et surtout permettait de perpétrer une certaine "coolitude". Désormais, les nouveaux ont pour modèle les gros joueurs internationaux. Du coup, on passe pour des vieux cons, à raison sûrement. La communauté a clairement évolué.

GAMIN : C'est quoi une arrière garde ? Bon je vais essayer de parler un peu de tout mais ta question implique nécessairement de discuter des rapports entre les vieux et les nouveaux et des tensions qui existent. Tout simplement parce que ces tensions sont dues à ce que la communauté ancienne essaye de défendre.

Les anciens, c'est surtout un noyau dur de joueurs qui sont devenus de bons potes, malgré les kilomètres, et qui ont un tas d'anecdotes sur la communauté dans la besace. Ce noyau dur reste groupé autour de BATTLE GROUP parce que c'est la meilleure façon de continuer à discuter de notre passion... malgré la distance entre nous. Pour moi, il s'agit clairement d'une communauté BATTLE GROUP même si elle intègre des gens nouveaux au fur et à mesure, essentiellement ceux qui apportent des choses nouvelles, et développent le jeu (et qui acquièrent un statut de vieux prématuré-

ment parce qu'on a l'impression qu'ils ont toujours été là).

Niveau jeu, on reste "ceux qui ont testé sur table". Avec 10 ans de jeu dans les pattes, on peut dire qu'on a essayé beaucoup de combinaisons de jeu. Je pense qu'on est parfois frustrés de voir les nouveaux directement appliquer les recettes magiques de chaque faction. Notre présence reste importante dans le sens où nous avons un avis modéré sur la façon de jouer et ne considérons pas les "recettes magiques" comme le meilleur jeu possible. On aime beaucoup ce que nous avons construit (Le full peint obligatoire, si possible ses propres figurines ! L'arrivée de l'horloge, les construction de listes) et on aime défendre ces idées, même si c'est parfois lassant pour tout le monde de voir ces sujets à rallonge apparaître sur le forum.

En ce qui concerne la vieille communauté, il faut noter que beaucoup sont partis au moment où la communauté a voulu développer l'aspect compétitif. Pour beaucoup, le jeu était une niche faites d'amis de WARHAMMER 40 000, avec un but non compétitif. Il y a eu plusieurs clashes (Avec des gens qui ont quitté carrément le jeu) et une partie des "anciens" sont partis. À mon avis il y a beaucoup de vieux joueurs qui se limitent à jouer entre eux une fois de temps en temps. À

"les anciens, c'est surtout un noyau dur de joueurs"

noter qu'avant 2011, il y avait encore pas mal de week-end campagne où on développait le jeu en équipe pour casser les individualités et le besoin de venir tout gagner avec 40 BANES

(ndlr : un profil et une figurine de la faction Cryx). Sans jeter la pierre, il est clair qu'il est difficile d'admettre de voir débarquer tant de nouveaux joueurs quand on considère BATTLE GROUP comme notre "coin entre potes" (Mais allez voir sur VICTORIA GAMES si on y est !). On aime les gens mais on a parfois ce vieux réflexe de se sentir dépossédés.



C'est un peu comme quand tu es le seul à connaître un groupe ou une série trop bien et qu'elle devient connue du grand public; Tu as cette envie de hurler au monde que tu connaissais avant !

Je pense néanmoins qu'on est tous pour le grossissement de la communauté mais qu'on aimerait qu'elle garde cet aspect "humain" où on sait poser des noms sur des visages. Comme l'ont dit plus haut d'autres anciens, la vieille communauté reste très présente dans l'animation à travers la France. La plupart organisent des tournois, entretiennent un pôle de joueurs dans un coin perdu de la France, animent fortement les discussions sur leur faction ou les à-côtés (Fluff, peinture), ou essaient de proposer des contenus sous forme de vidcasts, podcasts, etc. On est ancien parce qu'on a dix ans de jeu derrière soi mais on n'a pas tellement changé depuis le début (Peut-être un peu plus calmes sur les forums parce qu'ont n'a moins la hargne qu'au début). En fait, on est juste des anciens. On est écoutés parce qu'on poste beaucoup et on anime beaucoup mais pas plus qu'un nouveau qui débarque et qui va apporter plein de trucs constructifs.

DARK : À l'époque (Et encore aujourd'hui, en fait), on jouait à absolument tout ce qui sortait. Des jeux incontrournables à ceux qui ont sombré dans l'oubli. Quand les tous premiers BATTLE GROUP sont sortis (En 2003, il me semble), on s'est rué dessus surtout pour la bonne gueule des figurines. Comme l'a dit ZORO, il se trouve que ce jeu était rafraîchissant et surtout méga-fun. Le rythme de sortie était régulier, les règles solides, l'univers intéressant, donc on a persévéré.

Aujourd'hui, je ne sais pas trop où je me situe car je ne sais pas vraiment à quoi ressemble réellement la communauté. J'ai envie de dire "arrière-garde" pour les raisons évoquées par STARPU, mais je ne crois pas que la communauté ne se résume qu'à de gros tournoyeurs métagamers. C'est peut-être le cas sur BATTLE GROUP, mais je pense que cette catégorie de joueurs n'est en réalité qu'une minorité.

CYRISS-ADEPT : Perso' je suis arrivé à WARMACHINE par le Jeu de Rôles et c'est en lisant BACKSTAB que j'ai découvert qu'on allait sortir des figurines issus de l'univers de la trilogie WITCHFIRE. J'étais comme un dingue et j'ai guetté le jeu jusqu'à sa sortie. Pendant des mois j'achetais de tout compulsivement parce qu'au pire, si le jeu marchait pas, j'aurais les figurines en réserve. Je ne voulais pas revivre de drames à la WARZONE ou CHRONOPIA !

J'avais fait une critique du Jeu de Rôles pour Léonidas Vespérini dans un CODEX ARCANUM je crois. Concernant le jeu, je ne me suis mis à tourner que depuis deux ans parce que le jeu a enfin pris autour de moi et suscité de l'engouement. Avant cela, je jouais avec mes amis mais on avait déjà saisi que le jeu était classe et on en parlait souvent avec des tournoyeurs de WARHAMMER BATTLE (Milieu où j'étais très actif).

Mon activité était surtout sur le net où je partageais beaucoup autour du fluff. Beaucoup de traductions, avec Zoro par exemple, parce que je savais que ça aiderait à recruter et quelques piges dans RAVAGE (On a même fait les cobayes pour un scénario maison). J'ai toujours souhaité que le jeu touche le plus grand nombre et je suis ravi de voir les choses se développer dans ce sens aujourd'hui.

Du fait de m'être mis aux tournois, il y a peu, je ne fais certainement pas partie de l'arrière-garde. Je pense que je fais partie des anciens auprès des nouveaux. Certains anciens oublient parfois que j'étais là avant parce qu'ils peuvent avoir une vision assez restrictive de ce qu'est une communauté (Non ce n'est pas juste les gens qui se connaissent dans la vraie vie).

JOSS : De mon point de vue, c'est clair que la communauté n'est plus la même. Les "vieux" ont été un peu chahutés dans leurs habitudes. Parfois pour le meilleur; On a une belle émulation et les occasions de se retrouver et de croiser de nouvelles têtes sont plus nombreuses. Parfois pour le pire; De nouvelles tensions sont apparues (Je me rappelle que c'était déjà arrivé avant) et ça génère beaucoup d'incompréhension par moment.

Au final ce que je projette pour cette communauté c'est une lente division avec des groupes partageant des visions différentes. Plus la communauté grandira (Sous l'impulsion de la nouvelle version française) et plus ce sera inévitable je pense.

SCHLAF : Je suis un joueur très occasionnel qui fait 80% de ses parties annuelles en tournoi. Ma seule légitimité de joueur est donc mon ancienneté plus que mes talents de tournoyeur. Je dirais que je suis quand même plutôt arrière-garde; Je joue peu, je privilégie les parties à thème au détriment de la recherche de la performance pure, et je vis sur mes acquis de dix ans de peinture de la même faction. Je me console en trollant sur le forum.

"je ne crois pas que la communauté ne se résume qu'à de gros tournoyeurs métagamers"

MACALLAN : Ancien ! Encore que je ne sais pas trop la différence que l'on est supposé faire entre les deux. Disons que j'imagine que l'arrière-garde, ce serait typiquement quelqu'un qui ne fréquente pratiquement plus ce forum mais qui viendrait répondre quand même à ces questions.

MNEMETH : Je me considère plus comme un ancien discret que comme l'arrière-garde, même si cette dernière reste à définir. Inscription à BATTLE GROUP en 2007 mais j'avais commencé à jouer bien avant d'avoir une connexion au net. Et puis j'ai déjà cotisé plusieurs fois, c'est le minimum que je pouvais faire. Sur le forum, je me fais parfois l'effet d'un vieux con réactionnaire, surtout quand je relis pour la 3ème fois un post incompréhensible tant les fautes se disputent la place ou que les esprits s'échauffent pour des problèmes d'ego mal dimensionnés.

DV8 : DARK en parle : Avant l'été 2003 sort en kiosque le magazine RAVAGE avec en encart les QUICK START RULES de WARMACHINE en Français (traduit par Laurent Duclos). Vous vous souvenez de ce numéro et de sa couverture ? Et si oui, vous aviez testé ces règles ?

BUBU : Je dois avoir dans un coin de ma bibliothèque le numéro précédent avec un article dans les nouveautés qui parle d'un jeu à venir qui va faire parler de lui. On voit des petites photos avec les 4 BATTLE GROUP WARMACHINE. La preview indique aussi que c'est une boîte toulousaine qui va s'occuper de distribuer le jeu en France (ndlr : Millenium). Pour la communauté de la TEAM TOULOUSE que nous sommes, on va pas rater le coche. Un ou deux mois après, on met de côté CONFRONTATION pour se lancer.

ZOROASTRE : Plus que les QSR ce qui m'a marqué c'est la présentation du jeu et le rapport de bataille à quatre dans un numéro ultérieur. Au final c'est ça, et l'implication de Sylvain CLÉMENT (ndlr : alias DRAGOMIR, fondateur de la mailing list CHARBON & PISTO et organisateur des premiers CHARBON & PISTON DAY durant la GOBLIN NIGHT FEVER) dans le bousin qui m'avaient décidé à acheter le livre de règles puis à tester le jeu.

CYRISS-ADEPT : Je l'ai balancé récemment. Ça m'a aidé car on jouait avec les QUICK START RULES en anglais et j'ai des amis qui n'étaient pas tous anglophones donc cela a été assez utile. Par contre je me rappelais plus que c'était si vieux.

JOSS : Pour moi la découverte de WARMACHINE s'est fait un peu avant le RAVAGE je crois. C'était par le biais de Didier Poli, alors directeur artistique chez RACKHAM. En effet, à la sortie du jeu, RACKHAM avait vaguement envisagé de le distribuer en France.

SCHLAF : J'ai commencé suite à quelques messages de propagande sur la FRENCH WAAAGH. Je me rappelle avoir acheté mon BATTLE GROUP chez CAMISOLE (ndlr : boutique disparue du centre ville de Lyon). À l'époque il était assez facile de suivre la progression du jeu; Un, puis deux livres contenant toutes les entrées de toutes les factions, HORDES n'existait même pas (et n'était même pas annoncé).

J'ai fait pas mal d'initiation à l'époque. J'avais du MENOTH et un BATTLE GROUP CRYX acheté exprès alors que le programme PRESS GANGER n'existait pas encore ou était largement inefficace. C'était l'époque où CERBERUS avait repris la distribution et Laurent Duclos était en charge du programme. Le seul truc qui ait marché, à l'époque, c'est d'avoir reçu les premiers WARPacks HORDES; On a pu commencer à faire des initiations avec. D'ailleurs je compte quelques succès à mon palmarès d'initiation et je me souviens des rencontres de

l'époque, pas du tout orientées tournoi, mais plutôt week-end à thèmes, campagnes scénarisées

l'époque, pas du tout orientées tournoi, mais plutôt week-end à thèmes, campagnes scénarisées.

Ensuite, un gros trou pour moi sur la fin de MKI et le début de MKII et reprise sérieuse à mon retour sur Lyon.

MACALLAN : J'ai eu de la chance de découvrir WARMACHINE. Je viens du Jeu de Rôles et du jeu de plateau. Je n'ai jamais joué à WARHAMMER BATTLE, seulement deux-trois parties de W40K, et une seule partie d'initiation à CONFRONTATION. Jamais je n'aurais pensé qu'un jour j'achèterais des figurines ! Quant à lire les articles de RAVAGE... Je ne l'ai jamais acheté.

Mais bon, le copain m'avait dit "Tu vas voir, ça devrait te plaire" (ndlr : pour apprécier la blague il faut savoir que MACALLAN est depuis devenu LE Mr règles français. Officiellement son titre est celui d'"Infernal". Les bénévoles chargés de répondre aux questions de règles les plus complexes de WARMACHINE sur les forums PRIVATEER PRESS et VICTORIAGAME).

DV8 : Votre première partie de WARMACHINE c'était quand, où et avec quel BATTLE GROUP ? Vous vous rappelez du premier événement qui vous a fait quitter votre salon pour aller jouer à WARMACHINE avec des inconnus ?

GAMIN : En juin 2004 avec un BATTLE GROUP NAIN au détour d'un FRENCH WAAGH DAY avec Sylvain CLÉMENT. Trois ou quatre parties où je n'arrivais pas à gérer SORCHA en face (mais que c'était bon de pouvoir fiabiliser ses actions en payant du focus). Il y a encore sur mon compte flickr toutes les photos de la première montée en puissance en 2008 avec 6 tournois dans l'année, avec quatorze à vingt joueurs et vingt-quatre joueurs à Lyon!

En 2008, c'est la GOBLIN NIGHT FEVER : on s'était tous motivé sur CHARBON & PISTON pour monter quelques tables à Clermont-ferrand. Au CARBONIK DAY en 2008 on était 20 et c'était une grosse convention avec une campagne et des règles débiles.

BUBU : À la sortie du jeu, avec un BATTLE GROUP CYGNAR. Ça tombait bien on était 4 (ndlr : la TEAM TOULOUSE originelle): certains se souviendront peut être des peintures de ELYOUKEY et ses CRYX et celle de MINIVINCE et ses KHADOR.

ERKENRATH était le 4ème, avec ses MENOTH. Concernant les événements, notre communauté a mis un moment à se bouger. Peut être un tournoi à Bordeaux ?

(ndlr : Effectivement, le premier WARL'HORDE DAY). Par contre, on se déplaçait beaucoup avec la TEAM TOULOUSE sur différents salons pour animer des stands de peinture.

GRUXXKI : En février 2005 je fais ma première partie avec un BATTLE GROUP KHADOR contre RABANUTS sur une table de salon en verre. Mon premier tournoi fut dans le grenier de la boutique locale vers le mois de juillet 2005.

SCHLAF : À vrai dire, je ne me souviens pas mais c'était probablement à l'occasion d'un FRENCH WAAAGH DAY. Ensuite, je suis sûr d'avoir joué au CRAZY ORK (Club historique de Lyon) et aussi quelques parties dans la batcave d'Helwinter à l'époque où on jouait aussi/encore à W40K. Je me rappelle aussi avoir joué au BLOCK à l'époque où TRANTSISS, DR. DENFER ou DV8 étaient actifs sur Lyon (ndlr : les réunions lyonnaises se faisaient alors sous l'égide de "LA COMMUNAUTÉ DU COUSCOUS ET DE L'ACIER"). Puis plus tard sur Paris avec le STEAM & FURY.

JOSS : Moi, pour le coup, j'ai démarré avec les

MENOTHS à leur arrivée en France. J'ai rapidement joué FEORA puis lorsqu'ASHLYNN est sortie je suis passé définitivement aux MERCENAIRES.

Pour les événements : c'était à Lyon que j'ai fait mes premiers affrontements de WARJACKS. Je ne me souviens plus ce que c'était mais c'était un truc multi-jeux, et en hiver je crois, si mes souvenirs sont bons. Puis, je me souviens du premier tournoi sur Grenoble avec scénarios du cru où on avait prévu une TOMB MAIDEN par joueur et où CHRISTOPHE, un joueur CYGNAR local avait gagné avec DARIUS et 2 CENTURIONS (C'était une composition trop trop fat en MK1).

ZOROASTRE : J'ai plus ou moins démarré en m'inscrivant sur la première version de BATTLE GROUP (Avant le changement de serveur) et en prenant contact avec les parisiens qui pouvaient bouger ou recevoir chez eux. Ça devait être en mars-avril 2004. On a pas mal joué avec des pions avec mon partenaire de jeu d'alors, CYGNAR contre MENOTH, avant que je n'achète le BATTLE GROUP CRYX. S'en sont suivies pas mal de parties à TROLL2JEUX au format BATTLE GROUP, et chez PREMIER GRAOU, un des cadres de l'époque, en 350 puis 500 points. Rien de vraiment exceptionnel genre origines de super-héros.

REM : Première partie en BATTLE GROUP, dans mon salon, avec presque aucun décor. BATTLE GROUP KHADOR

VS BATTLE GROUP KHADOR (Avec VLAD). Ma première sortie fut pour le STEAM & FURY mais je ne suis pas sûr de la chronologie car j'ai fait aussi une GNF en 2005.

DARK : La première partie c'était lors de la sortie des BATTLE GROUP en 2003. Je jouais CYGNAR et CCCP avait, évidemment, choisi KHADOR. Il a fallu vingt minutes pour se demander si SORSHA était pas abusée (Et quelques temps plus tard, elle a été erratée, ouf !). Aucun souvenir du premier tournoi mais y en a eu pas mal sur Paris et quelques uns sur Lille.

CYRISS-ADEPT : Le jour de la sortie des premiers BATTLE GROUP en France, je les avais tous pris. Mes camarades en ont ensuite pris suivant leurs affinités. Ma première partie fut avec le BATTLE GROUP KHADOR versus le BATTLE GROUP MENOTH. On a enchaîné les parties dans l'après-midi, trois ou quatre d'affilées histoire de bien comprendre les règles. C'était bien marrant mais pour le coup c'est moi qui ai gonflé tout le monde pour s'y mettre.

MACALLAN : Première partie début 2004 avec KHADOR. Ma 1ère sortie fut pour le Printemps du Jeu 2005 pour un tournoi organisé par BG.

MNEMETH : Perso, j'ai commencé en 2005 si je me rappelle bien. Je venais du Jeu de Rôles et du jeu de plateau et n'avais jamais touché de figurines (Joué ou peint). Lors d'une soirée de Nouvel An chez un ami, avec des membres du club de simulation de la ville (à laquelle Mac Allan était présent), je leur fait part de mon désir de changer un peu et de me mettre à la figurine, WARHAMMER BATTLE plus spécifiquement. "Que nenni" m'a t'on dit, "teste WARMACHINE (HORDES n'existait pas encore) c'est de l'escarmouche et c'est donc moins onéreux". On me fait essayer avec les CYGNARS, plus simples à prendre en main (Que les CRYX par exemple) et j'adhère bien ainsi que sur l'aspect peinture.

Mon premier tournoi était en 500 pts à Bordeaux et j'avais adoré l'ambiance avec des scénarios maison (un DEATHJACK autonome seul au centre ou un 2/2 le samedi soir) et les ronflements de Papaours qui avaient secoué la salle toute la nuit. J'étais revenu avec une boîte de STORMLANCES que je n'aurai pas pu m'offrir à l'époque !

DV8 : Lille, Toulouse, Bordeaux, Lyon... Mais au tout tout début, la communauté BATTLE GROUP était assez jacobine. 99 % des événements avait lieu sur Paris et l'essentiel de la communauté se re-trouvait là-bas. Les communautés en province ont eu un retard de 2 ou 3 ans. Aujourd'hui, vu de loin, on dirait que c'est l'inverse. WARMACHINE, un exemple de décentralisation réussie ?

DARK : C'est vrai que les événements étaient parisiens au début, mais il y avait beaucoup de non parisiens qui s'y retrouvaient !

SCHLAF : En fait, il y a avait une communauté BATTLE GROUP très parisienne et une communauté CHARBON & PISTON plus large, issue principalement de la FRENCH WAAAGH, avec des joueurs moins centrés sur WARMACHINE. Au début, il n'y avait pas trop de passerelles entre les deux. Ensuite CHARBON & PISTON a périclité faute de moteur (ndlr : ça, c'est le comble !) tandis que BATTLE GROUP se lançait dans des opérations "grand public" à l'époque de la première version française.

CYRISS-ADEPT : L'impression que ça donne, c'est qu'aujourd'hui le quart sud-est semble être le coin le plus actif. On observe des communautés qui montent en puissance un peu partout et on commence à voir se dessiner un maillage qui ressemble beaucoup à celui de WARHAMMER BATTLE. Je vois des anciens



rats de tournois, des communautés, des pseudos que je connais bien. Ça augure de très bonnes choses pour la suite.

GRUXXKI : Si je n'explique pas le creux qu'il y a eu pendant quelques années dans la communauté parisienne, je dirais qu'il y a un grand retour en force. La principale raison du fonctionnement dans les provinces vient de quelques joueurs indémodables qui ont tenu le jeu quand il n'avait plus aucun soutien en France. BATTLE GROUP a également entièrement contribué au fait que ces communautés se connectent.

TRIPLEUN : Je n'ai rien dit jusque là car je ne rentrais pas dans le moule posé au départ mais pour-tant j'étais, à plusieurs reprises, sur les événements dont on parle ici. Donc, je me permet d'intervenir. Je n'ai pas connu les tournois parisiens du "début". Après, ZORO est descendu à Lyon et la décentralisation lyonnaise c'est produite à cette époque là : le S&F II a eu lieu à Lyon, puis toute la suite des tournois lyonnais depuis 2006. L'autre événement qui a contribué à décentraliser le jeu est l'arrivée d'une masse de joueurs sudistes, sous forme d'une association de jeu de stratégie aubagnaise (A.J.S.A) menée au départ par un ancien connu sous un pseudo imprononçable : SHWTD (ndlr : on a cherché, il semble que cette personne ne soit qu'un mythe dont l'origine se trouverait de l'autre côté de l'Atlantique). Cette grosse communauté a su donner un contrepoids à la domination "Zoroastrienne" du jeu en France. On peut dire aujourd'hui que la communauté du jeu parisien resurgit, grâce à la Ludothèque de Boulogne qui regroupe un nombre de joueurs conséquent, dépassant même le nombre déjà conséquent de l'A.J.S.A. La communauté lyonnaise, fleuron du jeu en France depuis fort longtemps, vivote, surtout en dehors des clubs, avec des banlieusards rhodaniens s'agitant, de ci de là, pour jouer de temps en temps. Survivra-t-elle longtemps au retrait des affaires dont semble se préparer son ancien parrain, ZOROASTRE ?

D'autres joueurs, nous le savons, sont un peu éloignés de BATTLE GROUP... Dans le sud-ouest et le grand ouest français. Ces joueurs ne s'approchent pas trop du forum, car de vieux teckels conservateurs aux dents acérées mais jaunies montent la garde.

L'avenir, à mon sens, se trouve là. Lorsque la communauté aura réussi à faire venir à ses tournois des joueurs de l'ouest, innocents, mais de bonne volonté, sans les mordre; Alors, nous aurons atteint le niveau anglais, ou le niveau allemand, et pourrons nous réjouir d'une bonne notoriété auprès de nos amis de chez PRIVATEER PRESS.

NEFE : N'oublions pas les quelques communautés locales et non "pariso-parisiennes", rendues possibles par des boutiques de province qui ont bien voulu croire à ce petit jeu, en ayant en boutique les 4 BATTLE GROUP, en pure VO, avec les cartes noir et blanc.

Ce format était idéal pour des parties entre midi et deux et a permis la création de communautés qui ont réussi à vivre en autarcie dans leur ville. Jusqu'à l'accroissement du nombre de figurines et l'envie d'aller "mêler" nos focus dans une étendue plus large que la ville en elle-même. Je ne me souviens plus guère des tournois de l'Ouest, mais entre Angers, Nantes et Rennes, les tournois à 20 joueurs n'ont pas été rares.

DV8 : À force de l'invoquer, le sieur S. CLEMENT alias DRAGOMIR a fini par s'incarner. Voici ce qu'il a à dire sur le sujet :

DRAGOMIR : Je suis inscrit sur BATTLE GROUP depuis début juin 2004 (Et j'ai versé un temps la cotisation à l'association BATTLE GROUP). Auparavant je tenais la petite liste de diffusion "CHARBON & PISTONS" depuis l'apparition du jeu en France, mi-2003. Extension de facto de la FRENCH WAAAGH (Où se trouvaient nombre de gens qui se sont signalés sur ce fil), elle devint superflue avec la création du présent forum, ne servant que pour mettre en place quelques manifestations, avant sa fermeture définitive.

Pour revenir brièvement sur le tout début, c'était VO seulement, gamme balbutiante et approvisionnement aléatoire, ce qui n'empêcha pas, à force d'animations, d'avoir une vingtaine de joueurs réguliers sur une agglomération telle que Besançon dans l'orbite du revendeur local (LES JEUX DE LA COMTÉ).

C'est durant l'été 2003 que fut rédigé l'article du RAVAGE, paru à l'automne, qui narrait le premier triple rapport de bataille pour WARMACHINE,



avec la table brune, qui servit d'ailleurs à faire les démos sur le stand d'HISTOIRE & COLLECTIONS lors du salon du jeu de cette année-là.

Un temps où il fallait parfois des mois pour qu'un revendeur provincial reçoive certaines références. Je ne mentionne qu'en passant la triste époque où la distribution était "assurée" par MILLENIUM avec les affres de la première VF placée sous le signe de la minimisation du coût. Idem pour l'épisode CERBERUS, quand la structure pour la France était si indigente que quand on achetait des références directement au distributeur, on dressait un chèque nominativement à l'ordre de L. DUCLOS. Puis, en 2007/2008, encore, quand un vendeur pouvait très bien se retrouver avec

au moins un quart de boîtes et blisters défectueux, avec impossibilité de commander les pièces aux USA sans intermédiaire sur place,

car la boutique en ligne PRIVATEER PRESS ne reconnaissait pas les cartes bancaires françaises.

Tout ce temps, si le jeu a perduré en France malgré l'absence d'une distribution comme il y avait en Allemagne (Avec événements et tout), ce fut grâce à une poignée de groupes épars, et surtout à l'action en coulisses de ZORO et MACALLAN notamment. Il y avait une présence du jeu dans le cadre de conventions comme la GOBLIN NIGHT FEVER ou l'AUBERGE LUDIQUE, et quelques rencontres spécialisées çà et là, mais les premières organisations "généralistes-c'est-pour-rire" s'éloignaient à mesure que le côté compété à l'américaine prenait vraiment le dessus. En témoigna par exemple, la disparition du scénario de base pour quatre joueurs (Rigolo mais long) au profit des missions STEAMROLLER et des tours de jeu chronométrés incitant les gens à jouer des listes réagissant lors du tour adverse. Ce fut d'ailleurs le scénario pour quatre qui servait d'attraction principale dans le RAVAGE de fin 2003; À l'époque des quatre factions originelles (Plus une pincée de MERCENAIRES).

"faire venir à ses tournois des joueurs de l'ouest, innocents, mais de bonne volonté"

Graduellement, chacun s'est trouvé son créneau, à continuer régulièrement, ou pas, WARMACHINE/HORDE, le paysage évolue et se diversifie et tout le monde est content, du roxxor au barbouilleur. La contrainte qui demeure bien sûr, c'est le temps disponible à consacrer aux divers aspects.

DV8 : Au tout début, on voyait Matt WILSON débarquer à Paris et venir boire des bières avec les joueurs français. Qu'en est-il aujourd'hui des relations avec PRIVATEER PRESS ?

SCHLAF : À la grande époque plusieurs personnes ont rencontré Matt. J'ai moi-même un prime dédié de lui, même si je ne l'ai jamais vu en vrai. Ensuite ça a été le bal des sous-fifres (CERBERUS, L. DUCLOS, ...) et sans jamais de répondant du côté US même si des gens de BATTLE GROUP avaient des contacts plus directs.

Dernièrement, j'ai bien eu des contacts avec PRIVATEER PRESS, mais avec le type responsable de la propriété intellectuelle (ndlr : SCHLAF développe un application open-source pour le jeu : WARMACHINE & HORDES ARMY CREATOR). De cet échange je retire peu de choses. Le gars semblait assez ouvert mais je crois que s'il avait pu dégommer mon appli il n'aurait pas hésité. Actuellement, ce qui s'ap-proche le plus de la communication avec PRIVATEER PRESS, c'est de parler avec le porte-parole de VICTORIA GAMES, l'imprononçable SHWTD, celui qui parlait à l'oreille des PRESS GANGERS.

PRIVATEER PRESS n'a jamais réussi à faire marcher son programme PRESS GANGER en France. Dirigé depuis les States, ça n'a rien donné. Puis ils ont essayé de déléguer à CERBERUS... même échec. Finalement Laurent DUCLOS, et re-foirage. Du coup, ils ont lâché pendant plusieurs années. En terme de marché, on est tout petit, et les Français sont indépendants donc il faut beaucoup d'effort. Je crois que PRIVATEER PRESS a juste laissé tomber l'idée de développer le truc, et se contrefout de ce qu'il se passe chez nous.

DARK : Je crois savoir que Matt WILSON n'est pas très très fan de BATTLE GROUP. Pour rester poli. Sinon je me rappelle que lors d'une de ces venues en France un type lui a fait signer l'intégralité de ses cartes Magic, un bon gros tas qui devait contenir une centaine de cartes. Il l'a fait sans broncher. Il avait l'air cool Matt, mais beaucoup moins quand il s'agissait de parler business.

SHWTD : Matt WILSON est super cool ! Mais il est overbooké et a autre chose en tête maintenant. Il

n'habite plus Seattle et n'est plus dans les locaux de PRIVATEER PRESS. À la bonne époque, il a dédié des Primes, puis l'année d'après au MONDE DU JEU, il a dédié des Escalations et encore l'année d'après des Apotheosis. Depuis rien. Même lui faire signer une carte MAGIC de l'époque où il avait faim devient un privilège rare.

Quant à la relation PRIVATEER PRESS/BATTLE GROUP, SCHLAF résume bien la situation : après un très haut et un très bas, c'est maintenant du mépris mutuel.

ZOROASTRE : PRIVATEER PRESS et l'équipe de BATTLE GROUP d'alors avaient des attentes différentes vis-à-vis de la collaboration. En gros PRIVATEER PRESS/CERBERUS voulait faire une sorte de PRIVATEER PRESS France light alors que pour nous, c'était plus l'idée d'une collaboration en freelance, apporter des compétences sans s'engager fermement. Du coup, à un moment, ça a achoppé et tout le monde a laissé tomber. Je pense que tout le monde s'ignore et a d'autres chats à fouetter et que c'est très bien comme ça. Ça a permis d'avoir une traduction complète des règles pendant des années sur le site sans que PRIVATEER PRESS ne s'alarme.

« Au tout début, on voyait Matt WILSON débarquer à Paris et venir boire des bières »

DV8 : Une partie des fondateurs de BATTLE GROUP est parti vers d'autres horizons.

Vous avez gardé des contacts avec ceux qui ont quitté BATTLE GROUP ?

MACALLAN : Je vois CCCP une à deux fois par an sans discontinuer depuis 8 ans. On joue à l'occasion à beaucoup de choses, mais pas à WARMACHINE.

ZOROASTRE : NETCHAIEV est devenu espion du FSB. DARK a racheté le FC Lens avec le pognon gagné par BATTLE GROUP pendant les années CERBERUS. Quant à CYBERSLY, il élève des chèvres en Ardèche.

DARK : CCCP, de temps à autres, je lui mets une branlée à WARMACHINE.

DV8 : Où en est l'association BATTLE GROUP exactement ?

ZOROASTRE : Au point mort depuis environ 2010. Je fais la déclaration d'impôts tous les ans sans démanteler l'association, par espoir de retrouver un jour une coterie de gens motivés et sérieux à qui la transmettre, mais effectivement elle est en arrêt prolongé. Il faut aussi signaler que si l'association n'est plus active, c'est que le besoin d'une structure associative nationale n'est plus aussi prégnant qu'il l'a été

(Ou a pu le paraître) à un certain moment. Au final, les clubs locaux sont bien plus pertinents pour organiser des événements et la promotion du jeu est assurée par le distributeur au travers des PRESS GANGERS. Surtout, la somme engagée pour l'hébergement du site a été divisée par quatre en passant sur un serveur non dédié, ce qui permet de fonctionner directement avec des dons, et donc d'éviter de passer par des goodies et abonnements. (ndlr: Depuis cette interview, l'association BATTLE GROUP a été dissoute et GRUXXKI est actuellement le possesseur du nom de domaine du site et du forum. Il les héberges dans le cadre de l'activité de l'association DOUBS YOU PLAY).

DV8 : Il y a un an et demi, un nouveau distributeur reprenait la distribution sur l'hexagone. Qu'est ce que l'arrivée de VICTORIAGAME a changé concrètement ?

BUBU : Une meilleure visibilité de WARMACHINE et HORDES sur le marché français grâce à une version française "officielle". WARMACHINE et HORDES sont enfin une alternative sérieuse à GAMES WORKSHOP et pas un truc qui a du mal à percer à cause d'un manque de visibilité.

DARK : On trouve les produits PRIVATEER PRESS dans les boutiques, tout simplement. Avant c'était plus ou moins mission impossible.

GRUXXKI : Effectivement sur l'ensemble de la France ce n'était pas possible ou compliqué. Aujourd'hui VICTORIAGAME a réussi à faire venir WARMACHINE dans beaucoup de boutiques ce qui entraîne également un grand nombre de nouveaux joueurs. La version française y est certainement pour quelque-chose mais je pense que le travail de distribution n'est pas non plus à négliger; C'est la première fois que ce n'est pas fait "à l'arrache".

ZOROASTRE : Je ne pense pas que les "anciens" soient vraiment la cible de VICTORIAGAME, pour des raisons économiques évidentes (Collection importante, habitudes de consommation bien ancrées). Ceci dit, je peux confirmer que Lyon a longtemps été une ville privilégiée en termes de WARMACHINE et HORDES, grâce au travail de TROLLUNE qui a toujours trouvé des moyens pour suppléer aux avatars de la distribution.

DV8 : Comment se passe l'intégration des nouveaux joueurs au sein de vos groupes de jeux et au sein de BATTLE GROUP ?

SYLVE : Je vais répondre en tant que néophyte. Les anciens joueurs de ma communauté ne sont que trop ravis de voir arriver de nouveaux joueurs venus d'autres horizons qui, grâce à la version française et à la boîte de base économiquement très intéressante, se sont jetés en masse sur ce jeu. L'accueil sur BATTLE GROUP est bon mais, c'est un forum ancien avec une communauté bien identifiée et indépendante. Je fais donc attention à ne pas les saouler avec mes questions et je pioche tout ce qui me semble intéressant. La lecture de ce forum est étrange au début mais on se fait vite au ton libre et franc qui y règne. En pratique, BATTLE GROUP est le site centralisateur puisque la quasi totalité de la communauté s'y retrouve. Mon premier conseil quand j'initie quelqu'un qui veut se lancer dans WARMACHINE ou HORDES et de venir voir ce qui se passe sur ce forum. Pour la petite histoire, notre club angevin comptait 5 ou 6 joueurs en 2014, je peux facilement compter jusqu'à trente aujourd'hui et ils sont nombreux inscrits sur BATTLE GROUP.

STARPU : En fait ce qui se passe c'est que les anciens voulaient instaurer un peu d'amour dans ce jeu. Les gens qui ont pris en charge, à l'époque, le développement du jeu en France (À titre bénévole : juste parce qu'ils voulaient des gens avec qui découvrir ce jeu

"exit les travers de W40K avec les mioches de douze ans qui te jettent des dés à la figure quand ils perdent"

formidable) ce sont dit qu'en partant de zéro on pouvait tout créer. Donc, exit les travers de CONFRONTATION avec des figurines pas peintes : tournoi entièrement

peint et note de peinture. Exit les travers de W40K avec les mioches de douze ans qui te jettent des dés à la figures quand ils perdent : le jeu est en VO alors ça règle le problème. Exit les travers de WARHAMMER BATTLE avec des mecs qui sont là pour la gagne au risque de pourrir l'ambiance : on teste les nouvelles sorties, pas de doublons et on privilégie la collection à l'optimisation, et on jette des figurines molles à la gueule des Gros Bill. Et surtout on prend le temps de découvrir le jeu, de tester des combos. Sur deux ou trois gros joueurs CRYXS de l'époque, aucun ne jouait la faction de la même façon.

De la variété, du modélisme, des parties sympa' : les anciens se sentent légitimes vu que c'est un peu grâce à leur énergie développée bénévolement que le jeu en est là où il en est. Donc, ils ont tendance à être rudes avec les nouveaux joueurs, pas pour les faire fuir, mais parce qu'ils ont envie que les nouveaux se plient à leur façon de voir le jeu. Le problème c'est que ceux qui viennent de WARHAMMER BATTLE ou de W40K ne comprennent pas qu'on puissent rager de voir des figurines peintes à la truelle. Ils ne comprennent pas qu'on puissent faire un tournoi avant tout pour passer un bon moment avec les gens.

Ils ne comprennent pas qu'on leur jette des figurines molles à la gueule quand ils font les Gros Bill.

Bref ! C'est le choc des générations. Les anciens joueurs ne rejettent pas les nouveaux, ils rejettent les mauvais comportements qui leur ont fait fuir des autres jeux. Pour essayer régulièrement de parler à un maximum de gens différents, je dois dire qu'il y a encore pas mal de rancune des deux cotés.

PORTAL : Je ne me retrouve pas dans ce que STARPU décrit. Je suis un faux ancien, ayant commencé vers 2006, mais étant vraiment dedans depuis seulement 2010. L'augmentation du nombre de joueurs demande effectivement de la vigilance sur les points soulevés, qui sont un genre de "charte du vieux de WARMACHINE". Pour autant, je trouve que les nouveaux venus ont plutôt bien intégré ces points et enrichissent le groupe de joueur au fur et à mesure.

Certes, on constate une proportion à jouer des trucs "durs et copiés", mais c'est à mon avis à mettre sur le compte de joueurs qui souhaitent pouvoir être tout de suite dans le grand bain, là où WARMACHINE est un jeu long à apprendre. Pour autant, la plupart finissent par faire preuve d'inventivité, car le jeu est plus intéressant comme cela. Pour ma part, j'espère que l'arrivée de nouveaux joueurs s'est bien déroulée. Les anciens ont su préserver ce qui leur était cher et les nouveaux ont su s'intégrer en faisant fi des heurts initiaux. Certes, en passant d'un groupe de cinquante joueurs à plusieurs centaines, on ne peut pas conserver son petit climat intimiste où chacun s'appelle par son petit nom doux, mais l'essentiel est là : le jeu se développe.

NEFER : Je trouve que STARPU est un peu dur et stéréotypé envers les nouveaux arrivants dans ce jeu. Je fais parti des nouveaux arrivants, je côtoie beaucoup de personnes ayant commencé il y a un an environ, et je ne vois personne qui ressemble à ta description dans mon entourage. Difficile de ne pas être influencé ou tenté par les combinaisons et les listes qui fonctionnent quand les "anciens" en parlent sur le forum dans des sujets dédiés. Il est tout à fait normal d'avoir envie de tester les dites listes. Et vu les prix des figurines, on achète en premier bien souvent ce dont on entend parler.

GAMIN : J'ai du mal à voir un quelconque clivage entre communautés. À une époque, des discussions chaudes ont eu lieu entre un nombre très limité de personnes, dont moi. Ces personnes sont loin de représenter une communauté aux idées communes.

Que X n'aime pas Y, c'est tout à fait logique mais de là à parler de clivage dans la communauté, y'a encore un bout de chemin.

JOHN MCFORESTER : BATTLE GROUP reste, malgré les débats houleux, une superbe plate-forme d'échange et d'entraide, et une offre de jeu compétitif (Et "fun" aussi) assez riche je trouve. Contrairement à ce que ça peut laisser penser, ceci n'implique d'ailleurs pas un clivage entre "les vieux" (Ou BATTLE GROUP) et "ceux qui font venir du monde" (Ou VICTORIAGAME) car de nombreux PRESS GANGERS actifs sont plus actifs sur BATTLE GROUP que sur le forum VICTORIAGAME. Personnellement, je vais sur BATTLE GROUP pour le plaisir et sur le forum VICTORIAGAME pour aider, quand j'ai le temps.

Enfin, que ce soit en tournoi ou lors de rencontres plus informelles, je n'ai jamais rencontré de joueurs "désagréables". L'éthique "BATTLE GROUP" du jeu, ça s'apprend aussi, et il y a pas mal de joueurs qui ont clachés avec des anciens à leurs débuts qui ont su faire certains efforts et sont aujourd'hui extrêmement bien intégrés. D'ailleurs je pense que l'ambiance sur BATTLE GROUP est actuellement très agréable, et que le

contenu n'a jamais été aussi riche. Et c'est grâce à l'apport de personnes motivées dont quelques anciens et pas mal de "nouveaux" qui ont pu avoir une intégration

difficile à un moment donné. Franchement, entre anciens et nouveaux, moi je garde tout : c'est ça qui fait que ça tourne bien en ce moment. Je perçois quelques rancunes individuelles, mais on ne peut pas parler de clivage de communauté.

STARPU : Je ne fais pas d'amalgame. La peur du nouveau qui ne peint pas, rage, et ne joue pas fair-play, est un fait. Que cette peur soit fondée au pas, ce n'est pas la question et je ne prétend pas y répondre. Il y a cependant des cas concrets qui sont à l'origine de cette peur. Même si pour moi ces rares cas ne suffisent pas et ne devrait pas suffire à faire de généralités. J'explique pourquoi il y a un clivage, ou ce qui reste d'un clivage dans les groupes de jeux. Je suis contre ce clivage, et j'ai souvent milité contre, en essayant de comprendre les points de vue sur le forum ou de visu.

SUN HUNTER : Comme tout forum, BATTLE GROUP est composé d'une population majoritaire, et de diverses minorités très vocales. La majorité doit alors intégrer les minorités, ou les repousser. Je crois que BATTLE GROUP en est aujourd'hui à un point où, après la bataille, très peu de minorités ont été intégrées, et beaucoup de minorités ont déjà quitté les lieux ou arrêtées de faire entendre leur voix.

"les anciens joueurs ne rejettent pas les nouveaux, ils rejettent les mauvais comportements"

Laissant de fait une sensation de calme et de bien-être, sans pour autant avoir progressé vis-à-vis du débat et des intégrations. Je vois des clivages dans la communauté des joueurs de ce pays partout où je pose les yeux. C'est une question de point de vue.

SYLVE : Je ne trouve pas que les "anciens" rejettent les nouveaux, je trouve même que l'accueil est plutôt bon si on accepte les règles de fonctionnement de base de WARMACHINE / HORDES. C'est le jeu qui est rugueux et compétitif alors que la communauté est douce et mignonne. L'inverse de W40K, qui est un jeu pas compétitif, avec une communauté parfois très compétitive. BATTLE GROUP a la particularité d'être ni policé, ni complètement servile par rapport aux producteurs et aux revendeurs de la gamme. J'aime aussi cela. Cela fait juste un peu bizarre au début... Ni plus ni moins. C'est une communauté avec des poils autour.



HAO : Je rejoins STARPU sur pas mal de points. Je n'en ferai pas une règle absolue mais j'ai croisé à un tournoi local, récemment et pour la première fois, une armée pas complètement peinte et pas complètement montée. J'en ai fait la réflexion et le joueur l'a très mal pris. Je me pensais dans mon droit de râler après avoir croisé une armée dont il manque des bouts de figurines. En fait, il semble que non. Le monde change.

STARPU : C'est exactement ce que j'essaie de dire, est-il dans son droit de jouer non peint ? Es-tu dans ton droit de râler ? Personne ne peut trancher et mon but n'est pas de remettre le débat sur la table, ce que je dis, c'est juste que le clivage existe. Pour résoudre le problème, il faut d'abord avoir l'honnêteté de reconnaître le problème.

CYRISS-ADEPT : Faut être honnête, BATTLE GROUP est devenu beaucoup plus plaisant à utiliser le jour où il y a eu la fonction ignorer.

JOHN MCFORESTER : Preuve qu'il n'existe aucun clivage mais seulement des individus qui se font la gueule. Pour la question de la peinture et du montage, ça reste aux organisateurs de trancher, et aux puristes de décider de ne plus aller aux tournois trop laxistes. Perso si je joue contre une armée aussi peu finie que ce que décrit HAO, je vais voir l'organisateur. S'il s'avère que c'est accepté ou toléré par l'organisateur, il y a de fortes chances qu'il se passe de ma participation l'année suivante. On peut largement cohabiter, mais le haut niveau étant pour le moment trusté par le camp des "puristes", on a pour le moment l'avantage. Avantage que l'on conservera je pense tant que la scène internationale nous donnera raison.

JACK : Pour ma part je comprends les anciens qui ont œuvrés bénévolement pour franciser le jeu et qui peuvent être frustrés de devoir revenir sur des acquis. Tout comme je comprends les "nouveaux" souvent trop pressés de jouer à des formats stars et qui jouent et tests des combinaisons avec des figurines non montées ou non peintes. Peut-être que nous les "vieux" prenons trop ce jeu à cœur ou bien est-ce l'inverse ? Peut-être qu'il faut montrer aux "jeunes" qu'il est aussi important de faire un minimum d'effort pour leurs adversaires. Je pense en tout cas que nous, les organisateurs de tournoi, avons un rôle à jouer pour éviter ce genre de tensions au sein des manifestations.

Essayer d'être le plus clair possible dans le descriptif des manifestations pour que chacun sache quel est le but recherché et à quoi s'attendre le jour J. Je suis persuadé que tous, vétérans, simple joueurs, nouveaux joueurs, organisateurs, nous devons travailler ensemble pour offrir à chacun du plaisir sans frustrer personne.



DEAD MAN'S HAND



**GREAT
ESCAPE
GAMES**

DECOUVERTE

PAR GHOST

DEAD MAN'S HAND

Toujours avide de nouveauté et prompt à craquer lors d'un achat compulsif, j'adore flâner sur les forums à la recherche d'infos sur des jeux aux règles simples, utilisant peu de figurines pour des parties rapides mais au plaisir de jouer maximum.

C'est ainsi que je suis tombé sur DEAD MAN'S HAND (DMH pour les initiés), jeu anglais développé par GREAT ESCAPE GAMES, simulant des escarmouches dans le vieil ouest américain.

Coup de chance : sans se concerter, Hamstersamourai et moi avons craqué à peu près en même temps sur le jeu et après avoir été initiés au jeu lors de la convention des Immortels de Paris-Ouest, nous fîmes nous-mêmes une démonstration dans notre club qui attira beaucoup de regards tellement l'ambiance était bonne : depuis DMH a contaminé une petite dizaine de membres ! (Ouf ! Un jeu qui ne végètera pas sur une étagère...)

L'univers

Sommairement développé dans le livre de règles, tout juste apprend-t-on que DEAD MAN'S HAND est le nom de la ville où l'action se déroule : située sur la frontière, elle est le théâtre d'affrontements entre diverses bandes; Les hommes de loi y ayant bien du mal à faire respecter la justice.

Ce peu d'informations n'est pas gênant car vous l'aurez compris, dans DMH nous sommes au Far West version hollywood ou spaghetti, avec des coups d'éclats, des renversements de situation et la mort qui frappe durement. Nous avons tous en tête des scènes de différents films et cela suffit à nous immerger dans le jeu.

LA LOI (LES RÈGLES)

De manière classique, chaque figurine représente un personnage, chacun étant doté d'un profil comprenant : son armement (Weapons), le nombre de touches qu'il faut pour le mettre hors de combat (Hits), son sang-froid (Nerve), son bonus/malus au tir (Shoot), son bonus/malus au corps à corps (Hand to hand) et son coût lors de la constitution d'une bande (reputation).

Les armes sont elles aussi détaillées avec le nombre de tirs par tour autorisés, les portées et quelques règles spéciales.

Elles sont néanmoins peu nombreuses, toutes ces informations sont donc rapidement mémorisées. On notera l'absence de dynamite ou de gatling, chères à certains d'entre nous...

Le mécanisme du jeu s'articule autour de l'utilisation de cartes, ressemblant à des cartes à jouer, ayant deux fonctions distinctes puisqu'elles portent à la fois un numéro (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As et Joker) et un texte décrivant un effet.

Chaque camp possède son propre paquet (cœur et carreau pour les gentils, pique et trèfle pour les méchants), bien que seuls les effets des figures et de l'As soient spécifiques, les cartes numérotées décrivant des effets identiques quelques soit leur couleur (Par exemple les 9 de cœur, de carreau, de pique et de trèfle décrivent tous l'effet "Yellow Belly").



Le 9 de Piques... identique au 9 de Trèfle, de carreau et de Cœur

Après avoir constitué sa bande et l'avoir déployée selon les instructions du scénario (Pardon !... De la "scène"), chaque joueur pioche un certain nombre de cartes de son paquet pour constituer sa main. Il prend alors connaissance des effets décrits sur les cartes et des circonstances dans lesquelles elles peuvent être jouées.

L'utilisation judicieuse des cartes de sa main peut permettre de retourner une situation critique alors faites bien attention et soyez réactifs ! Une carte jouée ainsi peut néanmoins être contrée si l'adversaire se défaisse d'une carte de même valeur (Se défaisse d'une Dame permet ainsi d'annuler l'effet d'une autre Dame).

Ensuite, chaque joueur regarde secrètement la première carte de son paquet et la place face cachée à côté de l'une de ses figurines. Il attribue ensuite une carte, toujours face cachée mais sans la regarder cette fois-ci, à chacun de ses autres personnages.

Ceci fait, toutes ces cartes sont retournées et les numéros qu'elles portent (On ignore le texte) déterminent l'ordre d'activation des figurines (Du plus grand au plus petit, en commençant par l'As). Le camp possédant la plus basse carte peut échanger deux de ses cartes et les égalités sont départagées par le jet d'un D10.

À son tour chaque figurine peut réaliser trois actions, parmi celles-ci :

- Se déplacer
- Viser
- Tirer avec son arme
- Recharger/désenrayer une arme ou en changer si la figurine en possède plusieurs
- Se reposer

Le joueur qui la contrôle peut d'abord réaliser une unique mesure de distance depuis le socle de cette figurine puis, doit déclarer toutes ses actions avant de les réaliser (Ceci permet à son adversaire de savoir comment réagir).

Un déplacement permet de bouger la figurine, jusqu'à 10cm, en sautant éventuellement par-dessus une barrière ou un petit fossé. On peut également franchir une porte ou une fenêtre - grimper un escalier ou une échelle - escalader une façade ou sauter de toit en toit - ...

Les règles sont assez libres à ce sujet pour que le jeu conserve sa fluidité.

Une figurine peut aussi initier un corps à corps après un déplacement, en respectant quelques conditions : le combat qui suit se résout avec un D10. C'est une option risquée mais qui peut s'avérer spectaculaire !

Viser permet d'obtenir un bonus lors du prochain tir. Certaines armes ne permettent pas de viser tandis que d'autres autorisent deux actions de viser avant un tir.

Une action de tir permet de faire feu une fois avec son arme.

La résolution du tir se fait avec le jet d'un D20 auquel on applique différents modificateurs (Portée, nombre de tirs déjà effectués, déplacement de la cible et du tireur...). Les résultats s'échelonnent entre une arme enrayée (Sur un 1 naturel) et la mise hors de combat directe de la cible (19 ou plus après modification) en passant par différents degrés de blessure, qu'on peut parfois amoindrir en réussissant un test de sang-froid.

Le rechargement permet de désenrayer son arme ou de la recharger (Suite à "1" au dé pour toucher ou tout autre effet).

Enfin, chaque action de repos permet de retirer un marqueur de blessure de sa figurine, on peut en faire plusieurs par activation.

Dernière possibilité : une figurine qui n'a pas encore été activée peut sacrifier ses futures actions pour interrompre momentanément les actions d'un adversaire, soit en allant se planquer, si elle subit un tir, soit en tirant sur un ennemi.

“on passe plus de temps à jouer qu'à consulter le livre de règles !”

À part quelques précisions, les règles se résument à cela. Autant dire qu'on passe plus de temps à jouer qu'à consulter le livre de règles !

Recruter sa bande

Une bande comprend plusieurs types de personnages avec des profils différents :

- Le chef (Qui apporte quelques capacités spéciales)
- Son bras droit (Souvent le meilleur tireur)
- Des recrues de base
- Et des bleus (Peu habiles et vite éliminés mais peu chers)

Chaque joueur attribue un de ces profils aux figurines qu'il possède en suivant les quotas indiqués.



Les règles permettent de choisir entre 4 factions :

- Les Hommes de Loi
- Les Cowboys
- Les Hors la Loi
- Les Desperados

Ces camps se distinguent par de petites différences dans les profils mais surtout par les capacités de leurs chefs et les effets des cartes As, Roi, Dame et Valet.

Les plus grosses bandes seront constituées de 10 figurines, mais beaucoup de scénarios se jouent avec un effectif plus réduit.



Les Village People ! Hum, les Desperados

Le matériel

Outre le livre de règles (44 pages dont la moitié est occupée par les scénarios et les profils des factions), vous aurez besoin d'un mètre (gradué en cm) et de quelques marqueurs (Pour se souvenir des déplacements, des blessures et des armes enrayées).

Un set de ces marqueurs est en vente bien qu'on puisse également les photocopier à partir du livre de règles.



Les marqueurs en bois

Il vous faudra bien sûr des figurines. GREAT ESCAPE GAMES proposent des boîtes de 7 figurines de bonne qualité, permettant de jouer directement une bande à effectif normal.



La Loi c'est eux !

De nombreuses marques disposent néanmoins de figurines typées western dans leur catalogue.

Enfin que serait une table de jeu sans décors ?

Tous les scénarios se jouent dans la ville de Dead Man's Hand. Aussi il vous sera indispensable d'investir du temps et/ou de l'argent dans l'achat ou la fabrication de maisons/gibets/bureau du shérif et tout autre bâtiment typique de cette période.

La marque 4GROUND développe ainsi, en partenariat avec GREAT ESCAPE GAMES, une somptueuse gamme de bâtiments pré-peints. Là encore, d'autres enseignes existent.



Un des magnifiques bâtiments proposés par 4GROUND

The end

Que pouvons-nous reprocher à ce jeu ? Peu de choses en réalité, et seulement concernant le matériel.

- Les règles sont en anglais mais cet inconvénient devrait disparaître d'ici peu.

- Les boîtes de bandes officielles ne contiennent que 7 figurines. Cela est suffisant pour une bande de taille normale mais il faudra acheter d'autres figurines si vous voulez recruter beaucoup de bleusaille pas chère.

- Il n'existe pas de cartes résumant les caractéristiques des figurines. Vous devrez donc les apprendre par cœur (pas si compliqué, il y en a peu) ou vous fabriquer vos propres cartes.

- Il faut un certain nombre de bâtiments (de 6 à une bonne dizaine) pour créer une ville et ceux-ci sont très spécifiques donc peu réutilisables.

À la lecture de cet article vous vous doutez que nous avons néanmoins été enthousiasmés par ce jeu car il a pour lui :

- La simplicité des règles et la fluidité des parties qui peuvent s'enchaîner au cours d'une soirée de club.

- L'impression de raconter une histoire, d'être au cœur d'une série ou d'un film avec ses moments dramatiques et ses revirements de situation.

- L'ambiance très décontractée régnant autour de la table de jeu : quelques soit l'issue des parties, elles ont toujours été ponctuées par de nombreux rires !

To be continued...

L'aventure n'est pas terminée !

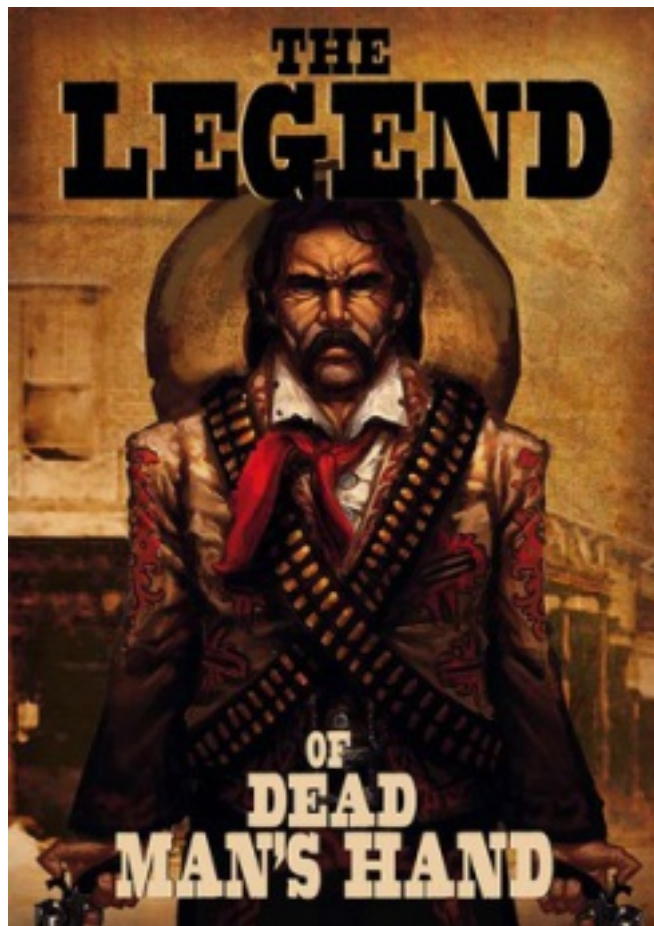
Tout d'abord le site officiel propose de nouveaux scénarios et des règles inédites sont parues dans des magazines anglo-saxons.

Ensuite une extension aux règles de base est sortie voici quelques mois dans un livre intitulé "THE LEGEND OF DEAD MAN'S HAND".

Ces nouvelles règles permettent de jouer 4 nouvelles factions :

- 7th Cavalerie
- Pinkerton,
- Des Banditos
- Des Indiens Renégats

... et offrent de nouveaux scénarios mais surtout, introduisent le jeu en campagne avec des règles de création et de développement de sa propre bande.



Enfin, de ce côté-ci de la manche, le STUDIO TOMAHAWK a annoncé la parution d'une version française pour la fin de l'année 2015.

Elle regroupera tout le contenu paru dans les différents ouvrages cités précédemment mais développera en outre, l'univers et la ville de DEAD MAN'S HAND et comprendra de nouveaux scénarios ainsi que de petits ajouts originaux.

Quelques liens utiles

- [GREAT ESCAPE GAMES](#)
- [4GROUND](#)
- [STUDIO TOMAHAWK](#)

Bonus

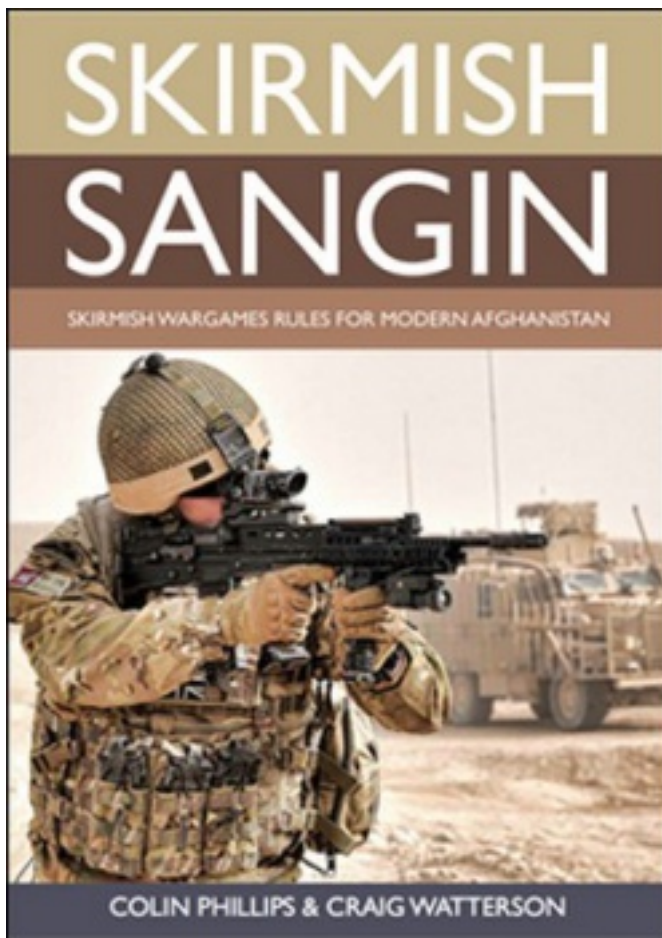
Dans ce numéro de BLOGURIZINE, retrouvez un rapport de bataille, illustré, pouvant servir d'aide de jeu, intitulé "Une petite ville tranquille"

BANC D'ESSAI

PAR MARVIN LE ROUGE

SKIRMISH SANGIN

SKIRMISH SANGIN est une règle d'es-carmouche moderne en 28mm éditée par RADIO-DISHDASH PUBLI-SHING. Un supplément est d'ores et déjà disponible, SANGIN DESPATCHES N°1.



Le livre de règles et son supplément sont disponibles sur le site de l'éditeur en format papier ou PDF ainsi que quelques figurines. Pour l'instant seule une section de soldats Australiens/Néo-zélandais est disponible mais un groupe de Talibans devrait bientôt les rejoindre.

Les auteurs ont choisi l'Afghanistan et plus particulièrement la province de Helmand, tenue par les britanniques, comme théâtre de simulation. Le contexte est donc douloureusement proche. Cette proximité ainsi que certaines règles du jeu imposent un regard différent sur nos petites figurines.

Revue des troupes

Créer sa force dépend du camp choisi. Du côté ISAF le joueur aura le choix entre une section britannique, australienne, française ou américaine (Army ou Marines). Bien que le théâtre d'opération se situe dans Helmand, les auteurs ont eu la bonne idée d'inclure d'autres nationalités. La section est aussi issue d'un certain "régiment", par exemple, les français auront le choix entre des Chasseurs Alpins ou la Légion Étrangère et l'Army entre une section standard ou les Rangers.

Chaque section impose le nombre de points d'achat utilisé ainsi que l'organisation de la section. Une section de la Légion Étrangère coûte 790 points et comporte 1 sergent, une équipe 300 (1 caporal et 2 soldats avec AT-4) et une équipe 600 (1 caporal, 1 soldat avec Minimi et 1 soldat avec LGI) tous vétérans. Il est aussi possible de construire sa section « à la carte ». La valeur en points d'un soldat dépend alors de son expérience, de sa spécialité (Medic, tireur d'élite, etc) et de son équipement.

Pour le joueur Taliban, tout se fait à la carte en fonction du nombre de points du joueur de l'ISAF. Est pris en compte l'expérience du combattant, son équipement et son éventuelle mouvance (Al-Qaida, Mujahedeen, etc).

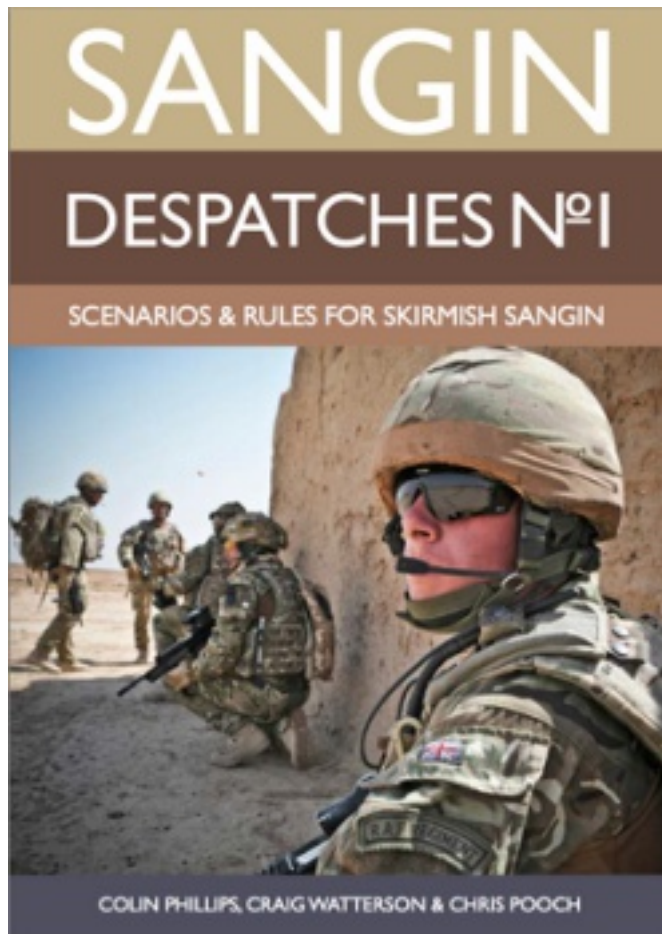
Chaque combattant possède six caractéristiques plus quelques compétences. Les caractéristiques sont :

- Body : Capacité de combat à distance et au corps à corps, aussi utilisée pour désigner les phases de combat pendant lesquelles la figurine va s'activer
- Armour : La protection portée par le combattant
- Morale : Désigne le sang froid du combattant
- Action Points : Le nombre de point d'action utilisable par phase de combat, trois en général
- Weapon : L'armement du combattant
- Cbt Phases : Les phases de combat pendant lesquelles la figurine va s'activer

Les compétences sont dépendantes du Body et désignent l'habileté du combattant dans certains domaines (Utilisation d'armes à feu, soin, appeler un soutien aérien,...).

La valeur de Body est calculée par un jet de dé à l'achat du combattant (1D10 +10) quelque soit le camp ou l'expérience. Cette dernière donnera la valeur de Morale associée et modifiera les compétences. Ainsi, un Novice aura un Morale de 35% et une compétence Rifle de Body x2 +10%, un Veteran aura un Morale de 75% et une compétence de Rifle de Body x4 + 10%.

Étape importante, il faut nommer son combattant. Le système a un petit coté jeu de rôles, de part la nomination, l'aléatoire de la valeur Body mais aussi dans la gestion des blessés que nous verront plus loin.



Ça commence à s'asphalter

Le système repose sur des jets à pourcentage. Un test se fait en lançant deux D10, l'un représentant les dizaines, l'autre les unités, si le résultat est inférieur à la valeur donnée, le test est réussi.

Chaque tour de jeu est divisé en dix phases de combat. Chaque figurine aura l'occasion d'utiliser ses trois points d'action quatre fois par tour de jeu correspondant à ses quatre phases de combat. Les phases de combat sont définies par la valeur en Body du combattant. Par exemple, un combattant avec une valeur de 18 à 20 en Body pourra s'activer pendant les phases de combat 1, 3, 5 et 7 alors qu'un combattant avec une valeur de 12 à 14 s'activera pendant les phases 3, 5, 7 et 9.

À chaque tour, les joueurs vont appeler une phase de combat. Toutes les figurines dans la phase appelée vont être activées l'une après l'autre en commençant par celle avec la plus haute valeur en Body. En reprenant l'exemple plus haut, en phase 3 les deux combattants vont être activés, celui avec une valeur de 18 à 20 (Disons 19) va s'activer avant celui avec une valeur de 12 à 14 (disons 12).



Les points d'action peuvent être utilisés pour marcher, courir, s'arrêter, repérer, tirer, etc. Le mouvement a une certaine inertie, si une figurine finit son activation en courant, un marqueur course est placé à côté d'elle. Ce marqueur donnera des modificateurs à son adversaire si il essaie de repérer et/ou de tirer sur cette figurine. À sa prochaine activation, elle pourra dépenser des points d'action pour s'arrêter, se mettre à genou, etc. La posture d'une figurine a donc une incidence directe sur ses actions mais aussi sur ceux de l'adversaire. Si une figurine veut tirer dans de bonnes conditions elle devra d'abord dépenser des Points d'Action pour s'arrêter ou mettre un genou au sol.

Pendant son activation une figurine peut dépenser 1PA pour tirer/com battre au corps à corps ou 2PA pour lancer une grenade. Toutes ses actions ne sont possibles qu'une fois par phase de combat.



Le tir n'est pas permis immédiatement, il nécessite au préalable un test de repérage. Le repérage est gratuit et automatique si la figurine est à découvert, dans le cas contraire il faut dépenser 1PA pour faire un test. Le test de repérage débute avec un pourcentage de 100% auquel on applique différents modificateurs. Une fois repérée, une figurine le reste jusqu'à ce que l'attaquant ou elle-même se déplace. Toute figurine gagne un bonus de 20% à son test de repérage contre une cible déjà repérée par une figurine amie. Par exemple, si la cible est à genou (-20%) derrière un couvert léger (-30%) l'attaquant devra réussir un test à 50% pour la repérer.

Le test de tir est aussi à pourcentage, qui dépend de la compétence de l'attaquant à laquelle on applique différents modificateurs tels que la posture, le couvert, la portée, etc. En reprenant l'exemple plus haut, si l'attaquant à une compétence de Rifle de 88%, il lui faudra passer un test à 48% (-20% pour le à genou et -20% pour le couvert léger).

Une fois touchée, on lance les dés indiqués par le type d'arme, un fusil d'assaut fait par exemple 2D10 dégâts. On y retire l'éventuelle valeur d'Armour, pour un soldat de l'ISAF c'est 1D10+4. La valeur d'Armour est variable, cela simule les zones mal protégées par un gilet pare-balles. La différence entre les deux résultats donne la gravité de la blessure. Cela peut aller d'une blessure légère (Différentiel de 1 à 3) à la mort automatique (Différentiel supérieur ou égal à 13). Chaque type de blessure donne des malus (En combat ou au moral) et peut faire sombrer le combattant dans l'inconscience. Toujours avec l'exemple plus haut, la cible est touchée, l'attaquant jette 2D10 et il obtient 9. La cible n'a pas de valeur d'Armour, en se rapportant au tableau des blessures il est donc blessé sérieusement (toutes les valeurs de combat tombent à 10%, test de Morale à faire à sa prochaine phase de combat, tombe à terre, impose un test de Morale aux figurines amies en vue à 12 pouces, subit un malus de -60% à son Morale et a 40% de chance de tomber inconscient).

Les grenades fonctionnent comme les tirs tendus sauf qu'elles dévient en cas de mauvais jet, peuvent être renvoyées par un combattant audacieux et les dégâts dépendent de la distance du centre de l'explosion. Ainsi dans un rayon de 2 pouces, elles infligent 4D10 dégâts, dans un rayon de 7,5 pouces, 1D10 dégâts.

Pour le combat au corps à corps, seul un test de compétence est nécessaire, l'adversaire ayant cependant la possibilité de parer le coup.

Une figurine peut tirer pendant la phase d'activation adverse, mais cela nécessite un test de repérage préalable et la dépense des trois points d'actions de la prochaine phase de combat de cette figurine.

Les réussites et échecs critiques sont aussi gérés. La réussite critique inflige le maximum de dégâts de l'arme utilisée. L'échec critique dépend d'un jet sur une table en fonction de l'arme utilisée, cela peut aller d'une arme qui s'enraille à un tir ami.

Un marqueur de moral est placé lorsqu'une figurine se fait tirer dessus et blesser. À plus de deux combattants ennemis à moins de 6 pouces ou une

perte alliée vient d'avoir lieu dans sa ligne de vue et à moins de 12 pouces. Chaque marqueur moral impose un test sujet à différents modificateurs (couvert, ennemi à faible distance, etc).

En cas d'échec du test le joueur lance 1D10 et consulte la table de moral. Le résultat peut obliger la figurine à se mettre à terre sans pouvoir agir à sa prochaine phase de combat ou tenter de quitter le champ de bataille.

Enfin, les règles gèrent aussi les armes lourdes, les véhicules, les soutiens (Sniper, aviation, etc) et les IED (Engins explosifs improvisés). Les armes lourdes (Mitrailleur, lance-roquette portable, etc) et les IED sont intégrables assez facilement dans un scénario. Les véhicules et les soutiens lourds (Aviations et hélicoptères principalement) sont à limiter car ils peuvent rapidement déséquilibrer la partie.

Préparation pour la mission

Les scénarios sont inspirés d'opérations réelles, ils donnent les faits tels qu'ils ont été rapportés et les forces en présence (Ou présumés pour les talibans). Chaque scénario indique une force type pour chaque camp, ainsi qu'un plan de la table de jeu et les objectifs pour chaque joueur.

Une règle optionnelle vivement conseillée renforce le coté jeu de rôles. En cas de blessure moyenne et au-delà chez les soldats de l'ISAF, la mission change. En cas de

blessure moyenne, le blessé doit recevoir les premiers soins. Une fois fait, la mission peut reprendre son cours. En cas de blessure sérieuse et au delà, le blessé doit être évacué avant que la mission puisse reprendre son cours.



Il en va de même pour les prisonniers qui modifient le scénarios pour les deux camps. Dans ce cas le prisonnier doit être escorté jusqu'à son bord de table pendant que le joueur adverse essaie de le récupérer.

Ce simple ajout renforce l'importance de chaque figurine et nous fait réfléchir à deux fois avant de faire n'importe quoi avec. Le bon déroulement de la mission en dépend pour l'ISAF. Pour les Talibans cela est un moyen supplémentaire de prendre l'initiative tout en empêchant l'adversaire d'accomplir sa mission.



La suite des opérations

Le supplément contient quelques notes techniques sur l'armement employé, des règles d'utilisation de chiens militaires ainsi que l'ajout de trois nouvelles nationalités pour l'ISAF : les Canadiens, les Allemands et les forces nationales afghanes.

Un système de campagne est proposé avec à la clé :

- Amélioration de compétence, prise d'expérience et promotion. Les pertes au combat sont aussi remplacées.

Pour l'ISAF le blessé sera remplacé par un soldat avec une expérience normale. Du côté taliban, pour chaque combattant vétérans tombé les quatre prochains combattants recrutés seront des novices, pour un combattant normal ce seront les deux prochains combattants recrutés qui seront des novices.



Enfin sept nouveaux scénarios sont proposés, de quoi faire en attendant le prochain supplément.

SKIRMISH SANGIN est un jeu exigeant et pointu qui nécessite une lecture attentive. On est loin d'un système fast & furious. Mais la précision de la simulation, l'implication des joueurs et des parties très scénarisées en font un bon jeu pour peu que l'on veuille y consacrer du temps et de l'énergie.

De plus le système est éminemment tactique, il n'est pas simple de toucher son adversaire, il faudra se placer au mieux, effectuer des tirs de suppression pour lui faire baisser la tête, en profiter pour le contourner et profiter au maximum des couverts.



RADIODISHDASH proposent pour l'instant peu de figurines mais il est possible de trouver d'autres fournisseurs. Ma préférence va aux excellents EUREKA MINIATURES et ASSAULT GROUP qui proposent des choix intéressants et une sculpture remarquable. Pour EUREKA MINIATURES, étant d'origine australienne, vous pouvez vous diriger vers EMPRESS MINIATURES qui distribue leurs figurines en Europe.

- [SITE OFFICIEL](#)
- [EUREKA MINIATURES](#)
- [THE ASSAULT GROUP](#)
- [EMPRESS MINIATURES](#)

BANC D'ESSAI

PAR RAFPARK



Le soldat s'avancait dans le couloir sombre, des bruits lui provenaient d'en face, c'tait sr, il y avait quelque chose l bas. D'un geste ses compagnons avaient compris et s'taient mis en alerte, un rapide coup d'oeil derrire pour voir que l'archer tait prt  décocher au moindre geste suspect, l'apprenti murmurait une invocation, l'acolyte tait serein, pour lui l'obscurit n'tait pas un problme quand on se promne avec un bandeau sur les yeux  longueur de journe. Et le bandit, ce satan rat, avait encore disparu dans les ombres en un clin d'oeil, il va falloir qu'il m'explique comment il fait un jour...

C'st a, une antre avec des rampants, ces trucs sont une vraie plaie, deux solutions, passer doucement sur le cot en croisant les doigts de ne pas se faire reprer mais dans le cas contraire on perd l'effet de surprise et si on doit battre en retraite plus loin ils seront toujours l... Ou foncer dans le tas avec l'effet de surprise, sauf que le bruit a peut attirer du monde ... Oh et puis zut ! On est l pour en dcouvrir et sait-on jamais, de pauvres aventuriers ont peut tre pri en laissant du matos qui ferait notre affaire, d'un regard tout le monde avait compris.

Une flche siffle, une boule de feu jaillit des mains de l'apprenti et l'acolyte me couvre d'une aura bleute me protgeant des effets nfastes du poison alors que je cours vers la nue, les cracheurs de poison font leur apparition  l'autre bout de la salle mais subitement le rat sort de l'ombre et les abat d'un coup de couteau avant mme qu'ils n'aient pu ragir... Oui, un jour il faudra qu'il m'explique comment il fait.

MYTH est un jeu qui a vu le jour grâce à KICKSTARTER. Lancé en avril 2013 par MEGACON GAMES... STOOOOP ! Je ne veux aucune blague graveleuse ou insidieuse ou tout truc qui fini en "euse" sur le nom de la boîte. Bon ! Ok. Juste pour cette fois. Lâchez-vous. Mais après on en parle plus. D'ailleurs, je vais les appeler MCG comme ça, je ne verrais plus vos petits rictus (:D). Je disais donc, que ce jeu est "venu au monde" grâce à des souscripteurs et, à l'époque, je dois dire que ça a été une superbe fête, un des meilleurs KS que j'ai pu voir avec du stretch goal gratuit à foison. Pensez donc, pour un peu plus de 100€ fdp in on avait le jeu et une tonne de bonus. Un joueur avait fait le total sans compter les "KS EXCLUSIFS" et bien pour cette centaine d'euros on a reçu l'équivalent de plus de 500€ dans le commerce, au détail aujourd'hui. Oui ! Une bonne affaire, mais si le jeu a une mécanique bancale, cette tonne de fig' ça ne sert à rien. Sauf qu'à la réception, c'est une superbe surprise qui nous attend. Alors c'est parti pour un OPEN THE BOX suivi de la REVIEW. Et pour finir, du pourquoi vous allez le rajouter dans votre ludothèque.

La merveille s'ouvre à vous !



Ça a l'air de rien, mais la boîte avec ses effets brillants ça déchire. Je vous parle même pas de la taille du bouzin, un vrai bonheur pour les yeux. Bref ! On aura attendu pour l'avoir mais finalement, l'attente en valait la peine... C'est beau comme une chute de reins. Au niveau du contenu du classique, mais de très bonne facture : carte épaisses - dés gravés - tuiles superbement illustrées - on regrettera juste que le quadrillage reste léger à certains endroits. Ceci dit, on le comprend aisément afin de ne pas "endommager" le graphisme mais on peut y perdre un peu en "lecture" en cours de partie. Les plateaux personnels pour 5 joueurs - le plateau principal - deux planches de jetons en tout genre et bien sur, les figurines.



Et là, je doit dire que c'est que du bonheur. Histoire de recadrer un peu le truc, on parle de figurines pour un jeu de plateau. Et là, clairement, ils ont réussi leur coup. Alors oui, y'a des trucs tordus et biscornus mais un passage eau chaude/eau froide corrigera le problème. C'est surtout que c'est déjà monté et monobloc, de superbe facture, sans trop de détails; C'est juste suffisant pour ne pas se prendre la tête en peinture et justement accessible, aisément, même pour les novices. Sauf blocage sur schéma de couleurs, les vieux routards s'en donneront à cœur joie.

La boîte est fournie avec 5 héros, 2 groupes de monstres (Rampants et orks) - chaque faction ayant deux capitaines - on rajoute un mini boss squelette et un big boss rampants et voilà de quoi vous amuser plusieurs soirées. Le livre de règles contient une quête pour s'essayer et pour rajouter en longévité, des cartes permettent de se fabriquer ses propres quêtes, suivant vos réussites ou échecs la suite sera différente.

Chaque héros est fourni avec son deck perso', qui constitue ses actions, et vous permettra de jouer.

Vraiment, chaque héros se joue différemment; À vous de trouver celui qui vous convient.

Là, je ne parle que de la boîte de base. Pas mal d'extensions sont ou seront disponibles, sans parler des exclusivités KS qui accompagnaient le colis. Mais déjà, avec ça, vous aurez de quoi faire.

Lire et relire, trop, ce formidable manuel

Bon ! C'est bien connu, les 'ricains ne savent pas écrire un bouquin de règles. Là, ça ne "Des Rogers" pas à la règle (J'offre une bière à celui qui me trouve la référence du film, indice la VF par contre :D), c'est un peu la même. Ça part un peu dans tous les sens, on a des infos un peu partout et nulle part mais ça se lit et se relit. Ce jeu reste formidable mais demandera à son possesseur un peu de pugnacité pour une réelle compréhension et encore, je vous conseille de vous y mettre à plusieurs histoire de ne rien oublier. Ce n'est pas tant que le jeu soit difficile mais, comme tout américain, il est rempli de ces petites annexes et subtilités qui font que le jeu devient immersif après la maîtrise de la mécanique. Et surtout, oui surtout, c'est clairement la méca' de l'IA qui, en étant très complète, peut prendre un peu la tête mais s'avère d'une redoutable efficacité.

C'est jamais facile de décrire le fonctionnement complet d'un jeu dans un article. Là, ça va être la même chose... en pire, puisque je ne pourrais que survoler le truc. Mais au moins, j'espère vous donner une idée de ce qui vous attend et vous donner envie de franchir le pas.

La mise en place

"Ého ! C'est bon Raf ! On sait poser deux tuiles et 4 figs sur un plateau. Non mais, tu nous prend pour qui !?"

Oui ! Mais justement, c'est pas aussi simple que ça en fait, et pour certains c'est un peu la jungle car on sort des sentiers battus. Bon ! Déjà, deux cas : la campagne du bouquin et les quêtes des cartes.

Pour la campagne du bouquin vous avez un dessin donc effectivement vous posez les tuiles comme c'est marqué sur le schéma... Ça ok ça va... Oui. Sauf que maintenant, il faut la remplir cette fameuse tuile et c'est là que, pour certains, ça pose un problème. Parce que si on lit bien le livre de règles y'a des trucs qui restent optionnels et d'autres au choix du joueur. Et là, le gars qui est habitué à voir poser ça et ça et X monstres... Ben, ça le perturbe.

Je prend un exemple : sur les tuiles on regarde les icônes et elles nous indiquent de poser 2 groupes de monstres Sauf que si vous êtes obligés d'en poser un, le second reste "optionnel" et les groupes sont composés de 3 à 8 monstres. Si je fais un rapide calcul, vous pouvez vous retrouver de 3 à 16 monstres sur la tuile. Sachant que l'IA avance plus ou moins vite pour s'activer, suivant le nombre de groupes présents, ils seront (Les monstres) plus activés si vous faites 2

groupes différents, qu'un seul ou que deux de la même espèce.

Et voilà ! Ça y est, je vous ai perdus !

Je rajoute que de temps en temps, à côté de certaines icônes, vous avez un point d'interrogation, comme les autres par exemple. Les autres ce sont les points de spawn des monstres; C'est simple, à vous de décider de rajouter cette difficulté ou pas. Quand on sait qu'avec un groupe de monstres aucun autre ennemi ne se ra-



jouera alors qu'avec une autre, vous pouvez avoir des surprises... Et là encore, suivant le nombre de joueurs, l'autre est accompagnée de plus ou moins de monstres.

C'est pareil pour avoir la possibilité ou l'obligation, d'y mettre un piège, une quête, un mini boss mais vous pouvez être remercié par l'acquisition de trésors, voire l'apparition d'un marchand, qui vous permettra de mieux vous équiper moyennant un reversement de devise, une fois la tuile vidée de tout danger.

Pour la version quête, idem que ci-dessus, sauf que là encore, à vous de décider quelle tuile vous allez mettre. Alors, des fois pas le choix mais d'autres fois, oui.

Malgré tout ça, la mise en place reste simple en soit. Le truc c'est de savoir doser, de tester et de se faire plaisir. (Une partie pépère en solo, ne mettez pas l'optionnel et placez le minimum syndical. Envie de challenge avec vos potes, quitte à passer 3h sur la tuile, on y va full). Sans parler du juste milieu qu'il vous faudra trouver à force d'essai et suivant votre équipement.

Bref ! Rien n'est figé. Pas de jet de dés comme dans WARHAMMER QUEST pour décider du nombre de mobs à butter ou le truc fixe de HEROQUEST que ce soit à 1 ou 4 héros. Non ! Ici c'est le joueur qui dose sa difficulté. Parce que là, on peut se la jouer mode Noob avec ses enfants et hard core gamer avec ses habitués et réussir la mission de la même manière.

Le tour des Héros

Vous pensiez connaître les jeux coopératifs ! Avec MYTH vous allez leur donner une toute autre dimension. On en arrive limite à du jeux de rôles tellement c'est libre d'action. Et oui ! Fini le tour par tour ici - non là - l'acolyte balance une aura sur le soldat - celui-ci bouge plus vite - puis attaque et comme le chemin est dégagé ça donne une ligne de vue à l'apprenti qui s'apprête à balancer sa boule de feu... "STOOOP" Cri l'acolyte, qui renvoie un stuff sur l'apprenti boostant l'attaque de celui-ci encore plus et envoie la mort de feu - etc. Vous l'aurez compris, avec MYTH, le mode "je joue, tu joue, il joue, aux monstres de jouer, fin de tour on recommence" c'est fini et bien fini.

Quand le tour de jeu commence, chaque joueur a 5 cartes dans sa main, piochées de son deck perso. Il ne pourra en jouer que 4 maximum puisque votre plateau personnel ne peut accueillir que 4 cartes. Suivant ce que vous avez dans votre main, vous pourrez plus ou moins agir car il existe différents types de cartes :

- La carte action : on ne pourra utiliser qu'une seule carte de ce type par tour
- La carte réaction : et celle-ci on pourra en utiliser plusieurs par tour. Ça permet de gonfler son attaque (la carte action bien souvent), booster les copains, mieux se protéger, etc
- La carte interruption : qui elle n'est utilisable que lors du tour des monstres afin de se protéger, annuler une attaque, leur infliger une contre attaque

De temps en temps, certaines cartes ont les deux symboles d'action et de réaction et donc vous aurez le choix de l'utiliser de la manière qui vous convient le mieux; Mais bien souvent comme réaction. À ce moment, c'est là que vous allez devoir établir votre plan d'attaque avec vos alliés et voir pour l'optimiser. Attention ! Dans les débuts, ça va prendre du temps et être sacrément chronophage. Et oui, vous ne connaissez pas votre héros et encore moins son deck. Alors patience ! Et si dans vos premiers essais vous allez tâtonner, c'est normal. Mais vous verrez qu'une fois passées les premières parties, à la vue de votre main, en un clin d'oeil, vous saurez quoi faire et quoi proposer aux autres. C'est bien simple, si pour la première on a passé 3h sur une tuile, à lire et relire ses cartes, après la dizaine de parties chacun savait ce qu'il avait à faire. Je vous conseille fortement de garder le même héros au début et une fois maîtrisé, changez pour varier. De là, vous devrez encore découvrir le deck mais déjà, les automatismes seront là, et vous constaterez par vous-même que chaque héros a vraiment sa façon de jouer. Le soldat qui va au contact et défouaille à tout va - l'archer qui reste en retrait et shoot à tout va - l'acolyte qui "buffe" et soigne ses compagnons (mais n'est pas avare en coups) - l'apprenti qui balance des sorts et le brigand qui se



cache dans les ombres frappant les ennemis par surprise (voir, qui peut retourner un coup contre son propriétaire. Pratique contre les boss !).

Un petit exemple de partie ?



- Bon ! Moi je peux avancer ici avec mon soldat et balancer une attaque sur le capitaine.
- Attends ! Tu fais combien de dégâts avec ton attaque ? Parce que je peux la booster de telle façon qu'elle inflige 2 dégâts de plus !
- Je prend.
- Ah merde ! Je suis pas à portée, donc j'avance d'abord, je te balance le buff et tu joues ensuite.
- Ça marche.
- Tu as pas un truc pour l'acolyte ? J'ai de quoi taper mais il me manque une case de déplacement pour y arriver.
- Nope. Désolé !
- Bon ! Messieurs. L'archer vient de se chopper sa bonne carte d'attaque et j'ai mis suffisamment de flèches dans mon carquois pour allumer du monde. Je concentre mes tirs sur l'ancre pour la détruire ou je fusille du mob pour dégager le passage ?
- Ah ! Mais attends. Tu m'intéresses là ! Tu peux fusiller juste celui-ci ? Ça me permet d'être à portée. Ensuite, oui, concentre sur l'ancre, elle nous fait ch.. à poper du mob !

Et hop ! C'est parti pour les coups de tatanes. Sauf que, là encore, c'est pas aussi simple. Sur les 5 cartes donc, vous ne pourrez en jouer que "4 maximum". Alors tout jouer c'est bien mais attention à laisser de la place en cas d'activation des monstres, pour jouer une carte interruption. Sans quoi, vous ne pourrez que prendre les coups. À côté de ça, plus un héros tape et tue des ennemis, plus sa "menace" augmente. On démarre à zéro et au max' de 10. À chaque début de tour des héros, on pioche une carte événement et on augmente la jauge d'autant de monstres différents présents (Vous vous souvenez !?). Sauf que, quand un joueur est au niveau 10 (Voir 8, pour certaines cartes) il y a une méchante option qui se rajoute comme un mini boss ou deux capitaines et là, c'est plus du mob de base et ça pique un max'. Donc attention ! Pour faire baisser cette "menace", il faut laisser un/des espaces libre sur votre plateau de jeu (Comprendre ne pas jouer votre maximum de 4 cartes).

En conclusion, pendant le tour, il va falloir trouver votre rythme. Votre héros pourra bien sur tout déchirer et tuer à tout va et ce, pendant un ou deux tours, mais après on risque de devoir le mettre en arrière histoire de baisser la menace. Alors oui, c'est pas "sport", mais les événements liés à une menace haute ça pique un max'. Donc, à éviter comme la peste. Mais après, rien ne vous empêche de vous faire une idée par vous-même. Faudra pas dire que vous étiez pas prévenus.

Le tour des Monstres

Je reviens sur la jauge de l'IA. En fait, c'est celle-ci qui va déclencher l'activation des monstres. Et pour augmenter celle-ci? il faut deux événements :

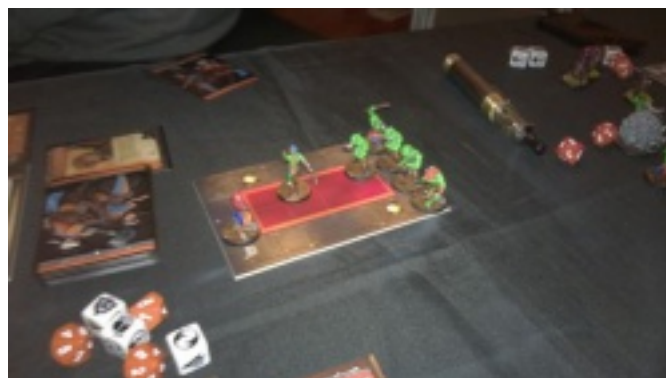
- Les cartes ont un coût. Certaines sont gratuites mais d'autres valent 1 point voire 2. À chaque fois qu'on active une carte de héros, on avance la piste de l'IA d'autant que le coût de la carte et quand on arrive à "6". PAF ! C'est au tour des monstres. Alors, le héros finit quand même l'action qui a déclenché le tour des monstres, mais juste après c'est à eux !

- À chaque début de tour des héros on augmente la jauge de l'IA d'autant de groupe de monstres différents; Donc au minimum de 1. Mais si vous avez sur votre tuile un groupe de rampant, un autre de squelette et une autre d'ork, là, ça monte de 3. Oui, ça va jouer vite !

Les groupes sont ensuite activés suivant la "menace" de chaque joueur. Ainsi, un joueur qui a beaucoup de menace développe une sorte "d'aura". À cela s'ajoute la "sensibilité des monstres" qui fait qu'ils vont percevoir plus ou moins cette aura. Bref ! On compte autant de case à partir du héros et du nombre de menace qu'il a. Donc? s'il a 6 menaces? on compte 6 cases vers les monstres.



Si un seul monstre du groupe est dans la zone, tout le groupe de monstres s'active. Si plusieurs groupes sont activés, on commence, là encore, dans un certain ordre; D'abord les instinctifs qui vont se placer au plus près des héros, quitte à bloquer le passage pour les autres, puis les intelligents qui eux, se placent mieux afin d'optimiser le nombre d'attaquants.



C'est ce fonctionnement de l'IA qui reste relativement difficile à gérer au début mais une fois le coup pris, ça passe super bien. Il faudra juste être un peu attentif lors de vos premières parties.

Les actions d'attaques

Évidemment, deux types d'attaques : au CaC et à distance. Au CaC, vous avez compris, il faut se trouver sur une case adjacente. À distance, il faut une ligne de vue; Les ennemis étant bloquants, sauf pour l'archer dont c'est son pouvoir spécial et qui peut viser n'importe qui sur la tuile à partir du moment où il est à portée de tir (Pratique pour shooter une autre entourée de monstres).

De là, on prépare le pool de Dés pour l'attaque (Comprendre votre D10 de base) ceux de votre arme et plus ceux apportés par d'éventuels bonus de buff envoyé par vos partenaires. La même chose pour les Dés spéciaux. Le résultat à atteindre dépend du monstre et il suffit d'une réussite pour toucher.

À cela s'ajoute le symbole spécial qui, s'il correspond à l'arme utilisée, donne un bonus (Baisse de menace, 1 dégâts en plus, etc).

Il y a aussi les dégâts de zone, soit via un sort par exemple, ou quand votre soldat fait un tourniquet avec son épée. Là, plusieurs ennemis sont visés. La particularité c'est qu'il ne faut qu'un succès par type de monstres. Ainsi, si vous n'avez que des rampants de base autour de vous, un seul succès suffira pour tous les éradiquer. Et si par la plus grande chance vous en tuez 4 ou plus, un trésor tombe (Dans la limite du nombre indiqué par la tuile). Si, au contraire, vous avez deux types de monstres, un rampant et 3 orks par exemple, il faudra 2 succès, un pour tuer les 3 orks et un autre pour le rampant. À vous de bien choisir les dés qui vont sur tel ou tel monstre. Comme vous en aurez tué 4, même différents, un trésor tombe aussi.

Pour la défense, enfin quand un monstre vous attaque, c'est un peu le même principe. Un joueur devra jeter les dés à leur place - prendre le pire des losers par exemple (Je ne vous fait pas un dessin de qui est désigné quand je joue) - et il devra dépasser votre défense. Cette dernière peut être boostée par un sort (On élève le chiffre à atteindre) ou en jouant des cartes interceptions, vous pouvez annuler les effets si l'attaque touche. Ou mieux, les retourner contre son attaquant ou par dépit, déclencher une contre-attaque.

Campagne, mission one-shot, mini-quête et arène

Voilà le principe du jeu dans ses grandes lignes. Maintenant, pour jouer, vous aurez l'embarras du choix suivant vos envies et votre temps de jeu.

- La campagne fournie dans le livre de base vous propose une suite de missions. Si vous démarrez avec un équipement des plus hétéroclites (couteau à beurre aiguisé, tisonnier, brindille magique, etc) votre avancée vous permettra de gagner du matériel plus performant et donc, de votre côté, de devenir plus puissant.

- Les missions sont en fait des quêtes. Certaines sont à utiliser lors de la campagne quand vous tombez sur certaines tuiles, mais vous pouvez aussi les utiliser comme missions. De là, à vous de choisir les tuiles. À savoir qu'il existe plusieurs quêtes; Certaines "one-shot", d'autres en chaîne dont le résultat de la précédente impacte la suivante.

- L'arène appelée Slaughterfield. Sur ce principe vous placez au milieu d'une grande tuile et à chaque tour on tire une carte qui indique la vague de mob qui arrive; À vous de tenir et d'optimiser vos coups. C'est le mode le moins coopératif du jeu puisque le vainqueur est celui qui ramasse le plus de point avec des objets très puissants à la clef.

Parce qu'il faut bien conclure

Faut pas se leurrer, MYTH reste un jeu exigeant au début avec pas mal de trucs à retenir et il faudra persévérer sur les premières parties. Mais une fois les automatismes pris, ça reste que du bonheur.

Ce jeu reste pour moi un renouvellement du genre hors du commun, d'une interaction entre joueur formidable et l'IA, vraiment complète, vous donnera du fil à retordre (Ou pas suivant ce que vous mettez sur la table). Si vraiment vous êtes un joueur habitué des DC vous verrez que celui-là va vous surprendre.

Le seul "bémol" reste que lors de certains tours, suivant la main que vous avez, vous ne pourrez pas faire grand chose, comme par exemple, une main de CaC mais ils sont à distance. Bref ! Ça sera le moment de temporiser, de faire baisser votre menace, de ronger son frein en espérant avoir de quoi leur en mettre plein la tête le tour suivant. Oui, vous êtes tributaire d'un deck mais il tourne vite et la possibilité de garder une carte d'un tour à l'autre peut pallier ce problème.

Le panel de monstres disponibles est impressionnant avec leur tactique propre (Squelettes, ork, rampants, cyclopes, élémentaires, rats). Les boss et capitaines différents - les modes qui vous permettent de jouer "à la carte" suivant votre temps et votre envie - les suppléments de quêtes - items et j'en passe. Déjà dispo en vente, ce jeu aura une durée de vie très conséquente.

Pour moi ce jeu est plus qu'approuvé et vient de passer dans mon top 3 des DC, limite top 1 si HEROQUEST n'avait pas ce goût de "madeleine". Bref ! Voilà une bonne surprise de KS et justement? à ce propos, on me dit dans l'oreillette que MGC prépare MYTH 2 pour mars il semblerait.

Liens complémentaires

- [WIKI MYTH](#)
- [ERRATA](#)
- [ERRATA ET FAQ OFFICIELLES](#)
- [LIVRE DE RÈGLES V2 EN VO](#)

Liens vers les Kickstarters

- [KS DE MYTH](#)
- [KS EXTENSIONS](#)

OPEN THE BOX

PAR TENGI

Z FIRST IMPACT UN JEU MADE IN CH'NORD

Je ne passerai pas par 4 chemins pour vous présenter le contenu, à base de zombies et d'immondes mutants, du tout premier jeu de société édité par Z OR ALIVE COMPAGNIE. Z FIRST IMPACT, un jeu qui nous vient droit du Nord de la France.

Monsieur Vincent les a vu, ça va Sagnier ! ("Ça va saigner")

Les auteurs du jeu, Laurent VINCENT et Hervé SAGNIER (Ayé ! Vous avez compris la blague), sont également éditeurs avec leur maison d'édition Z OR ALIVE CIE. Z FIRST IMPACT est, par définition, un jeu auto-édité. Les deux compères, amis à la vie comme à la scène, se sont entourés d'une bien belle équipe pour sortir ce jeu qui respire le goût du travail bien fait... et le tout, sans financement participatif (KICKSTARTER ou autre).

Vu sous toutes ses coutures, on peut facilement penser que le temps de gestation de Z FIRST IMPACT a duré une éternité. Laurent et Hervé ont bien pris le temps de réfléchir à l'aboutissement du jeu et ce, de A à Z. Et pour ce premier Opus, ça lui va très bien.

Vous n'aurez pas non plus besoin de pousser très loin pour comprendre qu'il y a un univers, un background très bien fourni et très travaillé. D'ailleurs, l'univers nous sera dévoilé au fur et à mesure de la sortie des opus.

À l'heure où j'écris ces lignes, l'OPUS 1 CHAPITRE 1 est déjà réédité. Vous trouverez également le CHAPITRE 2 (complément de l'OPUS 1) dans toutes les bonnes boutiques, ou encore, au détour d'une allée sur un festival ludique. Nos deux compères ne sont donc pas prêts de s'arrêter en si bon chemin.

Pour pouvoir suivre les pérégrinations zombiesques de Z OR ALIVE, je vous invite simplement à liker la page [FB DU JEU](#) puis de visiter le [SITEWEB DÉDIÉ](#).

Allez hop ! Open The Box.

Déjà, le fait d'avoir la boîte entre les mains est une étape en soit. Elle est lourde et on pense à la multitude de matos qu'il y a dedans. Mais, ma curiosité l'emporte ! Je dois absolument peser ce jeu.



2 kilos et 681 grammes ma bonn' dam' !

N'ayons pas peur des mots, Z FIRST IMPACT est un jeu de près de 3 kilos.

J'essaie de faire abstraction que cette boîte de jeu est lourde pour porter un regard sur sa conception.

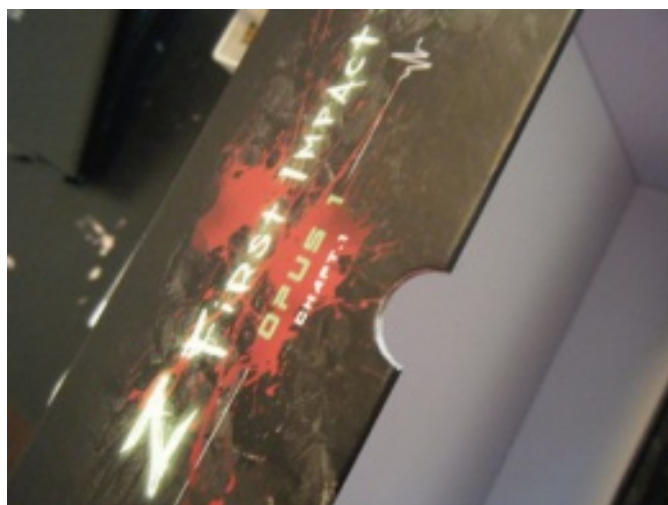
L'illustration de la boîte, sur fond noir mat, annonce la couleur en arborant un grand "Z" fondu dans le sol, de toute évidence, formé par un truc tombé du ciel par lequel on s'attend à ce qu'une chose en sorte.

Au dos (Je tourne la boîte - Oh Hisse !) la présentation du contenu de la boîte - décors 3D - beaucoup de figurines Héros et Zombies/Mutants - un "QG mobile" au doux nom de Rhino - une grande aire de jeu - des cartes - des dés, ... Bref ! La boîte est pleine.

À cela s'ajoute la présentation d'une tablette tactile permettant d'illustrer la possibilité de télécharger une application gratos, pour vivre les actions de jeu en réalité augmentée. Et si j'ai bien compris, Z OR ALIVE est le first à proposer cette innovation numérique dans un jeu de société. MAZETT'

D'un coup, d'un seul oeil, c'est clairement une auto édition de très très grande qualité.

Puis, je tombe nez à nez avec ce que je nomme une innovation. Pas grand chose ! Seulement une petite encoche, de part et d'autre du couvercle de la boîte afin d'en faciliter l'ouverture.



C'est tout con ! Beaucoup beaucoup de jeux mériteraient bien d'avoir ces petites encoches. Attention ! Je ne parle pas des petites boîtes carrées dont la mode fut lancée par la sortie des Loups Garous de Thiercelieux (À ma connaissance) qui, elles aussi ont ces petites encoches. Je parle de toutes les boîtes, sur lesquelles je serais ravi d'y trouver ces encoches, tellement chiantes à ouvrir. En tout cas, nos gars du Ch'Nord l'ont fait. Et bel et bien fait.

À l'ouverture, facile, de la boîte - oui ! Jusque là, tout n'est qu'une affaire de boîte. Après tout, c'est un OPEN THE BOX - je m'aperçois que le cartonnage intérieur est blanc. Si, dans la majorité des cas le cartonnage des boîtes de jeux est gris, en cartonnage brut, Z FIRST IMPACT présente la qualité (une autre) d'un cartonnage, contre-collé, revêtu de blanc.

Le matos est donc contenu dans un écrin. Après cette apologie du couvercle, je vais attaquer le gros du gros avec la présentation du matos.

J'entrevois la majeure partie des figurines. Je dis bien j'entrevois puisqu'un petit document, recto verso, au format A5, annonce déjà l'OPUS 2 ET l'opus 3 de Z FIRST IMPACT. Je précise que chaque OPUS se compose de 2 CHAPITRES, soit 2 boîtes par

OPUS. Mais ce n'est pas tout ! Chaque OPUS se verra enrichi avec pas moins de 4 add-on.

Je ne vais pas vous le cacher plus longtemps, tous les add-on de l'OPUS 1 seront édités courant 2015. Et parmi ces suppléments, il y aura l'hélicoptère ci-dessous.



L'annonce sur l'OPUS 2 nous averti que le danger vient du Nord. Merde ! Une invasion de Ch'tis ! Attendons-nous à boire de la bière, (Encore plus !), et manger des moules-frites tout en cassant la gueule à des zombies mutants... Ça va fighter. Puis, pour l'OPUS 3, le danger viendra de l'océan. (Là ! J'ai rien trouvé à dire qui puisse m'amuser). Tout ceci me laisse imaginer pleins de bonnes choses.

Revenons à nos zombies.

Sous ce prospectus, se dévoilent 41 figurines dont 4 héros et 1 véhicule (grosse figurine) gentiment placées dans un thermoformage tout aussi malin que le couvercles et ses encoches.



Et oui ! Un thermoformage malin, puisque pour tous les angles il y a un espace pour y passer les doigts, afin d'en soulever tout son contenu et ce, sans se prendre la tête à écarter les bords de la boîte ou encore d'écraser le thermoformage.

Encore une petite innovation de conception à laquelle vous ne serez pas insensibles. Et oui ! Y'a des joueurs sensibles à ce genre d'attentions de la part des éditeurs. Bon ! Si vous avez des boudins à la place des doigts... Vous trouverez bien un moyen simple de sortir le contenu.



Dans la continuité des agréables surprises de conceptions, il y a les figurines réalisées dans un plastique dure. Les moulages sont de très bonne qualité, les lignes de moulages sont très discrètes, ce qui est appréciable lorsqu'on est figuriniste prêt à se lancer dans la peinture, pour embellir ces bouts de plastic'. Attention toutefois ! Je précise qu'il s'agit bien d'un jeu de société, et qu'en aucun cas c'est un jeu de figurines sur table. Si les figurines de Z FIRST IMPACT n'ont pas la qualité et la finesse de sculptures que l'on retrouve dans certains jeux de figurines, elles sont pourtant de bien belle qualité pour un jeu de société.



Ceci n'enlève pas non plus les nombreux détails qu'il y a sur les figurines des héros. À faire une comparaison, car les gens adorent les comparaisons, les figurines sont du même niveau de qualité que le très connu ZOMBICIDE 1... À un détail près. En effet, l'équipe de Z OR ALIVE pousse encore une fois dans la qualité de conception du jeu en offrant, à chaque figurine, un socle bien plat, légèrement texturé, puis en dessous

du socle est frappé un logo différent en fonction des figurines (Biohazard pour les mutants et Eclaireurs Urbains pour les héros).



Peindre les figurines ne fera que les rendre plus belles et permettra une plus grande immersion en jeu. Donc, à vos pinceaux.

Si vraiment vous n'avez pas le temps, ni l'argent, ou encore moins les compétences pour cette pratique, vous pouvez toujours jouer à Z FIRST IMPACT. La peinture des figurines n'est pas une obligation (Pour ce genre de jeu !). Et si vraiment vous souhaitez voir vos figurines peintes, lancez une annonce dans votre réseau de joueurs. Il y aura peut être un peintre de figurines qui voudra bien colorer tout ça. Si certains le font gratuitement, pour les copains, encore faut-il qu'ils aient le temps - rien que pour eux déjà^^ - d'autres le font financièrement - 5€/figurine en moyenne - pour une peinture en tabletop. Ce qui gonfle considérablement l'addition du jeu. Mais vous aurez un très beau jeu... Unique au monde.



Pour en finir avec les figurines, le plastique des mutants est de couleur verdâtre et la faction des héros et de couleur bleue. Cela ne pose donc aucun souci en termes de reconnaissance lorsque les figurines sont sur l'aire de jeu.

Enfin, et pour enfoncer le clou sur l'histoire des grognards qui adorent se plaindre et critiquer (Via TRIC TRAC) le travail des autres; Et bien qu'ils nous prouvent leurs compétences "d'expert" en matière de peinture sur figurine et ce, juste pour me permettre de critiquer et de rigoler un peu.



Parce que finalement, y'a rien de plus facile que de savoir critiquer. Bande de moules, c'est la société qui vous rend con ?

Passons maintenant à tout le reste !

Les cartes, les tuiles, les tablettes de gestion, les dalles du plateau de jeu, les éléments de décors en 3D,... Bref ! Qu'en j'vous l'dit qu'y a du matos.

Lorsque le thermoformage des figurines est sorti, on se retrouve à nouveau face à deux thermoformages. L'un accueille tous les éléments en 3D (Oui, les dés sont aussi des éléments de jeu en 3D) et l'autre reçoit toutes les cartes - tuiles - fiches personnages - dalles ainsi que les livrets de règles et de missions.



Maintenant, vous comprenez pourquoi la boîte est lourde ?!



Je vais pas vous décrire en détail ni dénombrer tout le matos. Si vous souhaitez en savoir plus avant d'acheter votre jeu, rendez vous sur le site web Z FIRST IMPACT. Cliquez sur l'onglet "Règles et missions", vous pourrez y télécharger les règles de jeu puis y visionner des vidéos qui expliquent pleins de choses.

Tous ces éléments de jeu (Voir la photo ci-dessus) sont bourrés de pictogrammes afin de permettre une meilleure visibilité lors des parties. L'univers graphique est cohérent et il est également appréciable de s'attarder sur les tuiles "Étages" et les tuiles "Bâtiments" pour y trouver des Easter Eggs bien sympas. Sortez votre loupe.

J'en connais qui n'apprécient pas l'univers graphique. Mais, malgré tout, ils jouent à ce jeu. J'ajouterai seulement que la critique est bonne à prendre si elle constructive. Mais je lis et j'entends souvent beaucoup de conneries qui me permettent de conclure assez vite sur le fait qu'il n'y a pas de tolérance, ou très peu, et beaucoup d'exigence derrière tout ça. Bref ! (Je vais même vous partager un secret : c'est encore la majorité des joueurs qui sont les plus heureux... Et les plus joueurs. Les autres, les petits joueurs, perdent leur temps à parler. Ils feraient mieux de jouer au lieu d'intellectualiser).

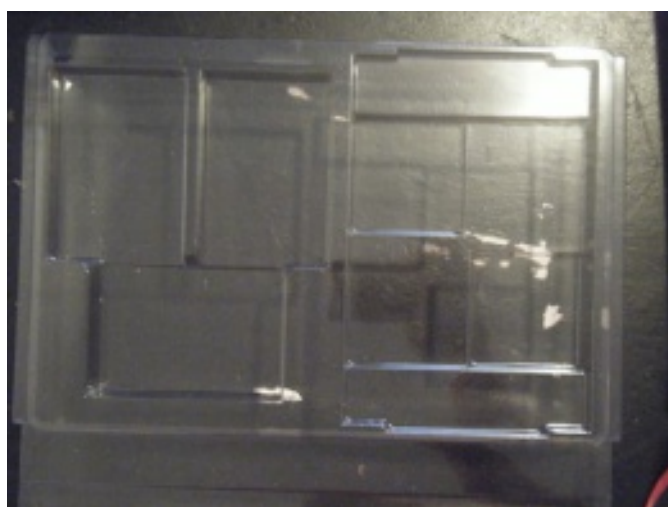
Parmi les cartes, certaines ont retenu mon attention. Je me suis amusé à penser que les auteurs adorent le Metal et la bouffe. Mais, plus que tout, ils adorent jouer et défoncer du Zombie et toutes grosses bêtes qui le méritent.

Les cartes sont en carton souple, simples, sans fioriture. Elles sont également lisibles facilement. Les pictogrammes vous guideront aisément toujours dans le sens d'une bonne maîtrise du jeu. En fonction de certains types de cartes (Munitions / Armes / Soins et nourriture) les versos sont de couleurs différentes. Le graphisme, également différent, permet de s'y retrouver facilement.



Ce matos est proprement rangé sur le thermoformage (Voir la photo ci-dessous). Et dessous de ce thermo' viennent se loger les tablettes de gestion - les dalles pour former le plateau de jeu et les livrets de règles et de missions. Là encore, et je crois que je ne le répéterai jamais assez, y'a vraiment un gros boulot de conception.

Rien n'est laissé au hasard. Tous les éléments du jeu s'im-briquent parfaitement, tel un Level de Tetris que l'on vient de gagner. Je ne vous cache pas que je suis "aller-gique" à ce qui peu servir de calage dans une boîte de jeu. Perso', j'ai viré ce thermo' transparent.



Chez vous, faites ce que vous voulez.

Mais même sans ça, y'a pas 36 milles façons de ranger le matos. La boîte est vraiment bien pleine et y'a rien qui dépasse. Le tout ainsi rangé, il n'y a pas de problème pour fermer la boîte, et donc aucun risque d'écraser quoique ce soit. À l'inverse, rien d'autre ne pourra s'y loger.

- On les logera où les add-ons ?!
- Oh ! Et bien... Dans ton chat.

Ci-contre, l'une des tablettes de gestion de héros sur laquelle seront placés les petits curseurs en plastique, surmontés d'une tête d'Alien. Sur les différentes



cases seront placés certaines cartes (Armes / Soins et nourriture / missions / bonus). Sur ces tablettes sont gérées les munitions - compétences spécifiques -... En quelques mots, c'est le centre névralgique du héros.

Enfin, toujours bien calé dans le thermo' translucide, il y a les dalles, au nombre de 9, qui permettent de former le plateau de jeu. Vous l'avez compris, je l'espère, qui dit beaucoup de matos dit grande table. Parce qu'en plus du plateau de jeu, il y a tout ce qui se retrouve forcément en périphérie. Cet ensemble se nomme l'aire de jeu (3615mascience).

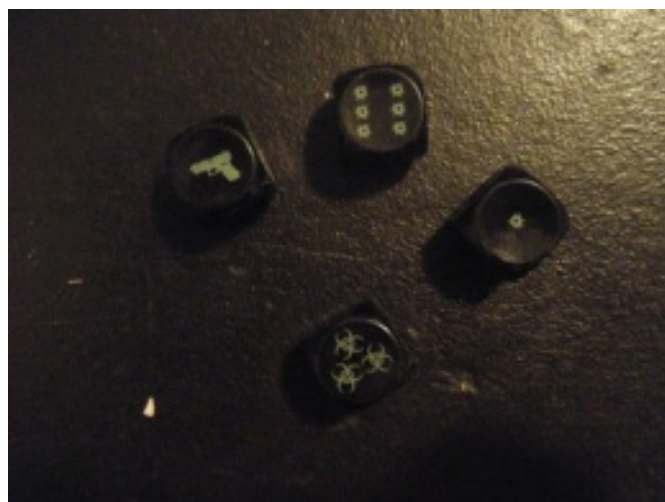
Pour en revenir aux dalles, elles sont en carton épais et imprimées d'un seul coté. Le verso est contre-collé noir. Graphiquement tout est toujours en cohérence. Toutefois, pour vos premières parties, vous devrez avoir l'oeil



pour la numérotation des dalles (Marquage jaune clair). Comme précisé précédemment, le tout tient donc dans le dessous du thermo' translucide. Et c'est sacrément bien fichu. Je n'ai pas présenté en photo les livrets de règles et de missions, mais ces éléments sont pourtant bien calé entre les dalles et les tablettes de gestion. Le livret de règles est épais. Il y a 43 pages découpées en 19 chapitres. Le tout est très bien aéré et agrémenté d'images. Le livret de missions, quant à lui, tient en 11 pages parmi lesquelles on retrouve 8 missions.

Comme les règles, c'est très didactique et cela explique bien comment faire. Il suffit simplement de s'organiser et de prendre son temps pour s'installer. Attention toutefois ! Le livre de règles contenu dans la boîte est obsolète. En effet, des manques de précision sur certains points de règles ne permettaient pas d'assurer une bonne compréhension de celles-ci. Et par conséquent, il était assez compliqué de pouvoir bien jouer. Qu'à cela ne tienne, l'équipe de Z OR ALIVE CIE a réglé le problème en sortant une V2 directement téléchargeable sur le site dédié.

On approche de la fin de cet OPEN THE BOX et je dois encore parler de matos, bien contenu dans son petit thermoformage translucide, qui viendra soigneusement se lover dans la seule place qui reste de la boîte. Ce thermo' contient les petits éléments en 3D qui, en plus des figurines, viendront agrémenter le plateau de jeu. Ces éléments, barils toxiques - caisses de ravitaillements - conteneurs à poubelles -... sont de bonne facture et sans aucun défaut. On retrouve également les dés spéciaux dont chacune des faces, concave, sur lesquelles les pictogrammes sont très bien imprimés.



Je termine par un florilège d'images du matos que l'on retrouve dans cette petite boîte juste pour vous donner une idée de ce que vous retrouverez dans votre boîte, un coup que vous l'aurez acheté (Annoncé à 59.90€. Oui ! 60 balles) chez votre spécialiste préféré.

Vous trouverez également assez de vidéos pour bien vous présenter cette corne d'abondance :

- Sur TRIC TRAC pour une mise en situation de jeu.

- Sur le site Z FIRST IMPACT pour les vidéos et la version des règles V2; Parce que les auteurs se plient en 4 pour permettre une meilleure compréhension des règles et des actions de jeu. N'hésitez pas à laisser des commentaires de remerciements. Je crois qu'ils prendront un bon coup d'air frais afin de remettre la tête dans le guidon..





Attention ! Z FIRST IMPACT c'est du cosu. On est bien loin, par exemple, d'un ZOMBICIDE ou encore d'un CITY OF HORROR. Aimer les zombies, à en accrocher des posters sur les murs de sa chambre, n'est pas suffisant pour jouer à Z FIRST IMPACT.

Si un tour de jeu reste simple, il y a quand même une multitude de règles à retenir. Ce n'est sûrement pas en une seule partie que vous pourrez toutes les assimiler, afin d'en maîtriser complètement le jeu. Comme beaucoup d'autres gros jeux, cela implique de la patience, de la méthodologie et surtout de la persévérance. Entre les mains vous aurez un livret de règles ! Ce sont donc des consignes à respecter et pas un roman à lire pour s'évader.



Si votre idée est de sortir le jeu entre l'apéro et le trou normand, dans le seul but de faire plaisir aux potes, c'est raté. Si vraiment vous voulez faire plaisir à vos potes, alors vous devrez vous caler des temps de révisions et idéalement, avec les joueurs avec qui vous avez l'habitude de jouer.

Quand vous maîtriserez bien le jeu, vous pourrez encore vous faire plaisir en jouant en mode Réalité Augmentée avec votre tablette ou votre smartphone, ou encore avec les modes alternatifs (solo / humains vs zombie / pénurie / twister / carnage / apocalypse ou en mode ultime)... voir même, de créer vos propres scénarios.

Allez. J'y r'tourn' ! J'ai des règles à finir de lire et à mettre en application avant d'jouer.

- La Saga Z FIRST IMPACT est de Laurent VINCENT et Hervé SAGNIER
- Les jeux sont édités chez Z OR ALIVE CIE
- Pour 1 à 4 joueurs, le jeu est accessible à partir de 14 ans (pour ceux qui ont déjà l'habitude de ce genre de jeu à mon humble avis)
- La direction artistique est assurée par Nathalie GATTO et Cédric PULEO
- Le graphisme est assuré par Emeric TAIN



CLIN D'OEIL

PAR MEHAPITO

APPELEZ MOI STAW !

Le jeu possède son acronyme depuis un petit moment et c'est un très bon signe. Ça veut dire qu'on en parle. Alors parlons-en !

Dans le précédent BLOGURIZINE, Arsenus vous en a présenté les règles et divers éléments. Il vous présente dans celui-ci les tournois (Non pas les trous noirs) organisés par WIZKIDS et ses cartes de scénarios. Pourquoi revenir encore sur ce jeu ? On fait une fixette ou quoi ? Ben ! Y'aka y jouer, vous verrez.

STAW VS X-WING

Alors évidemment, le premier mouvement légitime est de se demander pourquoi jouer à STAW alors qu'on a tout ce qu'il faut avec X-WING et que ce dernier est traduit en français. Et puis en plus, ils sont super beaux les vaisseaux X-WING, alors que la rumeur dit que ceux de STAW sont juste "moyens".

Bon, si vous commencez par être désagréables, ce n'est pas vraiment la peine de continuer. Et puis, de toute façon, vous n'allez pas réussir à me fâcher comme ça.



Je ne dirai pas que les fig's WIZKID sont parfaites, c'est vrai. Mais de là à dire qu'elles sont à vomir, c'est aller vraiment loin. Il faut revenir un peu sur la peinture pour obtenir un meilleur rendu. Mais un coup de lavis suffit généralement à faire ressortir les détails et avoir un vaisseau tout à fait présentable.

Le TREKKIE cause anglais ou KLINGON, c'est vrai. Mais la communauté française s'organise petit à petit et il serait étonnant de ne pas trouver bientôt une fantrad'. (Avis aux amateurs) !



Juste un lavis. Noir sur le KLINGON et marron sur la FÉDÉRATION



- Sous-forum sur le forum X-WING (Un comble !) : <http://www.sw-xwing.com/f60-Star-Treck.htm>

- Page FB : <https://www.facebook.com/pages/Star-Trek-Attack-Wing-Francophone/864619433602674>

À mon sens, la véritable différence entre les deux jeux ne se situe pas au niveau de la taille des vaisseaux (Chasseurs contre vaisseaux de ligne) mais au niveau des objectifs du jeu.

X-WING oppose clairement des vaisseaux dans le cadre d'un combat spatial visant à annihiler la flotte ennemie (Avec quelquefois de maigres justifications scénaristiques) et oppose deux factions : les gentils Rebels contre le méchant Empire.

STAW est nettement un jeu scénarisé, où le combat a la part belle, mais où tirer sur l'adversaire ne suffit pas à remporter la partie. Ajoutez à ça 5 factions développées (avec plus de 10 vaisseaux : FÉDÉRATION, KLINGONS, ROMULANS, BORGS, DOMINION) et des vaisseaux pour 6 peuples supplémentaires (BAJORANS, FERENGIS, KAZONS, ESPÈCE 8472, VULCAINS, UNIVERS MIROIR et INDÉPENDANTS), avec des styles de jeu différents. Voilà de quoi donner de nombreuses parties à deux ou bien plus (Je me rappelle une partie à 6 très fluide).



Vague 16 (FÉDÉRATION et FERENGI)

Du matos, du matos !

WIZKIDS sort très régulièrement de nouveaux vaisseaux (on nous annonce déjà la vague 16) en prenant soin des joueurs de la première heure avec des vaisseaux de la FÉDÉRATION, KLINGONS et ROMULANS. Mais ils renouvellent aussi le jeu avec de nouvelles factions, la vague 13 voit ainsi en ce moment un vaisseau GORN apparaître. Il faut dire qu'entre les films et les 5 (ou 6) séries, il y a de quoi faire !

Le gros avantage aussi, c'est que pas mal de vaisseaux (Peut-être tous) sont déjà sortis en

HEROCLIX. C'est tout bénéf' pour eux de nous revendre des figurines déjà amorties, tout bénéf' aussi pour nous de pouvoir acheter des lots d'HEROCLIX pour compléter nos flottes.



Avec un peu de doigté (et de chance) le socle-clic se défait tout seul !

Evidemment, ça demande un peu de travail à côté. Vous n'espérez tout de même pas poser vos HEROCLIX comme ça sur une table STAW :

- Désoclage, le socle-clic s'arrache facilement et les figs supportent la perceuse à main pour préparer le trou de fixation
- Resoclage (Mais WIZKIDS a pensé à nous avec des kits de socles et tiges)
- Récupération et impression du matériel de jeu (Cartes, roue de mouvement, règles du socle). C'est la phase la plus lourde et délicate.



Regardez comment ils réussissent à mettre tout ça dans leurs blisters !

C'est pour ça que quand je vois tout ce que contient un blister STAW, je me demande si ça vaut la peine de se prendre la tête.

Notez que les HEROCLIX sont les seules compatibles. Les MICROMACHINES ou autres MATCHBOX sont beaucoup plus petites. Dommage, elles sont pourtant beaucoup plus jolies.

WIZKIDS produit également des réglettes en plastique, des sacs de dés (KRAKENSKULLS en fait aussi, si vous avez quelques bras en trop^^). Des maps peuvent être trouvées un peu partout et les éléments de décor pour jouer ne manquent pas (et franchement, des astéroïdes, c'est pas si difficile à faire soi-même.



Pourquoi vous retenir ?

Les cadrans alpha et bêta vous tendent les bras. DS9 vous donne accès au cadran gamma et Voyager au cadran delta.

Enfilez votre pyjama, laissez vous téléporter et c'est toute la galaxie qui est à votre portée !

Pour terminer, un très utile [WIKI \(EN ANGLAIS\)](#).



Et pour finir de vous convaincre, voici, ci-dessous, un tableau avec les capacités des premiers vaisseaux. En français, oui !









































































































































































La station K7 est moins belle que DS9, mais tellement moins chère, et tout à fait compatible



La Fédération

USS Enterprise <i>Constitution Class</i>	3 1 4 3	L'USS Enterprise peut effectuer une Action de sa barre d'Action même s'il a un marqueur "Auxiliary Power"			22	<table border="1"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↸</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↸</td><td>↷</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↸	↷	2	↶	↷	↑	↸	↷	1			↑									2			↓		
4			↑																																							
3	↶	↷	↑	↸	↷																																					
2	↶	↷	↑	↸	↷																																					
1			↑																																							
2			↓																																							
Constitution Class	3 1 4 2				20	<table border="1"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↸</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↸</td><td>↷</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↸	↷	2	↶	↷	↑	↸	↷	1			↑									2			↓		
4			↑																																							
3	↶	↷	↑	↸	↷																																					
2	↶	↷	↑	↸	↷																																					
1			↑																																							
2			↓																																							
USS Enterprise - "refit"	3 1 4 4	Action : désactivez jusqu'à 2 de vos boucliers actifs. Pour chaque bouclier ainsi désactivé, gagnez +1 dé d'attaque pour toutes vos attaques avec votre arme de base ce tour-ci.			24	<table border="1"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↸</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↸</td><td>↷</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↸	↷	2	↶	↷	↑	↸	↷	1			↑									2			↓		
4			↑																																							
3	↶	↷	↑	↸	↷																																					
2	↶	↷	↑	↸	↷																																					
1			↑																																							
2			↓																																							
Constitution Class - "refit"	3 1 4 3				22	<table border="1"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↸</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↸</td><td>↷</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↸	↷	2	↶	↷	↑	↸	↷	1			↑									2			↓		
4			↑																																							
3	↶	↷	↑	↸	↷																																					
2	↶	↷	↑	↸	↷																																					
1			↑																																							
2			↓																																							
Enterprise NX-01 <i>NX Class</i>	2 3 3 0	Vous pouvez améliorer ce vaisseau avec "Enhanced Hull Plating" gratuitement, même si cela dépasse ses restrictions.			16	<table border="1"> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↸</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↸</td><td>↷</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> </table>	3	↶	↷	↑	↸	↷	2	↶	↷	↑	↸	↷	1			↑																				
3	↶	↷	↑	↸	↷																																					
2	↶	↷	↑	↸	↷																																					
1			↑																																							
NX Class	2 3 3 0				16	<table border="1"> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↸</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↸</td><td>↷</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> </table>	3	↶	↷	↑	↸	↷	2	↶	↷	↑	↸	↷	1			↑																				
3	↶	↷	↑	↸	↷																																					
2	↶	↷	↑	↸	↷																																					
1			↑																																							

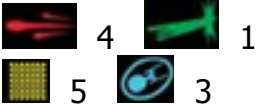


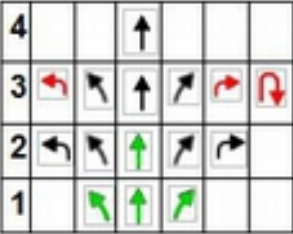








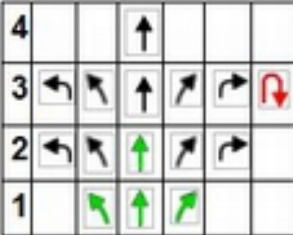






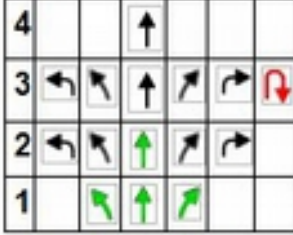



USS Reliant <i>Miranda Class</i>	 2  2  3  3	Vous gagnez +1 dé d'attaque quand vous tirez à portée 1	   	  	20	<table border="1" data-bbox="1783 164 1995 416"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↶</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↶</td><td>↷</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↶</td><td>↑</td><td>↶</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↶	↷	2	↶	↷	↑	↶	↷	1		↶	↑	↶		2			↓		
4			↑																																	
3	↶	↷	↑	↶	↷																															
2	↶	↷	↑	↶	↷																															
1		↶	↑	↶																																
2			↓																																	
Miranda Class	 2  2  3  2		   	 	18																															
USS Defiant <i>Defiant Class</i>	 3  2  3  4	Lorsque vous défendez, convertissez tous les résultats  de votre adversaire en 	   	    	24	<table border="1" data-bbox="1760 467 2007 671"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↶</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↶</td><td>↷</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↶</td><td>↑</td><td>↶</td><td></td></tr> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↶	↷	2	↶	↷	↑	↶	↷	1		↶	↑	↶							
4			↑																																	
3	↶	↷	↑	↶	↷																															
2	↶	↷	↑	↶	↷																															
1		↶	↑	↶																																
Defiant Class	 3  2  3  3		   	   	22																															
USS Excelsior <i>Excelsior Class</i>	 3  1  5  4	Après votre mouvement, s'il n'y a aucun vaisseau ennemi à portée 1, vous pouvez faire  en action gratuite.	   	    	26	<table border="1" data-bbox="1760 722 2007 1007"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↶</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↶</td><td>↷</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↶</td><td>↑</td><td>↶</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↶	↷	2	↶	↷	↑	↶	↷	1		↶	↑	↶		2			↓		
4			↑																																	
3	↶	↷	↑	↶	↷																															
2	↶	↷	↑	↶	↷																															
1		↶	↑	↶																																
2			↓																																	
Excelsior Class	 3  1  5  3		   	   	24																															
USS Equinox <i>Nova Class</i>	 2  2  3  3	Désactivez l'un de vos boucliers actifs. Durant la phase de fin de tour, réparez tous vos boucliers endommagés.	   	   	20	<table border="1" data-bbox="1760 1026 2007 1278"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↶</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↶</td><td>↷</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↶</td><td>↑</td><td>↶</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↶	↷	2	↶	↷	↑	↶	↷	1		↶	↑	↶		1			↓		
4			↑																																	
3	↶	↷	↑	↶	↷																															
2	↶	↷	↑	↶	↷																															
1		↶	↑	↶																																
1			↓																																	
Nova Class	 2  2  3  2		   	  	18																															

USS Voyager <i>Intrepid Class</i>	 4  2  4  5	A la place de faire une attaque normale avec votre arme primaire, vous pouvez faire feu dans toutes les directions à portée 1 ou 2 avec 4 dés d'attaque. Si vous faites ainsi, placez un marqueur de puissance auxiliaire à côté de votre vaisseau.	   	   	30	<table border="1" data-bbox="1765 209 2018 512"> <tbody> <tr><td>6</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↶</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↶</td><td>↷</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↶</td><td></td><td>↷</td><td></td></tr> </tbody> </table>	6			↑			5			↑			4			↑			3	↶	↷	↑	↶	↷	2	↶	↷	↑	↶	↷	1		↶		↷	
6			↑																																							
5			↑																																							
4			↑																																							
3	↶	↷	↑	↶	↷																																					
2	↶	↷	↑	↶	↷																																					
1		↶		↷																																						
Intrepid Class	 4  2  4  4		   	   	28																																					
*USS Sutherland <i>Nebula Class</i>	 4  1  4  4	Lorsque vous effectuez une attaque de Portée 3, vous pouvez relancer autant de dés d'attaque que souhaité.	   	    	26	<table border="1" data-bbox="1753 600 2029 871"> <tbody> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↶</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↶</td><td>↷</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↶</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↶	↷	2	↶	↷	↑	↶	↷	1		↶	↑	↷		1			↓								
4			↑																																							
3	↶	↷	↑	↶	↷																																					
2	↶	↷	↑	↶	↷																																					
1		↶	↑	↷																																						
1			↓																																							
Nebula Class	 4  1  4  3		   	   	24																																					
*Deep Space 9 <i>Nor Class Orbital Space Station</i>	 5  0  8  8	Quand vous tirez des Torpilles, ne les désactivez pas.	  	     	44																																					
Abandoned Space Station <i>Nor Class Orbital Space Station</i>	 5  0  8  7		  	   	42																																					



Les Klingons












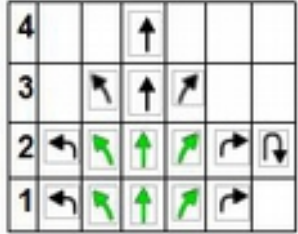





















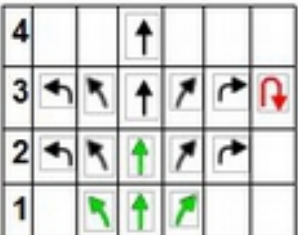











<p>IKS Negh'var <i>Negh'var Class</i></p>		<p>Ciblez un vaisseau dans votre arc de tir à portée 1 ou 2 et lancez 3 dés d'attaque. Pour chaque résultat ✦ désactivez un bouclier de ce vaisseau. Si c'est possible, vous pouvez faire un abordage comme action libre ce tour-ci.</p>			<p>30</p>	
<p>Negh'var Class</p>					<p>28</p>	
<p>IKS Gr'oth <i>D7 Class</i></p>		<p>A chaque fois que vous défendez contre un vaisseau à portée 1, lancez 1 dé de défense supplémentaire.</p>			<p>18</p>	
<p>D7 Class</p>					<p>16</p>	
<p>IKS Kronos One <i>K't'inga Class</i></p>		<p>Tout vaisseau qui vous attaque à Portée 3 lance 1 dé d'attaque de moins.</p>			<p>24</p>	
<p>K't'inga Class</p>					<p>22</p>	

IKS Koraga <i>K'vort Class</i>		A chaque fois que vous défendez en étant occulté, lancez 1 dé de défense supplémentaire.			26	
K'vort Class					24	
IKS Somraw <i>Raptor Class</i>		A chaque fois que vous défendez, vous pouvez convertir jusqu'à 2 de vos résultats  en résultats 			18	
Raptor Class					16	
*IKS Ch'tang <i>B'rel Class</i>		Si vous effectuez une attaque en étant occulté, vous pouvez relancer autant de dés d'attaque que vous voulez.			22	
B'rel Class					20	















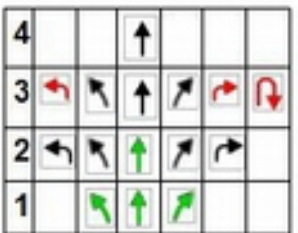











Les Romulans


















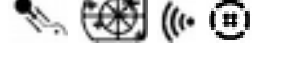

<p>IRW Valdore <i>Valdore Class</i></p>		<p>Si vous effectuez une manœuvre verte, ajoutez +1 dé d'attaque pour le restant du tour.</p>			<p>30</p>	<table border="1"> <tr><td>4</td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td><td></td></tr> </table>	4		↑			3	↶	↷	↑	↷	↶	↷	2	↶	↷	↑	↷	↶		1		↷	↑	↷		
4		↑																														
3	↶	↷	↑	↷	↶	↷																										
2	↶	↷	↑	↷	↶																											
1		↷	↑	↷																												
<p>Valdore Class</p>					<p>28</p>																											
<p>RIS Apnex <i>Science Vessel</i></p>		<p>Action (1 fois/partie) : chaque vaisseau à Portée 1 (celui-ci inclus) subit 1 dégât. Durant la phase de préparation ce vaisseau doit choisir une manœuvre "1" (avancée, recul ou virage) pour le reste de la partie.</p>			<p>14</p>	<table border="1"> <tr><td>4</td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td><td>↷</td></tr> <tr><td>1</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td><td></td></tr> </table>	4		↑			3		↷	↑	↷		2	↶	↷	↑	↷	↶	↷	1	↶	↷	↑	↷	↶		
4		↑																														
3		↷	↑	↷																												
2	↶	↷	↑	↷	↶	↷																										
1	↶	↷	↑	↷	↶																											
<p>Science Vessel</p>					<p>12</p>																											
<p>IRW Prateus <i>Bird of Prey Class</i></p>		<p>Vous pouvez utiliser l'action même si vous n'avez plus de bouclier actif. A chaque fois que vous utilisez l'action , lancez un dé d'attaque. Sur un résultat , votre structure subit 1 dégât.</p>			<p>14</p>	<table border="1"> <tr><td>4</td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td><td></td></tr> </table>	4		↑			3	↶	↷	↑	↷	↶	↷	2	↶	↷	↑	↷	↶		1		↷	↑	↷		
4		↑																														
3	↶	↷	↑	↷	↶	↷																										
2	↶	↷	↑	↷	↶																											
1		↷	↑	↷																												
<p>Bird of Prey Class</p>					<p>12</p>																											


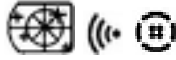
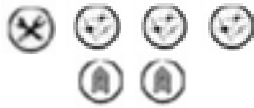

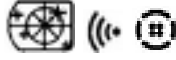

RIS Vo <i>Scout Vessel</i>	 1  3  2  2	Après votre mouvement, vous pouvez effectuer une action  comme action gratuite. Si vous faites ainsi, vous ne pouvez pas attaquer durant ce tour.	     	16	
Scout Vessel	 1  3  2  1		    	14	
IRW Gal Gath'thong <i>Bird of Prey</i>	 2  2  3  2	Lorsque vous lancez une attaque en étant occulté, vous pouvez tirer des Torpilles plasma sans avoir de cible verrouillée.	       	18	
Bird of Prey	 2  2  3  1		      	16	



Le Dominion (Jem'Hadar, Cardassian, Breen)


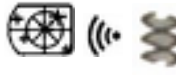


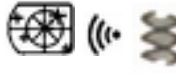
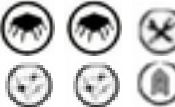
Gor Portas <i>Breen Battle Cruiser</i>	 3  2  4  4	Bien que vous deviez être verrouillé sur une cible pour lui tirer une Torpille, vous ne perdez par votre verrouillage une fois le tir effectué.	       	26	
Breen Battle Cruiser	 3  2  4  3		      	24	



























<p>Kraxon <i>Cardassian Class Galor</i></p>		<p>A chaque fois qu'un vaisseau ami à portée 1 de votre vaisseau subit des dommages, vous pouvez transférer autant de dommages que vous voulez sur vos propres écrans.</p>			<p>26</p>	<table border="1"> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> </table>	5			↑			4			↑			3	↶	↷	↑	↷	↶	2	↶	↷	↑	↷	↶	1		↷	↑	↷	
5			↑																																	
4			↑																																	
3	↶	↷	↑	↷	↶																															
2	↶	↷	↑	↷	↶																															
1		↷	↑	↷																																
<p>Cardassian Starship Class Galor</p>					<p>24</p>	<table border="1"> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> </table>	5			↑			4		↷	↑	↷		3	↶	↷	↑	↷	↶	2	↶	↷	↑	↷	↶	1			↑		
5			↑																																	
4		↷	↑	↷																																
3	↶	↷	↑	↷	↶																															
2	↶	↷	↑	↷	↶																															
1			↑																																	
<p>Koranak <i>Cardassian Keldon Class</i></p>		<p>A la place d'une attaque normale, vous pouvez dépenser un marqueur  pour attaquer deux vaisseaux différents avec votre arme de base avec -2 dés d'attaque sur chaque.</p>			<p>26</p>	<table border="1"> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> </table>	5			↑			4		↷	↑	↷		3	↶	↷	↑	↷	↶	2	↶	↷	↑	↷	↶	1			↑		
5			↑																																	
4		↷	↑	↷																																
3	↶	↷	↑	↷	↶																															
2	↶	↷	↑	↷	↶																															
1			↑																																	
<p>Cardassian Keldon Class</p>					<p>24</p>	<table border="1"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↷	↶	2	↶	↷	↑	↷	↶	1			↑								
4			↑																																	
3	↶	↷	↑	↷	↶																															
2	↶	↷	↑	↷	↶																															
1			↑																																	
<p>5th Wing Patrol Ship <i>Jem'Hadar Attack Ship</i></p>		<p>Action : lorsque vous attaquez, ce tour-ci, gagnez +1 dé d'attaque. Lorsque vous défendez ce tour-ci, lancez 1 dé de défense de moins.</p>			<p>22</p>	<table border="1"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↷	↶	2	↶	↷	↑	↷	↶	1			↑								
4			↑																																	
3	↶	↷	↑	↷	↶																															
2	↶	↷	↑	↷	↶																															
1			↑																																	
<p>Jem'Hadar Attack Ship</p>					<p>20</p>	<table border="1"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↷	↶	2	↶	↷	↑	↷	↶	1			↑								
4			↑																																	
3	↶	↷	↑	↷	↶																															
2	↶	↷	↑	↷	↶																															
1			↑																																	

<p>4th Division Battle ship <i>Jem'Hadar Battle Ship</i></p>		<p>A chaque tour, un vaisseau allié Jem'Hadar à Portée 1-2 de ce vaisseau peut effectuer gratuitement une Action de sa barre d'Action.</p>			<p>36</p>	<table border="1"> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td>↖</td><td>↑</td><td>↗</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↖</td><td>↑</td><td>↗</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td>↖</td><td>↑</td><td>↗</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↖</td><td>↑</td><td>↗</td><td></td></tr> </table>	5			↑			4		↖	↑	↗		3	↶	↖	↑	↗	↷	2		↖	↑	↗		1		↖	↑	↗	
5			↑																																	
4		↖	↑	↗																																
3	↶	↖	↑	↗	↷																															
2		↖	↑	↗																																
1		↖	↑	↗																																
<p>Jem'Hadar Battle Ship</p>					<p>34</p>																															
















Les Borg




















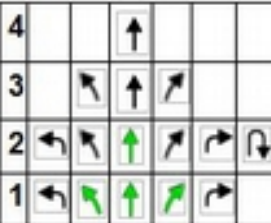








<p>Sphère Borg 4270</p>		<p>A chaque fois que vous attaquez avec votre arme de base, vous pouvez séparer votre attaque entre deux vaisseaux différents. Vous divisez alors vos dés d'attaque comme vous voulez, mais vous devez lancer 1 dé d'attaque au minimum contre chaque vaisseau.</p>			<p>40</p>	<table border="1"> <tr><td>4</td><td>↶</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td>↶</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> </table>	4	↶	↑	↷		3	↶	↑	↷		2	↶	↑	↷		1	↶	↑	↷		1		↓			2		↓			3		↓		
4	↶	↑	↷																																						
3	↶	↑	↷																																						
2	↶	↑	↷																																						
1	↶	↑	↷																																						
1		↓																																							
2		↓																																							
3		↓																																							
<p>Cube Borg</p>		<p>L'amélioration "Borg Ablative Hull Armor" coûte -3 SP pour équiper ce navire.</p>			<p>46</p>	<table border="1"> <tr><td>4</td><td>↶</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td>↶</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> </table>	4	↶	↑	↷		3	↶	↑	↷		2	↶	↑	↷		1	↶	↑	↷		1		↓			2		↓			3		↓		
4	↶	↑	↷																																						
3	↶	↑	↷																																						
2	↶	↑	↷																																						
1	↶	↑	↷																																						
1		↓																																							
2		↓																																							
3		↓																																							














































<p>Soong <i>Borg Type 03</i></p>	 6  1  7  5	<p>Après une manœuvre 5↑, s'il n'y a pas d'ennemi dans votre arc de tir arrière, vous pouvez obtenir  comme action gratuite.</p>	  	    	38	<table border="1" data-bbox="1753 220 2027 496"> <tr><td>6</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td>↖</td><td>↑</td><td>↗</td><td>↻</td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↖</td><td>↑</td><td>↗</td><td>↷</td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td>↖</td><td>↑</td><td>↗</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> </table>	6			↑			5			↑			4		↖	↑	↗	↻	3	↶	↖	↑	↗	↷	2		↖	↑	↗		1			↑								
6			↑																																													
5			↑																																													
4		↖	↑	↗	↻																																											
3	↶	↖	↑	↗	↷																																											
2		↖	↑	↗																																												
1			↑																																													
<p>Scout 608 <i>Borg Scout Cube</i></p>	 3  3  2  4	<p>Après votre mouvement, vous pouvez défausser une de vos améliorations pour effectuer une manœuvre verte ou blanche supplémentaire. Vous ne pouvez pas jouer une amélioration  d'un coût supérieur à 5 sur ce vaisseau.</p>	   	   	24	<table border="1" data-bbox="1753 515 2027 871"> <tr><td>4</td><td></td><td>↶</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td>↶</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td>↶</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↶</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> </table>	4		↶	↑	↷		3		↶	↑	↷		2		↶	↑	↷		1		↶	↑	↷		1			↓			2			↓			3			↓		
4		↶	↑	↷																																												
3		↶	↑	↷																																												
2		↶	↑	↷																																												
1		↶	↑	↷																																												
1			↓																																													
2			↓																																													
3			↓																																													



Les Autres...

<p>Bioship Alpha</p>	 6  2  5  6	<p>Quand vous attaquez avec votre de base, si vous infligez au moins 3 dégâts, placez un marqueur "Auxiliary Power" à côté du vaisseau ciblé.</p>	   	    	38	<table border="1" data-bbox="1753 1117 2027 1350"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td>↖</td><td>↑</td><td>↗</td><td>↻</td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td>↖</td><td>↑</td><td>↗</td><td>↷</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↖</td><td>↑</td><td>↗</td><td></td></tr> </table>	4			↑			3		↖	↑	↗	↻	2		↖	↑	↗	↷	1		↖	↑	↗	
4			↑																											
3		↖	↑	↗	↻																									
2		↖	↑	↗	↷																									
1		↖	↑	↗																										

<p>*Krayton <i>D'kora Class</i></p>		<p>Action : Désactivez 1 de vos boucliers actifs pour gagner +1 dé d'attaque ce tour. Vous pouvez également relancer tous vos résultats blanc.</p>			22	
<p>Ferengi Marauder <i>D'kora Class</i></p>					20	
<p>Interceptor 5 <i>Bajoran Interceptor</i></p>		<p>Vous ne perdez pas vos "Perform Actions" quand vous croisez une planète, un obstacle ou une base. Vous pouvez relancez vos dés de défense contre les champs de mine.</p>			16	
<p>Bajoran Interceptor</p>					16	
<p>*Bajoran Scout Ship</p>					16	
<p>Nistrim Raider <i>Kazon Raider</i></p>		<p>Lorsque vous attaquez avec votre arme de base un vaisseau avec un marqueur Scan, vous gagnez +2 dés d'attaque.</p>			20	
<p>Kazon Raider</p>					18	

D'kyr <i>Vulcan Ship</i>	 3  1  5  4	A chaque fois que vous attaquez un vaisseau ennemi à Portée 3, gagnez +1 dé d'attaque.	   	   	26	<table border="1" data-bbox="1765 165 2011 411"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↷	↶	2	↶	↷	↑	↷	↶	1		↷	↑	↷		1			↓		
4			↑																																	
3	↶	↷	↑	↷	↶																															
2	↶	↷	↑	↷	↶																															
1		↷	↑	↷																																
1			↓																																	
D'kyr Class	 3  1  5  3		   	  	24	<table border="1" data-bbox="1765 295 2011 411"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↷	↶	2	↶	↷	↑	↷	↶	1		↷	↑	↷		1			↓		
4			↑																																	
3	↶	↷	↑	↷	↶																															
2	↶	↷	↑	↷	↶																															
1		↷	↑	↷																																
1			↓																																	
Ni'var <i>Vulcan Ship</i>	 2  1  4  3	A chaque fois que vous attaquez un vaisseau ennemi à Portée 3 avec votre arme de base, s'il y a un marqueur  à côté de votre vaisseau, vous gagnez +1 dé pour cette attaque.	   	  	20	<table border="1" data-bbox="1765 445 2011 730"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↷	↶	2	↶	↷	↑	↷	↶	1		↷	↑	↷		1			↓		
4			↑																																	
3	↶	↷	↑	↷	↶																															
2	↶	↷	↑	↷	↶																															
1		↷	↑	↷																																
1			↓																																	
Suurok Class	 2  1  4  2		   	 	18	<table border="1" data-bbox="1765 673 2011 730"> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>2</td><td>↶</td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td>↶</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td>↷</td><td>↑</td><td>↷</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td>↓</td><td></td><td></td></tr> </table>	4			↑			3	↶	↷	↑	↷	↶	2	↶	↷	↑	↷	↶	1		↷	↑	↷		1			↓		
4			↑																																	
3	↶	↷	↑	↷	↶																															
2	↶	↷	↑	↷	↶																															
1		↷	↑	↷																																
1			↓																																	

LA CONVERSION



CONVERTISSEZ VOUS A LA CONVERSION !

La conversion est une grande constante du modélisme figurinistique d'une part parce que la production de modèles en plastique est abondante, rendant ainsi plus facile leur transformation et d'autre part parce que le figuriniste est un être éternellement insatisfait en proie à des crises d'ego qui le submergent et lui font désirer plus que tout la figurine ou le véhicule personnalisé au possible.

Si vous n'avez pas encore franchi le pas de la conversion, cet article pourrait vous y aider ou, tout du moins, vous donner les conseils de base pour débiter.

Il existe plusieurs niveaux de conversion, du plus simple au plus compliqué. Au niveau le plus simple, une figurine ou un véhicule se voit enrichi de pièces et d'accessoires provenant d'autres kits. C'est ce qu'on appelle le KIT-BASHING. Ces travaux paraissent être les plus simples mais peuvent receler des surprises lorsqu'il s'agit d'adapter des kits de fabricants différents. Un peu plus compliquée est la CONVERSION proprement dite qui consiste à altérer entièrement l'aspect et la pose d'un modèle ou à le réparer, ce qui arrive souvent lorsque comme moi, on achète beaucoup de figurines d'occasion. Enfin, il y a le SCRATCH-BUILDING qui consiste à construire un modèle, souvent un véhicule à partir de rien d'autre que des matériaux de base ou du rabiot. Bien entendu, la sculpture intégrale d'une figurine originale n'entre pas dans la catégorie de la conversion même si certains sculpteurs utilisent ces techniques pour gagner du temps. Réaliser des conversions ne demande a priori aucun talent de sculpteur mais requiert une certaine dose d'ingéniosité et de curiosité. Il faut également dire que la frontière est très floue entre ces différentes catégories et que, par exemple, ce qui à l'origine ne devait être qu'un simple KIT-BASHING se transforme en projet de SCRATCH-BUILDING de longue haleine. L'important dans ce cas comme dans n'importe quel autre projet de modélisme est d'avoir un plan en tête, ou mieux, sur le papier, de s'y tenir quitte à l'ajuster en cours de route et, surtout, de ne pas se décourager !

L'outillage

Nous partons du principe que les conversions sur lesquelles vous travaillerez emploieront des modè-

les en plastique et, beaucoup plus rarement en résine ou en métal. L'outillage nécessaire est des plus rudimentaires et pour l'essentiel vous devriez déjà en disposer ne serait-ce que pour la préparation de vos figurines.



L'outillage incontournable se compose d'un couteau de modélisme à lame triangulaire, d'un porte-lames muni d'une lame de scie droite, d'un réglet gradué, de pinces coupantes et d'une perceuse à main. Le couteau sert à trancher les membres de manière précise (oui la conversion, c'est souvent du travail de boucher) et à tracer des lignes sur de la carte plastique, au moins à l'aide du réglet. Quand le couteau est insuffisant (membres épais, plastique dur), on utilise la scie à manche. Néanmoins, son utilisation doit être mûrement réfléchie car il y a perte de matière lors de l'opération. Personnellement, j'utilise la scie lorsque je dois désassembler un modèle entièrement collé, souvent un véhicule ou une figurine en plusieurs parties. Dans ce contexte, la scie passe à travers les lignes de joint et la perte de matière est limitée.



On ajoute à cela quelques éléments apparemment superflus qui s'avèrent bien pratique à la longue : une mini-perceuse électrique et son jeu de fraises de différentes formes, un jeu de limes et des pinceaux à pointe gomme. Les limes sont très pratiques pour travailler le métal et la résine qui sont des matières qui supportent assez mal les efforts dus au couteau, le métal car il se déforme et la résine parce qu'elle est cassante. L'utilisation patiente de la lime permet d'éviter certains accidents. Les fraises mécaniques et les forets sont très utiles pour réaliser des épaulements et des perçages nécessaires à la conception d'assemblages robustes ou pour aimanter certaines parties des figurines, voire pour débarrasser une surface de traces de collage ou de débris d'arrachement avant un ponçage en règle. N'ayez pas peur de régler la vitesse de rotation de la machine à une valeur assez basse car le frottement peut faire fondre la matière localement et coincer votre outil. L'inconvénient est que la quantité de matière que vous pouvez usiner en une passage est plus réduite et il vous faudra en faire plusieurs ce qui peut entraîner une baisse de la précision. Tout cela est une affaire de jugé et vient avec un peu d'expérience.

Les ingrédients

Outre quelques figurines à convertir et un plan de bataille pour chaque projet, il vous faudra quelques consommables pour mener à bien vos expériences de conversion. En premier lieu, de la carte plastique (PSC ou PolyStyrène Choc) si vous voulez faire de la carrosserie (entendre CONVERSION ou SCRATCH-BUILDING de véhicule), du mastic bi-composant pour boucher des trous, faire du modelage et de la sculpture, du mastic liquide pour aplanir des surfaces, corriger des défauts de joint et du papier à poncer à grain très fin (600) pour polir tout ça !



Comme au BLOGURIZINE nous sommes très jaloux de notre indépendance financière, je ne citerai aucune marque mais la photo est très parlante. Le mastic bi-composant est celui qui n'est pas vert lorsqu'on le mélange, il colle aux doigts secs aussi prévoyez toujours une coupelle d'eau pour vous humecter

les doigts lorsque vous le travaillez. Le flacon de pâte verte provient d'une célèbre officine de racketteurs anglais et constitue une réelle innovation dont on aurait tort de se priver. Cette marque, soit dit en passant, propose également de l'outillage, de très mauvaise qualité et vendu fort cher. Vous serez bien inspiré de vous rendre plutôt dans une enseigne de bricolage et d'y faire vos emplettes car on y trouve tout ce que j'ai cité plus haut et bien meilleur marché.

Les bonnes pratiques

Le carburant de la CONVERSION, c'est le rabiote, tous ces petits bouts de figurines, de pièces de véhicules qui ne servent pas et qui doivent rejoindre la boîte à rabiote, merveilleuse mine de trésors qui sera utilisée comme source de matériaux pour vos futures conversions. Investissez dans une boîte à compartiments pour les petites pièces. Pour les plus grandes, une boîte à chaussures et quelques sachets zippables feront l'affaire.

Plus encore que le rabiote, les grappes de figurines pourront être recyclées en poutrelles, renforts ou longerons. Ça marche aussi bien et c'est bien moins cher que du profilé PSC. En parlant de ça, investissez également dans une pochette de cartes PSC de différentes épaisseurs plutôt que d'en acheter plusieurs.



En un mot comme en cent, ne jetez rien qui puisse être valorisé. La CONVERSION c'est aussi l'école du recyclage et du coup d'œil. Bâton de sucette, morceaux de fil électrique, bouchons en plastique, tous pourront trouver une utilisation dans votre dernière création de bricoleur loufoque. Là encore, séparez vos trouvailles du reste de vos rabiotes pour vous y retrouver.

Quelques exemples

Pour ce KIT-BASHING de personnage individuel, j'ai voulu une version personnelle d'un Archiviste, personnage d'un jeu quarante-fois millénaire.

La figurine n'étant pas proposée par l'éditeur de ce jeu à l'époque (cet oubli a depuis été réparé mais le résultat coûte un rein), j'ai décidé de m'en faire un.



J'ai commencé par partir de la base d'un sergent de cette faction de marsouins de l'Espaaaâce, figurine mono-bloc que j'attaquai à la scie pour en séparer son bras gauche et son poignet droit. J'ai travaillé ensuite chacun de ces trois sous-ensembles de manière indépendante en assemblant le tout à intervalles réguliers pour juger de la cohérence de l'ensemble. Pour ce faire, j'ai commencé par équiper les membres et le torse de ces petits aimants permanents fort prisés par notre communauté.

J'ai ensuite "accessoirisé" notre ami en lui ajoutant un grimoire, réalisé à partir de carte plastique, de pâte à sculpter et de quelques morceaux de rabiot. Que je dis que la frontière est floue entre les différents types de CONVERSION, en voilà un exemple puisque la réalisation du grimoire m'a pris autant de temps que le reste des travaux !



J'ai modifié le bras gauche qui tenait une épée tronçonneuse pour y placer une hallebarde, elle aussi réalisée en SCRATCH-BUILDING à partir d'un bâton de sucette, de quelques morceaux de grappe, de rabiot pour la lame et de pâte à sculpter pour

fondre le tout. Enfin, la coiffe psychique qui donne à notre ami son statut a été faite à partir d'une antenne radar d'un véhicule de la marque et provient de la boîte à rabiot. Quelques ajouts de pâte à sculpter et quelques coups de limes pour l'adapter et notre ami était prêt à recevoir sa sous-couche.



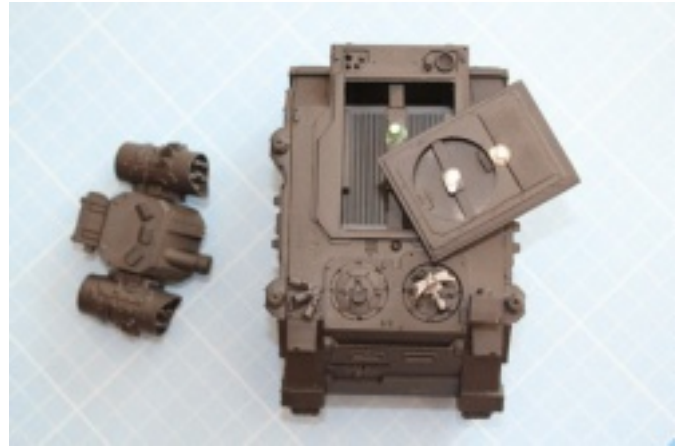
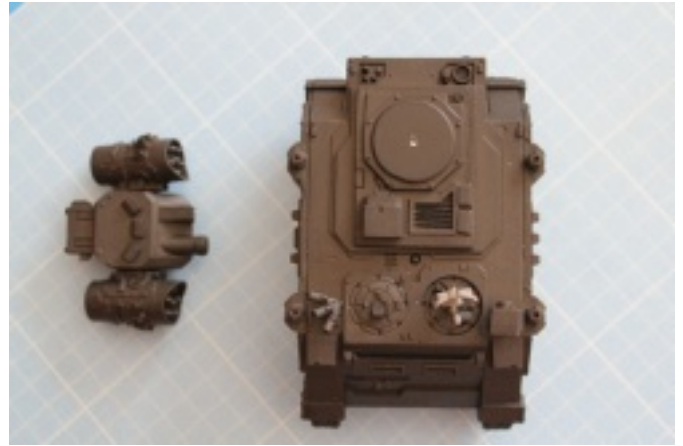


Dans cette CONVERSION d'une plate-forme d'artillerie, la problématique était différente mais j'étais encore mu par la question du coût. Plutôt que d'acheter dix kits de véhicules partageant le même châssis, pourquoi ne pas n'avoir que quatre ou cinq véhicules capables d'être transformés ? J'ai mis en œuvre cette idée en achetant un KIT DE CONVERSION auprès d'un fabricant tiers et je l'ai adapté à un châssis acheté d'occasion.

Première difficulté, le support de la tourelle ne s'adaptait pas aux dimensions de l'emplacement sur la caisse de l'engin. Il m'a fallu construire un épaulement faisant tout le tour du puits de carlingue pour y loger le support. Ensuite, le diamètre de la tourelle et celui du support ne correspondaient pas non plus, pourtant les deux éléments provenaient du même fabricant. Qu'à cela ne tienne, j'ai surélevé cette partie du support et l'ai aimanté.



Un longeron comportant deux aimants a été placé dans la longueur de la baie permettant à l'ensemble tourelle plus support de s'y fixer tout en restant amovible. Le même véhicule peut ainsi servir de plateforme de lance-missile, de transport de troupe ou de véhicule de soutien d'infanterie.



Ce dernier exemple est un projet plus compliqué que les modifications cosmétiques et les réparations que nous venons de passer en revue puisqu'il s'agit d'un SCRATCH-BUILDING de véhicule.



Les petits véhicules de reconnaissance de la faction que je joue me semblaient laids au possible et j'ai toujours eu un faible pour l'esthétique technologique du jeu H.A.L.O. J'ai acheté à vil prix quelques modèles du célèbre Warthog du jeu, un petit véhicule à roues dont la caisse possède des lignes intéressantes et qui, surtout, est aux bonnes dimensions pour contenir le poste de pilotage et le double réacteur du modèle original.



progresses en continuant après un échec.

J'ai souvent eu tendance à croire que la CONVERSION est le refuge de ceux qui n'ont pas assez une âme d'artiste pour devenir des peintres de talent. Et puis j'ai découvert des travaux de conversion proprement déments issus du cerveau et des mains de bricoleurs de génie comme Axel de Mohrenschildt.

Ces pièces et les récompenses que leur créateurs ont remportées apportent la preuve que la CONVERSION et le bricolage peuvent être amenés au niveau d'un art.

Alors, pourquoi ne pas vous y mettre, vous aussi ?

J'ai aussi fait l'acquisition de quelques landspeeders d'occasion. J'ai commencé par démonter et désassembler les uns et les autres avant d'en mélanger les éléments et de réassembler ma propre vision du land-speeder marsouin. J'ai fait cela à grand renfort de morceaux de grappe pour la structure interne, de carte plastique pour opérer la jonction entre les pièces du moteur et le fuselage et de pâte à sculpter pour fonder le tout.



Pour finir

La CONVERSION a ceci de vraiment passionnant que les pièces nées de vos mains adroites ne ressembleront à aucune autre. Car hormis quelques plans disponibles ici et là pour fabriquer certains véhicules emblématiques en carte PSC, l'essentiel de votre travail se fait au jugé.

Ne désespérez pas si vos premières pièces présentent des défauts, dans la CONVERSION comme dans d'autres domaines, on apprend de ses erreurs et on

REPORTAGE

PAR ARSENIUS

LES TOURNOIS ET EVENEMENTS ORGANISES PAR WIZKIDS

Car c'est toujours bon de savoir une communauté soutenue !

WIZKIDS nous a sorti, il y a quelques temps, STAR TREK ATTACK WING. Et étant grand fan des séries - films - comics - jeux vidéo et tout le reste, j'ai craqué comme... Euh... Comme Rafpark devant une campagne KICKSTARTER.

J'ai déjà parlé de ce jeu dans un numéro précédent (BLOGURIZINE #19) et je vous y renvoie. Mais aujourd'hui, je vais vous parler des tournois et événements organisés par WIZKIDS.

Un tournoi, qu'est-ce que c'est ?

C'est d'abord une opportunité de jouer à son jeu favori avec des gens que l'on rencontre pour la première fois et sans doute pas pour la dernière. C'est aussi un moyen de voir son niveau afin de mieux jouer et aussi un moyen, pour le promoteur, de booster ses ventes.

WIZKIDS a eu la bonne idée dès les premiers mois du jeu de proposer une campagne sur le thème de la guerre du DOMINION à l'époque de la série DEEP SPACE 9, en septembre 2013. La campagne a été un succès et l'on a pu voir des flottes vraiment intéressantes et aussi bourrines. Il y eu aussi, chaque mois, un scénario spécial avec des lots vraiment cool comme de nouveaux vaisseaux, des socles de couleurs, de quoi améliorer d'autres vaisseaux, etc.



Et surtout (Je ne résiste pas à l'envie de vous la montrer), un superbe lot : la STATION DEEP SPACE 9 elle-même.

Elle est juste énorme ! De plus, la possibilité de la jouer en dehors de la campagne avec différentes factions ne la rend pas totalement inutile.

Bref ! WIZKIDS a su mener sa barque efficacement.

Mais ce n'est pas tout. Ils ont remis ça cette année avec "THE COLLECTIVE" : une campagne en trois scénarios qui, bien qu'intéressant, n'atteignent pas l'ampleur de la précédente. Et ensuite, ils ont continué sur les BORGs avec "RESISTANCE IS FUTILE".

Je vous laisse [VOIR ÇA ICI](#).

En plus de ces campagnes, WIZKIDS nous a offert des sets spécifiques tirés de certains épisodes de la franchise tel que "ARENA", l'épisode où Kirk se bat à mains nues (Enfin presque) contre un Gorn; Ainsi que "THE THOLIAN WEB", l'épisode où l'ENTERPRISE est pris au piège par des vaisseaux THOLIANS.

Bien évidemment, ces sets ne sont que difficilement trouvables sur le net et uniquement à un prix exorbitant. Heureusement pour moi, j'ai un ami qui a pu me procurer facilement certains mois de la guerre du DOMINION ainsi que THE COLLECTIVE. Donc, j'en ai profité ! Merci à lui.

Ceci dit, en dehors des campagnes et des scénarios vendus avec chaque vaisseau, ce jeu pourrait se résumer à du poutrage dans la face. Heureusement, la franchise nous offre moult moyens de créer nos propres scénarios. J'ai même mis en place un moyen, à l'aide de cartes, pour donner des objectifs différents à chaque joueur afin de donner du relief aux parties amicales. Je vous en parlerai prochainement. (ndlr : à voir et à jouer dans ce numéro du BLOGURIZINE)

Bref ! Tout ça pour dire que ça fait du bien de voir un jeu soutenu par une communauté et par la boîte qui le produit. J'ai hâte de voir le prochain tournoi.

Merci WIZKIDS !

RENCONTRE

PAR BUDALA

STUDIO TOMAHAWK

Bonjour ! Pouvez-vous présenter l'équipe du STUDIO TOMAHAWK et le parcours de chacun ?

L'équipe du Studio est composé de trois passionnés d'Histoire, de jeux et de figurines.

- Alex Buchel, se lance à son compte en 2008 dans la VPC de figurines et règles de jeu. En parallèle, il fonde le studio, le concevant comme un espace de création et de développement de règles de jeux avec figurines.

- Fred Machu, graphiste, peintre de figurine et joueur acharné, est le complice initial de jeu d'Alex et dans le lancement du Studio.

- Alex Verger, c'est un passionné de jeux de stratégie et de figurines. Animateur d'évènements, de conventions et de communautés de joueurs, cette passion fait croiser le chemin d'Alex et de Fred.

Comment vous est venu l'idée de créer le STUDIO TOMAHAWK et pourquoi ce nom en particulier ?

Il est difficile de savoir précisément comment cette idée est venue. En fait, le STUDIO TOMAHAWK est né de l'amitié qui existe entre Alex et Fred. Il est né d'une passion entre deux joueurs de figurines et de leur intérêt commun pour les petites guerres du Canada.

Ayant créé un système de jeu d'escarmouches pour jouer entre amis sur cette période, compte tenu du travail effectué, l'idée a cheminé de la publier pour la partager avec le plus grand nombre. LE STUDIO c'est aussi la possibilité d'avoir enfin des règles en français dans un paysage ludique très largement dominé par les publications anglo-saxonnes !

Ce désir, pour devenir réalité, nécessitait l'existence d'un espace, studio de création, de développement et d'édition. C'est dans ce cadre que la règle "MOUSQUETS & TOMAHAWKS" a pu exister et se diffuser.

Naturellement, en référence à cette règle fondatrice pour le studio, le nom de STUDIO TOMAHAWK s'est naturellement imposé.

À plusieurs, comme dans une collocation, pour éviter de se marcher dessus on distribue les rôles. Quels sont les domaines de chacun ?

Avant même de se répartir les rôles, c'est l'esprit du STUDIO qu'il convient d'appréhender. Chacun doit savoir que le STUDIO est animé par trois passionnés sur leur temps libre en plus de leurs activités professionnelles propres. Cela procure une sérénité de travail car personne ne dépend de manière vitale des activités de production du STUDIO. Cela constitue un avantage qui favorise la créativité et évacue tout stress lié à des contraintes de productivité ou de performance.

Pour autant, le travail s'effectue de manière professionnelle pour garantir l'image du STUDIO et la qualité de ses produits et surtout respecter les joueurs.

C'est ainsi que le périmètre de chacun est fixé sans pour autant que cela soit une répartition absolue et exclusive.

Alex Buchel - Le créa-auteur : C'est chez lui que naît l'idée précise du mécanisme de jeu qui en constitue le fondement. Sa capacité à modéliser un mécanisme de jeu, le développer et le rendre jouable, fait de lui le concepteur du STUDIO.

Fred Machu - L'enlumineur : C'est l'artiste graphiste qui illustre les productions du STUDIO. Il met son savoir faire au profit des publications pour leur donner une âme.

Alex Verger - L'animateur : C'est le coordinateur de l'équipe lors de la pré-production et assure la communication post-production ainsi que l'animation de la communauté de joueurs à travers le Forum du STUDIO et des actions événementielles.

Après son lancement, SAGA a très rapidement trouvé son public outre-Manche. Un paradoxe pour un jeu français. Cette situation a-t-elle évoluée depuis ?

Le paradoxe est plutôt qu'aucune production française dans le domaine du wargame historique n'avait auparavant traversé la Manche ou l'Atlantique !

Je pense que les Français ont une approche assez différente de la conception et la rédaction d'une règle de jeu, de la même manière que les Américains diffèrent des Anglais en ce sens. Et nos jeux peuvent aussi séduire pour cette raison. Aujourd'hui, beaucoup de joueurs sont intéressés par les productions du STUDIO parce qu'ils savent qu'ils vont y retrouver cette touche française, qui fait que nos jeux ont une approche particulière.

Pas évident de pouvoir se démarquer dans le monde du jeu et de la figurine. L'atout de SAGA est la gestion des troupes via le plateau de jeu. Comment vous est venue cette idée ?

Sans surprise, c'est une idée originale d'Alex Buchel. Il a imaginé un système de troupes aux caractéristiques uniques quelle que soit leur identité. Le système d'activation à base de dés et d'achat de capacités via un plateau de combat, pour typer le jeu de chaque faction, s'est donc imposé naturellement. En outre, ce qui était innovant, c'est la simplicité des règles sans tomber dans l'écueil du simplisme du jeu. Le format - 25 à 40 figurines - a été aussi un facteur de succès, rendant l'accès au jeu facilité.

C'est bien ce tout qui à notre sens a renouvelé le jeu de figurines le rendant plus accessible et offrant des durées de partie raisonnables (1h30 de jeu environ).

Pour jouer à SAGA, c'est mieux d'avoir des figurines. De quelle manière s'est mis en place le partenariat avec Gripping Beast pour les figurines SAGA ?

Alex connaissait nos amis de GRIPPING BEAST depuis bien des années. Pendant le développement de SAGA, durant un voyage en Angleterre, il avait un manuscrit du jeu sous son bras. Il leur a montré, les a fait jouer, et le jeu les a emballés. Très naturellement, ils se sont proposés pour publier la version anglaise des règles et utiliser leur gamme pour en faire la gamme "officielle" de SAGA. Comme ils disposaient de la gamme de figurines 28mm la plus étendue pour l'ÂGE DES VIKINGS, cela semblait finalement assez logique d'aller dans ce sens avec eux, et ils ont toujours été nos plus grands supporters.

Avec "SAGA", "JUGULA", "MOUSQUET & TOMAHAWK" et, en cours de développement, un jeu en 10mm sur la première guerre mondiale, il n'est pas facile de satisfaire tous les joueurs. Vous avez un rythme de sorties particulier pour SAGA et ses petits frères ?

Non aucun rythme particulier de sortie.

Nous avons conscience de l'impatience des joueurs. Au STUDIO nous sommes des joueurs avant tout nous aussi. Pour autant, aucune nécessité vitale nous impose de produire au détriment de la qualité. Par conséquent, nous planifions, certes en interne, les travaux à mener mais nous ne communiquons pas (plus) les dates de sortie en amont avant d'avoir des certitudes, afin d'éviter les déceptions en cas d'imprévus. Et dans l'édition et la production de règles, il y a une mésaventure à chaque publication.

Toutefois, lorsque les mécanismes sont stabilisés et les règles sont rédigées, le travail graphique et de pré-production se lance et dans ce cas nous communiquons sur les échéances.

Mais pour être tout à fait honnête, nous sommes notre premier public. C'est nous que nous cherchons à satisfaire avant tout, et le rythme de production du STUDIO sera toujours dicté par nos envies, et pas nécessairement par les attentes des joueurs.

Après les "AGES SOMBRES", la dernière sortie "LE CROISSANT ET LA CROIX" (qui n'est pas une extension, mais un stand-alone) déplace le conflit de manière géographique et historique. Un premier pas avant une période médiévale ?

C'est une idée... Mais aucune certitude. Préservons le suspense et la sérénité du STUDIO..

- [STUDIO TOMAHAWK](#)
- [GRIPPING BEAST](#)

S.T.A.W.



AIDE DE JEU

PAR ARSENIUS

OBJECTIFS POUR STAR TREK ATTACK WING

Comme je vous le disais lors de l'article précédent, j'ai créé un moyen de rajouter des objectifs lors de parties amicales pour STAR TREK ATTACK WING. Voici le résultat. Gardez à l'esprit que ce ne sont pas des versions définitives, mais juste des bêta !



Comme vous pouvez le voir, j'ai aussi mis des XP (Des Points d'Expériences) qui rapportent soit des points de victoire, lors des parties amicales, soit des points d'XP si on fait une campagne évolutive (Donc, le vaisseau gagne en puissance au fur et à mesure du temps qui passe. Mais ça, c'est un autre mode de jeu sur lequel je travaille encore).

Bien évidemment, il faudra adapter le terrain aux exigences du scénario (Donc, inclure une planète si besoin ou un champ d'astéroïdes).

Certains objectifs se ressemblent mais je voulais faire appel, par moment, aux épisodes de la franchise afin de rappeler que STAR TREK, ce n'est pas QUE de la baston. Je pensais aussi faire des objectifs spéciaux pour chaque faction et peut-être aussi des objectifs secrets, mais ça complique le truc sans vraiment rien apporter.

Comment les utiliser ?

En fait, une fois que la flotte a été créée, chaque joueur va tirer une carte au hasard et la dévoiler. Ensuite, il faudra ajuster le terrain en ajoutant les éléments indispensables à la réussite du scénario de chacun. Bien évidemment, l'objectif de l'adversaire devra être placé sur le côté opposé à sa zone de déploiement (Si il faut escorter l'ambassadeur, il faudra placer la planète-cible dans la zone de déploiement adverse).

Après cela, libre aux joueurs de compliquer la tâche en ajoutant d'autres décors, sans pour autant surcharger la table !

AIDE DE JEU

PAR SAMUEL CARTIEAUX

TACTIC'ALKEMY SPECIAL DEBUTANT EN 3 SCENARIOS



Bienvenue dans le fantastique univers de Mornéa !

Vous venez de recevoir vos superbes figurines, vous les avez peut-être déjà peintes, vous avez feuilleté les règles et vous avez hâte de les tester. Pas de problème, c'est ce que je vous propose ici avec une suite de 3 scénarios créés pour les figurines des offres découverte et j'en profiterai pour vous familiariser avec les fiches scénarios. Lorsque vous aurez fini de lire cet article, vous pourrez vous frotter à toute sorte de scénario sans complexe (Attention ! certains demandent quand même d'avoir quelques neurones bien réveillés).

Dans chacun de ces scénarios, nous aborderons des points de règles générale et des points de règles liée au scénario.



Mais regardons ça sans plus attendre avec le premier scénario :

ATTRAPEZ-LES !

Dans ce scénario, l'objectif est de blesser suffisamment une figurine adverse pour pouvoir la capturer.

Points de règles abordés :

- Générale
- Déploiement
- Activation
- Mouvement
- Combat
- Tir

Liés au scénario :

- Zone de déploiement
- Mise en place des décors
- Calcul des points de victoire
- Situation d'égalité particulière : la table rase

Pour jouer ce scénario, votre groupe est constitué des figurines suivantes :

- Avalon : Chevalier légat Garlan de Brall, 2 Arbalétriers
- Khaliman : Cheikh Araoui Ibn Khalid, 2 Jarayas
- Aurlök : Tecum Seh', Chasse pluie avec tambour, guerrier tonnerre loup
- Triade de Jade : Capitaine Lee Ping, 1 Milicien archer, 2 Miliciens lanciers

Prenez votre table, votre boîte de découverte et le scénario que nous allons détailler, présenté ici, en cliquant sur le lien suivant : [ATTRAPEZ-LES !](#)

ALKEMY



Pour tous les scénarios, il y a bien entendu le nom du scénario, c'est bien pratique pour savoir de quoi on parle.

Ensuite il y a le texte introductif, plus ou moins long selon la prose de son auteur. Vous voyez qu'ici, je ne me suis pas embêté !

Vient alors les conditions de victoire : très utiles pour savoir à quel moment on gagne la partie.

Conditions de victoire

1) À la fin d'un tour, si un joueur possède 2PV* il remporte la victoire. Si les deux joueurs ont 2PV, qu'un joueur n'a plus de figurine en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.

Oui ! Vous avez bien lu. Si vous tuez toutes les figurines adverses, la partie est une égalité quelque soit le nombre de PV de chaque joueur. Cette règle est valable pour absolument TOUS LES SCENARIOS.

*PV signifie Point de Victoire.

La fin d'un tour arrive lorsque les 2 joueurs ont activé toutes leurs cartes de profils ou ont passé leur tour.

2) Nombre de PV Maximum à gagner : 5

Ça, c'est surtout utile en tournoi. Si vous vous rendez compte que vous avez dépassé cette valeur, il est grand temps d'arrêter la partie !

3) À la fin de chaque tour, vérifiez si ces situations sont effectives et comptez le nombre de points de victoire obtenus pour chaque joueur :

- pour chaque figurine adverse, que vous avez mis en état critique durant ce tour et qui est toujours en jeu : 1PV

- si une de ces figurines est dotée de la compétence "chef": 1PV supplémentaire

- vous avez au moins une figurine en état indemne au contact d'une figurine adverse en état critique : 1PV

Là, c'est simple, on vous explique juste comment gagner les points de victoire.

Rappel : une figurine est en état critique lorsque sa dernière case de vie non cochée est rouge. Une figurine est en état indemne lorsque sa dernière case de vie non cochée est blanche.



Attention ! Si vous mettez hors-jeu une figurine préalablement mise en état critique avant la fin du tour, alors vous ne marquez pas de point de victoire. Petite précision : parce que ce n'est pas très utile de capturer un mort.

Sérieusement, dans beaucoup de scénarios les points se comptent en fin de tour. Donc si vous remplissez les conditions à un moment dans le tour, mais que ce n'est plus le cas à la fin, vous n'obtenez pas les précieux PV.

Une fois renseigné sur la façon de vaincre son adversaire, on peut mettre en place les décors et déployer ses troupes.

Mis en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x12 pouces.

Exceptionnellement, sur ce scénario on jouera sur une demi-table Blitz en se déployant sur les côtés les plus étroits.

2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 9 pouces de la ligne médiane.

Lorsqu'on déploie une figurine, l'ensemble de son socle doit être dans la zone de déploiement.

3) Les joueurs placent 4 éléments de décor en respectant les règles suivantes :

Habituellement en format blitz, ce sont 6 décors que l'on placera sur la table.

- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.

- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table ou d'un autre décor.

Cette distance de 3 pouces minimum empêche de bloquer un passage étroit avec une seule figurine de taille 1 ou 2. Avec 3 pouces de distance, même si on place une figurine pile poil au milieu, il reste juste un pouce pour permettre à une autre figurine de passer à côté.



Déploiement

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

Pour les jets en opposition, chaque joueur indique la valeur de référence de la caractéristique concernée par le jet, qui est indiquée sur la carte de profil de la figurine choisie. Ici, il s'agit de l'esprit. Ensuite il lance 2 dés et additionne les deux valeurs, puis annonce le résultat à son adversaire.

Rappel : en cas d'égalité sur un jet en opposition, celui qui a la plus haute valeur de référence l'emporte. Les figurines liées à la même carte sont déployées simultanément.

Voilà ! Vous êtes prêts à commencer la partie qui, je vous le rappelle, commence par un jet d'initiative !

La première partie est finie ? Bien ! Alors mettez la figurine suivante de côté, elle est considérée comme prisonnière, et ne sera pas utilisée pour le deuxième scénario.

- Avalon : 1 Arbalétrier
- Khaliman : 1 Jaraya
- Aurlok : Chasse pluie avec tambour
- Triade de Jade : 1 Milicien archer

ON A BESOIN DE TOI !

Dans celui-ci, vous devrez convaincre l'alchimiste de votre faction de vous rejoindre.

Points de règles supplémentaires abordés :

Générale :

- Ramasser un composant alchimique

Liés au scénario :

- Mise en place du scénario
- Placement des composants alchimiques
- Règles spéciales

Pour jouer ce scénario, votre groupe est constitué des figurines suivantes :

- Avalon : Chevalier légat Garlan de Brall, 1 Arbalétrier, 2 recrues, Rétiaire
- Khaliman : Cheikh Araoui Ibn Khalid, 1 Jaraya, Ghulam, Méhariste
- Aurlok : Tecum Seh', guerrier tonnerre loup, guerrier tonnerre corbeau, guerrier totem auroch
- Triade de Jade : Capitaine Lee Ping, 1 Milicien archer, 4 Miliciens lanciers

Vous aurez également besoin de la figurine de l'Alchimiste lors de la mise en place du scénario, présenté ici : [ON A BESOIN DE TOI !](#)

Conditions de victoire

- 1) À la fin d'un tour, si un joueur possède 4 PV, il remporte la victoire. Si les 2 joueurs ont 4 PV, qu'un joueur n'a plus de figurines en jeu ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
- 2) Nombre de PV Maximum à gagner : 7
- 3) À la fin de chaque tour, vous marquez :

- 1PV si vous avez 1 marqueur persuasion de plus que votre adversaire sur son propre Alchimiste. 2PV si vous en avez 2 ou plus
- 2PV si vous venez de convaincre votre propre Alchimiste
- 2PV si votre Alchimiste est situé dans votre zone de déploiement.

Tiens ?! Des trucs qu'on ne connaît pas ! Les "Marqueurs Persuasion".

Dans beaucoup de scénario l'obtention des PV est en fonction des règles spéciales spécifiques aux scénarios et c'est le cas de ces marqueurs. Ces règles sont détaillées plus loin.

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces. Les joueurs placent leur Alchimiste sur la ligne médiane, espacé de 10 pouces exactement l'un de l'autre.

Rappel : les mesures se font de bord de socle à bord de socle.

2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 9 pouces de la ligne médiane.

3) Les joueurs placent 6 éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu) en respectant les règles suivantes :

- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.

- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.

Ici, les objectifs sont les deux Alchimistes.

4) Les joueurs placent ensuite 3 pions de composants chacun en respectant les règles suivantes :

- Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.

- Les joueurs placent 1 pion dans leur moitié de table et 1 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors). Le pion restant peut être placé dans sa moitié de table ou la moitié de table adverse.

- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (Si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre ou le placement des décors).



Vu que vos Alchimistes vont entrer en jeu en cours de partie, autant s'habituer tout de suite aux règles d'alchimie !

Règles spéciales

Les règles spéciales sont spécifiques à chaque scénario, elles servent presque tout le temps à marquer des PV, immédiatement ou à la fin du tour.

À la fin du déploiement, chaque figurine reçoit un "marqueur persuasion". Placez ces marqueurs sur les cartes de profil de vos figurines.

Toute figurine à moins d'un pouce d'un Alchimiste peut, à la fin de son activation, défausser son "marqueur persuasion" pour l'Alchimiste.

Une figurine sans marqueur peut en prendre un nouveau en réussissant un jet d'esprit d'une difficulté de 12. Cela lui coûte 1PA.

Convaincre son Alchimiste : Si à la fin d'un tour, vous avez 2 "marqueurs persuasion" de plus que votre adversaire sur votre Alchimiste, alors il est convaincu et rejoint votre troupe.

Il pourra jouer normalement lors du prochain tour. Prenez sa carte de référence devant vous. Cela n'est possible qu'avec l'Alchimiste de votre faction.

Une fois que vous avez compris ces règles et leurs applications pour les PV, vous êtes prêts pour commencer la partie. On commence comment déjà ?!

La deuxième partie est fini ? Bien !



Maintenant que vous avez un Alchimiste à votre côté, il ne reste plus qu'à libérer votre compagnon fait prisonnier lors de la première partie pour que votre groupe soit au complet.

LIBÉRON-S-LE !

Dans ce scénario, vous devrez libérez votre prisonnier et le ramener en sécurité.



Points de règles supplémentaires abordés :

Générale :

- L'Alchimie

Liés au scénario :

- Utilisation de PA pour le scénario

Pour jouer ce scénario, votre groupe est constitué des figurines suivantes :

- Avalon : chevalier légat Garlan de Brall, 1 arbalétrier, 2 recrues, rétiaire, prêtre
- Khaliman : cheikh Araoui Ibn Khalid, 1 jaraya, ghulam, méhariste, oracle

- Aurlok : Tecum Seh', guerrier tonnerre loup, guerrier tonnerre corbeau, guerrier totem auroch, chaman médecine

- Triade de Jade : capitaine Lee Ping, 1 milicien archer, 4 miliciens lanciers, alchimiste du long soupir

Le scénario est présenté ici : [LIBÉRON-S-LE !](#)

La seule nouvelle chose ici est l'utilisation de PA pour réaliser les objectifs du scénario.

Règles spéciales

À la fin du déploiement, chaque joueur place le prisonnier adverse au contact de son héros. Le prisonnier est immobile et ne peut pas être ciblé tant qu'il n'est pas libéré.

Libérer le prisonnier : une figurine amie au contact du prisonnier peut, pour 2PA, le libérer. Il peut dès à présent utiliser ses PA en réaction mais ne peut pas être activé ce tour ci. Placez sa carte de référence devant vous. Il peut jouer normalement dès le tour suivant.

Voilà, vous pouvez faire plein de choses de vos PA, y compris couper les liens de votre pauvre compagnon. Beaucoup de scénarios nécessitent des PA pour remplir les conditions du scénario et vous serez amené à faire des choix judicieux entre jouer le jeu et jouer le scénario.

Troisième partie finie ?! Votre groupe est au complet et vous maîtrisez les règles, vous pouvez vous lancer à la conquête des bornes jins !

Vous êtes aussi prêt pour les chroniques et même pour le prochain tournoi pas loin de chez vous.

J'espère que vous avez apprécié cette présentation. Je vous souhaite tous les bons moments qu'Alkemy et sa communauté peuvent apporter.



AIDE DE JEU

PAR HAMSTERSAMOURAI ET GHOST

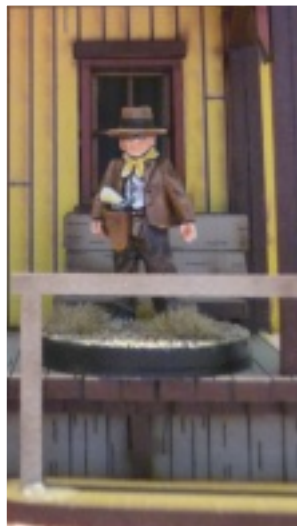
DEAD MAN'S HAND, UNE PETITE VILLE.. TRANQUILLE



La justice y est implacable et même les vieillards et les enfants sont armés. Gare à ceux qui veulent troubler l'ordre !

Pourtant, de bruyants Desperados descendent en ville, décidés à s'amuser en profitant du saloon, des tables de jeu et du bordel !

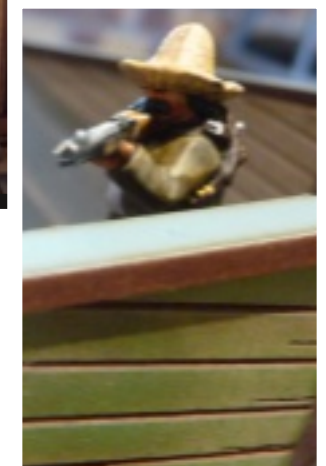
Hélas, une partie de poker se termine mal, des accusations sont lancées, des insultes échangées et bientôt, deux hommes se dirigent dans la rue pour en finir : ce duel va probablement rameuter leurs acolytes et se transformer en une véritable bataille rangée !



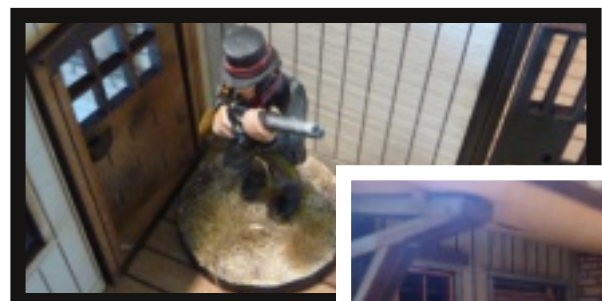
Les DESPERADOS affrontent les HOMMES DE LOI au cours de la scène (Un scénario dans DMH) "LE SANG VA COULER". Elle se termine dès qu'un des camps a perdu deux de ses hommes. Ça risque d'être rapide !

Lors du déploiement, chaque gang répartit ses membres en 4 groupes de 1 ou 2 figurines dans des bâtiments séparés et termine par son champion, désigné pour le duel, qu'il place au centre de la rue principale.

Du côté des Desperados, El Mariachi et Joe l'indien se cachent dans une petite maison orange tandis que Sanchez s'installe sur le toit du saloon.



Le Croque-mort surveille la rue depuis le bureau du shérif alors qu'à l'autre bout de la ville, sur le perron de l'annexe du shérif, le Cavalier Blanc toise les passants qui s'empressent de rentrer chez eux.

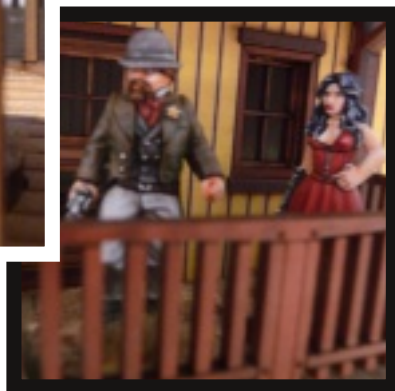




Chez les HOMMES DE LOI, Virgil Cole et son partenaire Everett Hitch prennent place dans le bureau du télégraphe alors que Charles Morgan, en manteau bleu, se positionne idéalement sur le toit le plus élevé.



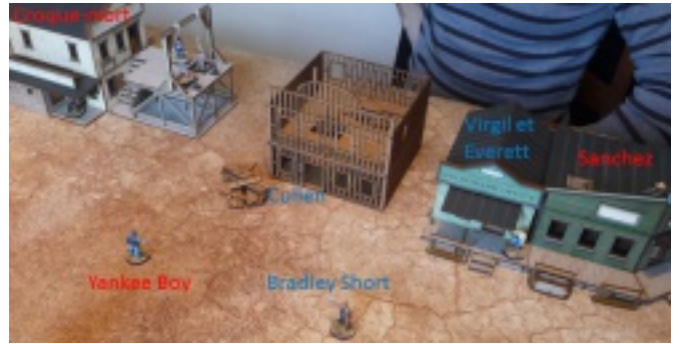
Cullen Bohannon est surpris alors qu'il bricolait dans sa maison en construction tandis que le Dandy est interrompu en pleine action, à l'étage du bordel, en charmante compagnie !



Enfin, les deux duellistes, Yankee Boy pour les DESPERADOS et Bradley Short pour les HOMMES DE LOI, s'avancent au centre de la grand'rue, prêts à dégainer !

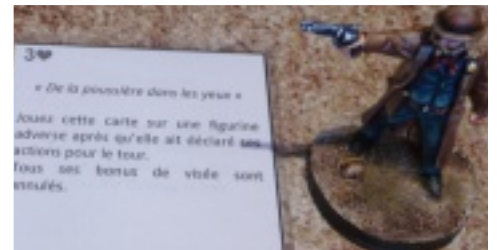
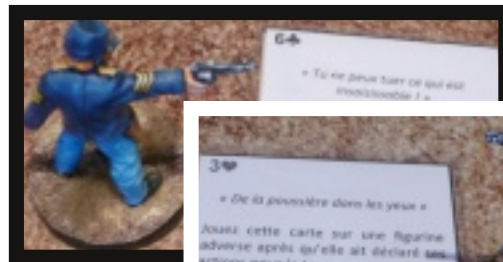
Tous les acteurs sont en place. Silence ! Moteur et...

Action !

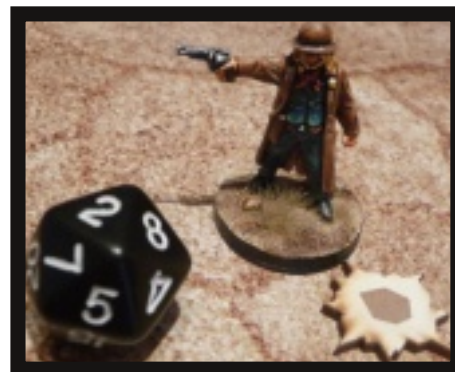


Tour 1

Dans cette scène, seuls les duellistes reçoivent une carte d'initiative au premier tour. Ils s'activent ensuite en échangeant qu'un seul tir.



Pour l'ordre d'activation, on ne s'occupe que du chiffre en haut à gauche de la carte. Yankee Boy est le plus rapide et inflige une blessure à son adversaire sous la forme d'un marqueur "Secoué".



Bradley, quant à lui, loupe misérablement son tir !

Tour 2

Tout le monde s'active !

Tous les personnages reçoivent des cartes qui sont ensuite retournées : les activations s'enchaînent dans l'ordre indiqué par les cartes.

Le croque-mort commence en entamant une manœuvre de contournement par l'arrière du bureau du shérif. Arrivera-t-il à temps ?

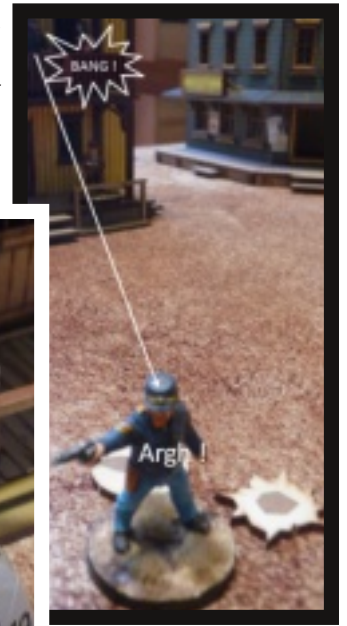
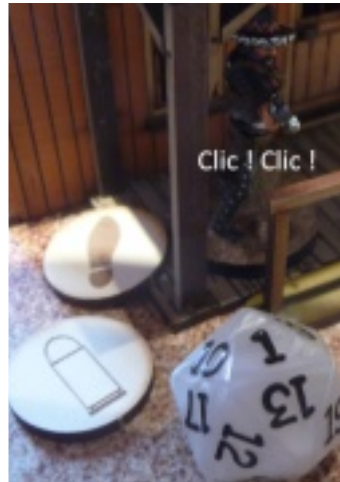
Yankee Boy veut se débarrasser de son adversaire et avance vers lui pour l'exécuter à bout portant mais fait un "Faux Pas !".

Il termine alors son activation en mauvaise posture.

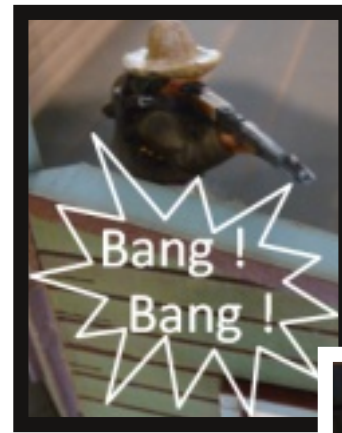


S'aperçoit qu'il a bêtement oublié de recharger son arme ! (Sur un "1" naturel au jet pour toucher avec un D20, l'arme est déchargée).

Le Dandy est obligé de s'en mêler. Délaissant sa compagne, il ajuste Yankee Boy 3 fois de suite et lui inflige, enfin, une blessure.



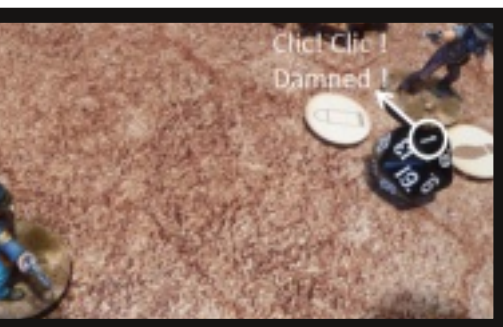
Le Mariachi tente bien de secourir son comparse mais tombe lui aussi à cours de munition ! Le matériel laisse à désirer.



Enfin Charles Morgan, le sniper, ajuste Yankee Boy, vise et tire 2 fois pour lui infliger 1 blessure de plus. Ce n'est plus un règlement de compte, c'est une exécution !

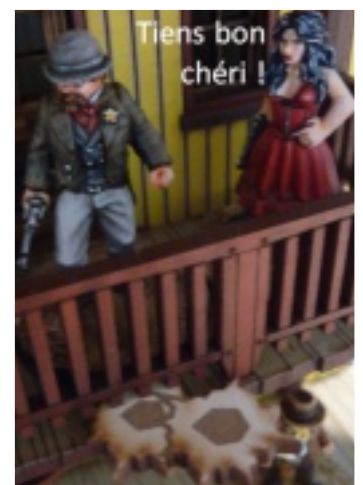
Une carte peut également être jouée pour l'effet décrit dessus, au moment indiqué par son texte; "Faux Pas" est l'un de ces effets.

C'est l'occasion pour les HOMMES DE LOI de régler son compte à Yankee Boy : Bradley s'offre un court repos puis lui tire dessus mais non seulement le manque mais enraye son arme ! (À cause de l'effet "Pour Quelques Balles de Plus").



Cullen Bohannon prend alors les choses en main et se dirige promptement vers Yankee Boy, relève le chien de son revolver et...

Il est temps pour les DESPERADOS de réagir : prenant de vitesse les derniers représentants de l'ordre (le jet d'un D10 résout les égalités pour l'initiative), Sanchez, le tireur d'élite mexicain, tire et blesse le Dandy à deux reprises ! Sa prière, à la Bonne Dame (De trèfle), fût entendue.

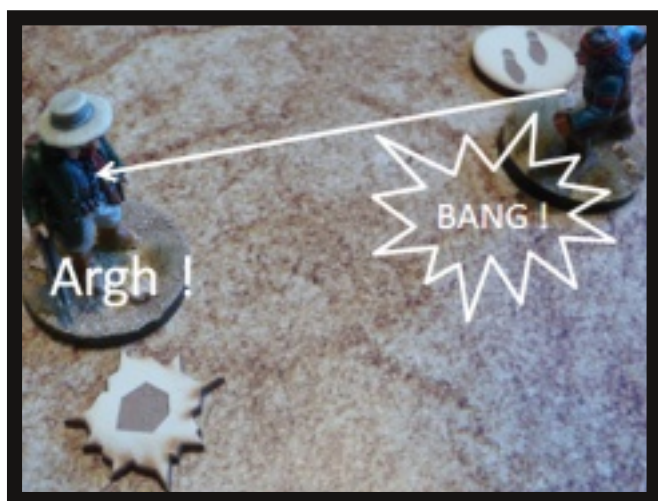


Le Cavalier Blanc, un tueur psychopathe, se dirige alors lentement vers Bradley et, à quelques mètres, l'exécute d'une balle dans la tête !



Sous le coup de l'émotion, Virgil et son associé Everett se précipitent hors de leur planque. Hélas, ébranlé par ce macabre spectacle, Virgil manque son tir tandis qu'Everett se prend les pieds dans le tapis, victime d'un "Faux Pas".

Joe l'Indien sort enfin du bâtiment où il était retranché, court vers Everett et, d'un "Tir précis", lui inflige une blessure... les hommes de loi morflent !



La situation en fin de tour

Le centre de la grand'rue est investie par de nombreux protagonistes qui produisent une joyeuse mais mortelle pétarade !

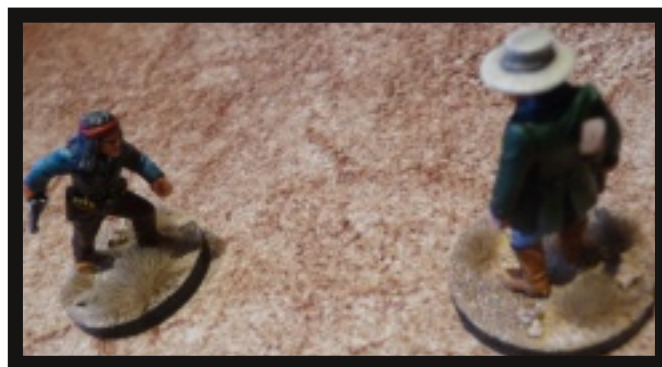
En bas à droite, Charles Morgan est placé en sniper sur le toit des pompes funèbres tandis qu'à l'opposé, Sanchez occupe celui du saloon. Invisible, en bas à gauche, derrière les gibets se cache le croque-mort.



Tour 3

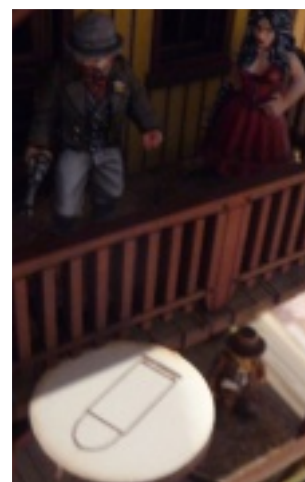
Pour nos justiciers, il est temps de marquer des points et d'achever Yankee Boy. Mr Morgan vise ainsi le misérable nordiste et lui inflige une blessure supplémentaire avant d'être à court de munitions.

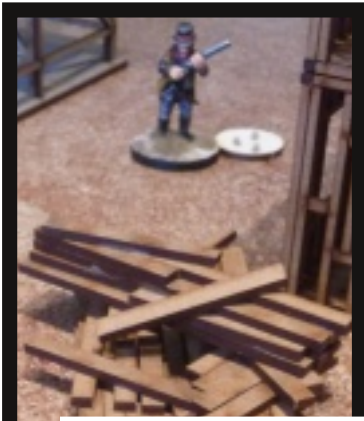
De son côté, Everett s'accorde un répit puis décharge son fusil de chasse sur Joe l'Indien ("Un bon Indien est un Indien mort". Ndlr : nous laissons aux auteurs la responsabilité de cette opinion) puis le recharge tranquillement. Lorsque la fumée se dissipe, il constate que Joe crache du sang et souffre de deux blessures.



Coriace, le peau rouge souffle un instant puis, les yeux emplis de haine, se jette sur Everett pour l'égorger. Hélas pour lui, encore affaibli, il trébuche et s'effondre aux pieds de son adversaire : statu quo.

Pendant ce temps, notre Dandy se fait dorloter par sa chérie. Requinqué, il tire sur le Yankee mais, certainement déconcentré par les soins prodigués, il enraye son arme.





Dans la grand'rue les coups de feu claquent et les balles sifflent.

Le Cavalier Blanc et le Mariachi tentent de supprimer Virgil, mais ne lui infligent qu'une blessure.

Virgil riposte et blesse à son tour le Cavalier Blanc.



Cullen recharge son arme mais, dans une impulsion sanguinaire, il décide de renverser Yankee Boy et répand sa cervelle au sol à coups de crosse !

Dans un corps à corps, chacun lance 1D10 et ajoute différents bonus (Cullen bénéficie d'un +1 pour initier le combat et +3 pour les blessures du Yankee. Ce dernier n'a aucun bonus), la différence des résultats indique le nombre de blessures reçues par le perdant : 12 à 7 pour Cullen, qui inflige 5 blessures de plus au nordiste, d'où l'issue tragique.

Troublé par cet affreux spectacle, Sanchez ne parvient pas à blesser Everett qu'il visait néanmoins.

Les deux décès motivent le croque mort qui accourt de derrière le bureau du shérif.

Tour 4

Pressé d'en finir pour aller faire nettoyer son manteau tout tâché, le Cavalier Blanc se repose un instant avant de tirer sur Virgil.

L'homme en noir se replie pour se rendre plus difficile à toucher.



À DEAD MAN'S HAND, une figurine qui n'a pas encore été activée peut interrompre une action adverse pour se replier ou tirer : toutes ses autres actions sont alors "grillées".



Le Cavalier Blanc fait honneur à sa réputation de tueur impitoyable. Il abat Virgil d'une balle dans le dos.

Ce deuxième mort chez les HOMMES DE LOI déclenche le clap de fin.

THE END

FORGE OF WAR DEVELOPMENT GROUP
PRESENTE

AU NOM DE L'EMPEREUR



**JEU D'ESCARMOUCHE
DANS L'UNIVERS DE WARHAMMER 40 000**

LIVRE DE RÈGLES

TROISIÈME ÉDITION

VERSION FRANCAISE 3.0 - JANVIER 2015

Au Nom de l'Empereur

Avant-propos

Par Craig Cartmell

Je me souviens avec beaucoup de tendresse des règles originales de Rogue Trader pour Warhammer 40K. J'y jouais avec mes amis ; des parties sans fin à travers des plateaux peuplés de personnages et de terrains en boîtes à chaussures. Même si les règles étaient maladroites et bien souvent incomplètes, nous prenions du plaisir et nous ignorions simplement les règles qui nous paraissaient absurdes.

Le wargame Warhammer 40 000 reste l'un des plus populaires dans le monde en dépit de ses centaines de pages de règles et des sorties continues de codex d'armée qui n'apportent rien d'autre qu'un peu d'argent pour Games Workshop. Je crois que c'est l'univers en soi qui pousse les gens à continuer à jouer à 40 000 plutôt que les règles et les personnages.

Lorsque Space Crusade puis Space Hulk sont sortis, j'ai été ravi. A nouveau des règles simples faites pour le plaisir de jouer. Malheureusement le soutien pour ce système de jeu a disparu lorsque l'accord avec Milton Bradley a pris fin.

Le jeu d'escarmouche suivant de GW a été Necromunda. Les règles étaient assez complexes et limitées aux gangs vedette de la boîte de base. Comme pour Space Crusade, le soutien a progressivement diminué puis le jeu est allé rejoindre la partie "Specialists Games" du catalogue.

Après cela, je me suis mis à lire les livres de la Bibliothèque Noire et à rêver d'incarner les Inquisiteurs Eisenhorn et Ravenor. Imaginez ma joie quand le jeu Inquisitor est sorti.

Je me suis précipité vers le GW local et j'ai acheté les règles. Grâce à l'Empereur, je n'ai pas acheté les personnages : ces règles furent probablement les pires que GW ait jamais créé. Je ne peux pas croire que l'on ait besoin d'un énorme volume de règles pour décrire un jeu entre deux groupes de cinq à dix personnages.

Depuis lors, j'ai expérimenté un certain nombre de jeux commerciaux et de règles d'escarmouche SF « faites maison ». Ce corpus de règle est le fruit de ce cheminement.

La deuxième édition

Avec plus de 2000 téléchargements de la première édition et beaucoup de retours de la part des joueurs du monde entier, nous avons décidé de modifier les règles. La deuxième édition a vu un certain nombre de petits changements visant à renforcer les règles et à améliorer la clarté et la mise en page. Il y eu également de nouvelles règles comme celles des véhicules.

Le changement le plus notable fut la séparation du jeu en trois livrets distincts. Les escouades de l'appendice 2 avaient pris tellement d'envergure, notamment avec les ajouts des joueurs, qu'il forma un livre à part entière.

Le chapitre Campagne, écrit par Jason Maestros et qui apparaissait auparavant dans l'annexe 1, fut élargi et bénéficia également d'un livre distinct.

La troisième édition

La troisième édition a été inspirée par les discussions et retours des joueurs sur le forum de Forge of War. Un certain nombre de joueurs dédiés ont ainsi donné leurs suggestions pour améliorer les règles, en fonction de leur expérience de jeu.

Pour la troisième édition, toutes les Règles de base ont été examinées et éditées pour en améliorer la clarté et la cohérence. La troisième édition est aussi la première version de ANdE (ItEN en anglais) qui sera publiée en deux versions: l'édition du Joueur, qui conserve la mise en page "simple et épurée" de la précédente édition, et l'édition de luxe "Gold Edition", qui aura un livre couleur avec une mise en page graphique et un style en harmonie avec l'univers sombre du 41ème millénaire.

Contrairement aux éditions précédentes, les livres d'escouades et de campagnes ne sortiront pas en même temps que les règles de base. En attendant la révision et mises à jour de ceux-ci, les joueurs peuvent continuer à utiliser les livres de la deuxième édition, mais attention: le système de coût de la troisième édition est tout à fait différent de l'ancien système. Les joueurs doivent utiliser l'outil de création d'escouade en ligne (voir le chapitre 1.4) pour obtenir les coûts corrects en points.

ANdE sur le net

Au Nom de l'Empereur est né et vit sur internet. Voici quelques liens de sites sur lesquels vous pourrez trouver plus d'informations à propos de la version anglaise du jeu (ItEN), discuter des règles, lire des rapports de bataille, admirer des figurines, et plus encore.

- <http://iten-game.org>, le site web officielle d'ItEN.
- <http://rb.iten-game.org>, l'outil en ligne de création d'escouades sur lequel vous pouvez également partager vos créations.
- <http://www.forgeofwar.uk.com>, le forum de discussion de Forge of War.
- <http://thegamesshed.wordpress.com>, Gawd 'elp Us Games, le site de Craig.

Crédits

Comme le veut la pratique du groupe de développement Forge of War, voici la liste des personnes ayant contribué à la rédaction ou aux tests des règles.

Gavin Brown Contributeur et éditeur de la 3ème édition.

Craig Cartmell Auteur original et éditeur.

Joseph Urban Illustration de couverture.

Chris Knowles Contributeur & correcteur.

Pascal Tognon Contributeur.

Mike Rybak Contributeur.

Edgar Traverso Contributeur.

Jason Mastros Contributeur & créateur du chapitre Campagne.

Scott R. Pyle Contributeur.

Francisco Javier Contributeur.

Romain Liard Traduction et éditeur de la VF.

Les utilisateurs de Warmania : relecture de la VF.

Mentions légales

Ce jeu n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Games Workshop.

Adeptus Astartes, Battlefleet Gothic, Black Flame, Black Library, le logo Black Library, BL Publishing, Blood Angels, Bloodquest, Blood Bowl, le logo Blood Bowl, le symbole Blood Bowl, Cadian, Catachan, le symbole du Chaos, Combats Urbains, le logo du Chaos, Citadel, le symbole Citadel, Cité des damnés, Codex, Chasseurs de Démons, Dark Angels, Eldar Noir, Dark Future, le symbole Aigle impérial à deux têtes, 'Eavy Metal, Eldar, les symboles Eldar, Epic, Oeil de la Terreur, Fanatic, le logo Fanatic, le logo Fanatic II, Fire Warrior, Forge World, Games Workshop, le logo Games Workshop, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, Grand Immonde, le logo Marteau de Sigmar, le logo Rat Cornu, Inferno, Inquisitor, le logo Inquisitor, le symbole Inquisitor, Inquisitor:Conspiracies, Gardien des Secrets, Khemri, Khorne, Kroot, Duc du Changement, Marauder, Mordheim, le logo Mordheim, Necromunda, le logo Necromunda, le symbole Necromunda, Necron, Nurgle, Ork, les symboles de crâne Ork, Soeurs de Bataille, Skaven, les symboles Skaven, Slaanesh, Space Hulk, Space Marine, Chapitres Space Marines, les symboles de chapitre Space Marine, Talisman, Tau, les désignations de caste Tau, Rois de Tombes, Trio de Guerriers, le logo de Comète à deux queues, Tyranide, Tzeentch, Ultramarines, Warhammer, Warhammer Historical, Warhammer Online, le logo Warhammer 40k, le logo Warhammer World, Warmaster, White Dwarf, le logo White Dwarf, ainsi que toutes les marques, noms, lieux, personnages, races, illustrations et images associés aux univers de Warhammer, Talisman et de Warhammer 40,000 et au jeu Blood Bowl sont soit ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2014, enregistrés au Royaume-Uni et autres pays du monde. Tous droits réservés. Utilisés sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

Cet ensemble de règles est créé par des fans et reste de fait libre de droit.

1.0 Introduction

Au Nom de l'Empereur est un jeu permettant de simuler une escarmouche avec des forces de quatre à dix personnages par camps. La clé de notre philosophie de conception est le KISS – Keep It Short and Simple - (faire simple et court). L'idée étant que les joueurs apprennent les règles en quelques minutes et passent directement aux joies du carnage sur table. Les principales règles de jeu prennent tout juste quelques pages.

Le jeu est basé sur l'univers de Warhammer 40 000. Chaque joueur compose une Escouade conduite par un Inquisiteur, un agent du Chaos ou un personnages issu d'une sélection d'autres protagonistes. Ils affrontent alors une ou plusieurs Escouades adverses pour la possession d'un objectif spécifique ou pour le simple plaisir d'un combat sanglant.

1.1 Note pour les amateurs de Warhammer 40K

Malgré quelques similitudes, ces règles ne sont pas un sous-genre de Warhammer 40 000. Elles tentent de représenter des actions ayant lieu à petite échelle dans l'univers de Warhammer 40 000. AdEN n'est en aucun cas compatible avec le système de règles de Warhammer 40 000.

1.2 Note sur l'échelle

En ce qui concerne les figurines, nous présumons que ces règles seront utilisées avec des figurines à l'échelle 28mm. Si vous utilisez des figurines de 15mm vous pouvez diviser les distances par deux ou simplement changer l'unité de mesure du pouce vers le centimètre. Les joueurs utilisant des figurines 54mm type Inquisitor peuvent à l'inverse doubler les distances.

1.3 Création d'une Escouade

Chaque joueur dans ce jeu dirige une Escouade : un groupe de soldats obéissant à un Leader. Une Escouade est composé d'un minimum de quatre personnages dont l'un d'eux est désigné comme étant le Leader.

Chaque joueur a un nombre de points spécifique à dépenser pour composer son Escouade. Nous vous recommandons de commencer avec 200 points. Lorsque vous aurez fait quelques parties vous pourrez vous mettre d'accord avec vos adversaires afin de jouer avec un budget plus important.

Le coût du Leader de l'Escouade doit être inclus dans le calcul du coût total de l'Escouade.

1.4 Création d'Escouade en ligne

Un outil de création d'Escouade (Online Retinue Builder) peut être utilisé de manière à faciliter la gestion des profils de vos personnages ainsi que le calcul du coût en points de vos escouades. Pour l'utiliser, rendez vous à cette adresse web et inscrivez-vous:

<http://rb.iten.game.org>

1.5 Type de Troupe

Chaque troupe possède un profil incluant les valeurs suivantes:

Cran : résultat nécessaire sur un dé pour sauver le personnage d'une touche qui pénètre son armure, pour charger un ennemi terrifiant, ou pour utiliser ou résister à un pouvoir de psyker.

Combat : bonus que le personnage reçoit pour son test lors d'un combat au corps à corps.

Tir : bonus que le personnage reçoit pour son test lors d'un combat à distance.

Rapidité : s'ajoute au mouvement de base du personnage, modifie les attaques de tir contre le personnage et s'ajoute aux tests d'initiative du leader.

1.6 Coûts des personnages

Dans ce jeu, nous utilisons un processus WYSIWYG (ndt : what you see is what you get / ce que vous voyez est ce que vous possédez) pour chaque personnage. Si une figurine comporte un pistolet laser et une épée le coût de chacune de ces armes va s'additionner au coût total du personnage. Le coût d'un personnage se calcule en additionnant les coûts et valeur du personnage de la manière suivante :

Coût du profil = Cran + Combat + Tir + Rapidité + Armure + Arme(s) + Équipement(s) + Capacité(s) Spéciale(s) + Pouvoir(s) Psy(s)

Quelque soit leur type, les armes à feu possèdent suffisamment de munitions pour chaque bataille.

Le coût minimum d'un personnage est de trois points.

1.6.1 Coût du Cran

Le Cran est la caractéristique la plus importante lors d'un combat car elle détermine la chance de survivre à un coup. Le tableau ci-dessous présente le coût des valeurs de Cran :

Cran	Coût
6+	1
5+	2
4+	4
3+	9
2+	16

1.7 Personnage

Par souci de simplicité, la règle veut que si un équipement apparaît sur la figurine alors le personnage représenté par la figurine en est équipé [WYSIWYG]. Ceci s'applique particulièrement aux armes et armures. Il en résulte que si la figurine porte une armure et des armes spécifiques alors le personnage est pleinement capable d'utiliser ces équipements.

1.8 Alliés

Une Escouade peut s'adjoindre les services de personnages provenant d'autres listes d'Escouade: par exemple, un inquisiteur peut recruter pour sa suite des soldats de la Garde Impériale ou un membre du chapitre de la Deathwatch; un Rogue Trader pourrait s'associer à

des corsaires Eldars lors d'une chasse à l'archeotech Xenos ou encore des marines d'une Légion Renégate pourraient réquisitionner des conscrits du Pacte de Sang pour leur servir de chair à canon.

Les personnages Alliés ne peuvent pas représenter plus de 35% du coût total de l'Escouade (en pratique cela limite les alliances à un ou deux modèles). Un profil de Leader pris dans une autre liste d'Escouade ne peut pas coûter plus cher que le Leader de l'Escouade originelle.

Pour déterminer quels alliés sont disponibles pour votre Escouade, consulter la Matrice d'Alliance de l'Annexe 2. Un "Y" vert indique que vous pouvez choisir dans cette liste d'Escouade sans frais supplémentaires. Un "S" jaune indique que vous devez acheter la capacité spéciale Étrange Allié (voir le paragraphe 4.3.19) afin de recruter un personnage de cette liste. Un "N" rouge indique que vous ne pouvez pas recruter d'allié à l'intérieur de cette liste.

2.0 Armes et équipement

Jouer à l'échelle de l'escouade permet de varier armes et équipements au-delà de la norme permise dans une liste d'armée de Warhammer 40 000. Certains équipements restent limités car il n'est tout simplement pas possible pour certains types de troupes de les utiliser. L'exemple typique est l'Armure Énergétique. Seuls les Space Marines, les Space Marines du Chaos et les Sœurs de Bataille ont les adaptations physiques nécessaires pour utiliser ces armures. Quelques membres de l'Inquisition ont pu cependant recevoir ces adaptations.

2.1 Armure

La valeur d'Armure indique à l'assaillant le résultat à dépasser afin de blesser la cible. Chaque Escouade possède sa propre liste d'armure dans la partie dédiée du Livre d'Escouade.

2.1.1 Coût de l'armure

Le coût en point de chaque armure est déterminé par la table suivante :

Type	Pour Blessier	Exemple	Coût
Aucune	5+	Juste des vêtements	0
Légère	6+	Gilet Flak	3
Médium	7+	Armure Carapace	6
Lourde	8+	Arm. Énergétique	10
Extra-Lourde	9+	Arm. Crisis	15
Extra-Lourde	10+	Arm. Terminator	20

2.1.1.1 Suspenseurs

Les armures les plus lourdes utilisées par les races du 41eme millénaire s'articulent généralement autour de servomoteurs qui apportent à l'utilisateur une force physique bien au-delà de sa force naturelle. En conséquence, un personnage équipé d'une armure avec un score

pour blesser de 8+ ou supérieur gagne automatiquement un Suspenseur (cf le paragraphe 4.4.15) sans frais supplémentaires.

2.2 Armes

Quelque soit leur type, les armes à feu possèdent suffisamment de munitions pour chaque bataille. Chaque Escouade possède sa propre liste d'armes dans la partie dédiée du Livre d'Escouade. Chaque arme possède un profil avec les caractéristiques suivantes :

Arme : le nom de l'arme

Type : les attributs de l'arme (voir ci-dessous)

Bonus : le modificateur au jet d'1D6 pour toucher

Portée : la portée de l'arme en pouces

Malus de Cran : le modificateur au test de Cran de la cible

Coût : Le coût en points de l'arme.

2.2.1 Coût des Armes

Le coût d'une arme est calculé comme suit:

1. Prenez le bonus de Combat de l'arme.
2. Ajouter 1 point si la portée est comprise entre 12" et 18".
3. Ajouter 2 points si la portée est comprise entre 18" et 24".
4. Ajouter 3 points si la portée est supérieure à 24".
5. Ajouter trois fois le malus de Cran de l'arme.

2.2.2 Type d'armes

Le Type d'une arme spécifie la façon dont une arme peut être utilisée. Ceux-ci sont décrits dans les chapitres suivants.

2.2.2.1 Armes lourdes

Les armes lourdes (Bolters lourds, Mitrailleuses, etc) nécessitent un équipage de deux personnages pour pouvoir se déplacer et tirer dans le même tour. Lorsque vous tirez avec une arme lourde, l'équipage ne peut pas tirer avec une autre arme (Ils sont trop occupés à recharger, repérer, aider, etc.). Si un membre de l'équipage est mis hors jeu, le survivant peut seulement se déplacer ou tirer avec l'arme lourde, mais pas les deux, au cours des tours de jeu suivant.

Notez que cette règle ne s'applique pas aux personnages portant une armure Lourde ou Extra-Lourde : ils peuvent transporter et tirer avec des armes lourdes aussi facilement qu'avec les autres armes de leur arsenal.

2.2.2.2 Grenades

Les grenades sont lancées sur un point cible et explosent en touchant chaque personnage situé dans un rayon de 3". Une fois que vous avez choisi votre point cible lancez un dé de dispersion et un dé à six faces pour déterminer la distance et la direction de la dispersion.

Si le dé de dispersion indique un « Hit » la grenade atterrit précisément sur le point ciblé.

Un personnage équipé de grenades commence chaque bataille avec 3 grenades. Une fois que les trois attaques à la grenade sont effectuées, le personnage a épuisé sa réserve pour le reste de la partie.

Les troupes avec un lance-grenade (voir la Garde Impériale, Adeptus Arbites & le Pacte de Sang) ont une bandoulière avec six grenades. Ces grenades ne peuvent être utilisées qu'avec un lance-grenade et ne peuvent pas être lancées.

2.2.2.3 Lance-flammes

Toute forme de lance-flammes projette une langue de flamme qui va frapper une ou plusieurs cibles. La portée d'un lance-flammes est de 12".

Le tireur lance un dé comme pour un tir normal mais il peut lancer un second dé pour attaquer une seconde cible qui se trouverait à 3" de la première. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il échoue ou lorsqu'il n'y a plus de cibles dans les 3" du dernier personnage touché. Vous ne pouvez pas cibler le même personnage deux fois.

Le couvert n'est pas pris en compte pour résister aux attaques de lance-flammes mais le tireur doit avoir une ligne de vue dégagée sur chaque cible. Contrairement à un tir normal les personnages amis bloquent les lignes de vue (ou alors vous les immobilisez également).

Un personnage qui porte un lance-flammes voit sa valeur d'armure réduite de 1 afin de refléter le risque constant que représente un réservoir de Prométhium. Ce malus d'armure ne diminue pas le coût du personnage portant le lance-flamme.

2.3 Équipement

En plus de l'armure et des armes, les personnages peuvent se voir attribuer des équipements. Chaque équipement a ses spécificités et un coût en points qui s'additionne à celui du personnage. L'univers de Warhammer 40 000 est immense et il n'est pas possible de décrire la totalité des différents objets qui peuvent être utilisés lors d'une bataille. Cependant, quelques exemples sont décrits dans la section 4.4. Les joueurs peuvent également inventer leur propre équipement mais ils devront ensuite obtenir l'accord de leurs adversaires avant de les utiliser sur le champ de bataille.

3.0 Le Champ de Bataille

3.1 Terrain

De manière générale pour ANdE, plus vous poserez de décors, meilleure sera la partie. Si chacun des joueurs pose à son tour de rôle un décor jusqu'à ce que vous soyez à court ou que le champ de bataille ait de l'allure, le jeu devrait se dérouler sans problème. L'essentiel étant de bien se mettre d'accord sur les décors offrant un couvert léger et ceux offrant un couvert lourd.

Une aire de jeu 4'x4' est recommandée pour une partie à deux joueurs. Pour trois à quatre joueurs utilisez une surface de 6'x4'.

3.2 Déploiement

Sauf si vous jouez un scénario qui spécifie le contraire, chaque Escouade lance un dé (relancez les égalités). Le gagnant choisit son bord d'entrée et déploie ses troupes à 6" du bord de table.

Toutes les personnages de l'Escouade doivent se déployer dans les 8" du Leader.

Son adversaire doit venir se déployer sur le côté opposé. S'il y a plus d'un adversaire, ils doivent se déployer de manière régulière autour de la table.

Les joueurs suivant se déploient à tour de rôle, du résultat le plus élevé au plus bas.

3.3 Scénarios

Plutôt que de jouer un affrontement classique les joueurs peuvent choisir de jouer un scénario.

Nous les encourageons à utiliser leur imagination afin de créer de nouveaux scénarios mais un certain nombre de scénarios sont donnés en exemple dans l'annexe 3.

4 Déroulement du jeu

Le jeu se divise en tour, chacun divisé en trois phases principales - Mouvement, Tir et Mêlée.

Chaque joueur devra durant chaque phase faire agir ces troupes, l'ordre de jeu étant déterminé par l'initiative de chaque joueur.

4.1 La séquence de jeu

4.1.1 L'initiative

Au début de chaque tour chaque joueur lance 1D6 et ajoute la vitesse de son Leader (relancez les égalités). Les joueurs agissent durant chaque phase dans l'ordre décroissant. Cette ordre dure jusqu'au prochain tour.

4.1.2 Phase de Mouvement

Cette phase est effectué par ordre d'initiative.

Chaque joueur peut déplacer tout ou partie de ses personnages de leur maximum de mouvement (Vitesse + 6") ; il passe ensuite la main au joueur suivant. Pendant la Phase de Tir, si un personnage n'a pas d'ennemis en ligne de vue, il peut choisir d'exécuter un mouvement supplément de 3" au lieu de tirer [voir Course ci-dessous].

4.1.2.1 Couvert

Les joueurs doivent prendre en compte les terrains offrant un couvert léger en déduisant 1" de leur mouvement et ceux offrant un couvert lourd en déduisant 3". Notez qu'en raison de cette déduction un personnage ne peut pas courir lorsqu'il est à couvert. Cette déduction s'applique si le personnage passe tout ou partie de son mouvement à couvert.

Un couvert léger réduit la visibilité mais il est peu probable qu'il arrête un tir de bolter. Cela inclut les clôtures, les forêts, les marais, la neige, etc.

Un couvert lourd réduit non seulement la visibilité mais il est également susceptible de stopper un tir de bolter. Cela comprend le béton, le métal, les murs en pierre, les bâtiments, ruines, forêts denses, etc.

Au début de la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord et décider pour chaque décor si il offre un couvert léger ou un couvert lourd.

4.1.2.2 Escalade

Les personnages peuvent grimper des obstacles dans le cadre d'un mouvement normal. Lorsque le décor possède un élément visible permettant l'ascension (par exemple des escaliers ou une échelle) il n'y a pas de frais de déplacement supplémentaires. Toutefois dans le cadre d'une escalade il y a une pénalité de mouvement de 3" qui vient s'ajouter à la distance linéaire que le personnage doit parcourir.

Exemple: un Space Marine avec une Rapidité de 1 est à 1" du mur d'un bâtiment. Il se déplace de 1" vers le mur puis grimpe au premier étage, qui est à une hauteur de 3" à partir du sol. Il a alors parcouru un total de 4" plus les 3" de pénalité d'escalade. Son mouvement s'arrête là. Un garde Impériale a une Rapidité de 0 et donc il ne peut pas escalader ce mur à moins qu'il ne se tienne en contact avec lui au début de la phase de mouvement.

4.1.2.3 Chute ou saut

Un personnage peut sauter ou descendre à un niveau inférieur sans pénalité. Toutefois, si la chute est supérieure à 3", le personnage doit faire un test de Cran. Les tranches supplémentaires de 3" de chute engendrent une pénalité de -1 au test de Cran.

4.1.2.4 Personnages en contact

Les personnages qui sont en contact socle-à-socle avec un ennemi ne peuvent pas bouger, à moins qu'ils ne tentent de se désengager de la mêlée [voir Désengagement]. Un personnage qui se retrouve socle-à-socle avec un ennemi suite à son mouvement est considéré comme étant son assaillant.

Si un personnage se retrouve durant son mouvement en contact socle-à-socle avec un ennemi, il doit stopper son mouvement et ce personnage, ainsi que son adversaire, ne peuvent plus se déplacer pendant cette phase de mouvement.

4.1.2.5 Mouvement et Terreur

Lors d'un assaut ennemi, un personnage qui ratent son test de Cran face à un ennemi terrifiant doit se déplacer avant que l'ennemi ait terminé son mouvement. Si l'ennemi est suffisamment proche il pourra rattraper sa cible. Cette fuite est un mouvement involontaire et le personnage en déroute pourra se déplacer plus tard lors de sa phase de mouvement (si il n'est pas rattrapé par l'ennemi). Cependant il ne peut pas se rapprocher de l'ennemi terrifiant durant le tour ou il s'est enfui.

Si un personnage rate son test de Cran alors qu'il tente un assaut sur un ennemi terrifiant, il ne peut plus bouger et doit rester immobile durant ce tour.

4.1.2.6 Psykers

Durant la phase de mouvement, un Psyker peut utiliser un de ses pouvoir. Un psyker peut utiliser son pouvoir uniquement au début ou à la fin de son mouvement car il doit rester immobile durant sa concentration.

4.1.3 Phase de tir

Les tirs sont résolus par ordre d'initiative.

Chaque joueur peut effectuer un tir avec tout ou partie de ses personnages et chaque personnage peut tirer avec chacune de ses armes une fois par tour. Il passe ensuite la main au joueur suivant.

4.1.3.1 Course

Un personnage peut choisir d'effectuer une course au lieu de tirer avec ses armes. Le mouvement de course est de 3". Si le personnage termine sa course en contact socle-à-socle avec un ennemi il devra effectuer un corps à corps avec ce personnage durant la phase de mêlée suivante. Un personnage ayant couru ne peut pas tirer avec un pistolet au début de la mêlée.

4.1.3.2 Tir

Les personnages armés d'armes de tir peuvent tirer sur n'importe quel personnage en ligne de vue. Si la cible est engagée avec un autre personnage utilisez un dé pour déterminer la cible réelle du tir. Une fois la cible déterminée, procédez comme pour un tir normal.

4.1.3.2.1 Ligne de vue

Un personnage intercalé entre une cible et son tireur bloque la ligne de vue du tireur si il possède une armure plus lourde que la cible. Par exemple, un Space Marine en armure Terminator bloque la ligne de vue de n'importe quel personnage mais un garde impérial en gilet Flak ne peut pas bloquer les lignes de vue vers un Space Marine en armure énergétique.

Les véhicules bloquent les lignes de vue.

Lorsque cela est possible utilisez les lignes de vue réelles pour déterminer si un personnage peut être vu à travers un décors. Si la moitié ou plus de la personnage est visible alors le personnage compte comme étant derrière un couvert léger. Si il est déjà à couvert, augmentez son bonus d'armure de +1.

4.1.3.3 Tir et Mouvement

Les personnages assaillants qui se retrouvent en contact socle-à-socle avec un adversaire durant la phase précédente ne peuvent pas tirer, sauf s'ils sont armés de pistolets et qu'ils n'ont pas couru (voir le paragraphe 4.1.3.1 ci-dessus). Si ils possèdent un pistolet et qu'ils ne courent

pas, ils peuvent tirer sur un personnage avec lequel ils sont en contact. Durant les tours suivants ils ne peuvent plus utiliser leur pistolet pour tirer sur un personnage en contact socle-à-socle.

4.1.3.4 Déclaration de cible et vérification de portée

Le joueur doit déclarer toutes les cibles des membres de son escouade avant de vérifier si ils sont à portée. Il peut néanmoins vérifier les lignes de vue de ses personnages avant de choisir les cibles. La portée est mesurée à partir du bord du socle du tireur vers le bord du socle de la cible.

4.1.3.5 Tir et couverture

Un personnage se trouvant à plus de 3" à l'intérieur d'une zone de couvert, léger ou lourd, ne peut ni tirer ni être ciblé. Une ligne de vue ne peut pas traverser une zone de couvert.

A l'intérieur d'une zone de couvert, léger ou lourd, les lignes de vue ont une portée réduite de 3".

Les personnages se trouvant sous un couvert léger gagnent un bonus de +1 à la valeur d'Armure, ceux se trouvant sous un couvert lourd gagnent un bonus de +3 (voir le paragraphe 4.1.2.1 pour la définition d'un couvert léger ou lourd).

Les personnages qui se sont déplacés lors du tour précédent ajoutent leur valeur de Rapidité à leur valeur d'Armure.

4.1.3.6 Test de Tir

Le test de base pour toucher est:

1D6 + valeur de Tir + bonus de l'arme (le cas échéant)

Si le résultat de ce test est supérieur ou égal à la valeur d'Armure de l'adversaire alors celui-ci est touché et doit effectuer un test de Cran afin de rester en jeu. Un résultat non modifiée de 1 est toujours un échec (un résultat de 1 naturel sur le D6).

Exemple 1

Un inquisiteur avec un pistolet plasma tire sur un Space Marine du Chaos qui se tient dans un bâtiment en ruine. L'Inquisiteur possède une valeur de Tir de +4 et son pistolet plasma lui donne un bonus de +2 pour un total de +6. Le Space Marines du Chaos a une armure énergétique lui donnant une valeur d'Armure de 8 et un couvert lourd augmentant son armure à 10. Si l'Inquisiteur obtient de 1 à 3 sur son dé, il rate son tir, sur un 4, 5 ou un 6 il touche. Le Space Marines du Chaos devra alors obtenir un résultat de 2 ou plus sur son test de Cran afin d'ignorer cette blessure. Les Spaces Marines sont de vrais dur à cuire, cela semble mal engagé pour notre Inquisiteur.

Exemple 2

Un des gardes de l'Inquisiteur tire sur un membre d'un Gang affilié au Chaos. La valeur de Tir du Garde est de +2 et il se sert de son fidèle fusil laser afin de gagner un bonus de +1 et

obtenir un total de +3 pour son test de tir. Le Ganger, vêtu d'un gilet flak avec une valeur d'Armure de 6, a couru lors du tour précédent et ajoute ainsi sa Rapidité de +1 afin d'arriver à une valeur totale de 7. Le Garde doit obtenir un 4 ou plus sur son dé pour toucher le Ganger qui devra ensuite obtenir un résultat de 4 ou plus pour réussir son test de Cran.

4.1.3.7 Tir de suppression

Un groupe de personnages peut choisir d'effectuer un tir de suppression. Le personnage à l'initiative du tir effectue un test normal sur une cible unique en ajoutant +1 pour chaque personnage se joignant au tir de suppression. De cette façon, les personnages relativement faible en puissance de tir peuvent s'unir pour abattre un adversaire très armuré. Toutefois ils ne pourront lui infliger qu'une seule et unique blessure.

Exemple 3

Quatre gardes tentent d'abattre un Space Marine Renégats en armure Terminator. Les gardes ont un valeur de Tir de +2 qui passe à +3 lorsqu'ils utilisent leur fusil laser réglementaire. Techniquement ils n'ont pas une seule chance de dépasser la valeur d'Armure de 10 du Terminator Space Marine.

Cependant, le joueur déclare qu'il va tenter un tir de suppression. Un des gardes effectue donc un test de tir avec son +3 réglementaire et ajoute un bonus de +1 pour chacun des trois autres participants au tir, pour un total final de +6 au test de tir. Les gardes réussiront à pénétrer l'armure et obtenir une blessure sur un résultat de 4 ou plus au dé.

4.1.4 Phase de mêlée

Tous les combats d'une mêlée sont considérés comme simultanés à moins qu'une règle spécifique en décide autrement (certains personnages sont si rapide qu'ils peuvent frapper en premier). Les personnages ne peuvent frapper que les personnages ennemis en contact socle à socle. Lorsqu'un personnage effectue une attaque, son adversaire bénéficie en retour pour se défendre d'une et une seule attaque. Le test de base pour toucher est:

1D6 + valeur de Combat + bonus de l'arme (le cas échéant)

Si le résultat de ce test est égal ou supérieur à la valeur d'Armure de l'adversaire alors celui-ci est touché et doit effectuer un test de Cran afin de rester en jeu. Un résultat non modifiée de 1 est toujours un échec (un résultat de 1 naturel sur le D6). Notez que ni le couvert ni la Rapidité ne sont pris en compte lors de ce test.

Exemple 4:

Notre Inquisiteur a renoncé à abattre le Space Marines du Chaos et a préféré dégainer son épée énergétique et charger. L'Inquisiteur a une valeur de Combat de +4 et son arme lui donne un bonus de +3, pour un total de +7. Le Space Marine du Chaos porte toujours son armure

énergétique à 8. L'Inquisiteur rate le traître uniquement sur un 1 au dé (un 1 naturel étant toujours un échec).

Le Space Marines du Chaos a une valeur de Combat de +3 et son épée tronçonneuse lui donne un bonus de +2 pour un total de +5. L'Inquisiteur est équipé d'un champ réfracteur à 7. Cela signifie qu'il le rate sur un 1 ou un 2. L'Inquisiteur a tout juste l'avantage.

4.1.4.1 Armes de mêlée multiples

Si un personnage possède plusieurs armes de mêlée le joueur peut décider d'effectuer des attaques séparées pour chaque arme ou bien une seule attaque cumulant les bonus d'armes.

4.1.4.2 Surnombre

Si il y a plus d'un assaillant pour un défenseur chaque combat est résolu séparément. A moins que le défenseur puisse diviser ses attaques (voir 4.1.4.5 ci-dessous) il devra choisir un unique assaillant comme cible de son attaque. Afin de simuler le surnombre, chaque assaillant obtient un bonus de +1 à son test d'attaque.

Exemple 5:

Le Ganger du Culte du Chaos et l'un de ses camarades décident de charger un Garde aventureux. Les Gangers ont une valeur de Combat de +1 et des dagues à +0. Ils doivent percer l'armure carapace du garde de 7 et donc blesseront uniquement sur un 6 au dé.

Cependant il sont en surnombre face au garde donc ils bénéficient d'un bonus supplémentaire de +1. Ils toucheront sur un 5 ou plus au dé.

La Garde a lui aussi une valeur de Combat de +1 mais il est équipé d'une épée (offerte par son maître) lui donnant un bonus de +1. Il perce les gilets flaks des Ganger de 6 sur un résultat de 4, 5 ou 6 au dé.

4.1.4.3 Six explosifs

La règle des six explosifs est une règle optionnelle: elle ne s'applique que si les joueurs se mettent d'accord avant la partie.

Lorsqu'un groupe de personnages se liguent contre un petit nombre d'adversaire plus costaud, le joueur en position de faiblesse peut choisir de "faire exploser" ses six naturelles (un résultat de 6 non modifié). Le score de six est alors divisé en deux pour devenir deux trois, qui sont ensuite modifiés par un autre jet de D6.

Cette règle est particulièrement adapté aux combats opposant des forces fortement déséquilibrées en terme de puissance de combat (Gretchins vs Terminators, etc).

4.1.4.4 Désengagement

Si un personnage souhaite se désengager de son adversaire au corps à corps, celui-ci bénéficie d'une attaque gratuite sauf si il y a d'autres personnages engagés dans la mêlée. Le personnage pourra se défendre contre cette attaque mais ne pourra pas effectuer d'attaque supplémentaire.

4.1.4.5 Attaques multiples

Certains personnages peuvent effectuer plusieurs attaques en mêlée. Un personnage avec une valeur de Combat supérieur à +1 peut scinder son bonus de combat afin d'attaquer plusieurs adversaires au contact. Par exemple: un inquisiteur en contact avec deux adorateurs peut diviser sa valeur de Combat de +4 et choisir d'attaquer chacun des deux avec un bonus de +2 ou bien choisir d'en attaquer un avec un bonus de +1 et l'autre avec un bonus de +3.

Notez que seule la valeur de Combat est divisée, le bonus d'arme (le cas échéant) s'appliquant à chacune des attaques.

Exemple 6

Notre Inquisiteur a vu les deux gangers du-dessus mettre au sol le pauvre garde et se prépare à charger épée au poing. L'Inquisiteur choisit de diviser sa valeur de Combat de +4 de manière égale entre les deux racailles. Il effectue alors deux attaques à +2 bénéficiant chacune du bonus de l'épée énergétique de +3. Chaque attaque a donc un bonus total de +5 contre les gilets flaks des gangers à 6. Pour chacun des deux, s'il obtient autre chose qu'un 1 au dé, il obtient une touche. Les gangers ont toujours une valeur de Combat de +1 et leurs malheureuses dagues à +0 mais ils sont en surnombre et gagnent donc un bonus supplémentaire de +1. Contre le champ réfracteur de l'Inquisiteur à 7 ils touchent sur un 5 ou un 6 au dé.

4.1.4.6 Attaque groupée

Si vous êtes plus nombreux que l'adversaire mais vous doutez de la capacité de vos troupes à toucher, à cause d'une valeur d'Armure élevée, vous pouvez choisir d'effectuer une attaque groupée. Un seul de vos personnages attaque alors mais il obtient un bonus supplémentaire de +1 par personnages amis en contact socle-à-socle avec l'adversaire.

Exemple 7

Dans l'exemple 6 les deux gangers peuvent espérer toucher l'inquisiteur uniquement sur un 5 ou un 6 au dé. Si ils se liguent contre l'inquisiteur pour effectuer une attaque groupée ils n'auront qu'une seule attaque mais elle touchera sur un 4, 5 ou 6 au dé. Si entre temps ils obtiennent l'aide un autre ganger ils pourront effectuer une attaque groupée qui touchera sur un 3, 4, 5 ou 6 au dé. Le surnombre au corps à corps peut vite devenir dangereux même contre des adversaires aussi faibles.

4.1.5 Le test de Cran

Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur à la valeur de Cran de votre personnage, le test est réussi. Si le résultat est inférieur à sa valeur de Cran le personnage échoue et est mis hors-jeu. Qu'il soit détruit, en fuite, mort ou gravement blessé importe peu, cela signifie simplement qu'il

ne peut plus prendre part au combat. Retirez le personnage de la table. Le sort des personnages hors-jeux se décide après la bataille.

Un test de Cran peut être modifié en fonction de l'arme utilisée par l'assaillant. Consultez l'entrée correspondante dans la liste d'arme et appliquez le modificateur de Cran donné.

4.1.6 Bloqué

Si un personnage obtient un résultat égale à sa valeur de Cran lors d'un test de Cran il est alors «bloqué». Le personnage est choquée ou abasourdi par la force du coup ou du tir reçu.

Renversez le personnage sur le coté pour simuler sa mise à terre. Il ne peut plus agir durant ce tour et ce jusqu'à son prochain tour. Il ne peut même pas se défendre au corps à corps et doit compter uniquement sur son Armure et son Cran pour espérer survivre à une éventuelle nouvelle attaque.

Au début de son prochain tour il devra de nouveau tester son Cran. Modifier son jet en fonction du type d'armure dont le personnage est équipé, selon la table suivante :

Type d'Armure	Modificateur
Légère	aucun
Médium	-1
Lourde	-2
Extra-Lourde	-3

Si il réussit son test il se remet sur pied et peut agir normalement. Si il obtient un résultat égale ou inférieur à sa valeur de Cran il reste bloqué jusqu'au tour suivant ou il devra retester et ainsi de suite.

Un personnage bloqué qui se relève au sein d'une mêlée doit continuer le combat de manière normale. Tout personnage assaillant un personnage bloqué reçoit un bonus supplémentaire de +2 pour ses attaques. Le test de Cran pour résister à une attaque lorsqu'on est bloqué se fait selon la valeur normale de Cran, sans modificateur.

Un personnage bloqué peut effectuer un mouvement de 2" durant la phase de mouvement (il se met à ramper) mais il ne peut pas tirer, faire une attaque de mêlée ou tout autre action.

Exemple 8

Un groupe de Cultistes a encerclé un Space Marine solitaire et effectue une attaque groupée à son encontre. Ils réussissent à le toucher et il doit donc effectuer un test de Cran. Il a besoin d'un résultat de 3 ou plus et obtient un 3. Il reste donc en jeu mais il se retrouve bloqué à la merci des sectateurs. Grâce à son armure énergétique il survit jusqu'au tour suivant. Il doit cette fois-ci obtenir un 5+ (Armure Lourde) sur son test de Cran. Il réussit son test, se relève et prépare hardiment sa vengeance...

4.1.7 Moral

De manière générale, on suppose que les escouades se composent d'un petit groupe de guerriers soudés et motivés, largement immunisés aux affres et aux méfaits psychologique de la guerre. En conséquence, il n'y a pas de règle relative au moral.

Une exception concerne le tour où un leader d'une escouade est tué. A la fin du tour chaque personnage de l'escouade doit réussir un test de Cran en utilisant pour cela la valeur de Cran la plus élevée de l'escouade. Si le personnage réussit le test de Cran, il continue à se battre de manière normale.

Si un personnage rate son test de Cran il devra, lors du prochain tour, tenter de quitter le champ de bataille en se déplaçant de la distance maximale (6 " plus sa valeur de Rapidité) vers le bord de table le plus proche. Il pourra néanmoins ouvrir le feu sur les personnages ennemis de manière normale.

A la fin de son tour de fuite et à chaque tour suivant, le personnage peut de nouveau tester son Cran, toujours en utilisant la valeur de Cran la plus élevée de l'escouade. Si le personnage réussit son test il peut de nouveau rejoindre la bataille. Si le test est raté, le personnage continue à se déplacer vers le bord de table le plus proche. Lorsqu'il atteint le bord de table, il est retiré du jeu et compte désormais comme une perte.

4.1.8 Après la partie : test de survie

A la fin de la partie, effectuez un test de Cran pour chaque personnage perdu durant la bataille. Si ils obtiennent plus que leur valeur de Cran on considère qu'ils sont juste blessés et ils peuvent prendre part à la prochaine bataille.

Si ils obtiennent exactement leur valeur de Cran alors on considère qu'ils ont été gravement blessés et ils doivent manquer la prochaine bataille. Si ils ratent leur test, ils sont définitivement morts et vous pouvez procéder à la crémation du personnage.

Annexe 2 : Arsenal

Armes	Type	Portée	Bonus de Combat	Malus de Cran	Coût
Baïonnette	Légère	-	0	-	0
Couteau de Combat/Dague	Légère	-	0	-	0
Baiser de l'Arlequin	Légère	-	0	-	0
Pistolet Auto	Légère	12"	0	-	0
Grenade	Légère	12"	0	-	0
Pétoire Grot	Légère	12"	0	-	0
Étrangleur	Légère	24"	0	-	2
Lance Grenade	Légère	24"	0	-	2
Hache de Bataille	Medium	-	1	-	1
Kikoup'	Medium	-	1	-	1
Griffe Daemonique	Medium	-	1	-1	4
Morsure de Lévrier Kroot	Medium	-	1	-	1
Lames de Fusil Kroot	Medium	-	1	-	1
Massue	Medium	-	1	-	1
Mandibules Scorpion	Medium	-	1	-	1
Griffe Mécanique	Medium	-	1	-	1
Matraque Énergétique	Medium	-	1	-	1
Lance	Medium	-	1	-	1
Morsure de Squig	Medium	-	1	-	1
Bâton	Medium	-	1	-	1
Épée	Medium	-	1	-	1
Armes Digitales Jokaero	Medium	12"	1	-	1
Pistolet à Impulsion	Medium	12"	1	-	1
Fusil a Pompe	Medium	12"	1	-	1
Pistolet Shuriken	Medium	12"	1	-	1
Automatik'	Medium	12"	1	-	1
Fusil Auto	Medium	18"	1	-	2
Pistolet Laser	Medium	18"	1	-	2
Fusil Kroot	Medium	24"	1	-	3
Fusil Laser	Medium	24"	1	-	3
Fling'	Medium	24"	1	-	3
Fusil à Impulsion	Medium	30"	1	-	4
Gros Kikoup'	Lourde	-	2	-1	5
Karbonizator	Lourde	-	2	-1	5
Épée Tronçonneuse	Lourde	-	2	-	2
Lames de Dépeceurs	Lourde	-	2	-	2
Griffes Genestealer	Lourde	-	2	-1	5
Épée a deux-mains	Lourde	-	2	-	2
Hache Énergétique du Culte Mechanicus	Lourde	-	3	-2	9
Eviscérateur	Lourde	-	3	-1	6
Bâton de Lumière	Lourde	-	3	-	3
Arme Énergétique	Lourde	-	3	-	3
Faux de guerre	Lourde	-	3	-	3
Lames de Spectre	Lourde	-	3	-	3
Tisse-Mort	Lourde	12"	2	-1	5
Lance-Flamme	Lourde	12"	2	-	2
Neuro-Disrupteur	Lourde	12"	2	-	2
Pistolet Plasma	Lourde	12"	3	-	3
Pistolet Bolter	Lourde	18"	2	-	3
canon à impulsion	Lourde	18"	2	-	3
Fusil a Graviton	Lourde	18"	2	-	3
Carabine à Impulsion	Lourde	18"	2	-	3
Bolter	Lourde	24"	2	-	4
Fusil à Fission	Lourde	24"	2	-1	7
Mitrailleuse Lourde	Lourde	24"	2	-	4
Fusil Radiant	Lourde	24"	3	-1	8
Canon Hurler	Lourde	24"	3	-	5
Catapulte Shuriken	Lourde	24"	3	-	5
Fulgurant	Lourde	24"	3	-	5
Bolter Lourde	Lourde	36"	3	-	6
Gros Fling'	Lourde	36"	2	-1	8
Fusil Sniper	Lourde	36"	2	-	5
Fusil Rail	Lourde	36"	3	-	6
Arme Daemon	Extra-lourde	-	4	-2	10
Arme de Force	Extra-lourde	-	4	-2	10
Griffe Éclair	Extra-lourde	-	4	-	4
Poing Énergétique	Extra-lourde	-	4	-	4
Pince Énergétique	Extra-lourde	-	4	-	4
Servo-bras	Extra-lourde	-	4	-	4
Marteau Tonnerre	Extra-lourde	-	4	-	4
Pistolet à Fusion	Extra-lourde	6"	4	-2	10
Fuseur	Extra-lourde	12"	4	-	4
Canon Fantôme	Extra-lourde	12"	4	-	4
Canon à Fission Lourd	Extra-lourde	24"	4	-2	12
Méga-Blasta Kustom	Extra-lourde	24"	4	-2	12
Fusil Plasma	Extra-lourde	24"	4	-	6
Lance-Rokettes	Extra-lourde	24"	4	-	6
Autocanon	Extra-lourde	36"	3	-3	15

Annexe 3 : Pouvoirs Psy

Certains personnages ont la possibilité d'acheter et utiliser des pouvoirs Psy pour un coût supplémentaires (voir les Listes d'Escouades pour plus d'information). Chaque achat donne accès à un et un seul Pouvoir de la liste ci-après.

Durant le jeu un psyker peut utiliser un pouvoir (acheté avant la bataille) par tour au début ou la fin de son mouvement. La plupart des pouvoirs sont de courte portée et de courte durée (voir les descriptions).

Pour utiliser un pouvoir Psy un psyker doit réussir un test de Cran. Ceci est très fatigant et exige une concentration drastique : si il échoue il ne peut rien faire d'autre jusqu'au prochain tour (bien qu'il ne soit pas bloqué et qu'il puisse se défendre en mêlée).

S'il obtient un 1 naturel sur le dé, il doit réussir un second test de Cran. Si il rate ce deuxième test il devient possédé par un démon mineur (utiliser les caractéristiques du Démon Mineur de la liste d'Escouade des Spaces Marines du Chaos de l'annexe 2.2, à l'exception des armes et armures). Sauf si le psyker est membre d'une Escouade du Chaos (Ennemis de l'humanité, Space Marines du Chaos ou Brigade de la Mort du Pacte de Sang) il doit désormais attaquer le personnage le plus proche et agir comme un ennemi de l'Escouade auquel il appartenait précédemment. Le contrôle de la figurine est donné à l'un des autres joueurs. Après 1D6 tours le Démon disparaît laissant son hôte pour mort. Un test de survie aura lieu après la partie de manière normale. Les personnages affiliés au Chaos réussissent ce test automatiquement.

Notez que Daemonhosts ne risque pas la possession car ils sont déjà possédés.

Si le psyker est en contact socle à socle avec un ennemi il ne peut pas activer de pouvoir.

Certains pouvoirs autorise le personnage ennemi ciblé à effectuer un test de Cran afin de résister aux effets du pouvoir. Ceci est précisé dans la dernière colonne du tableau ci-dessous (Test de Cran ?).

Pouvoir	Portée	Durée	Effets	Test de Cran?
Bénédictio de l'Armure	Contact	3 Tours	+1 à la valeur d'Armure. Il peut s'agir de l'armure du psyker ou bien de celle d'une figurine amie en contact avec le psyker.	Non
Bénédictio de l'Arme	Contact	3 Tours	+1 au bonus de combat d'une arme. Elle peut appartenir au Psyker ou bien a une figurine amie en contact avec le psyker.	Non
Dominatus	12"	1 Tour	La figurine ciblé doit se déplacer vers la figurine amie la plus proche - dans un rayon de 6" - et l'attaquer.	Oui
Pesanteur	12"	1 Tour	Tous les ennemis situés dans un rayon de 6" du point ciblé se déplacent avec un malus de -3".	Oui
Lévitatio	Perso.	1 Tour	Durant la phase de mouvement, en plus de son mouvement normale, le psyker peut s'élever jusqu'à 12" de hauteur.	Non
Masque de Mort	Perso.	1 Tour	Tous ses ennemis considèrent le psyker comme un être terrifiant.	Non
Le Chemin de la Lumière	Perso.	1 Tour	Le psyker ouvre une voie dégagé de 6 " de long à travers une zone de couvert adjacente. N'importe qui peut se déplacer le long du chemin [En file indienne].	Non
Le Chemin de l'Ombre	Perso.	1 Tour	Le psyker se déplace de 12 " à travers un couvert, des ennemis ou même une obstruction. Il doit finir son mouvement dans un espace ouvert éligible.	Non
Vrai Brave	Contact	3 Tours	La cible gagne une valeur de Cran de 2+.	Non
Venin	Contact	1 Tour	Une personne frappée par l'arme ciblée souffre d'un -2 à sa valeur de Cran pour résister aux attaques de cette arme.	Non
Flamme du Warp	Ligne de vue	/	Arme à distance / Bonus de combat : +2	Oui
Vision du Warp	12"	1 Tour	Le psyker peut tirer en ignorant les couverts ainsi que les lignes de vue.	Non

Brouillard	6" de rayon	1 Tour	Un tourbillon apparaît dans un rayon 6" autour du psyker lui octroyant ainsi qu'aux personnages le suivant un couvert léger.	Non
------------	-------------	--------	--	-----

Annexe 4 : Capacités spéciales

Une Escouade peut acheter et avoir accès à diverses capacités spéciales pour ses membres. Sauf indication contraire, toutes les capacités spéciales coûtent 5 pts.

4.3.1 Analyser

Ce personnage ou un personnage ami en contact gagne un bonus de +2 aux jets d'objectifs lors des missions Enquêtes et Survie (voir le livre de Campagne).

4.3.2 Bioniques

Tout personnage peut être doté de bionique. Il confère au personnage un bonus de +1 aux valeurs d'Armure et de Combat. Le bonus d'Armure est ignoré si le personnage porte une armure Énergétique ou Terminator. Cette capacité coûte 5 points par personnage en plus d'augmenter le coût totale du personnage en raison de l'amélioration des valeurs d'Armure et de Combat.

4.3.3 Bravoure

Les personnages possédant cette capacité peuvent relancer leur test de Cran contre les personnages terrifiants.

4.3.4 Chasseur de Primes

Avant une mission, un personnage possédant cette capacité peut désigner un personnage ennemi comme étant son contrat. Il gagne +1 en valeur de Tir et de Combat contre ce personnage. En outre, lorsque ce personnage est dans sa ligne de vue, il peut courir vers lui durant la phase de tir, même si d'autres personnages ennemis sont dans sa ligne de vue.

4.3.5 Démonologiste

Tout personnage situé dans les 3" d'un personnage possédant cette capacité gagne +1 en valeur de Tir et de Combat contre les cibles Démoniaques.

4.3.6 Discipline de fer

Lorsqu'un Garde Impérial échoue un test de Cran face à un personnage terrifiant, si le Commissaire est en ligne de vue, il doit exécuter le Garde sur-le-champ (mort automatique). Il ne peut exécuter qu'un seul Garde par tour. Cela permet aux autres membres de la Garde Impériale de relancer leur test de Cran face à la Terreur et ce pour le reste du tour. On notera que le Commissaire n'exécutera pas d'autres Gardes même si la première exécution n'a pas eu l'effet désiré. De même lorsqu'un Psyker Primaris devient possédé, si le Commissaire est en ligne de vue, il doit exécuter le psyker immédiatement (mort automatique).

4.3.7 Dur à cuire

Lors d'une campagne de jeu, les personnages possédant cette capacité peuvent relancer leur test de Cran lors du test de survie. Cette capacité coûte 5 pts. pour les personnages ayant une valeur de Cran de 4 ou plus, et 10 pts. pour les personnages avec une valeur de 3 ou moins.

4.3.8 Étrange Allié

Un joueur peut acheter cette capacité afin d'incorporer dans son Escouade un personnage provenant d'une autre liste d'Escouade. L'Étrange Allié ne peut pas être un Leader et si il possède une valeur de Cran de 2 cette capacité coûte 10 pts au lieu de 5 pts. Pour représenter leur rareté, si l'Étrange Allié est tué lors d'une campagne, il ne peut pas être remplacé par un autre Étrange Allié.

4.3.9 Furtif

Le personnage a un don naturel pour la discrétion. Il ne peut pas être ciblé par des armes à distance si il se trouve à plus de 12" du tireur. Un personnage furtif a couvert compte comme bénéficiant toujours d'un couvert lourd.

4.3.10 Gâchette

Si il élimine ou bloque sa cible lors de son premier tir le personnage peut effectuer un second tir lors de cette même phase. Un personnage ne peut jamais utiliser cette capacité plus d'une fois par tour.

4.3.11 Implacable

Si il élimine ou bloque un adversaire au corps à corps, le personnage peut se déplacer de 2" vers un autre personnage ennemi. Il doit pour cela être libre de tout combat. S'il parvient au contact du nouvel adversaire un nouveau combat a lieu immédiatement. Un personnage ne peut jamais utiliser cette capacité plus d'une fois par tour.

4.3.12 Insaisissable

Les personnages possédant cette capacité ne peuvent pas être la cible d'attaques gratuites lors d'un désengagement.

4.3.13 Intouchable

Les Intouchables sont des nullificateurs psychiques naturellement à l'abri des effets des pouvoirs Psy. Ils transfèrent automatiquement cette immunité à tout personnage en contact avec eux. Pour 10 pts l'Intouchable voit son aura s'étendre jusqu'à un rayon de 3" à partir de sa base. L'Intouchable peut également relancer tout test de Cran raté suite à l'influence terrifiante d'un démon. Le vide psychique qui entoure un Intouchable rend mal à l'aise son entourage. Un Intouchable ne peut pas se joindre à une attaque groupée.

4.3.14 Médic

Le personnage peut aider ses camarades blessés. Un personnage bloqué en contact socle-à-socle avec un Médic gagne +1 à son test pour se relever. Un 1 naturel est toujours un échec. En outre, après la partie, un personnage (au choix du joueur) qui a été mis hors de combat gagne +1 sur son test de survie.

4.3.15 Monte en l'air

Les personnages possédant cette capacité traitent les surfaces verticales comme une surface normale lors de leurs mouvements. Cette capacité ne protège pas des dégâts de chutes.

4.3.16 Prédicateur

Un prédicateur utilise la foi pour immuniser les serviteurs de l'Empereur à la Terreur. Il peut embraser la foi de toutes les ouailles en ligne de vue dans un rayon de 6 ". Un Prêtre ou un Chapelain Space Marine peut immuniser ces camarades dans un rayon de 9", quelle que soit la ligne de vue.

4.3.17 Robuste

Lors d'un combat les personnages ennemis ne gagnent pas de bonus contre ce personnage lorsqu'il est bloqué.

4.3.18 Sixième sens

Personnages non-Leader uniquement. Lorsque le personnage est dans les 12" de son Leader celui-ci ajoute +1 à ses tests d'initiative à chaque tour. Ce bonus est perdu si le personnage est tué ou retiré du jeu. Un leader ne peut jamais bénéficier de plus d'un seul bonus lié à cette capacité. Si plusieurs personnages de l'Escouade possèdent un sixième sens leurs bonus ne se cumulent pas : trop de conseils tue le conseil !

4.3.19 Terreur

Certains personnages sont considérés comme «terrifiant». Un personnage qui souhaite se placer au contact avec un ennemi terrifiant doit d'abord passer un test de Cran. S'il échoue alors il ne se déplace pas. Un personnage engagé par un ennemi terrifiant doit passer un test de Cran ou bien se déplacer de 1D6" dans la direction directement opposée à l'ennemi.

4.3.20 Tir de Saturation

Une fois par partie le personnage peut déclarer un tir de saturation et vider son chargeur dans la foulée. Cette déclaration survient avant le lancé des dés. Le personnage ajoute +2 à sa valeur de Tir mais son arme devient inutile jusqu'à la fin de la partie. En outre, si le joueur obtient un 1 sur son jet de tir, l'arme explose et il doit faire un test de Cran pour résister à l'explosion. .

4.3.21 Tireur d'élite

Si le personnage ne bouge pas durant son tour il peut effectuer un unique tir sur un ennemi en ignorant les modificateurs de couvert. La règle de ligne de vue s'applique toujours : le tireur doit être en mesure de voir une partie de la cible pour pouvoir lui tirer dessus. Une fois par partie le personnage peut déclarer un tir de saturation et vider son chargeur dans la foulée. Cette déclaration survient avant le lancé des dés. Le personnage ajoute +2 à sa valeur de Tir mais son arme devient inutile jusqu'à la fin de la partie. En outre, si le joueur obtient un 1 sur son jet de tir, l'arme explose et il doit faire un test de Cran pour résister à l'explosion.

Annexe 5 :

Annexe 5 : Équipements

Les paragraphes suivants répertorient quelques exemples d'équipements provenant de la vaste liste de matériel utilisé au 41e millénaire. Nous vous encourageons à créer des règles pour vos propre équipement mais n'oubliez pas de demander l'autorisation de votre adversaire avant de les utiliser.

4.4.1 Jump Pack

Coût: 5 pts

Un personnage munis de Jump Pack ignore les malus de mouvement du aux couverts lors de ses déplacements. Il acquiert également un bonus de +3 à sa valeur de Vitesse. Le personnage doit commencer et finir son mouvement au sol. Si il tente de décoller ou d'atterrir depuis un couvert lourd il doit faire un jet de Cran. Un échec signifie qu'il est bloqué (voir section 4.1.6).

Les personnages munis de Jump Pack ne peuvent pas porter d'armure extra-lourde (comme l'armure Terminator), ou porter d'armes lourdes.

4.4.2 Jet Pack

Coût: 5 pts

Les Jet Packs diffèrent principalement des Jump Packs en ce qu'ils sont plus conçus pour fournir une plateforme de tir stable que pour charger en combat rapproché. Comme pour un Jump Pack, un personnage munis de Jet Pack ignore les malus de mouvement du aux couverts lors de ses déplacements. Cependant le personnage n'obtient pas de bonus de Vitesse. Un personnage équipé d'un Jet Pack peut choisir de faire une attaque de tir à tout moment durant son mouvement. Pour la ligne de vue le personnage compte comme étant a 12" du sol. Si le personnage choisit de tirer lors de son mouvement, il ne peut pas tirer à nouveau au cours de la phase de tir. Un personnage muni d'un Jet Pack ne peut pas porter d'armure lourde (comme une armure énergétique), d'armure extra-lourde (comme l'armure Terminator), ou porter d'armes lourdes.

4.4.3 Balise de Téléportation

Coût: 10pts

Un personnage portant une balise de téléportation agit comme un point de ralliement pour les personnages qui commencent la partie en réserve, hors de la table de jeu. Au cours de la phase de mouvement, le personnage peut activer la balise de téléportation en lieu et place de son mouvement. Tout personnage autorisé peut alors effectuer une action de téléportation.

Pour résoudre une action de téléportation, lancer un dé de dispersion. Si le résultat est un "hit", alors vous pouvez placer le personnage téléporté a moins de 6" du personnage portant la balise de téléportation. Sinon, placer le personnage téléporté a 1D6 centimètres de la balise, à l'emplacement déterminé par les dés de dispersion. Répétez cette procédure pour chaque personnage que vous voulez téléporter: un certain nombre de personnages peut se téléporter au cours d'un tour.

Si un personnage se téléporte dans une autre figurine, les deux personnages sont tués sur le coup.

Un personnage se téléportant dans un couvert lourd est également tué sur le coup.

Si tous les personnages de l'escouade transportant les balise de téléportations sont tués, les personnages qui ne se sont pas encore téléporté ne peuvent plus prendre part a la partie. Ils seront de nouveau disponible pour les parties à venir durant la campagne.

4.4.4 Caméléoline

Coût: 5 pts

Une cape en caméléoline confère un bonus de couvert lourd lors d'un tir lorsque son porteur est située a plus de 12" du tireur. Si le tireur est a plus de 6" du porteur celui-ci bénéficie d'un bonus de couvert léger. Un personnage portant une cape en caméléoline ne peut pas porter d'armure lourde (comme une armure énergétique) ni d'armure extra-lourde (comme l'armure Terminator).

4.4.5 Champ Téléporteur

Coût: 10pts

Un champ téléporteur est un dispositif complexe hérité de l'Age Sombre de la Technologie. Il

permet de détecter les tirs et d'activer en réponse un faisceau de téléportation qui déplace instantanément le porteur. Quand un tir frappe un personnage équipé d'un champ téléporteur, lancer un dé de dispersion. Si le résultat est un "hit", le personnage est touché par le tir. Pour tout autre résultat, le personnage est déplacé d'1D6 pouces dans la direction indiquée par le dé de dispersion. Si un personnage se téléporte dans une autre figurine, le champ de déplacement a échoué et le personnage est touché par le tir. Un personnage se téléportant dans un couvert lourd doit faire un jet de Cran. Un échec signifie qu'il est bloqué (voir section 4.1.6).

4.4.6 Auspex

Coût: 10pts.

L'auspex est un multi-scanner portatif. Il permet au porteur de détecter la présence de personnages ennemis. Il annule les effets de la caméléoline et la capacité spéciale furtif (voir l'annexe 4, 4.3.9) : les personnages munis d'auspex peuvent cibler ces personnages normalement.

4.4.7 Communicateur

Coût: 5 pts.

Un personnage muni d'un communicateur personnel et d'un auspex peut communiquer l'emplacement des personnages ennemis aux unités amies qui ont également un communicateur. Cela signifie que ces personnages peuvent tirer sur les personnages ennemis avec caméléoline ou la capacité spéciale furtif comme si ils avaient leur propre auspex.

4.4.8 Médipac

Coût: 5 pts.

Un médipac est un équipement à usage unique (il disparaît après la première utilisation) mais les personnages peuvent acheter plus d'un. Une fois par partie un personnage avec un médipac peut se donner, à lui ou à un autre personnage à moins de 3", un bonus de +2 à son jet de Cran lorsqu'il est touché par une attaque de tir ou au corps à corps.

4.4.9 Harnais

Coût: 5 pts

Un harnais permet à un personnage d'escalader les surfaces verticales sans malus (voir la section 4.1.2.2).

4.4.10 Harnais anti-grav

Coût: 5 pts

Un harnais anti-grav permet à un personnage de sauter ou descendre à un niveau inférieur sans avoir à faire de jet de cran lorsque la distance est supérieure à 3".

4.4.11 Grenade fumigène

Coût: 5 pts

Durant la phase de mouvement, un personnage peut utiliser une grenade fumigène pour créer un nuage de fumée qui bloque les lignes de vue. Pour utiliser la grenade fumigène, placez un gabarit circulaire de 5" de diamètre dans les 12" du personnage. Ce modèle disperse alors 1D6 ". L'écran de fumée dure jusqu'au prochain tour du joueur et bloque complètement les lignes de vues. Les personnages peuvent se déplacer à travers l'écran.

4.4.12 Lunette Télescopique

Coût: 5 pts.

Cet équipement est affecté à une arme que porte le personnage, arme qui doit être déclarée (par oral ou par écrit) avant la partie. La lunette augmente la portée de l'arme de 6".

4.4.13 Cibleur

Coût: 10pts

Cet équipement est affecté à une arme que porte le personnage, arme qui doit être déclarée (par oral ou par écrit) avant la partie. Il permet au personnage utilisant l'arme de relancer les jets de tirs ratés.

4.4.14 Limiteur

Coût: 10pts

Lorsqu'il est activé, un limiteur annule la capacité spéciale Intouchables. Un personnage portant un limiteur peut l'activer durant la phase de mouvement et l'effet dure jusqu'au début du prochain tour de jeu. Quand il est activé, les personnages avec la capacité spéciale intouchable (voir l'annexe 4,

section 4.3.21) dans les 6" du porteur du limiteur perdre cette capacité. Ils deviennent donc vulnérables aux attaques psychiques.

4.4.15 Suspenseur

Coût: 5 pts

Un suspenseur est un dispositif compact antigraité qui peut être fixé à un élément volumineux comme une arme lourde. Un personnage équipé d'un suspenseur peut transporter et utiliser une seule arme avec l'attribut "lourd" comme si ce était une arme standard. Certains types d'armures disposent automatiquement d'un suspenseur. Voir la section 2.1.1.1 suspenseurs pour plus d'informations.

Annexe 6 : Scénarios

Voici quelques exemples de scénarios. Nous vous invitons à mettre en scène vos propres créations, la diversité étant le piment de la vie. Voir l'Annexe 1 pour plus d'idées de Campagnes.

1 De l'Or pour les Braves

Scénario approprié pour 2 à 3 Escouades. Votre objectif est un ancien artefact ou peut-être une base de données vitales que vous avez besoin de ramener à la base. Représentez l'objectif à l'aide d'un marqueur et posez-le dans un bâtiment ou bien au creux d'un arbre, etc. Idéalement cela devrait être au centre de la table au milieu d'une zone neutre. Le premier personnage qui entre en contact avec le marqueur s'empare de l'objectif.

Le gagnant est le joueur qui sort le marqueur de la table. Une figurine qui porte le marqueur se déplace à vitesse normale mais ne peut pas courir ou utiliser d'arme à distance. Si le personnage portant l'objectif venait à être mis hors-jeu ou bloqué, le prochain personnage à entrer en contact avec le porteur s'empare de l'objectif.

2 Fort Apache

Scénario approprié pour 3 à 5 Escouades / défense d'un bâtiment stratégique. Déterminez aléatoirement un défenseur. Celui-ci se déploie à l'intérieur et autour du bâtiment proche du centre de la table. Les autres joueurs doivent l'obliger à sortir et prendre le contrôle du bâtiment. Le défenseur obtient l'initiative lors du premier tour. Le défenseur obtient également dix points supplémentaires de troupe par adversaire en plus du premier.

Le gagnant est le joueur en possession du bâtiment lorsque le dernier tour de jeu se termine. Les joueurs s'accordent au début du jeu sur la durée de la partie (par exemple 15 ou 20 tours).

3 Assassinat

Scénario approprié pour 2 à 4 Escouades. Votre objectif est de tuer le Leader ennemi à tout prix tout en gardant sauf votre propre Leader. Le dernier leader debout est le gagnant. Bien entendu la partie peut très bien se terminer avec les Leaders de chaque Escouade ... mort.

4 Gauntlet

Scénario approprié pour 3 à 5 Escouades. Une des Escouade a la lourde tâche d'escorter un wagon remplis de réfugiés / orphelins / magots / rations / chatons d'un bord de table à l'autre. Les autres Escouades doivent capturer le wagon et le faire sortir par leur point d'entrée.

Les attaquants doivent se déployer sur les plus grandes longueurs de table. Rien ne les empêche de coopérer les uns avec les d'autres mais une seule Escouade peut être désignée gagnante.

L'escorte du wagon agit en première. Elle se trouve également renforcée de vingt points de troupe supplémentaires par adversaire en plus du premier.

5 Le Rituel

Scénario approprié pour 2 à 3 Escouades. Un Agent du Chaos (ou éventuellement un Inquisiteur Radical) et son Escouade effectue un dangereux rituel dans un bâtiment quelque part sur la table. Les Escouades adverses ont un nombre restreint de tours pour le trouver et stopper le rituel (en engageant l'Agent du Chaos au corps à corps ou en l'exécutant à distance).

Placez quatre à six bâtiments de manière aléatoire sur la table. L'agent du Chaos note secrètement le bâtiment ou il se trouve. Si il le souhaite il peut déployer jusqu'à la moitié de son Escouade à l'extérieur du bâtiment afin d'offrir à ses adversaire un ticket pour la fête.

6 L'un des Robots c'est fait la malle

Scénario approprié pour 2 à 5 Escouades. Un Dreadnought c'est étrangement rebellé et il se tient au centre de la table, attaquant quiconque s'approcherait. La première Escouade qui parvient à le bloquer gagne la partie.

Le Dreadnought a les caractéristiques suivantes : Cran 3 +, Combat 4, Tir 4, pas de mouvement sauf une rotation gratuite, Armure 12+, Bolter Lourd et Griffes Énergétiques.

Annexe 7 : Les Serviteurs de l'Empereur

Chaque Escorte loyaliste est dirigé par un Inquisiteur, un individu puissant avec de nombreuses compétences et des capacités spéciales. Il rassemble autour de lui une compagnie de spécialistes pour l'aider dans sa tâche de traquer les ennemis de l'humanité. Parce qu'il peut commander n'importe qui dans l'Imperium, il a accès à un très large choix de personnel et de matériel.

Type	Cran	VC	VT	Vit	Notes
Inquisiteur	2+	+4	+4	+1	Leader. Pouvoirs Psy pour 10 pts*. Terrifiant [5pts].
Troupe de Choc	4+	+2	+2	+0	Armés de Hellguns.
Space Marine	3+	+3	+3	+1	
Interrogateur	3+	+2	+2	+1	
Psyker *	4+	+1	+1	+0	Pouvoirs Psy pour 10 pts chacun (max. 2).
Arbitrator	4+	+2	+2	+0	
Daemonhost *	4+	+1	+1	+0	Terrifiant [5pts]. Pouvoirs Psy pour 10 pts chacun (max. 2).
Assassin du Culte	4+	+2	+0	+2	Pas d'armes à distance.

* Seulement disponible pour un Inquisiteur Radical . Un inquisiteur Puritain peut quant à lui relancer un test de Cran échoué contre un pouvoir Psy qui autorise un tel test.

Type	Remarque	Armure	Réservé aux:	
Aucune	Juste des vêtements	5+		Les Adeptus Arbites peut se déployer avec un Bouclier Répresseur. Cela augmente leur armure de un niveau contre les attaques à distance. Ces boucliers coûte 3 points.
Légère	Gilet Flak ou Composite	6+		
Médium	Armure Carapace, Bouclier Réfracteur	7+		
Lourde	Armure Énergétique	8+	Inquisiteurs & Space Marines	

Arme	Remarque	Bonus
Improvisée	Branche d'arbres, bouteille cassée [-1 pour toucher].	-1
Légère	Dague, Baïonnette, Hache à une main, Masse, Pistolet Automatique	+0
Médium	Épée, Bâton, Pistolet bolter, Fusil automatique, Fusil laser, Pistolet laser, Matraque énergétique [Arbites seulement], Fusil à pompe	+1
Lourde	Épée à deux mains, Epée tronçonneuse, Bolter, Mitrailleuse	+2
	Lance-flammes (Troupe de Choc seulement)	+2
	Bolter lourd, Hellgun, Pistolet à plasma, Arme énergétique	+3
Extra-lourde	Fusil plasma, Poing énergétique, Fuseur, Arme de Force (Inquisiteur seulement)	+4

Exemple d'Escorte d'Inquisiteur - 199 pts

Inquisiteur :	Bouclier réfracteur, Pistolet bolter, Épée énergétique, 2 pouv. Psy	@ 57 pts.
Interrogateur :	Armure Carapace, Pistolet laser & Épée	@ 23 pts.
3 Troupes de Chocs :	Armure Carapace & Hellgun	@ 23 pts.
Assassin du Culte :	Cameleoline, aucune armure & Épée énergétique	@ 15 pts.
Space Marine	Arm. énergtq, Bolter, Épée Tronçonneuse, Bionique, Jump pack	@ 44 pts.

Annexe 8 : Les Ennemis de l'Humanité

Voici les pions des Dieux du Chaos. Les escortes du Chaos sont habituellement dirigées par un Agent. Il peut avoir été un Space Marine ou leader d'un culte du Chaos béni par ses dieux.

Type	Cran	VC	VT	Vit	Notes
Agent du Chaos	3+	+2	+2	+0	Leader. Pouvoirs Psy pour 10pts chacun.
Garde des FDP renégat	5 +	+0	+1	+1	
Space Marine du Chaos	2 +	+4	+4	+1	Leader. Immunité à la Terreur [5pts]
Cultistes du Chaos	3 +	+1	+1	+1	
Psyker Renégat Bêta	6 +	+0	+0	+0	Pouvoirs Psy pour 5 pts chacun.
Démon Mineur	4 +	+3	+1	+2	Terrifiant [5pts]
Mutants	3+	+2	+0	+0	
Gang de la Ruche	5 +	+1	+1	+0	

Type	Remarque	Armure	Réservé aux:	
Aucune	Juste des vêtements	5+		<p>Si un agent du Chaos choisit de suivre un seul dieu cela coûte 5pts mais apporte des avantages certains:</p> <p>Khorne : Le Leader et son Escorte gagnent +1 à la VC en mêlée, mais ont -1 en VT.</p> <p>Nurgle : Le Leader et toutes les troupes, sauf les démons, ont un bonus de +1 sur leurs jets de Cran. L'Escorte peut inclure des Zombies de la Peste (démons mineurs).</p> <p>Slaanesh : Ignore la Terreur. Le Leader et toutes les troupes gagnent +1 en Vitesse.</p> <p>Tzeentch : Le Leader peut acheter des pouvoirs Psy pour 5pts chacun.</p>
Légère	Gilet Flak ou Composite	6+	Gardes Renégats ou Agents du chaos	
Médium	Armure Carapace, Bouclier Réfracteur	7+	Agent du Chaos	
Lourde	Armure Énergétique	8+	Space Marines du Chaos ou Agents du Chaos	

	Remarque	Bonus
Improvisée	Branche d'arbres, bouteille cassée [-1 pour toucher].	-1
Légère	Dague, Baïonnette, Hache à une main, Masse, Pistolet Automatique, Grenade	+0
Médium	Épée, Bâton, Pistolet bolter, Fusil automatique, Fusil laser, Pistolet laser, Fusil à pompe	+1
Lourde	Épée à deux mains, Épée tronçonneuse, Bolter, Mitrailleur	+2
	Lance-flammes (Garde Renégats seulement)	+2
	Bolter lourd, Hellgun, Pistolet à plasma, Arme énergétique	+3
Extra-lourde	Fusil plasma, Poing énergétique, Fuseur, Arme de Force (Agent du Chaos seulement)	+4

Exemple d'Escorte d'Agent du Chaos - 197 pts

Agent du Chaos :	Bouclier Réfracteur, Fusil auto, Arme Démon, 1 pouvoir Psy	@ 40 pts.
Space Marine du Chaos :	Armure Énergétique, Bolter, Pistolet bolter et Épée énergétique	@ 50 pts.
3 Cultistes du Chaos :	Gilet Flak, Fusil a pompe & Dague	@ 16 pts.
Psyker Renégat :	Pistolet auto, Dague, Cameleoline & 2 pouvoir Psy	@ 26 pts.
3 FDP Renegats	Gilet Flak, Fusil Laser, Épée & Medipac	@ 11 pts



automne / hiver 2015 #21

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

AIDE DE JEU - BANC D'ESSAI - DÉCOUVERTE - DOSSIER - HOBBY - NEWS - RENCONTRE - REPORTAGE - SCÉNARIO - ...



À BIENTÔT POUR LE PROCHAIN BLOGURIZINE

