

Hiver 2015 #22

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

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

- BOLT ACTION - CHEF DE CHAR - DUST - ITW PAOLO PARENTE - 48 STORM - ...

EDITO

PAR GREGOIRE BOISBELAUD

Dans les ténèbres d'un lointain futur, il n'y a que la guerre.
Pour nous figurinistes, ces mots ont toujours eu un sens particulier et bizarrement joyeux. A la lumière des événements récents, ils résonnent de façon sinistre.

Pourtant, nous autres figurinistes avons une chance, un privilège, celui de participer à un hobby qui bien qu'imprégné de la culture guerrière de l'humanité, nous permet de choisir de dépenser notre temps à rejoindre des inconnus, des gens de presque tous les horizons et toutes les origines pour jouer, s'amuser, passer du bon temps et faire fonctionner ce qu'Hercule Poirot appelle ses "petites cellules grises".

Quand nous sommes autour de la table, c'est l'Humanité qui triomphe et c'est ce qui nous fait continuer à nous rassembler. Jouez plus, rencontrez plus de gens différents, fondez ou rejoignez des clubs, déplacez vous sur les tournois, les conventions, jouez en campagne, multipliez les rencontres de tout poil parce que nous sommes meilleurs avec des vrais gens à qui parler, avec qui partager un verre (avec modération mais quand même en terrasse) ou avec qui jouer en grignotant des cookies et des chips.

Dans les ténèbres d'un lointain futur, il n'y a pas que la guerre...

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 ★ <http://blogurizine.canalblog.com> et sur ★ <https://www.facebook.com/Blogurizine/timeline>.

- Date de parution : le 22 Décembre 2015
- Rédacteur en Chef : Grégoire BOISBELAUD
- Secrétaire de rédaction : Sébastien LOUCHART
- Rédacteurs : AJAX, ARSENIUS, Bertrand MULLON, CEDWFOX, Dimitri «Dim69» PEYRARD, DOCTEUR HALF, DV8, Fabrice USIETO, FURABIENU, GHOST, Grégoire BOISBELAUD, HAMSTERSAMOURAÏ, LIXA, Jérémy GIL, Jérémy «FACZ» MAHIEU, MARVIN LE ROUGE, Nicolas RONVEL, NICOLEBLOND, RAFPARK, Sébastien LOUCHART, TENGI,
- Illustration de l'édito : THE MOREHELL - morehell@gmail.com
- Maquette et mise en page : Tanguy TRAPY
- Contact : blogurizine@gmail.com
- Image de couverture : «Champignon Nucléaire» - Art Design par ???



The Morehell
«WWII Master Sergeant»
★morehell@gmail.com

SOMMAIRE

HIVER 2015



28

PIN UP

5. **ROSIE JONES** - Hot Shot Calendar 2013

REPORTAGE

6. **ASMODAY 2015** - As Mo' Day
16. **OCTOGÔNES 2015** - Retour sur OctoGônes

DECOUVERTE

22. **ALKEMY** - Le Réveil des exilés
28. **BOLT ACTION** - Qu'est-ce donc ?
36. **FROSTGRAVE** - L'Aventure au coin des ruines
44. **NORSGARD** - Présentation du jeu



76

BANC D'ESSAI

50. **ALIENS VS PREDATORS** - The hunt begins
58. **PULP CITY** - Suprême édition
64. **SAGA** - Hache, barbe et Rock'n'Roll

JEU EN ENCART

72. **BANDITS BANDITS** - Errata du BZ21



94

RENCONTRE

76. **PAOLO PARENTE** - Créateur de mode ludique
84. **JOHN ROBERTSON** - Age of Tyrants
90. **JOSEPH A. MCCULLOUGH** - Frostgrave

CLIN D'OEIL

94. **DUST TACTICS** - Le Reboot
102. **KINGS OF WAR** - Les vraies batailles fantastiques
108. **WRATH OF KINGS** - La grosse escarmouche



164

DOSSIER

112. **DUNGEON CRAWLING** - La naissance d'un style à part
126. **SEIGNEURS DE GUERRE** - La conquête de l'Empire
138. **WARZONE RESURRECTION** - Les troupes - Partie 2

HOBBY

142. **HOMMAGE** - Cyril TULOUP
144. **DÉCOR** - Frostgrave - Un détour par des tours
152. **DIORAMA** - Falcon à l'échelle EPIC



174

AIDÉ DE JEU

160. **ANDE** - Notes d'aides de jeu
164. **CHEF DE CHAR** - Rapport de bataille
170. **DBA** - DBA de tous les cotés
174. **48 STORM** - Règles de jeu en FR.
180. **SAGA** - Rapport de Bataille - Un festin pour les corbeaux + Vikings VS Anglo-Danois
196. **SEIGNEURS DE GUERRE** - Scénario "La Bataille de Nuln"
198. **STAW** - Disparition de l'U.S.S. Traducteur
200. **STAW** - Scénario exclusif - La sphère de Dyson

PIN UP
ROSIE



REPORTAGE

PAR TENGI

★ <https://www.facebook.com/Tengi-Skirmisher-1444980695805237/>

ASMODAY 2015 : AS MO DAY

A *ASMODEE, démon du jeu depuis 1995, organisait pour ses 20 ans un nouvel Asmoday. L'espace Clacquesin, une distillerie d'un autre âge, accueillait l'événement pour un 24h ludique intense, le tout scénarisé et scénographié à la mode Steampunk.*

Cet événement, orchestré par ASMODEE, a rassemblé environ un millier de personnes sous la bannière de la convivialité ludique. Et quel événement ! Si l'éditeur/distributeur fêtait dignement ces 20 ans en offrant ce fabuleux cadeau à l'ensemble des présents, en regardant bien, nous pouvions comprendre que 2015 est aussi une année exceptionnelle pour ASMODEE et ce, rien que par la présence d'une gamme de jeux assez exceptionnelle.

Le samedi 26 septembre dernier, à Malakoff (92), non loin de Paris, s'organisait l'Asmoday. Pour ce deuxième événement du genre (le premier ayant eu lieu en 2011), Asmodee n'a pas lésiné sur les moyens. Normal ! 20 ans, ça se fête ! Et au regard du parcours et du développement de cette entreprise d'entertainment, on comprend aisément que cet Asmoday exceptionnel ait eu lieu. Je dirais même plus, on comprend que ça a été la cerise sur le gâteau de ses 20 ans. Quel bel âge.

A événement exceptionnel, lieu exceptionnel

En fait, l'Asmoday, c'était un gâteau avec pleins de cerises. L'une d'entre elles (de cerise) est plutôt liqueuse, c'est l'espace Clacquesin. Situé à proximité de Montparnasse, ce lieu d'exception, classé monument historique au patrimoine de l'Île-de-France, est une distillerie dans laquelle fut créé et fabriqué un apéritif alcoolisé à base de plantes du nom de CLACQUESIN. D'une surface d'environ 1600m², cette ancienne distillerie est aujourd'hui destinée à l'accueil et l'organisation d'événements. Conservée en l'état, la distillerie présente toujours l'ensemble d'une architecture de style Eiffel, fait de briques rouges, dans la-

quelle on peut contempler des escaliers de fer riveté, une charpente métallique majestueuse ainsi que l'ensemble des alambics cuivrés qui ont l'air d'être bien bichonnés. Sans conteste, la distillerie Clacquesin est l'un de ces lieux dans lequel on a l'impression de faire un bond dans le temps et de revenir à une époque dans laquelle on s'imagine vivre. De cette foule de joueurs, tous diront que le lieu est beau. Quelques sensibles seulement, sûrement amoureux d'architecture, tout comme moi, pourraient encore décrire tout un tas de petits détails croisés au hasard, ici et là, découverts de façon inattendue en regardant du sol au plafond.

J'étais là !

Ce magnifique lieu, aménagé et scénographié pour l'occasion, pouvant accueillir entre 700 et 1000 personnes en fonction de sa configuration, n'était pas accessible à tous. Oui ! Finalement, c'était un événement privé dont toute la sphère ludique parle mais auquel seule une poignée de joueurs pouvait prétendre y assister. Pour cela, il fallait se procurer l'un des 600 précieux sésames (Pass VIP) pour faire partie des chanceux. Ces pass étaient offerts de différentes manières mais le plus souvent lors de jeux concours organisés par

Asmodee ou encore via les éditeurs partenaires distribués par le démon. Toutefois, une poignée de joueurs, un peu plus de 300, ont pu participer à l'événement sans Pass VIP soit parce qu'il s'agissait d'amis, de membres de familles du personnel d'Asmodee, des auteurs, ... mais également des personnes lambda, des joueurs, qui sont venu sans invitation, sans se voir refuser l'entrée car c'était prévu comme ça (toujours dans un cadre de 1000 personnes, parce que c'est l'une des normes de sécurité pour cet établissement recevant du public. Un ERP).

En ce qui me concerne, j'ai eu la chance d'avoir 2 pass dont l'un fut offert à mon copain Arsenus (je ne ferai pas d'encart à ce sujet mais Arsenus, étant épris d'un rhume carabiné ce week end là, n'a pas pu venir jouer. J'étais triste. Mais c'est comme ça). D'ailleurs, j'en profite pour remercier à nouveau le mec qui nous a offert ces 2 pass. Je ne le nomme pas pour garder son identité secrète, mais en bon lecteur assidu du Blogurizine il se reconnaîtra.

Sur ce week end, j'ai donc lié l'utile à l'agréable. J'en ai profité pour m'autoproclamer reporter du Blogurizine. Puis, comme je ne vais pas à Paris tous les quatre matins, j'en ai aussi profité pour vivre un peu ce dont j'avais envie. En gros, j'avais envie de faire autre chose que simplement participer à l'Asmoday.



▲ Sac à dos de reporter officiel du Blogurizine

Il est 5h00 Paris s'éveille ! Il est 5h00 je n'ai pas sommeil

Levé tôt (5h00), après une courte nuit de sommeil (1 heure, à peine), c'est avec une sacré tronche que je prends le TGV en direction de Montparnasse.



▲ Identité visuelle de l'Asmoday

LE CLACQUESIN

Apéritif des Années Folles ayant eu son heure de gloire au début des années 1900, le Clacquesin a connu un tel engouement qu'il s'en vend jusqu'au Mexique. Toutefois, si la Seconde Guerre Mondiale causa un net ralentissement du développement de l'entreprise (boisson interdite par les forces d'occupation pendant la guerre), le décès de Pauline Clacquesin, l'épouse de Paul, inventeur de la boisson, et le problème de succession que cela engendra fut la vraie raison du déclin. Depuis 1997 la boisson n'est plus fabriquée dans la distillerie mais à Provins, pour une production de 50 000 Litres par an, que l'on peut trouver seulement dans certains commerces.

Et comme j'adore le train (c'est fou comme j'aime ça... C'est ironique, hein !) eh bien je prends mon mal en patience avec un peu de lecture puis le souhait de déjà vouloir être à Paris. Ayant optimisé mon voyage avec ce petit sac à dos militaire, j'ai fait le choix de ne pas prendre de livre mais deux ou trois numéros du défunt Codex Arcanum puis le livret de règles de DUST Tactics seconde édition (+ 1 café dégueulasse pris au wagon bar) ont bien fait l'affaire, pour un peu plus de 3 heures de voyage. Ahhhh !!! Montparnasse. J'y ai passé du temps dans ce quartier. J'y suis passé et repassé dans cette gare !!!

9h00 environ, sortie de la gare, j'en profite pour faire un crochet sur le p'tit marché que je remonte en long et en large. Y'a du monde, les gens sont souriants, et ça sent bon...

Bref ! Ayant mis mon p'tit dèj' sur l'oreille assez tôt ce matin, j'ai comme un besoin d'éponger ce sale café puis de combler ce vide en moi.

Je vais donc d'artisan en artisan pour me faire un sandwich de marché. Comment ?!!! Vous ne connaissez pas ça ?!!! Si y'a bien un truc qu'il faut faire dans sa vie, c'est un p'tit gueuleton de marché. Par contre, faut son couteau dans la poche. Chez l'boulangier, j'ai acheté une demi baguette, chez l'fromager, un bout d'un bon camembert bien affiné, ce sympathique monsieur, m'ayant offert le beurre. Chez l'boucher charcutier, j'ai acheté une coppa, italienne bien sûr. Sur le chemin du retour, j'ai fait une halte chez le primeur pour acheter une orange puis une pomme (important la pomme pour se laver les dents après un bon camembert).

UN CASSE DALLE ET GO' LA WAAAGH

C'est sûr, non, c'est pas un casse dalle d'étudiant à 5€ soda compris (c'est facho de dire ça, hein!!!). Ça revient bien à 8,50€ le tout sans soda, mais je m'en tape j'ai une orange. Au-delà de ça, comprenez bien qu'il n'a pas de prix ce sandwich ; Un sandwich qui n'a pas la maigre taille d'un jambon beurre. Oui ! J'aime bien pousser la chose pour vivre et comprendre qu'en ce bas monde, tout à beau avoir une valeur financière, il y a des choses qui ne s'achèteront jamais. En plus d'être unique (ce sandwich), j'ai rencontré des artisans heureux de voir qu'on peut encore se permettre ce genre de casse dalle à 9h00 du mat', sortir le couteau de la poche et commencer à composer son 'dwich en plein marché. Le plus, sous leurs regards ébahis, c'est qu'ils sont heureux comme pas deux lorsque tu leur demandes : "qu'est-ce que vous choisiriez comme bon fromage pour un sandwich que je vais manger ici, sur le marché?". Et là, ni une ni deux, la personne ouvre son caquet pour m'expliquer que le bout d'fromage que j'vais manger c'est un Livarot au lait cru. Tellement qu'il est passionné, j'crois bien qu'il aurait essayé de m'refourguer sa p'tite vendeuse, j'l'aurais cru. Et en plus, il m'offre le beurre. Bref ! Tous ça pour dire que pour vivre pleinement des choses simples, il vous appartient de les provoquer. Sinon il ne se passera jamais rien. Voir, si peu.

Me voilà donc fin prêt avec ce p'tit dèj' que je me suis enfilé sans plus attendre et ce, tout en marchant (d'ailleurs, ce cassage de croûte, dans les règles de l'art, m'aura calé le bide jusqu'à 16h00) en direction de la Waaagh à 15 minutes de marche, à peine. (Bon, sauf si vous prenez un sandwich au petit marché).



▲ Logo de la Waaagh

Alors si vous ne connaissez pas la Waaagh Taverne à Paris, et bien permettez moi d vous dire de vous sortir les pitous du fondement. Je vous entends déjà, au fond, là-bas en train de chipoter comme on chipote une ligne de vue. "On la voit là ! - Mais non on la voit pas ! - Mais si on voit l'épaule là!-...". Alors ouvrez bien vos écouteilles car j'me répét'rai pas 2 fois.

IL FAUT SURFER SUR LA WAAAGH

La Waaagh Taverne c'est une boutique qui vend exclusivement de la figurine, que ce soit de l'escarmouche en grande partie ou du jeu hybride, au minimum. Mais c'est bien plus qu'une boutique. La Waaagh Taverne, en plus d'être une boutique avec un volume très aéré et une belle variété de jeux, c'est aussi et surtout un lieu de jeu avec de l'espace, beaucoup d'espace, et des tables immenses permettant de s'éclater sur le jeu que l'on souhaite. L'équipe en place, une belle bande de boute-en-train et de joueurs passionnés, a tranché dans le vif de plusieurs problématiques qui s'insinuent dans les boutiques du hobby et ce, depuis très longtemps. Trop longtemps peut être.



▲ Dès l'ouverture - 10h00 - y'a déjà des joueurs

Les costauds n'ont pas brassé du vent et cela se voit. On sent bien qu'il y a de l'amour dans cette entreprise.

Y'a du fun. Y'a du plaisir. Après des présentations simples, agréables et sympas, les échanges vont bon train et je comprends rapidement que pour ce projet rien n'est laissé au hasard. Contrairement à la majorité des boutiques - avec des espaces confinés, parmi lesquelles certaines s'offrent quand même le luxe d'accueillir 1 table pour 4 joueurs, à peine, celles dont les murs sont flanqués de boîtes du sol au plafond aux Gouleurs Watoyantes, avec des vendeurs qui n'ont qu'une idée en tête celle de faire du chiffre, du chiffre, du chiffre et rien d'autre, ... - la Waaagh (tout en gardant à l'idée que c'est une entreprise et qu'elle doit aussi réaliser un CA pour vivre) est tout ce que ces boutiques là ne sont pas. Je ne peux pas être plus clair et plus concis.



▲ Le légendaire Titan... et son gant. Ça va pouter !

Déjà, on y va pour jouer et pour retrouver les copains, bien évidemment, mais aussi pour rencontrer d'autres personnes. Y'a de la place, alors soyons fous !!! Pour prendre un exemple concret, en soirée tournois, c'est un peu plus de 40 personnes qui entrent à la Waaagh, en étant à l'aise. Et en plus, y'a un p'tit coin bar duquel ils arrivent à sortir des plats rapides, comme on peut en trouver en brasserie, quand on veut manger sur le pouce. (Un jour, j'me taperai un voyage à Paris rien que pour manger au moins un Waaagh Burger ET une planche de charcuterie !). Oui ! C'est une boutique de figurinistes, mais rien ni personne n'empêchera des joueurs de s'attabler avec leur deck de cartes Magic ou encore leur PC pour jouer à HearthStone. Et parfois même avec du JDR. Bon ! En même temps, il y a sûrement très peu de chances, voir même aucune, de voir débarquer un centre de loisirs pour jouer à Jungle Speed. Mais sait-on jamais. Vous connaissez l'adage, "Impossible n'est pas français".

Pour en revenir à mes pitous, les tables de jeux sont grandes, y'a du décor à profusion et tenez vous bien, car comme toute bonne vague, la Waaagh

aussi a sa lame de fond. MOUHAHAHAHAH. Vous n'avez pas compris ?!!! HUM HUM HUM Bref ! Tout ça pour dire que la Waaagh s'étend sur 2 niveaux. Le rez-de-chaussé (la vague) et le sous-sol (la lame de fond). Un espace y est même dédié à la peinture et à la réalisation de décors autour duquel gravitent des rencontres/ateliers avec de grands peintres du milieu (si vous souhaitez vous mettre à peindre ou encore vous améliorer !). En plus de la grande baie vitrée et de ses nombreuses figurines exposées et peintes, quelques vitrines accueillent de somptueuses peintures primées, des trophées de peintres tel que Martin Grandbarbe, par exemple, parmi d'autres.



▲ Le graff du sous sol. L'espace est également très grand

UNE VARIÉTÉ BIEN PRONONCÉE

En parallèle à cette grande baie vitrée, il y a une longueur de mur dédiée aux rayonnages de figurines. Et pour tenter de tout vous dévoiler, je crois bien que je n'ai jamais vu autant de War-machine/Hordes dans une boutique de fig'. Il en va de même pour les jeux bien d'chez nous, français donc, avec un beau rayonnage pour l'escarmouche Eden ou encore Briskars. Au passage, j'y verrais bien des factions Alkemy. Bien évidemment, on continue dans l'éclectisme avec du Dreadball, du Deadzone, du X-Wing, du Firestorm Armada, mais également un beau présentoir tout récent pour du Bolt Action, en VF ! On y retrouve du Zombicide bien évidemment, ou encore de l'Infinity et du Batman Miniatures, ... et j'en passe.

Des annonces du genre, telles que Kings of War se présentent fièrement afin de mettre en avant la venue récente de la VF ! Puis, à l'inverse, et je crois bien là n'avoir jamais vu si peu de GW dans une boutique de figurines, à côté du rack de peintures, un petit rayonnage W40K et WB. Comme quoi, il n'y a pas que Warhammer dans la vie.



▲ L'arrivée de Kings of War en VF

UN CONCENTRÉ FIGURINISTIQUE

La Waaagh c'est tout ça ! 100 m² aérés d'espaces, de volumes, de jeux... pleins, de gens... pleins aussi, de bonheur... très beaucoup, de bonne humeur... énorme, de burger parfois... bon burger, des tournois... en veux-tu en voilà ! Bref. Je pense que je ne me plante pas à dire que la Waaagh Taverne, c'est le seul lieu du genre en France. Je ne voudrais surtout pas vous forcer la main, mais s'il y a bien un lieu de pèlerinage à ne pas louper c'est bien la Waaagh. Et s'il y a bien un modèle à suivre en terme de boutique de figurines et bien je crois qu'encore une fois la Waaagh tire son épingle du jeu, parce qu'on a là un concentré d'innovation dans cette entreprise.

J'vais pas vous dévoiler mon CV, mais mon expertise dans le milieu de l'innovation sociale et culturelle dans le secteur associatif me permet de conclure, tous les voyants verts allumés, que la Waaagh Taverne est une réelle entreprise innovante par la diversité de ses offres. Il y a une grande variété de jeux auxquels on peut jouer et même y peindre ses figurines. Il y a une grande mixité sociale et intergénérationnelle ce qui en fait un lieu richement culturel. L'équipe est accueillante et disponible sans pour autant faire de la force de vente (en fait, j'me demande si les gars de la Waaagh ont besoin de se forcer pour vendre). Il est tout à fait possible d'y découvrir des jeux, de faire ses propres choix, de partager ses avis puis d'y acheter sur place ce dont on a besoin pour jouer. A l'inverse, on peut y aller pour l'achat d'un jeu bien ciblé, puis y découvrir une ambiance, des personnes et finalement s'y arrêter pour jouer et y découvrir d'autres jeux. Le tout est rythmé par une programmation dynamique et très soutenue, composée de nombreux tournois et de nombreuses rencontres.

Même les horaires sont atypiques. Et j'ai cru comprendre qu'il arrive parfois (souvent en fait) que l'estaminet ferme tard dans la nuit.

On a affaire là, à une combo entre le meilleur d'une boutique et le meilleur d'un club de figurinistes, un lieu ouvert à toutes et à tous et ce, sans contrainte. Avec clairement une réelle envie de rompre avec « l'académisme » des boutiques qui, finalement, pour la grande majorité, ne vendent que du jeu. Et comme c'est une taverne, on peut aussi s'y restaurer délicieusement et s'attabler autour d'un jeu lors d'un tournoi, par exemple. Il manquerait plus qu'un hôtel à l'étage et nous aurions LE Temple de la Figurine.

POUR Y ALLER

16 rue Stanislas, 75006 Paris

lun : 12:00 - 21:00

mar : 12:00 - 22:30

mer : 12:00 - 21:00

jeu : 12:00 - 22:30

ven : 12:00 - 01:00

sam : 10:00 - 21:00

dim : 13:00 - 18:00

MÊME LES BONNES CHOSES ONT UNE FIN

En ce qui me concerne, je sais que j'y passerai au moins 1 fois en 2016. Enfin, tenez vous bien, il paraîtrait qu'une Waaagh ouvrira ses portes en Normandie (je ne vous dis pas où ^^). Il a bien fallu partir de cet endroit de jeu pour en rejoindre l'autre, celui de l'Asmoday. Je choppe un taxi rapidos pour arriver sur le lieu de l'événement quelques minutes plus tard. (j'en profite pour dire qu'il fait beau et que c'est quand même super agréable).

Aussi sec, j'arrive à l'accueil mis en place sous un petit stand de type buvette (référence bretonne), et j'ai à peine le temps de poser mon sac que je rencontre déjà des gens que je connais, notamment "NICOFU". Je présente mon ticket et voilà, c'est fait. J'y suis. Me voilà donc dans le grand bain.

Je fais à peine 3 pas que je rencontre encore des gens que je connais. Il doit être 12h00 environ et à partir de là j'avance petit à petit tout en m'orientant dans le cœur de l'événement, un truc grandiose, blindé de monde, toujours en croisant plein de personnes que je connais.

En fait, je suis convaincu que dans ce genre d'événement, à partir du moment où tu connais du monde, tu passes la majeure partie de ton temps à dire bonjour et à taper la discute... puis, à boire des bières.

DE LA FIGURINE, RIEN QUE DE LA FIGURINE

Je fais quand même l'impasse sur tous les jeux qui ne sont pas concernés par la figurine. N'oublions pas que je suis reporter pour le Blogurizine, j'ai une mission à remplir. Ni une ni deux, je file retrouver mes copains (encore oui!) sur l'espace Edge (oui ! Edge, qui maintenant fait partie intégrante du géant Asmodee. D'où sa présence) qui lui, se tient un peu à l'écart (j'me souviendrai du grand courant d'air froid qu'il fallait traverser pour y arriver). Finalement ce n'est pas si mal, puisque cet espace là était bien plus calme... Mais froid.



▲ Assault sur l'Empire - Espace EDGE

Là, c'est le lieu de la figurine ou en tout cas les jeux qui font l'actualité avec leurs lots de nouveautés tels que X-Wing V2, Armada, Zombicide, Zombicide Black Plague, Assault sur l'Empire,... L'une des tables de jeux X-Wing est une pure merveille toute en relief avec ses tourelles intégrées. Sur cet espace là, nos cocos de Vendée nous ont préparé un scénario de ouf sur un multi-tables comme on en fait peu, voir pas du tout. Cette exclusivité vaut la peine qu'on en parle. C'est sûr, je n'en parlerai pas aussi bien qu'eux, puisqu'ils sont fans de Star Wars. Et encore ! Le mot fan est faible. FBDM ça c'est certain. Geek, sans aucun doute. Passionnés accessoirement. Mais fan... ça fait limite Michel Sardou chantant "femmes des années 80, femmes jusqu'au bout des seins". Bref. Ils sont bien plus que des femmes... euh... des fans.

Donc, l'organisation de ce scénario en multi-tables est tout de même majestueuse puisqu'en fait,

équipé de leur sabreux laséieux, nos "e-wookies" encapuchonnés (pour vaincre la Force du froid) nous l'ont fait jouer sur trois jeux différents simultanément. Soit X-Wing, Armada et Impérial Assaut (Assaut sur l'Empire... c'est pas pire). Sur la durée du scénario, chacune des équipes avait des objectifs bien définis à atteindre. Les exploits et les erreurs de chacun ayant une incidence sur la globalité du scénario. Mon petit doigt me dit que nos lascars d'organisateur ont pris un pied monstre à revivre Star Wars comme ils ne l'avaient jamais vécu. Même si au bout du compte, c'est encore une énième bataille de l'Empire contre les Rebelles. Ou des Rebelles contre l'Empire (c'est pas pire).



▲ Table L'Etoile Noire, toute en relief, avec tourelles et tout !

Je devais y jouer, mais j'ai choisi de faire autre chose, pour le Blogurizine toujours. Je ne regrette pas d'avoir loupé ce moment puisque je sais à quelle porte frapper pour jouer ce scénario... en plus du barbecue, de l'accueil, des câlins, de la bière et tout et tout.

UN 24H LUDIQUE DONT NOUSSOMMES LES HÉROS

Le temps passe bien vite et lorsque sonne le cœur de la nuit, (après avoir englouti un ersatz de chili con carne, cela dit bien chaud) les tables se vident pour laisser place à un grand vide. Il faut savoir qu'un arrêté préfectoral définit l'heure de fermeture dans la nuit (2h00 il me semble) afin de rouvrir au petit matin. Entre temps, personne n'entre et personne ne sort.

Jusque là, l'ensemble des participants a pu vivre une expérience de jeu énorme, jusqu'à intégrer cet arrêté préfectoral dans un escape game qui se jouait tout au long de la journée. Les joueurs inscrits devaient donc résoudre plusieurs énigmes afin de pouvoir se libérer de la distillerie Clacquesin avant l'heure de fermeture officielle.

Vous comprendrez que si l'échappée game n'est pas gagnée, les équipes restent dans l'enceinte de la distillerie jusqu'au petit matin pour enfin être libéré. J'aime beaucoup cette dimension de part du jeu régie par des contraintes de la vraie vie.

Si seulement quelques poignées de joueurs ont pu vivre cette expérience unique (sur inscription), à l'inverse, l'ensemble des personnes présentes à l'Asmoday pouvaient choisir une faction, représentée par un blason brodé (le Département Royal pour les Affaires Extraordinaires ou la Guilde Harper & Vance Ltd.). Je vous laisse découvrir l'ensemble du fluff en cliquant sur l'hyperlien web que vous trouverez plus bas. Mais, en quelques mots, les joueurs regroupés en équipes devaient amasser un max' de BloodStones (matérialisées par des gemmes de plastique rouge) afin de les mettre dans une colonne translucide (une par camp) et ainsi définir qui en aura la plus grande à la fin du jeu (de colonne... enfin bref). Les joueurs avaient également la possibilité de garder ces BloodStones afin de les échanger contre des jeux de société. Plusieurs fausses gemmes circulaient également (blanche, bleue ou encore violette) ce qui permettait de jouer une course à l'échange toujours dans le but de gagner un max' de BloodStones... rouge. Tous les coups étaient permis ou presque ! Nous pouvions soudoyer les animatrices et animateurs de la fête, ou encore réussir à voler des gemmes (voir même chopper un blason brodé du camp adverse afin d'avoir la double faction et jouer la carte infiltration) pour le bien de son clan... ou pas. Bien naturellement, un binôme de flics sur échasses était là pour veiller au grain. Il fallait faire un peu gaffe de pas se faire chopper en train de traficoter, sinon c'était la case prison garantie. Assez rapidement, les plus judicieux ont bien compris qu'il y avait encore moyen de soudoyer la maréchaussée en échange de précieuses BloodStones.



▲ La grande salle principale



▲ Quelques alambics de la distillerie Clacquesin



▲ L'espace Clacquesin

DES JEUX PARTOUT, TOUT LE TEMPS

Imaginez qu'à cela s'ajoute la multitudes de jeux tous aussi différents les uns que les autres, passant du jeu d'ambiance rapide à jouer au gros jeu de figurines, et vous avez immanquablement un cocktail ludique explosif. En journée et jusqu'au milieu de la nuit, les tables étant toujours ou presque occupées nous avons de quoi patienter pour attendre notre tour de jeu (oui ! Ils sont forts chez Asmodee, ils arrivent à te faire patienter en attendant ton tour).

Pour en revenir aux jeux de figurines, s'il y a bien un jeu qui a été inaccessible de bout en bout, c'est Conan édité par Monolith. Le décor 3D fait son effet. Les figurines sont également belles même si les tirages ne me semblent pas avoir la qualité optimales qu'on attend. Ce sont sûrement des pré-tirages. Dans la même veine, et en exclusivité, on retrouvera Blood Rage dans sa version définitive. La boîte est pleine, le matériel est de grande qualité et les figurines superbes. Je note quand même que un ou deux socles gondolent un peu, notamment sur les figurines les plus grandes. On y retrouve ces capuchons de diverses couleurs, qui viennent s'emboîter sous les socles, utiles pour

distinguer les figurines de chaque joueur. Ceci me rappelle le jeu La Cité des Voleurs édité chez Hazgaard, à l'époque. Pour les amateurs de dungeon crawling et de personnages kawaiï, il y avait Arcadia Quest. Cette boîte lourde et épaisse regorge de matériel en tout genre et d'une multitude de figurines. Puis, non loin de là je retrouve le très bon Mice and Mystics (c'est un avis personnel, j'adore ce jeu) et trois pas plus loin trois joueurs, la cinquantaine bien tapée, font revivre l'Histoire avec Axies & Allies.



▲ Blood Rage



▲ Zombicide Black Plague

L'HEURE EST À L'ÉVOLUTION

J'ai trouvé assez amusant de voir une partie des jeux Edge parmi la sélection asmodéenne et notamment autant de jeux avec des figurines. Avec Edge, Asmodée se fait un beau cadeau pour ses 20 ans car il faut dire que derrière, avec le rachat de FFG, y'a de la licence en masse. Oui ! Asmodée a déjà un peu d'expérience en jeu avec figurines ; Je pense à Claustrophobia ou encore un jeu de plateau avec des figurines Marvel (licence !). Mais là, autant de jeux avec des figurines, c'est nouveau. C'est frais. J'ai pu observer quelques jeunes animateurs pas très à l'aise avec Arcadia Quest, par exemple, à ne pas savoir dans quel sens se placent

les tuiles qui forment l'aire de jeu. Et oui, avec un jeu comme celui-ci, on est bien loin des standards du jeu d'ambiance expliqué en moins de 3 minutes. Je me suis alors dit que les animateurs d'Asmodée vont devoir découvrir un univers autre que ces jeux d'ambiance. C'est à dire, apprendre des règles assez longues mais aussi devoir les retenir.

J'avais comme l'impression que quelque chose n'allait pas. Je sais qu'une majorité des joueurs de ce genre de gros jeux titillent avec la trentaine voir la quarantaine bien tapée, et j'ai du mal à croire que les animateurs d'Asmodée (à l'exception d'un ou deux, bien sûr, qui se débrouillaient très bien), habitués des jeux rapides (que ce soit ambiance ou jeu de stratégie simple), et dont le temps de jeu est irrémédiablement compté, vont pouvoir assurer avec ces jeux là. Soit il va y avoir du recrutement, soit les apprentissages vont être difficiles. Ou bien encore, Asmodée continuera à cibler le public lambda avec comme entrée de gamme les jeux d'ambiance.

Somme toute, j'ai vu des joueurs de figurines enchaîner les parties de jeux auxquels ils avaient envie de jouer. Que ce soit du jeu de figurines, du jeu d'ambiance, du jeu de plateau,... Puis, une chose qui m'a rassuré encore une fois, c'est de voir une table de JDR avec des figurines (oui ! Du Star Wars) joué par ces mêmes trentenaires. Du vrai JDR de l'ancien temps. Et sur l'ensemble des JDR présentés, seule cette table là était jouée avec la dimension qu'apporte la figurine à un jeu. A quand une belle gamme d'un JDR bien étoffé dont le système de jeu intégrera des figurines ?? Si cela arrive un jour, selon l'univers, il est fort bien possible que je remette le nez dans le JDR. A moins que ce jeu existe déjà et que je sois passé à côté. C'est possible aussi.



▲ Partie de JDR StarWars avec figurines

C'EST BIEN LA FIN - LE RETOUR - 2

Finalement, le joueur -iguriniste serait-il plus enclin à la discipline ludique au regard de ses capacités à jouer à tout ? Rien ne lui échappe. Il enchaîne, presque sans sourciller, toute une journée et toute une nuit en passant du coq à l'âne. C'est à dire d'un jeu aux règles complexes en passant par un jeu de plateau, sans oublier le p'tit jeu d'ambiance qui fait rire pour enfin se retrouver quelques heures à jouer un personnage lors d'un JDR. A l'inverse, malgré mon observation sur l'assemblée, je n'ai pas eu l'occasion de croiser des joueurs, ou des joueuses, étant en capacité de jouer à tous ces genres de jeu. Là aussi, j'en connais plein qui ont envie d'essayer tel ou tel jeu car il a l'air bien... mais ils n'ont juste que l'envie. Lorsque le livret de règles (pour velus) commence à se dévoiler, l'envie rétrograde sévère.

Il y a une citation d'Aristote qui se prête très bien à la situation. "Qui peut le plus peut le moins" (Il a quand même dit tout un tas de conneries, Aristote, NDLR). En d'autres termes, celui qui peut assurer les tâches les plus compliquées sera capable de réaliser les tâches les plus faciles. A partir de là, tout est dit. Et au regard des performances ludiques, je remets grandement en cause le fait que les rôlistes domineront un jour le monde. J'insiste ! Ce sont les figurinistes qui domineront le monde. Car les figurinistes jouent à tout et ce, dans le simple but de s'amuser, de prendre du bon temps avec tous l'monde.

Sur ces mots, je vais en finir avec cet article. Mais yeux commencent à sortir de leurs orbites. Dimanche, il était 8 heure du matin, j'ai pu trouver un peu de repos au calme et surtout allonger mes jambes pendant 2 heures. J'ai fait un rapide calcul sur mon temps d'éveil sur le week-end. Déjà, l'Asmoday a duré 24 heures. Plus mon temps d'éveil de la journée de vendredi et de la nuit de vendredi à samedi soit presque 22 heures. Je suis déjà à 46 heures. J'ajoute à cela le temps de route retour en voiture (avec du piquage de nez mais je ne conduisais pas, heureusement) plus le temps d'éveil un coup rentré à la maison, j'arrive à un total d'environ 55 heures sans sommeil.

L'Asmoday, c'est un bien bel événement, avec de la figurine dedans. Le cadre atypique, la scénographie steampunk, les quelques personnes costumées, le grand jeu des BloodStones, le nombre incalculable de jeux plus tout ce dont je n'ai pas parlé fait que l'Asmoday est réellement un événe-



▲ StarWars Armada



▲ Arcadia Quest



▲ Mice & Mystics

ment exceptionnel. Beaucoup s'accordent à dire qu'il devrait s'en organiser un chaque année. Et bien je trouve, au contraire, que c'est un événement qui devrait garder son rythme d'édition, soit tous les 4 ans.

Rendez-vous en 2019, avec toujours plus de figurines !



Azmodeus

Sketch by: A. Kuma

REPORTAGE

PAR CEDWFOX

★ <https://atelierdecdwfox.wordpress.com>

RETOUR SUR OCTOGONES

En octobre dernier se tenait la 6ème édition de OctoGônes, la convention lyonnaise axée sur le jeu et l'imaginaire. On y retrouvait pêle-mêle du jeu de plateau, du jeu de rôles, du grandeur nature, de la littérature fantastique et, forcément, de la figurine. Chaque activité avait son pôle sur le salon.

Revenons un peu sur cet événement et tout particulièrement sur son pôle figurines.

Convention amateur, OctoGônes est gérée par un groupement d'associations, soutenu par quelques structures du milieu du jeu comme des boutiques et des éditeurs. Le leitmotiv est de pouvoir jouer, découvrir, jouer, lire et... jouer.

Si les 5 premières éditions se passaient à l'Espace Tête d'Or de Villeurbanne avec une surface de 2400m², l'édition 2015 se tient au Double Mixte sur une surface de 3800m². Cette année, le thème de cette 6ème édition est « Space Western ».

A peine arrivé sur le salon, le stand de Happy Game Factory accueille les visiteurs avec du Eden. Derrière la belle table de démonstration, avec son bateau échoué et ses rayons remplis de métal, Mohand est présent avec une table, plus discrète, proposant de tester Drakerys en avant-première. De quoi s'essayer au jeu dans la bonne humeur.

Eden est un jeu établi sur la scène figuriniste. Une nouvelle faction est sortie il y a peu. Le tournoi organisé sur place a du succès et, encore une fois, nous pouvons voir de belles tables.

Voir de la nouveauté avec Drakerys (leur financement participatif a très bien marché) est très plaisant. Avec ce dernier nous aurons peut-être une nouvelle offre pour faire concurrence aux canons de chez Mantic, Games Workshop ou Privateer Press. Certains diront que ce jeu a même des re-lents de feu Confrontation.

Vient ensuite le stand de KlipNPlay qui en a attiré plus d'un. Si vous ne connaissez pas cette marque, sachez que ces petits français proposent du décor 28mm en kit à monter et à poser sur la table. Il s'agit de carton rigide illustré et pré-découpé. Dans l'esprit, ça rappelle les décors GW du milieu des années 90 (ah... Necromunda...), mais avec un carton d'une finition et un rendu bien meilleurs. De quoi rapidement habiller vos tables de jeux !

Les premiers bâtiments donnent vraiment envie. Leur gamme se développe. Si vous êtes des flemmards du modélisme, que vous avez peu de place chez vous et que vous aimez les bâtiments imposants, je vous conseille d'aller jeter un œil sur leur site internet (ou d'aller lire l'interview de l'équipe de KlipNPlay dans ce numéro, NDLR).



▲ Table de démonstration du jeu EDEN - Crédit photo : Cedwfox



▲ Table de démonstration du jeu DRAKERYS - Crédit photo : Cedwfox



▲ Tournoi du jeu EDEN - Crédit photo : Cedwfox



▲ Belle table de jeu EDEN - Crédit photo : Cedwfox

En continuant la visite, impossible de rater le gâllion géant du stand TGCM pour le jeu Briskars. Un magnifique vaisseau de plus d'1m40 de long. Sur les ponts, la soute et dans la cabine du capitaine, beaucoup de figurines de la gamme Briskars (54mm), toutes prêtes à partir écumer les mers et chasser le dodo !

Pour avoir discuté avec les auteurs, un livre de campagne devrait sortir d'ici quelques mois (peut-être au moment où vous lirez cet article). Au menu, une campagne évolutive avec la possibilité de faire gagner de l'expérience à ses troupes, et même de la gestion avec la possibilité d'acheter son bateau pirate et d'en recruter l'équipage (charpentier, cuistot, marin d'eau douce, moule à gauff.. je m'égare). Bref, de nouveaux éléments qui vont booster les joueurs existants et faire baver d'envie les nouveaux.

Chaque année, l'équipe de TGCM est présente avec ses dernières nouveautés. Voilà mon coup de cœur exposant de cette édition. Cet énorme vaisseau de flibuste et les tables de démonstrations, à chaque fois renouvelées, toujours aussi belles et variées donnent envie d'enfiler un tricorne, de prendre un sabre et de crier « A l'abordage ! ». Sans oublier qu'un jeu qui prévoit des bastons de taverne à coups de tabouret ne peut que me ravir.

Skull-Mini est aussi sur le pont toute la journée du samedi avec son Gob'z Heroes. Suite au Kickstarter pour une gamme de figurines gobelins inspirée par les super-héros, cet éditeur a développé un jeu de plateau rapide et dynamique. Je n'ai malheureusement pas eu le temps de le tester, mais les retours sont plutôt positifs et les figurines sont, là encore, très belles.

Viens ensuite le stand d'accueil du pôle figurines. Je constate, qu'à ce niveau, l'une des grosses lacunes de cette édition est la signalisation. En effet, il n'y a pas de réels repères visuels permettant de s'orienter dans les allées de la convention. L'idée du code couleur des tables selon les zones d'activité est très bonne... Encore faut-il que le public soit au courant. Les habitués de cette convention ne semblent pas avoir eu trop de problèmes. Néanmoins, un affichage clair aurait été un vrai plus.

Sur ce stand, j'ai pu croiser l'homme chauve aux rouflaquettes, celui qui porte son kilt quelle que soit la période de l'année, le bien nommé Fabien « SuperTaze », ou simplement Taze pour les intimes. Il est, avec Ismael « Isma », co-coordonateur du pôle Figurines.



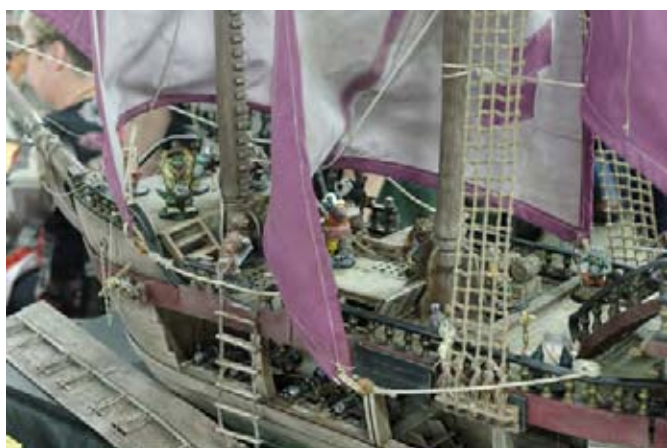
▲ Stand KlipNPlay - Crédit photo : Cedwfox



▲ Détail d'un décor KlipNPlay - Crédit photo : Cedwfox



▲ Table de jeu BRISKARS - Crédit photo : Cedwfox



▲ Table de jeu BRISKARS - Crédit photo : Cedwfox

INTERVIEW DE TAZE

BLOGURIZINE :
Bonjour Fabien, Qui es-tu ? Quel est ton rôle sur la convention ?

TAZE : Je suis le coordinateur du pôle Figurines depuis la 3ème édition. Sur ce 6ème OctoGônes, le travail étant devenu

trop important pour être mené par une seule personne, j'ai été rejoint par Ismaël qui a abattu un travail formidable en co-organisant le pôle avec moi.

BZ : OctoGônes, ça représente quoi pour toi ?

T. : La possibilité d'être l'un des architectes de l'une des conventions qui met le plus en valeur la figurine dans l'Hexagone. C'est vraiment le pied de pouvoir donner une visibilité à tant de jeux.

BZ : Que retiendras-tu de cette édition 2015 ?

T. : Le truc que j'ai le plus kiffé, c'est Wild West Exodus. Mettre en avant, pour coller à la thématique du cowboy fantastique choisie pour 2015, un jeu aussi obscur et si peu connu en France était un vrai pari. La table d'initiation c'était déjà un joli projet, mais la T2M s'est démenée pour organiser une partie géante de démonstration. Une table de 180x120 créée spécialement pour l'occasion, une partie de 11H de jeu, en plus ils ont réussi à inclure l'éditeur américain, qui a envoyé pour plus de 500\$ de marchandise en soutien, ce qui a permis de distribuer une douzaine de livres de règles et des dizaines de figurines aux spectateurs. Un succès formidable. Je pourrais aussi citer la présence de quatre versions différentes de Warhammer 40.000, les 106 bénévoles qui ont rendu tout cela possible, les tables magnifiques des éditeurs pour Briskars et Eden, l'équipe costumée pour Dead Man's Hand ou les gros tournois d'Infinity et de Confrontation.

Enfin nous arrivons au cœur du pôle Figurines, animé par de nombreuses associations qui proposent au public une foultitude de démonstrations de jeu. Mais là encore, la communication n'est pas très claire.



▲ Taze - Crédit photo : LAB Production

On peut tester un nombre impressionnant de jeux mais pour s'en rendre compte, il faut se faufiler entre les tables et aborder les gens. Plusieurs personnes portent un foulard rouge. Il y a un petit côté « armée du Ruban Rouge » de Dragon Ball, mais en version décontractée. Cet élément permet de reconnaître les bénévoles participants à l'organisation. Il est cependant facile d'aborder les bénévoles, de discuter avec eux et de démarrer une démonstration dans la foulée. La convivialité est de rigueur et c'est tant mieux.

Certains jeux ressortent bien, c'est le cas d'Infinity (dont l'équipe de démonstration a placardé des posters jusque sur la porte des toilettes). Les bénévoles attachés à ce jeu ont même organisé un beau tournoi international avec des joueurs italiens et danois. De quoi mettre une bonne ambiance futuriste sur le salon. Les bénévoles de Wild West Exodus, en plus de leur belle et imposante table qui colle parfaitement au thème de cette édition, ont également placé plusieurs affiches bien visibles. De plus, l'éditeur du jeu leur a fait confiance en leur mettant à disposition de nombreux lots à offrir.

Dans la masse il est également possible de tester Age of Sigmar, Blood Bowl, Bushido, Confrontation (version Conf'fédé), Cowboys Fantastiques (adaptation du système FB), Dark Age, Dead Man's Hand, Dust Tactics, Dystopian Wars, Firestorm Armada, Flames of War, Freebooter's Fate, Heroclix, Krosmaster, Krosmaster Junior, Malifaux, Planetfall Invasion, Seigneur des Anneaux, Space Hulk, Star Trek Attack Wing, Warhammer 40K, Warmachine/Hordes ou X-Wing.

Plusieurs tables géantes ont spécialement été mises en place pour des démonstrations d'Apocalypse 40K, de Net Epic, de Man'o'War, de Oldhammer (Warhammer Fantasy Battle v2), de Rogue trader (40K V1) ou de Warhammer 40K v2, mais aussi des très belles tables historiques avec, entre autres, de la guerre napoléonienne et du conflit XXème siècle (principalement orienté sur les deux conflits mondiaux).

Les précédentes années, l'historique était plutôt discret avec une petite table dans un coin. Cette année, les associations de figurines historiques locales sont venues en force pour faire tester pas moins de cinq systèmes de jeu différents et échanger avec les visiteurs sur leur passion. Même si la convention a une orientation plutôt fantastique, il est très agréable d'avoir cette présence.



▲ Détail de décor pour BRISKARS - Crédit photo : Cedwfox



▲ Figurines du jeu Gob'z Heroes - Crédit photo : Cedwfox



▲ Equipe Skull-Mini de Gob'z Heroes - Crédit photo : Cedwfox



▲ Table de jeu Infinity - Crédit photo : Cedwfox



▲ Table de jeu Infinity - Crédit photo : Cedwfox



▲ Table de jeu Wild West Exodus - Crédit photo : Cedwfox



▲ Table de jeu Historique - Crédit photo : Cedwfox



▲ Espace peinture - Crédit photo : Cedwfox

ASSOCIATIONS DU PÔLE FIGURINES D'OCTOGÔNES

Au Hasard du Dé

Brute de Bowl

Confédération du Dragon Rouge

Fantask Team

KRAC

La Horde

La Nuit Tous les Chats sont Geeks

Les Aigles Villeurbannaises

Lyon War Club

Malifaux Soulstone Union

Oldhammer

Fraisier

Respecte Ton Six

Riflemen

Système R2A

T2M

Me voilà enfin arrivé sur le dernier espace important de ce pôle Figurines : la zone peinture, animée par la Fantask Team. Au programme : un concours de peinture annoncé au préalable de la convention, avec une soixantaine de pièces présentées, des démonstrations techniques, de l'initiation à la peinture de figurines avec l'ami Arthur et des tables en libre accès pour simplement s'installer et peindre. Encore une découverte de notre passion sous un autre angle que le jeu.

Les 2 jours et demi en non-stop font d'OctoGônes un rassemblement incontournable pour les passionnés en tous genres. Je vous ai parlé ici du pôle Figurines, mais il y a bien d'autres choses sur cette convention. On peut d'ailleurs retrouver pas mal de goodies, de figurines et d'accessoires dans la zone des exposants professionnels. L'ambiance est très bonne et je ne peux que vous conseiller de réserver votre premier week end d'octobre 2016 pour assister à la 7ème édition d'OctoGônes. En prime, je vous révèle le thème choisi par les bénévoles : le Post-Apocalyptique.



DECOUVERTE

PAR NICOLEBLOND

★<http://alkemy-the-game.com/fr>

ALKEMY - LE REVEILS DES EXILES

Comme vous devez déjà le savoir, Alchimiste Miniatures a lancé fin octobre son Kickstarter *Alkemy Blitz* pour deux nouvelles factions, *Naashti* et *Utopie*, dans un univers déjà riche de quatre factions et de plus de 120 figurines. Décortiquons-les un peu.

D'une manière générale, les starters comprennent tout ce qu'il faut pour pouvoir jouer à Alkemy Blitz : les figurines pour une valeur approchant les 180pts, les cartes de caractéristiques de la troupe, les cartes de combat, le livret des règles du jeu, les dés de trois couleurs gravés, un mètre ruban en pouce, les trois jetons d'un pouce représentant les objectifs lors des scénarios, les trois composants alchimiques et, le must, un feutre effaçable. Il ne reste qu'à monter et peindre les figurines et commencer votre voyage sur les terres de Mornéa.

LES NAASHTIS

Le peuple des Naashtis est déjà présent dans l'histoire de Mornéa depuis le commencement mais les affres de la guerre alchimique ont obligé ces fiers guerriers serpents à se replier au plus profond de leurs citadelles souterraines pour éviter l'extinction. Durant plusieurs siècles, dans le plus grand secret, ils se sont repeuplés, ont développé de nouvelles technologies et, lentement, recolonisé leurs anciennes forteresses à l'abandon. Mais à présent, la guerre menace de nouveau les différents peuples de Mornéa et devant l'inévitable escalade de la violence, le temps de la dissimulation est révolu. Il est grand temps pour les descendants de Naash de reprendre leur place à la surface et, pour certains, leur revanche sur la Triade de Jade.

Le starter Naashti comprend 6 figurines : Dar~Meh'Ki vigile de Chim~Eth ; un Maître de l'eau-foudre ; un Klaph~Our'os de Chim~Eth ; un Waw~Our'os de Chim~Eth ; un Naa Sabreur de Zay~Hin et un Naa Reître de Al~Eph. Que de noms compliqués me direz-vous, cela vient du fait que chacun d'eux comprend à la fois son nom de mue et sa forteresse d'appartenance. Et oui, ces guerriers serpents à l'allure farouche sont sujets, au cours de leur existence, à quatre mues changeant leur apparence d'un terrible serpent dragon à un sage naja.

A tout héros tout honneur, nous allons tout d'abord parler du premier personnage de la faction naashti :



▲faction Naashtis - Crédit Image : Alchimiste Miniatures

“CES GUERRIERS SERPENTS À L’ALLURE FAROUCHE SONT SUJETS, AU COURS DE LEUR EXISTENCE, À QUATRE MUES CHANGEANT LEUR APPARENCE D’UN TERRIBLE SERPENT DRAGON À UN SAGE NAJA”

Passons à l’alchimiste, le Maître de l’eau foudre. Fort de deux formules permettant, à l’instar des ruches aurloks, d’exercer un certain contrôle sur le terrain et obligeant l’adversaire à éviter certaines zones, cet alchimiste va littéralement mettre le feu sur votre table de jeu. À noter que la première formule peut-être positionnée sur lui-même et rendre la charge d’un adversaire douloureuse. La seconde formule, quant à elle, peut-être redoutable sur des ennemis regroupés.



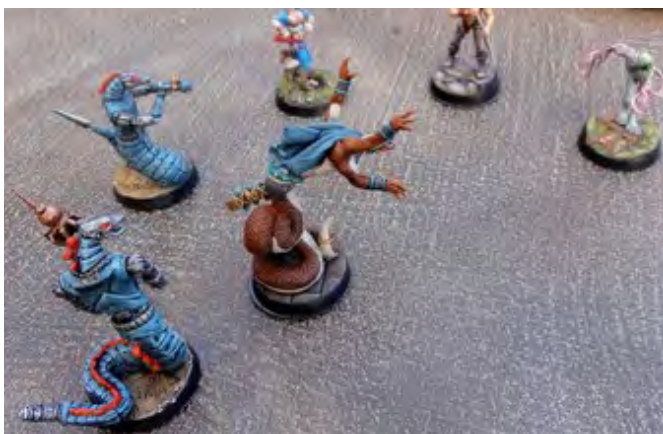
▲Dar-Meh’Ki (G) - Crédit Image : Alchimiste Miniatures

Dar-Meh’Ki le vigile de Chim-Eth. Il s’agit d’un ouroboros, une créature techno-minérale à l’image de ses ingénieurs créateurs naashti et possédant la conscience d’un ancien naashti décédé. Avec ses 11 Points de vie, 3 points d’action, un combat de 5 et une table de dommage plus qu’honorable, cela en fait un héros combattant de qualité. Sa compétence plaques dorsales lui permet de rester en état indemne lors des premiers assauts de la bataille en contrepartie de l’impossibilité de réaliser une course. Sa règle Surveillant implacable lui permet de « mettre la pression » dans un rayon de 6ps autour de lui et ainsi contrecarrer les plans de l’adversaire. On lui rajoute un jet d’initiative en blanc et on obtient un chef qui va faire transpirer son adversaire.

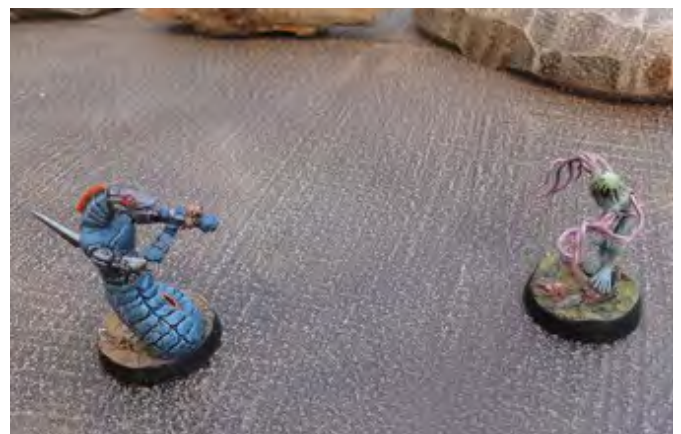


▲Klaph~Our’os - Crédit Image : Alchimiste Miniatures

Le Klaph~Our’os de Chim~Eth est un ouroboros « d’élite » du starter Naashti. Comme le héros Dar~Meh’Ki, avec ses 3 points d’action, un combat de 5 et une bonne table de dommage cela en fait un bon combattant. Il possède également la même compétence plaques dorsales mais il ne perd pas le dernier point de sa plaque ce qui lui confère un équivalent à un coriace (1). Attention, il ne pourra pas réaliser de course car sa plaque dorsale n’est jamais éliminée.



▲Naashtis - Crédit Image : Alchimiste Miniatures



▲Wah~Our’os - Crédit Image : Alchimiste Miniatures

Le Wah~Our'os de Chim~Eth est également un ou-robotos mais cette fois-ci équipé d'une arme de tir puissante. Avec une portée de 15 pouces et une valeur de tir de 4 il va pouvoir affaiblir l'adversaire avant qu'il arrive au contact. Toute la puissance de ce tireur réside dans sa compétence trombe de feu. En effet, avec un point d'action il peut réaliser deux tirs dans l'état de santé inférieur. Contre un ennemi à faible défense (9 ou 10), il peut-être préférable de réaliser 2 tir en jaune ou rouge afin d'avoir plus de chances d'affaiblir l'adversaire.



▲Naa Sabreur - Crédit Image : Alchimiste Miniatures

Le Naa Sabreur de Zay~Hin est un Naashti de seconde mue (un Rey~Mez) possédant quatre bras. Il possède une très bonne défense de 12 et un combat moyen de 3. Sa table de dommage n'est pas linéaire ce qui rend les dommages plus aléatoires mais cela est compensé par sa compétence Sournois lui permettant de jouer deux cartes de combat et de choisir laquelle est jouée après la révélation des cartes. Cela augmente ainsi grandement ses chances d'avoir un dé bonus. Cette compétence permet également lorsque l'adversaire est inactif, ou joue une parade, de choisir la carte après le jet de combat ce qui permet de sélectionner dans le tableau les meilleurs dégâts possibles.



▲Naa Réître - Crédit Image : Alchimiste Miniatures

Le Naa Réître de Al~Eph est lui aussi un Rey~Mez.

Il a une défense de 11 et un combat de 4 avec une table de dommage non linéaire comme son compère Sabreur. Toute sa puissance vient de son allonge couplée avec sa compétence de double attaque. Celle-ci lui permet, en contrepartie d'une baisse d'un point de la valeur de combat, de réaliser, pour un point d'action, deux attaques contre deux cibles en combat avec lui. Cela peut s'avérer destructeur puisqu'avec son allonge, l'adversaire ne pourra que parer les attaques du Naashti s'il ne possède pas lui-même l'allonge. Cela lui permet potentiellement de réaliser 4 attaques en un tour. L'adversaire devra donc bien faire attention au placement de sa troupe s'il ne veut pas sentir de plein fouet le potentiel destructeur de cette figurine.

L'UTOPIE

Le temps a passé depuis l'exil des réprouvés de la Baronnie Déchue du royaume d'Avalon. De naufrages en catastrophes naturelles, ce sont des colons exténués qui ont posé les pieds sur les rives de la « Grande Île ». Les dernières traces des « bienfaits » du Beathacrane, les substances extraites des algues bleues, le métissage avec une tribu oubliée ont conduit à de profonds changements dans la nature même de ces anciens Avaloniens. Ayant subi le poids de la féodalité, les rescapés ont créé, avec les autochtones de l'île, une société basée sur l'égalité entre les individus. Les quelques greffons du Beathacrane sauvegardés, ont subi des transformations en contact avec l'algue bleue, l'antasmaïsa, conduisant à des êtres difformes et dangereux. Malgré leurs allures ignobles, les bases même de leur société empêchent les Utopiens de les rejeter. La nécessité d'extension de ce peuple à la recherche de son identité l'a conduit sur les terres de ses ancêtres sur les côtes du royaume d'Avalon. Mais les différentes baronnies ne l'entendent pas de cette oreille...



▲Faction Utopie - Crédit Image : Alchimiste Miniatures

Le starter utopie comprend 6 figurines : Capitaña Evhan, un Sourcelier, un Homoncule, un Nécomorphe, un Gardien de Chora et un Flibustier. On peut remarquer que deux des figurines ont un aspect peu engageant... Il s'agit là des pujlanar, les malheureux porteurs de greffons dénaturés.



▲Capitaña Evhan (G) - Crédit Image : Alchimiste Miniatures

Honneur aux donzelles, Nous allons commencer par Capitaña Evhan, le personnage du starter Utopie. Avec ses 11 points de vie, elle possède la compétence chef lui permettant de toujours lancer son initiative en blanc et partageant sa valeur d'esprit avec ses alliés autour d'elle (intéressant par exemple pour l'homoncule n'ayant que 5 en esprit). Elle possède une arme de tir, le Kunturi, ayant une portée de 12 pouces et une valeur de tir de 4. Contrairement aux autres armes de tir de Mornéa, il n'est possible de tirer qu'une seule fois par tour ou de dépenser l'une des 4 charges alchimiques disponibles pour la partie et 1 point de vie pour réaliser un second tir ce tour-ci. Néanmoins, la compétence Maître (Kunturi) lui permet de réaliser un tir gratuit par tour et de dépenser une seconde charge et un second point de vie pour réaliser encore un autre tir. En résumé, la Capitaña Evhan est capable, par exemple, de réaliser 1 marche pour se mettre à portée et de faire 4 tirs sur une cible en échange de 2 points de vie et de 2 charges alchimiques. Attention à l'avarie, lorsqu'elle réalise un tir et que les dés sélectionnés pour son tir sont un double 1, Evhan perd sa compétence maîtresse (Kunturi).

Le Sourcelier est l'alchimiste du groupe. Une compétence Vive-eau assez intéressante lui permet de dépenser un composant eau avant de lancer une formule et ainsi augmenter son niveau de concentration lui faisant économiser un point d'action. Au niveau des formules, la première permet de retirer une carte de combat d'attaque ou une botte à une figurine adverse, ce qui est très intéressant contre

"AYANT SUBI LE POIDS DE LA FÉODALITÉ, LES RESCAPÉS ONT CRÉÉ, AVEC LES AUTOCHTONES DE L'ÎLE, UNE SOCIÉTÉ BASÉE SUR L'ÉGALITÉ ENTRE LES INDIVIDUS"



▲Le Sourcelier (D) - Crédit Image : Alchimiste Miniatures

des figurines possédant la compétence expert (X) ou, comme les Ombres, une table de dommage inversée (dans ce cas-là on retire la CC rapide). La seconde formule cible également un ennemi et lui diminue d'un point son combat et sa défense, lui retire le bénéfice de sa furtivité (en ce qui concerne la charge) et l'oblige à réaliser ses jets de couvert avec un dé malus. Ces deux formules permettent de diminuer les caractéristiques et les compétences des ennemis les rendant vulnérables aux attaques des alliés du Sourcelier.



▲L'homoncule (G) - Crédit Image : Alchimiste Miniatures

L'homoncule est la brute du groupe. C'est sûr qu'avec un esprit de 5 ça n'en fait pas un intellectuel... Un combat de 5 et une table de dommage assez importante du côté de l'attaque. Niveau défense c'est très faible avec un 9 et un réflexe aussi très faible de 2 le conduisant à souvent taper en second. Mais ne vous y fiez pas, ce sont ses compétences qui lui apportent de la longévité sur la table de jeu.

En effet, Effrayant (14) peut conduire à des dés malus dans le cas où l'adversaire rate son jet d'esprit, et Ponction vitale lui rend 1 point de vie lorsqu'il inflige des dommages à un adversaire et 3 points de vie quand il le tue, de quoi le rendre difficile à éliminer.



▲Le Nécromorphe (D)- Crédit Image : Alchimiste Miniatures

Le Nécromorphe, lui aussi pujuanar, est doté d'une défense de 10, d'un combat de 4 et d'une table de dommage assez basse compensée par sa compétence Toucher fielleux lui permettant de retirer toutes les cases de la ligne de vie adverse de la même couleur que la dernière case cochée lors de l'attaque. Cette compétence est très forte contre les figurines qui possèdent beaucoup de point de vie, ceux qui possèdent la compétence coriace ou plaques dorsales et ceux, comme certains crapauds Aurloks ou Berac'h, le Geôlier, ne possédant qu'une ou deux couleurs sur leurs barres de vie. Il possède par ailleurs la compétence Effrayant (15).



▲Gardien de Chora (D)- Crédit Image : Alchimiste Miniatures

Le gardien de Chora est une figurine possédant les compétences sans peur (effrayant est inefficace sur la figurine) et allonge. Elle possède des valeurs assez moyennes (défense 10, combat 3 et table de dommage assez basse) mais est dotée d'une compétence très intéressante : Étranglement. En effet, lorsqu'elle est en allonge, elle peut choisir

à la place d'infliger des dommages lors d'une attaque réussie d'étrangler sa cible, l'empêchant ainsi de se déplacer tant qu'elle ne dépense pas 1PA et ne réussit pas un jet de réflexe en opposition. En contrepartie, le gardien de Chora ne peut pas utiliser d'autre carte qu'inactif en combat, à moins qu'il décide de retirer l'étranglement. Attention cela empêche une figurine de se déplacer mais pas de taper ou de jouer un objectif, de plus si la cible de l'étranglement possède également l'allonge, elle pourra taper sur le gardien de Chora.



▲Le Flibustier - Crédit Image : Alchimiste Miniatures

Le Flibustier est un combattant qui possède des caractéristiques plutôt bonnes et une table de dommage vraiment intéressante compte tenu de sa compétence Enchaînement. En effet, avec un peu de chance (enfin avec beaucoup) il peut réaliser jusqu'à 9 dommages en 1 seul point d'action. D'une manière plus raisonnable il a la capacité de faire 4-5 dommages régulièrement pourvu que l'adversaire ne possède pas de coriace ou n'ait pas une défense trop élevée. De plus sa compétence Abordage associée à son réflexe de 4 lui permet de taper souvent en premier, affaiblissant ainsi ses ennemis avant de recevoir leurs attaques.

En résumé, ces deux nouvelles factions hautes en couleur et aux compétences novatrices apportent de nouvelles façons d'appréhender les scénarios dans un jeu déjà riche de possibilités.

ALKEMY

Chroniques de Mornéa 2015-2016

Rencontres incertaines



Jeu organisé sur le forum Alkemy
Septembre 2015 à fin mai 2016 - <http://alkemy.webkido.com>



www.alkemy-the-game.com
www.facebook.com/alkemy.the.game

Alchemist
Miniatures



Jes Wilhelm SCHLAIKJER
«In the face of obstacles-COURAGE»- 1943
U.S. War Department

DECOUVERTE

BOLT ACTION

Bolt Action, c'est une série de livres de règles et une gamme de figurines à monter et à peindre, à l'échelle 28mm, éditées par Warlord Games en partenariat avec Osprey Publishing. Le thème est la Seconde Guerre Mondiale, de ses débuts à sa conclusion (1939-1945).

Toute la gamme est en anglais, hélas, mais une VF du livre de règles (de très bonne qualité) est arrivée le 19 octobre, joie ! Les parties se font à l'échelle d'une section, c'est à dire quelques pelotons d'infanterie soutenus par quelques véhicules, pas plus. Le jeu se veut accessible et simple à jouer.

Les auteurs sont Rick Priestley (Rogue Trader, Mordheim) et Alessio Cavatore (son compère de chez Games Workshop). Le jeu en est à sa première édition qui date de 2012.

PAR FABRICE USIETO

★ <http://usagi3.free.fr>

DECOUVERTE

BOLT ACTION : QU'EST-CE DONC ?

DE L'ÉDITION DE LUXE !

Ce qui frappe d'emblée en lisant les livres, c'est la qualité de l'édition (et leur format étrange, plus petit que les livres de règles habituels !). Beaucoup de photos de fort belles figurines en 28mm, bien mises en scène, mais surtout des illustrations d'une précision historique plus que remarquable (en plus d'être agréables à regarder). Rien d'étonnant, puisque Warlord Games a eu l'excellente idée de s'associer à Osprey Publishing, maison d'édition spécialisée dans le militaria (uniformes, véhicules, marquages, toutes époques et tous conflits).

Les règles sont claires, richement illustrées de schémas et bien organisées. On regrettera toutefois l'absence d'un index alphabétique permettant de retrouver facilement telle ou telle règle, même si le faible nombre de pages et l'ordre logique des chapitres font que l'on trouve rapidement ce que l'on cherche.

Le livre de règles fait 216 pages, réparties comme suit :

- 124 pages de règles
- 62 pages de listes d'armées
- 18 pages résumant la Seconde Guerre Mondiale
- 12 pages d'appendices (réflexions sur le wargame

de la période, aide de jeu fort bien conçue regroupant les principaux tableaux).

C'est du « all inclusive » : le livre de base contient tout ce qu'il faut pour jouer, c'est-à-dire les règles, les scénarios et les listes d'armées des principaux belligérants (Allemagne, Angleterre, USA et Russie, en version fin de guerre). Il ne vous reste plus qu'à ajouter figurines, mètre et dés ! Le jeu est en pouces et pas en centimètres, tiens, au passage.

Si vous souhaitez jouer d'autres nations, ou à une période différente (Blitzkrieg ou autres), il faudra vous tourner vers les suppléments du jeu (on y reviendra !).

ÉCHELLE DU JEU

Les figurines vendues par Warlord Game sont en 28mm. Ce sont des kits multi-poses en plastique, sauf pour quelques références qui sont en métal. Leur gamme est déjà conséquente, et s'étoffe très régulièrement. Comme il est impossible de copier la Seconde Guerre Mondiale, il existe d'ailleurs beaucoup d'alternatives à leur gamme pour jouer à Bolt Action ! On peut même y jouer en 15mm, sans changer les mesures, ce qui améliore d'ailleurs sensiblement le réalisme du jeu (voir plus bas).



▲ La couverture du livre de règles - ©Warlord Games

MÉCANISMES PARTICULIERS

Le mécanisme particulier du jeu réside en son système d'activation. Point de I-GO-U-GO ici ! Mais si, vous savez : un joueur active et joue toute son armée, puis c'est au tour de son (patient) adversaire. Rien de cela ici !

Chaque joueur compte combien d'unités comprend son armée, puis prend ce nombre de dés. Son adversaire fait de même (il faut que les dés soient de même taille et de couleurs différentes), puis tous ces dés sont mélangés dans un sac opaque.

Lors du premier tour, on tire au sort un dé, qui indique quel joueur peut activer une de ses unités ! Simple et élégant... mais ce n'est pas fini. Il est possible de donner 6 ordres différents :

- Tir
- Mouvement puis Tir moins efficace
- Course (double mouvement sans Tir)
- Embuscade (tu bouges devant moi, je te shoot)
- A terre (protection supplémentaire contre les Tirs)
- Ralliement (suppression de marqueurs de stress)

Ces dés existent en plusieurs couleurs, une par armée principale. Notons que ces dés sont totalement optionnels, mais se révèlent très pratiques à

l'usage. Naturellement, quand on perd une unité, on retire un dé de sa couleur du sac !



▲ Les dés d'ordres - ©Warlord Games

Ce n'est pas fini, c'est vraiment très riche, ce système. Si une de vos unités qui n'a pas encore agi (pas de dé à côté d'elle) se fait tirer dessus, vous pouvez prendre un dé de votre couleur dans le sac pour lui ordonner de se mettre à terre (vous placez alors votre dé face « A terre » visible près de votre unité, qui sera donc plus difficile à toucher).



▲ Le sac de dés de l'auteur - Crédit Image : F. Usieto

Le jeu possède un autre mécanisme qui lui est particulier : les pions de stress (Pin). Chaque fois qu'une unité se fait tirer dessus avec succès (touchée, mais pas forcément blessée), elle prend un pion de stress. Si une unité non stressée exécute vos ordres sans rechigner, il n'en va pas de même si elle a accumulé des pions de stress ! Elle devra alors passer avec succès un test de moral (avec des malus correspondant au nombre de pions de stress) pour exécuter votre consigne... Si elle le rate, elle fera un « A terre », lâchement.



▲ Un StugIII avec son dé d'ordre et son dé de marqueurs de stress - Crédit Image : F. Usieto

GÉNÉRALISATION À OUTRANCE

Les caractéristiques des unités sont très simples... Il n'y en a pas (vous avez bien lu !). Ainsi, un soldat pourra être décrit par son moral et son armement, point barre ! Exemple : soldat vétéran armé d'un fusil. Le fait d'être vétéran fournit son moral et la valeur à atteindre pour le mettre hors combat s'il est touché, tandis que son armement (le fusil ici) donne la portée, la cadence de tir, la pénétration... Notons que c'est à la fois un avantage (indéniable simplicité) et un inconvénient.

Tous les fusils de toutes les armées ont donc la même valeur, ce qui est assez étrange quand on s'y connaît un tantinet dans le domaine des armes de la Seconde Guerre Mondiale... Et c'est pareil pour tout le reste (tanks selon leur blindage, canons selon leur calibre). Cela simplifie considérablement l'apprentissage du jeu et accélère considérablement les parties, mais c'est au détriment de toute vraisemblance historique (Bolt Action n'a pas vocation à être un jeu simulationniste, NDLR).

J'avoue que cela ne m'a pas dérangé outre mesure, mais je tenais à vous le signaler !

Une armée...

Pour constituer son armée, on utilise un schéma d'organisation simple. Minimum un officier et deux pelotons d'infanterie, plus les choix suivants :

- 0-3 pelotons d'infanterie supplémentaires
- 0-1 officier de plus
- 0-1 médecin
- 0-1 observateur d'artillerie ou aérien
- 0-1 voiture blindée
- 0-1 tank
- ...

On voit que les tanks seront rares ! (Un supplément, Tank War, permet de jouer des escadrons blindés, NDLR)

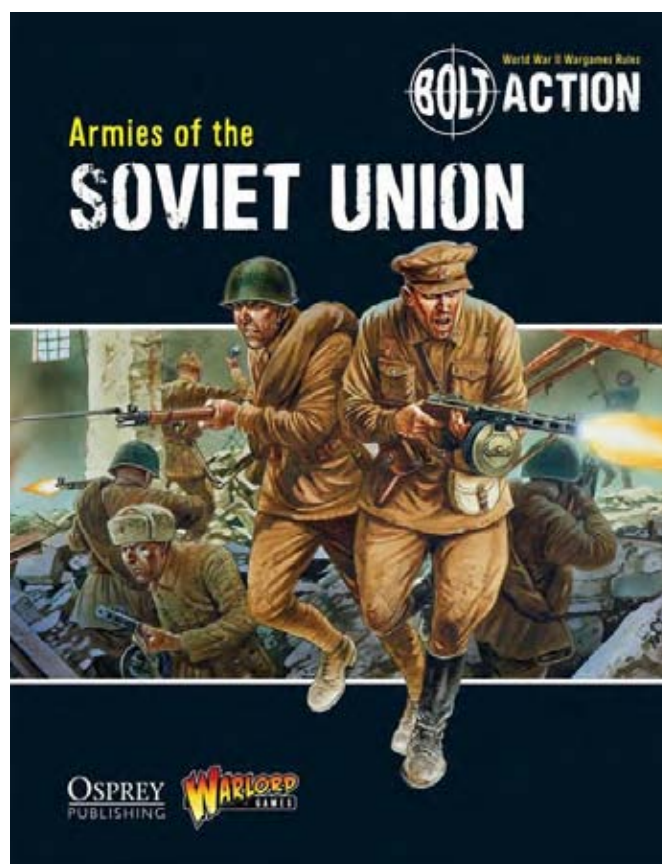
Pour les parties en beaucoup tout plein de points, il est possible de sélectionner plusieurs fois ce schéma d'organisation. Chaque armée dispose aussi de règles nationales, simples mais qui permettent de bien les individualiser.

LES SUPPLÉMENTS ET LE SUIVI DU JEU

Le jeu offre deux types de suppléments : les listes d'armée et les théâtres d'opération.

Les listes d'armées sont exactement ce que leur nom suggère : les stats et coûts en points de tout ce qui était disponible pour une armée particulière, comme l'Allemagne par exemple. Tout est mélangé en une grande liste commune, le matos du début de la guerre (Panzer I) comme celui de la toute fin (Tigre II). Vous me direz, c'est du grand n'importe quoi !? En fait, non.

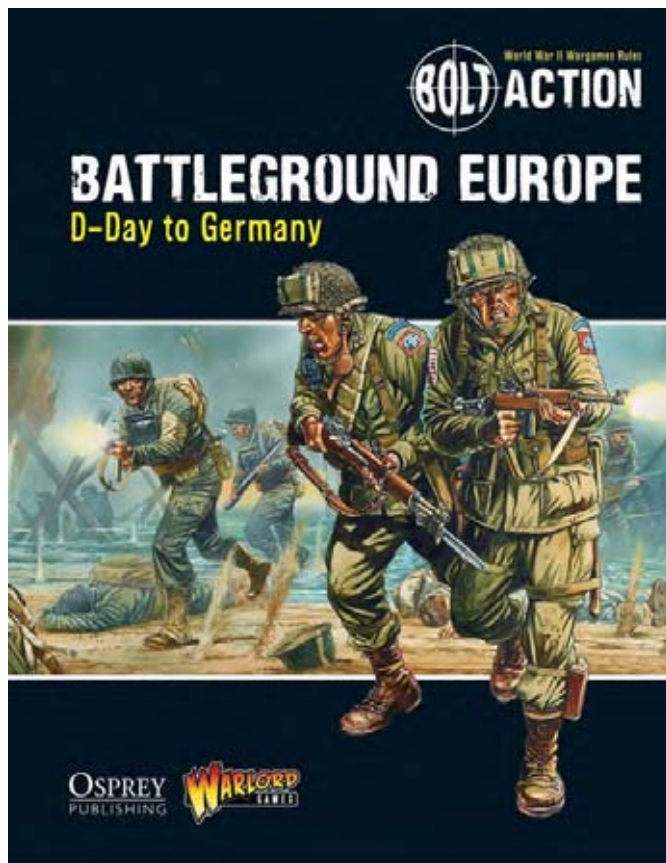
A la fin du livre, vous avez quelques pages expliquant ce qui était disponible à telle ou telle période du conflit. Du coup, il est possible de constituer sa liste de deux manières : on prend ce qu'on veut au détriment de toute considération historique, ou on suit les listes par période. Au choix Benoît !



▲ L'Armée Rouge pendant la guerre vue par Warlord Games - ©Warlord Games

Les théâtres d'opérations présentent un front particulier (exemple : l'Europe de l'Ouest, du D-Day à Berlin). On y trouve des troupes très spécifiques, des résumés historiques, des scénarios, des « what-if » (scénarios présentant des alternatives à la réalité historique), etc.

Le tout est bien conçu et toujours richement illustré grâce au partenariat avec Osprey Publishing. Les sorties sont régulières et de qualité, que demander de plus ?



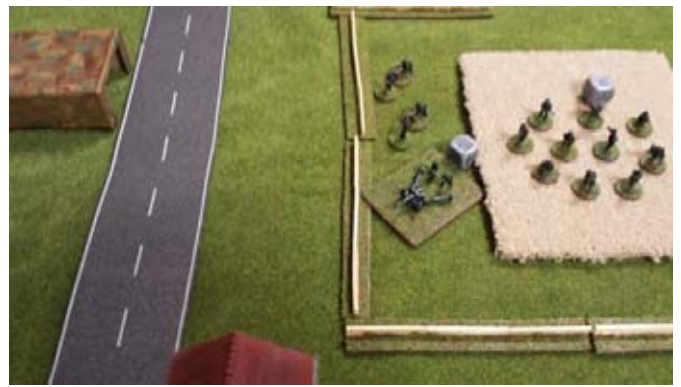
▲ Le supplément 1944-1945 sur la guerre en Europe - ©Warlord Games

JOUER À BOLT ACTION EN 15MM ?

Dans mon association, nous jouons régulièrement à Flames of War, autre jeu de figs sur la Seconde Guerre Mondiale, mais au format 15mm (pour rappel, Bolt Action, c'est du 28mm). Nous avons donc déjà quantité de décors, de véhicules et de figurines, d'où l'idée suivante : serait-il possible de jouer à Bolt Action en 15mm ? Bien sur que oui... Et l'on peut faire cela de deux manières.

La première manière consiste à tout adapter. En clair, toutes les distances (tirs, mouvements...) seraient grosso modo divisées par 2, ou à garder les distances du jeu mais à les considérer comme des cm au lieu de pouces (ce qui revient à tout diviser par 2,5 !). Ce n'est pas une très bonne idée, et voici pourquoi. Dans tous les jeux avec figurines, les distances sont compressées pour que l'action puisse raisonnablement se dérouler sur une table de jeu standards (soit 1m20 par 1m80). En 15mm, ce seraient d'autant plus flagrant...

La seconde manière consiste à garder toutes les mesures en l'état... ce qui est nettement plus proche de la réalité, puisque l'on a l'impression que les portées des armes, notamment, deviennent presque réalistes !. Je suggère très fortement cette seconde option.



▲ De l'infanterie sur socle à 1 centime et un obusier - Crédit Image : F. Usieto

Ce petit détail résolu, on passe au gros souci... A Bolt Action, si les équipes d'armes (canons par exemple) sont soclées en un ensemble, comme à Flames of War, les fantassins sont soclés individuellement. Il est bien évidemment possible de jouer avec ses plaquettes de fantassins FoW, mais cela limite sévèrement les options de déploiement, ça rend moins bien visuellement parlant et cela oblige à adopter un moyen de comptabiliser les pertes.

Heureusement, le 15mm c'est pas cher, et il existe une solution très peu onéreuse pour socler du fantassin 15mm : des pièces de 1 cent ! Pensez à taper famille et amis, vous devriez en récupérer rapidement un stock assez conséquent. Prix imbattable et dimension parfaite !

L'INÉVITABLE COMPARAISON AVEC FLAMES OF WAR, DE BATTLEFRONT !

Évidemment, il est difficile d'évoquer Bolt Action sans parler de ce qui est pour beaucoup LA référence des jeux de figurines sur la Seconde Guerre Mondiale : Flames of War. Comparaison d'autant plus pertinente ici que l'échelle est la même si l'on joue en 15mm !

La première grosse différence concerne la taille des engagements. Dans Flames of War, on est à l'échelle de la division, alors que Bolt Action est à l'échelle de la compagnie voire de la section. Là où FoW permet de recréer de grosses batailles, Bolt Action est plutôt centré sur des accrochages limités avec, notamment, peu de blindés.

Autre très grosse différence : FoW est de type I-GO-U-GO : on patiente donc pendant tout le tour de son adversaire, en dehors des quelques sauvegardes à réaliser. Il est également impossible de réagir en temps réel aux manœuvres fourbes de l'ennemi ! Le système d'activation de Bolt Action

rend les parties plus dynamiques (et un tantinet aléatoires aussi, quand on voit, impuissant, son adversaire jouer deux fois d'affilé...). Réagir aux stratégies de l'ennemi est possible, tendre des embuscades aussi tout comme se planquer lâchement si l'on est visé.

Les deux jeux sont ce que l'on appelle des jeux d'exception : si les règles générales restent assez simples (sauf les assauts de fantassins à FoW...), quasiment chaque unité dispose de sa règle particulière à mémoriser. Bolt Action limite sévèrement la chose grâce à un pool de règles spéciales génériques affectées ensuite à certaines unités, là où FoW, clairement plus portée sur la simulation, donne dans la surenchère. Globalement, Bolt Action est largement plus simple et abordable que FoW, mais au prix d'un impressionnant lissage des caractéristiques des armes notamment.

Les deux jeux proposent divers scénarios obligeant à faire davantage que tenter de massacrer les gars d'en face, ce qui est toujours bienvenu ! Notons que les scénarios de FoW se révèlent bien plus complexes, tout en restant très équilibrés (sacré boulot de test en amont j'imagine...). Toutefois, l'apparente simplicité de ceux de Bolt Action permet aussi de chouettes engagements !

Quelques autres petites différences... FoW gère l'aviation de manière dynamique, tandis que BA le fait de manière abstraite (pas besoin de figurine d'avion en clair, juste d'un observateur au sol). Bolt Action permet de simuler l'artillerie de deux manières : soit abstraite (là encore, avec un observateur), soit dynamique (avec les canons effectivement présents sur le champ de bataille) ; FoW se cantonne au dynamique, sauf rares cas (support naval par exemple). Enfin, on n'a pas le droit de mesurer avant de déclarer une action à Bolt Action, alors qu'on peut toujours à FoW.

Les théâtres d'opérations présentent un front particulier (exemple : l'Europe de l'Ouest, du D-Day à Berlin). On y trouve des troupes très spécifiques, des résumés historiques, des scénarios, des « what-if » (scénarios présentant des alternatives à la réalité historique), etc.

Le tout est bien conçu et toujours richement illustré grâce au partenariat avec Osprey Publishing. Les sorties sont régulières et de qualité, que demander de plus ?

100% SUBJECTIF : MON AVIS À MOI QUE J'AI !

FoW est une référence, et il est aisé de voir pourquoi : bon équilibre global de jeu, tant au niveau des scénarios que des unités (malgré quelques abus, genre les M10 US ou les Pumas allemandes, au hasard !), engagements à l'échelle de la compagnie permettant d'aligner du blindé en veux-tu en voilà, échelle réduite (15mm) rendant les figs peu onéreuses... Ses deux défauts restent le I-GO-U-GO ainsi que la complexité des règles d'assaut et les multiples exceptions.



▲ Un bataillon de bersaglieri italiens pour Flames of War - ©Battlefront

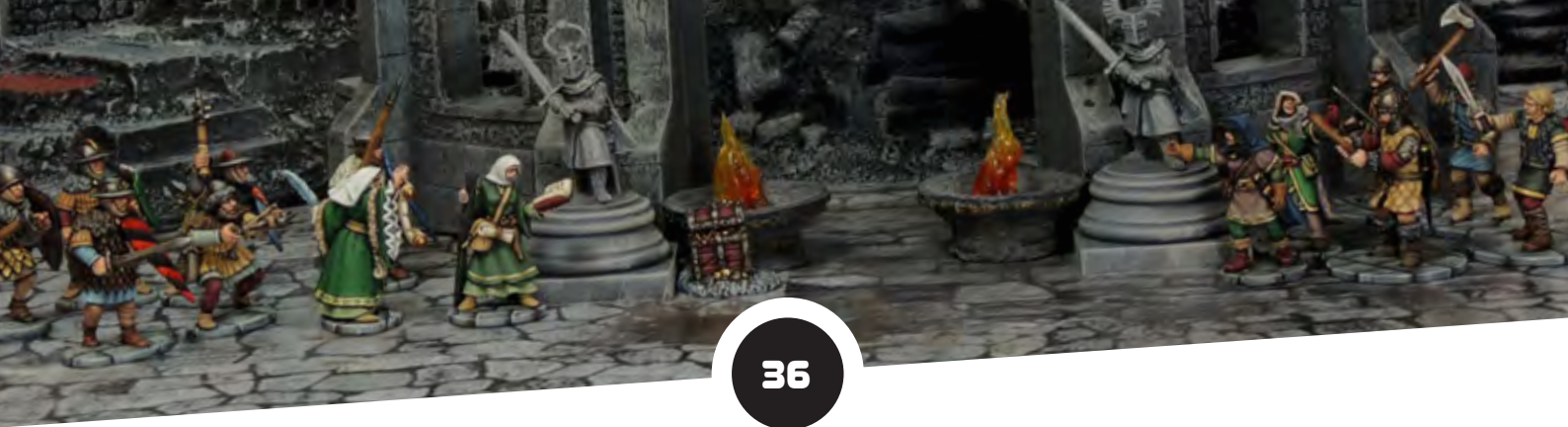
Bolt Action est en revanche bien plus accessible et novateur, par son système d'activation aux dés et son haut degré d'abstraction. Simple mais pas simpliste, hein ! Il permet de recréer des engagements à une échelle plus limitée, comme une scène de film par exemple. Son échelle initiale, le 28mm, le dessert : c'est plus cher et les distances de tir et de mouvement sont trop compressées et peu réalistes. Passer en 15mm résout tout cela, joie !



▲ Une compagnie de para U.S. pour Bolt Action - ©Warlord Games

J'avoue apprécier les deux. FoW permet de jouer entre passionnés de l'époque, tout en ayant sous ses ordres pléthore d'unités. Mais il requiert un sacré investissement personnel en amont, de peinture de tous ses pitous évidemment, mais également d'apprentissage des règles. BA, lui, procure un plaisir plus immédiat et permet donc d'initier facilement des débutants au wargame historique avec figurines. Il conviendra également à ceux qui cherchent une alternative plus simple et plus dynamique au vénérable FoW !





DECOUVERTE

PAR BERTRAND MULLON



FROSTGRAVE - L'AVENTURE AU COIN DES RUINES

Après l'époque Victorienne façon *Steam Punk*, l'âge d'or de la piraterie ou encore le Japon médiéval, Osprey Games nous envoie explorer *Felstad*, une ancienne cité aujourd'hui réduite à l'état de ruines dans ce jeu d'escarmouche *medfan* au climat glacial.

Choisissez votre Magicien, recrutez votre suite et partez en quête de trésors fabuleux et de savoirs anciens laissés là par les Magiciens qui peuplaient autrefois l'endroit. Mais il va falloir vous battre pour espérer dépenser vos couronnes d'or difficilement amassées et faire progresser votre Magicien, car vous ne serez pas seuls... d'autres Magiciens sont aussi à la poursuite de ces richesses, sans parler des créatures qui hantent les lieux.


Avec *Frostgrave*, Osprey Games et Northstar Miniatures se sont associés pour nous proposer un jeu d'aventure simple dont le pitch rappellera peut-être à certains un autre jeu qui se déroulait dans une ville maudite, en ruines elle aussi, au sein d'un certain empire. A la plume, Joseph A. McCullough, collaborateur régulier chez Osprey Publishing mais quasi inconnu du monde ludique (pour moi en tout cas), l'un de ses principaux faits d'arme étant d'être co-auteur des *Montagnes grises*, un supplément pour le jeu de rôles *Les terres du Milieu*.

Le livre, rédigé dans un anglais simple, est construit de façon très didactique : un premier chapitre consacré à la création de la bande, puis

le cœur des règles, la gestion d'une campagne et la sélection des sorts dans les trois chapitres suivants. Vous avez donc tout en main et en tête au moment de vous lancer dans l'un des dix scénarios proposés ensuite. Le livre se termine avec les profils des créatures croisées dans les ruines, les feuilles de référence pour la création de la bande et les cartes de sorts par école de magie.

Le Studio Tomahawk se charge de la traduction française, pas encore disponible à l'heure où je rédige cet article.

Le jeu a soulevé chez la communauté de joueurs un certain enthousiasme à sa sortie (£40 000 levées lors de la campagne de précommande mai-



son de Northstar Miniatures, le “Nickstarter”), et la création rapide de sous-forums dédiés sur Warmania et LeadAdventure où l’on peut trouver des propositions de variantes pour les règles, des analyses et des tutoriels.

Jetons donc un œil à la mécanique pour voir les raisons de cet enthousiasme.

LES PROFILS

Chaque combattant dispose d’un profil où sont définis ses caractéristiques et son équipement.

Niveau caractéristiques, que du classique, à savoir Mouvement, Combat (au corps à corps), Tir, Armure, Esprit et Santé.

Pour les armes et autres protections, chaque type de soldat dispose d’un équipement de départ imposé qui lui confère des bonus ou malus en combat, et d’un nombre d’emplacements vides variable pour recevoir de l’équipement supplémentaire au cours de la campagne.

Le Magicien et son Apprenti connaissent en plus les 8 mêmes sorts.

Pour leur activation, les combattants disposent normalement de deux actions (mouvement, tir, corps à corps, magie...) qu’ils réalisent dans l’ordre qu’ils souhaitent. Mis à part les porteurs d’arbalète, chaque combattant doit obligatoirement utiliser une de ses actions pour se déplacer.

LA PARTIE

Avant le début de la partie, chaque Magicien et Apprenti peut tenter de lancer les sorts de la catégorie Out of the game (notamment les invocations).

Les tours de jeu se déroulent en une succession de phases où chaque joueur peut activer un certain nombre de combattants; la priorité pour chaque phase revient à celui qui aura remporté le jet de la phase d’initiative au début du tour.

Les deux phases suivantes sont celles du Magicien puis de son apprenti. Tous deux ont la possibilité de s’activer seuls ou d’activer avec eux jusqu’à trois combattants dans les 3” autour d’eux.

“LE STUDIO TOMAHAWK SE CHARGE DE LA TRADUCTION FRANÇAISE, PAS ENCORE DISPONIBLE À L’HEURE OÙ JE RÉDIGE CET ARTICLE”

S’ils choisissent la deuxième option, la première action sera un mouvement obligatoire et devra être réalisée pour les quatre personnages avant de choisir la deuxième action de chacun.

La dernière phase des joueurs consiste à activer les soldats restants.

Le tour se conclut par une phase créature. Les créatures ont un comportement global identique et se dirigent vers l’ennemi le plus proche visible pour l’attaquer, à moins que le contraire ne soit spécifié dans leur profil.

En mode campagne, après la partie, chaque Magicien et Apprenti a de nouveau la possibilité de lancer les sorts de la catégorie Out of the game.

FROSTGRAVE

Une publication Osprey games

Une règle de Joseph A. McCullough

Livre cartonné de 136 pages, en couleurs et en Anglais

Prix éditeur: £14,99 soit 20€

Durée de la partie: 1 à 2h

Nombre de joueurs: 1 ou plus

LES TESTS

Les tests se déroulent de manière similaire; un jet d’opposition où l’on additionne le résultat d’un D20 à la caractéristique et aux éventuels bonus. Le plus haut résultat l’emporte.

En cas de tir, si le défenseur obtient le meilleur résultat, le tir est sans effet.

Le vainqueur d’un Corps à Corps peut décider que les combattants se repoussent et ainsi rompre le combat.

Pour les dégâts, on prend le résultat du vainqueur auquel on retranche la valeur d'armure de la cible et les éventuels modificateurs, ce qui donne le nombre de dégâts à retrancher à la santé. Un combattant à zéro point de vie est retiré du jeu.

Une règle optionnelle propose qu'un combattant dont le nombre de points de vie est réduit à 4 points de vie ou moins soit considéré comme blessé et se voit imposé un malus à ses jets de dé.

LES SORTS

Pour les sorts, le jet de dés est légèrement différent. Le D20 seul doit égaler ou surpasser la difficulté du sort. En cas d'échec ou pour booster la puissance, le résultat peut être amélioré en sacrifiant des points de vie. Le Magicien et l'Apprenti ont un malus si le sort n'appartient pas à leur école. L'Apprenti a en plus un malus supplémentaire pour surmonter son statut d'élève.

Les sorts des différentes écoles de magie peuvent être regroupés en plusieurs familles (offensifs, soutien, entrave, invocation, contrôle et influence), ce qui permet à chaque Magicien d'avoir une palette de sorts équilibrée à sa création ou de se spécialiser en fonction des soldats recrutés.



▲ Combat de Mages - Crédit Image : Northstar Miniatures

LES ALÉAS DU D20

Avec une amplitude de 20 au jet de dé et une moyenne de 10 ou 11 en armure, le jeu est très mortel à cause de l'aléatoire très (trop) présent lors des affrontements; souvent l'écart entre l'attaquant et le défenseur est très grand sur le D20 seul et les bonus ne compensent pas le grand écart.

Aussi les membres de votre bande survivront rarement à plus de deux attaques. A l'extrême, votre petit Thug (20 couronnes au recrutement et +2 au combat / armure de 10 pour 10 points de vie) pourrait avoir quelques chances de terrasser votre cher Chevalier (100 couronnes au recrutement et +4 au combat / armure de 13 pour 12 points de vie) en deux ou trois tours. Je vous laisse faire les calculs de probabilité...

Afin de compenser quelque peu ce hasard, certains joueurs ont remplacé le D20 par 2D10 ou 3D6 pour lisser les résultats et valoriser les bonus d'armure que l'on paie si cher. A vous de voir et de tester.

LE MODE CAMPAGNE

Si le jeu se prête aux parties rapides, c'est bien le mode campagne qui est au cœur des règles. Le jeu encourage en effet les parties liées en offrant la possibilité à votre Magicien et son apprenti de progresser, et à votre bande l'opportunité de dépenser les trésors difficilement amassés pour améliorer l'équipement et le camp de base, et recruter de nouveaux combattants. Le Chapitre 3 propose aussi de gérer les blessures temporaires ou permanentes et plus ou moins invalidantes des membres de votre bande.

Le jeu est défini d'abord pour deux joueurs. Mais rien n'empêche des parties multi-joueurs, les scénarios proposés étant suffisamment simples pour être adaptés à plus de deux joueurs. Il faudra peut-être simplement agrandir la surface de jeu. J'ai d'ailleurs noté en présentation que le jeu était aussi jouable à partir de 1 joueur. La gestion des créatures et la proposition de rencontres aléatoires en option permet de se faire une exploration en solo des ruines, et rien n'empêche de gérer une deuxième bande de la même façon que les créatures sauvages en leur allouant un comportement programmé.

LES SCÉNARIOS PROPOSÉS

Nous trouvons donc au chapitre cinq 10 scénarios qui présentent tous sous une forme ou une autre une course au butin.

Chaque scénario comprend des précisions sur sa mise en place spécifique et l'utilisation de décors particuliers, les règles spéciales appliquées au scénario, les profils éventuels des créatures rencontrées et les points d'expérience remportés en remplissant des conditions spécifiques.

Le reste de la mise en place est commun à tous les scénarios; des ruines assez nombreuses pour ne laisser que de courtes lignes de vue, trois trésors par joueurs éparpillés sur la table. Puis un jet de dé pour décider du déploiement.

Cette partie est pour moi le point faible du livre; j'évite de dire le jeu car des campagnes sont encore à venir. Si l'on compare ces scénarios à ce que peuvent proposer des jeux comme Alkemy, Eden ou Dead Man's Hand, les scénarios de Frostgrave sont plutôt basiques, notamment pour animer une campagne.

A mon sens, beaucoup d'éléments ne sont proposés dans cette partie des règles que comme moyens de se créer une boîte à outils. Rien de plus simple que de résumer en un tableau les éléments des différents scénarios (créatures particulières, bâtiments, pièges...) pour en faire un moyen de sélectionner décors et rencontres et rendre chaque partie scénarisée plus pimentée et narrative.

Ecrire d'autres scénarios ne devrait pas non plus poser de problème aux joueurs, que ce soit en s'inspirant d'autres systèmes ou en créant les leurs (attaque du camp de base, libération de l'apprenti capturé par des créatures...), et ce même si le background est plutôt léger dans le livre. Une façon sans doute pour l'auteur de nous laisser libres d'adapter le jeu à d'autres univers et d'autres peuples.

Et rien ne vous empêche de délaissier pour un temps les Magiciens pour construire une bande de chasseurs de sorcières par exemple, chargés d'éliminer les Magiciens trop avides de connaissances.

EXPÉRIENCE ET NIVEAUX

L'évolution du Magicien est constante (un niveau tous les 100 points), par souci de simplification. L'Apprenti évolue en parallèle du magicien

puisqu'il apprend les mêmes choses. Pour chaque niveau, le Magicien peut augmenter une de ses caractéristiques, diminuer la difficulté d'un sort ou apprendre un nouveau sort qu'il aura découvert dans un grimoire.

J'ai été un peu frustré par l'idée de ne pas faire évoluer les soldats. L'argument est simple; ils sont de la chair à canon, et le taux de mortalité est élevé. Rien ne vous empêche toutefois d'adapter le système de progression du Magicien aux soldats, ou de les faire passer d'homme de main à spécialiste moyennant le coût de l'équipement et des caractéristiques, ou encore d'adapter un autre système comme ceux de Deadzone ou de Dead Man's Hand et de donner enfin aux soldats ce qui leur manque, des compétences particulières.

RECRUTEZ VOTRE BANDE

Vous devez commencer par recruter un Magicien, votre avatar sur la table de jeu.

Tous les Magiciens ont le même profil de base. Ce qui va les différencier, c'est le choix de l'école de Magie. Un Magicien est affilié à une école spécifique, et chaque école présente des affinités plus ou moins grandes avec les autres écoles, et est en opposition avec une seule.

Chaque Magicien doit à sa création sélectionner 8 sorts; 3 de son école, 3 des écoles proches et 2 des écoles neutres. En termes de jeu, la difficulté à jeter un sort augmente en fonctions de l'éloignement de l'école d'où vient le sort par rapport à l'école du Magicien.

On termine par le choix d'un équipement de base et d'une arme en option. Cette personnalisation permet de sortir des clichés habituels même si on retrouve les classiques Elémentalistes ou Sorciers; ainsi, un Nécromancien ne sera pas forcément maléfique mais seulement fasciné par la vie, la mort et le temps qui passe (ce que peut justifier la proximité de l'école de Chronomancie vis à vis de la Nécromancie).

Vous disposez ensuite de 500 couronnes d'or pour enrôler votre escorte.

Le premier suivant proposé par le livre est l'Apprenti. Certes, il coûte 200 couronnes d'or. Mais vous n'envisagez tout de même pas de partir à l'aventure sans; c'est votre successeur, et vous allez lui confier au passage la majeure partie de

vosre paquetage. Et en termes de jeu, c'est surtout un deuxième lanceur de sorts.

Un apprenti ressemble au Magicien qu'il accompagne, avec des caractéristiques plus basses. Il vient de la même école et connaît les mêmes sorts.

Restent donc 300 couronnes d'or pour la troupe et un choix à faire parmi les quinze profils différents du livre de base. Pour des raisons d'équilibre, chaque bande est composée au maximum de 8 soldats en plus du Magicien et de son Apprenti.

On peut distinguer deux types de profils, les hommes de main et les spécialistes.

Les spécialistes coûtent 8 à 10 fois le prix d'une bête de guerre, mais ne valent pas l'équivalent en terme de jeu. Par contre, ils sont plus costauds, encaissent mieux, ou encore apportent certains avantages (comme l'apothicaire), ce qui en fait un choix obligatoire dès le départ.

Au vu de leur coût, vous voudrez sans doute n'en recruter qu'un seul. Soit un costaud pour escorter et protéger vos Magiciens, soit un spécialiste à qui vous allez confier une mission spécifique (voler les trésors, tuer le Magicien adverse...).

Le reste va être dépensé en hommes de main, moins coûteux et indispensables pour le nombre. Ils représentent une version moins solide des spécialistes, portent des armures de cuir à la place d'une cote de maille et se battent moins bien. Mais vous aurez moins de scrupule à les sacrifier sans doute.

Pour décider qui recruter et obtenir une bande équilibrée, je pense que plusieurs facteurs sont à examiner. En premier lieu l'arme et l'équipement portés qui sont inclus dans le coût de base et le font varier selon les bonus et malus. La vitesse de déplacement doit aussi être prise en considération notamment quand il s'agira de transporter un trésor et le sortir de la table. Il faut enfin prendre en compte les sorts préalablement sélectionnés;

ainsi deux Magiciens orientés invocation vont pouvoir gonfler l'effectif de la bande avant chaque partie, mais la limite à 8 soldats reste toujours valable.

Côté figurines, Northstar Miniatures propose une gamme officielle en métal et plastique permettant de représenter les Magiciens, leur Apprenti, les différents types de soldats qui les accompagnent et les créatures invoquées ou rencontrées dans ces ruines gelées et ce pour un coût raisonnable (Magicien et apprenti pour £6.00 le duo, soit 8.25€, et boîte de 20 soldats pour £20.00, soit 27.50€).



▲ Bande frostgrave - Crédit Image : Northstar Miniatures

A noter qu'avec 20 combattants à assembler dans la boîte de soldats ou de cultistes, il y a de quoi construire deux bandes. L'occasion de commander une deuxième paire de magicien et apprenti pour initier un autre joueur. C'est fourbe!

D'autres éditeurs de figurines conviennent aussi très bien avec une échelle compatible. Dans ce livre, on trouve des figurines Copplestone castings, Crusader minatures, Wargames foundry, Wargames factory, Fireforge games et Mantic Games.

Et les gammes actuelles ou passées ne manquent pas si vous appréciez moyennement le style old school de Northstar Miniatures. L'occasion peut-être de dépoussiérer certaines gammes qui dormaient dans vos boîtes en carton depuis dix ans.



▲ Soldats frostgrave - Crédit Image : Northstar Miniatures

EXPLOREZ LES RUINES DE FELSTAD

L'auteur recommande une taille pour la table de jeu de 90cm par 90cm (3' by 3'). Plus petite, la partie sera plus rapide mais aussi beaucoup plus mortelle; plus grande, les distances pour sortir les trésors de la table vont être très allongées, rendant la partie moins fluide et la faisant parfois ressembler à une visite touristique.

Le livre de règles s'ouvre sur une rapide présentation de Felstad, capitale d'un ancien royaume magique et transformée en un tas de ruines gelées à la suite d'un sort cataclysmique. Récemment l'hiver magique a cessé et Felstad a été redécouverte. Liberté est laissée à chaque joueur d'imaginer à quoi elle ressemble, que ce soit la quantité de neige et de glace encore présente, et si la végétation a repris ses droits...

Concernant les décors donc, mis à part le fait que nous sommes dans une cité en ruines et que certains scénarios font appel à des décors spécifiques (grande bibliothèque, colonnes...), vous êtes libres de la construire à votre envie. Vous pourrez aussi vous inspirer de la liste des camps de base proposés pour le jeu en campagne pour créer des bâtiments spécifiques.

Les tables de jeux proposées pour illustrer le jeu tout au long du livre contiennent des éléments faits maison, mais aussi issus des gammes Gale Force Nine, Pegasus hobbies, Fenris Games, Ainsty Castings, Cigar Box Battles et Frontline Gaming.

Les décors de Dungeon Saga de Mantic Games, ceux de Pardulon, de Ziterdes ou encore la gamme Medfan de 4Ground pourraient aussi convenir. Si vous cherchez aussi un sol tout prêt plusieurs éditeurs proposent des tapis de jeu thème hiver à prix

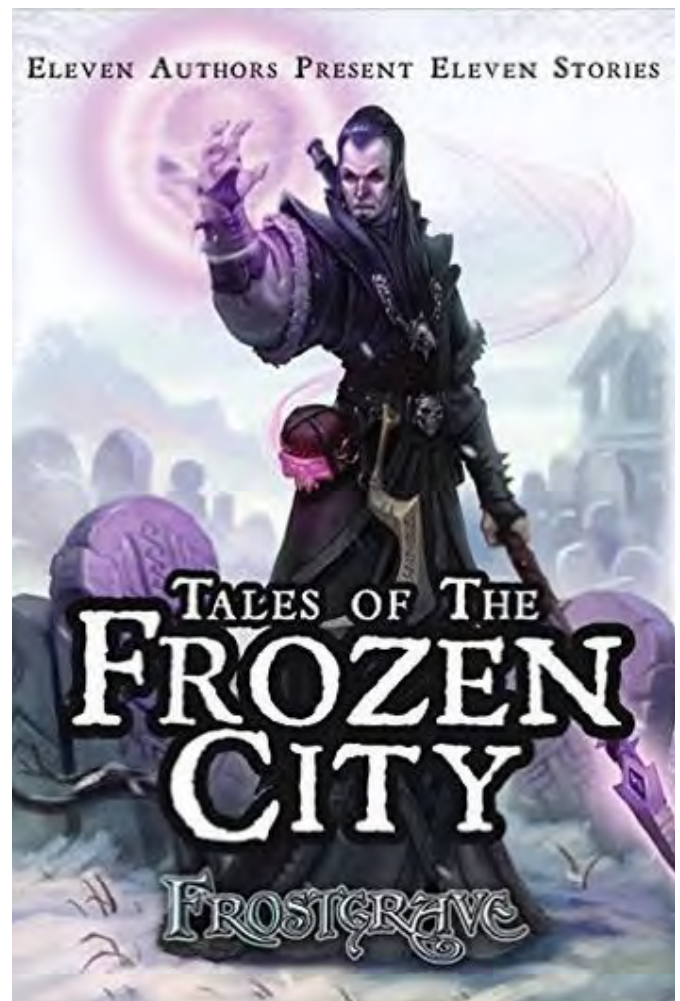


▲ Ruines 4Ground - Crédit Image : 4Ground

raisonnable; celui de Deepcut Studio par exemple est à £22,90 soit 30€ sans les frais de port. Maintenant, avec un peu d'huile de coude vous pouvez très bien vous en sortir à moindre frais.

BACKGROUND

Pour en savoir un peu plus sur Frostgrave, Osprey a aussi publié un recueil de nouvelles - Tales of The Frozen - pour nous présenter plus en détails Felstad, ses catacombes labyrinthiques, ses librairies immenses et nous narrer les aventures des Magiciens qui en explorent les ruines.



▲ Tales of the frozen - Crédit Image : Northstar Miniatures

Les tutoriaux pour construire des ruines ou une table enneigée, comme celui de DV8 présenté dans ce numéro (voir : Un détour par des Tours dans la rubrique HOBBY) sont nombreux et les ingrédients simples : un peu de carton plume pour les ruines, d'enduit de rebouchage bois pour un sol en terre, des cartons de boîte de céréales ou du liège pour des dalles en pierre, du bicarbonate mélangé à de la colle PVA pour la neige... et on peut obtenir quelque chose comme sur la photo suivante.



▲ Table de jeu - Crédit Image : Warseer

LA SUITE

Osprey Games a sorti en Septembre une première mini campagne, **La chasse au Golem** au format numérique, et en Novembre est sortie la première grosse extension, **Thaw of the Lich Lord**, toujours financée par « Nickstarter ». Une deuxième mini campagne en e-book est prévue pour cette hiver, et une seconde extension au printemps qui vous emmènera explorer les catacombes.

Le suivi de la gamme est donc assuré avec des suppléments déjà prévus jusque fin 2016, et nous y reviendrons sans doute dans

le blogurizine. J'espère simplement que les futures extensions renouvelleront les scénarios jouables en variant les objectifs et les conditions de victoire, voire en proposant des missions asymétriques. Et la version française devrait être disponible au moment de la parution de ce numéro du blogurizine !

POUR RÉSUMER

Les +

Un anglais facile à comprendre

Une version française bientôt disponible

Des mécaniques simples

Un côté boîte à outils

Pas plus de dix figurines par camp

Un système d'expérience pour lier les parties

Des figurines officielles oldschool (si on aime le style)

Un suivi de la gamme assuré avec plusieurs extensions

Un prix raisonnable

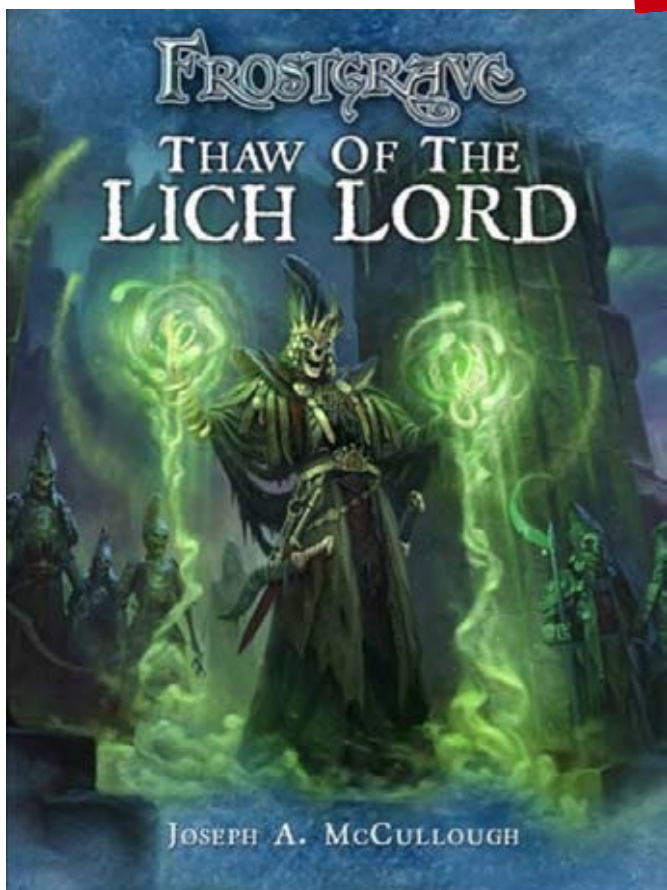
Les -

Des scénarios trop basiques

Un D20 très aléatoire

Un mode campagne simpliste

Des figurines officielles oldschool (si on n'aime pas le style)



▲ Campagne Lich Lord - Crédit Image : NorthStar Miniatures

SOURCES WEB

★ <https://ospreypublishing.com>

★ <http://www.northstarfigures.com>

★ <http://www.studio-tomahawk.com>

★ <http://www.warmaniaforum.com/index.php?showforum=551>

★ <http://www.lead-adventure.de/index.php?board=92.0>

★ <http://therenaissancetroll.blogspot.co.uk>

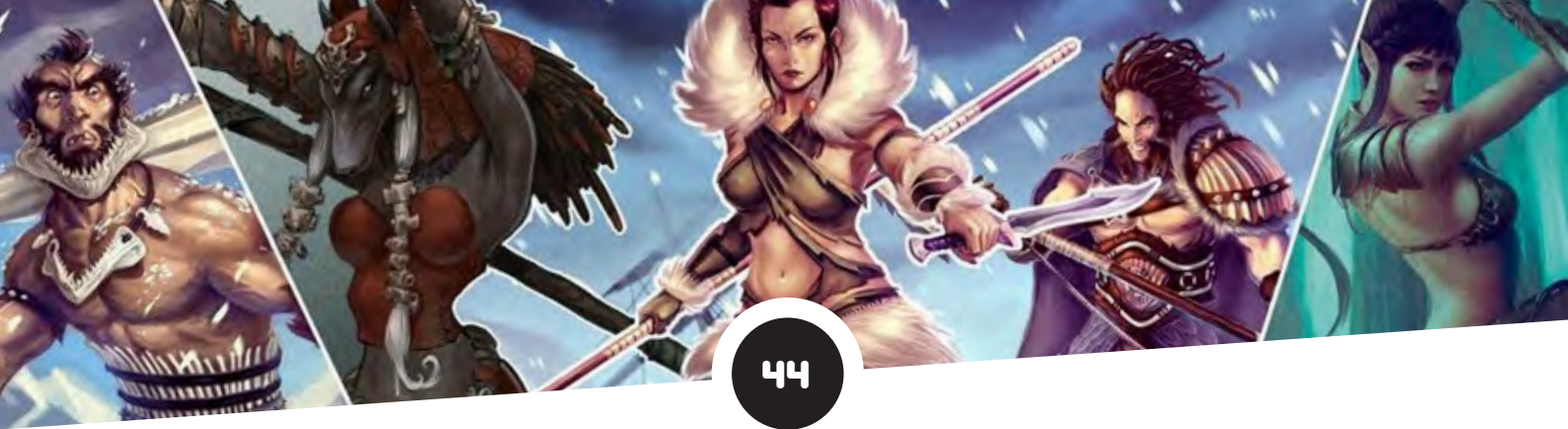
★ <http://www.bad-karma.net/category/wargaming/frostgrave/>

FROSTGRAVE

JEU DE FIGURINES FANTASTIQUES
DANS LA CITÉ DES GLACES



Joseph A. McCullough



DECOUVERTE

GREGOIRE BOISBELAUD

★ <http://sandchaser.blogspot.com>

NORSGARD - PRESENTATION DU JEU

Rackham a disparu dans les flammes de l'enfer. Et Confrontation avait déjà muté avant de mourir. Certains joueurs se sont alors sentis abandonnés par la marque et sont partis à la recherche d'un jeu de pure escarmouche avec un faible nombre de figurines de très grande qualité.

Chez nos amis polonais, deux courants se sont formés. Le premier c'est Pulp City, un autre genre avec des super-héros qui fracassent les crânes de super-vilains à grands coups d'immeubles. Le deuxième c'est Norsgard, le jeu de Pawel Zuchowski.

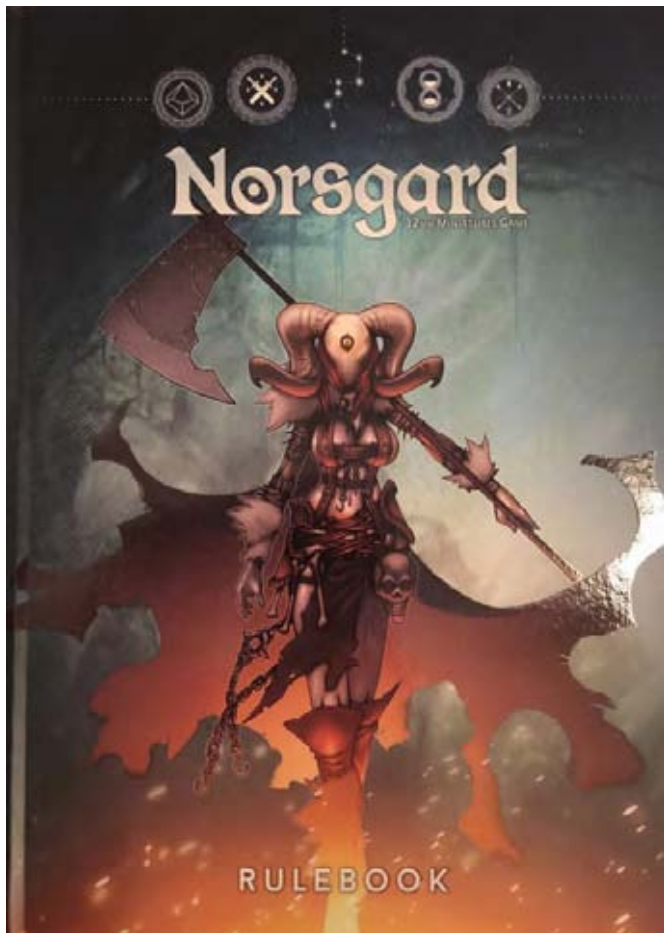
Norsgard, c'est un jeu d'escarmouche médiéval fantastique où des Orcs en armure de légionnaire, des barbares en peaux de bêtes, des loups-garous avec des épées de 30 tonnes et des elfes méchants se disputent un bout de terre gelée encore plus hostile que les autochtones.

Le jeu a suivi son bonhomme de chemin soutenu par un développement très serein, voire lent, sur les deniers propres de Pawel sous le label Norsgard Games. Puis l'an dernier, l'auteur décide de tenter l'aventure Kickstarter (<https://www.kickstarter.com/projects/1620970905/norsgard-miniature-game/description>) pour pouvoir publier un livre de règles complet et quelques figurines en plus. 22 000 euros et 200 backers plus tard, 3 fac-

tions avaient leurs starter et, les joueurs, leur livre de règles, un magnifique ouvrage de 96 pages à couverture rigide tout en couleur.

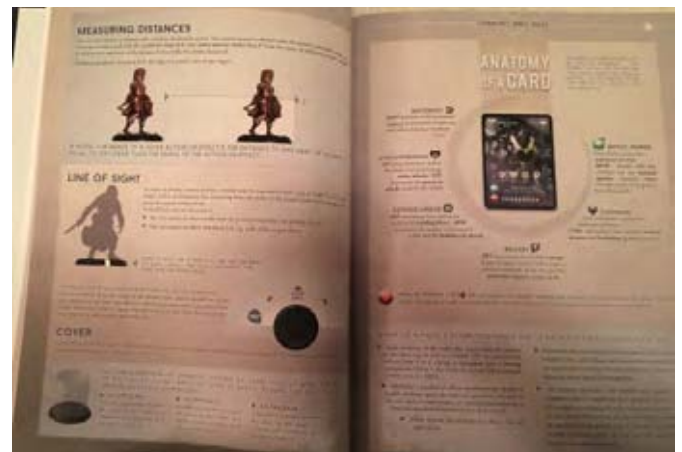
Le livre en lui-même est consacré purement aux règles. Le fluff ne recouvre qu'une demi-douzaine de pages sur tout le livre et plus pour des nouvelles d'ambiance (de bonne facture) que pour expliquer les tenants et les aboutissants battus et rebattus des autres jeux du même genre. De toutes manières, le site web est là pour combler ces lacunes.

La mise en page du livre et la direction artistique sont le fait d'Olivier Trocklé, lui aussi un vétéran de la communauté de Confrontation, mieux connu par celle-ci sous le nom d'El Theo.



▲ Livre de règles - Couverture rigide - 96 pages couleurs

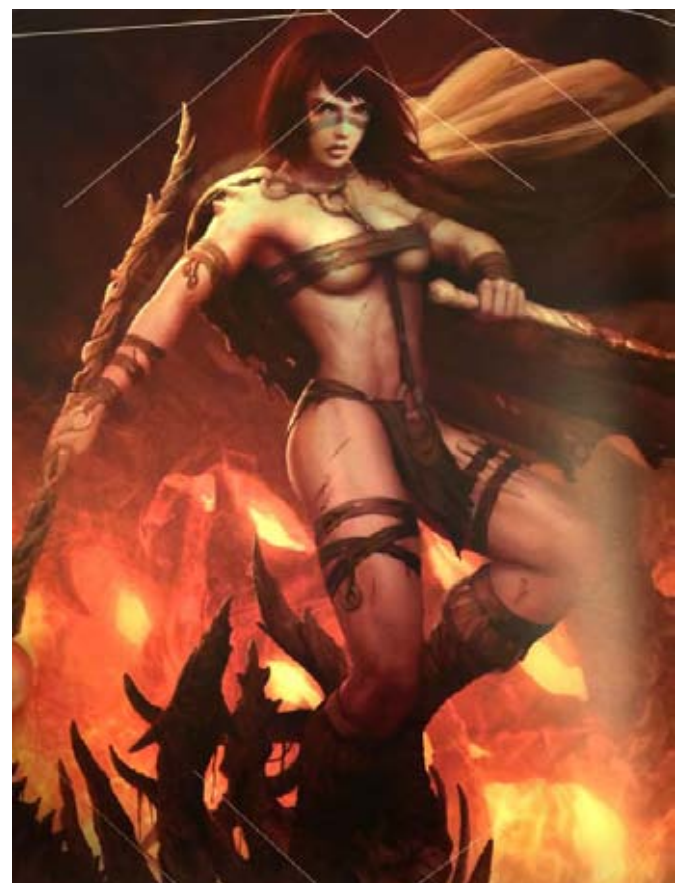
Du coup, le livre est un bon mélange de graphisme moderne, d'images pleine page, de bullet points et de schémas explicatifs réussis.



▲ Schémas et mise en page soignés



▲ Livre de règles - 4ème de couverture



▲ Illustration de qualité

LE JEU

Norsgard se joue sur une table de 30"x24". Deux zones de déploiement disposées de façon à jouer dans la largeur (!), 3-4 zones de terrain assez larges et entre 6 et 8 objets plus petits. Vous l'aurez compris, c'est un vrai jeu d'escarmouche qui est fait pour jouer avec une table richement décorée et variée.

L'activation est alternée, chacun jouant une figurine jusqu'à épuisement des activations (une figurine ne pouvant être activée qu'une fois par tour).

Chaque tour se divise en 4 phases :

- Commandement : un jet comparé pour savoir qui va commencer à activer.
- Activation : mouvement, attaques à distance et sorts.
- Combat : mêlée et dégâts.
- Résolution : le reset de tout avant de recommencer.

Les mouvements sont classiques, et les actions, que ce soit le combat multiple, le lancement des sorts ou l'allocation des blessures rappelleront bien des souvenirs aux aficionados de la marque au Dragon.



▲ Tables des blessures

La gestion des commandeurs, mystiques, et autres équipements sont aussi très proches, avec une teinte d'autres jeux qui ont fait leur preuve à ce sujet, comme Warmachine et Alkemy.

L'armée se construit en ajoutant les valeurs de GC (gold coins - pièces d'or) de chaque figurine et de leurs éventuels sorts et équipement.

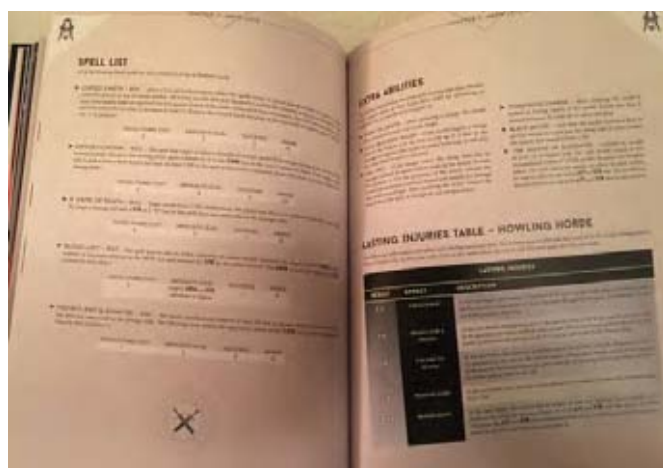
On appréciera tout de même que les sorts et les équipements ne soient pas pléthoriques et restent tout à fait raisonnables tant par leurs effets que par leur nombre.

Les règles se consacrent aussi au mode campagne qui vous permet de créer une bande de façon classique mais pour ensuite leur attribuer de l'XP, des progressions et des blessures durables.

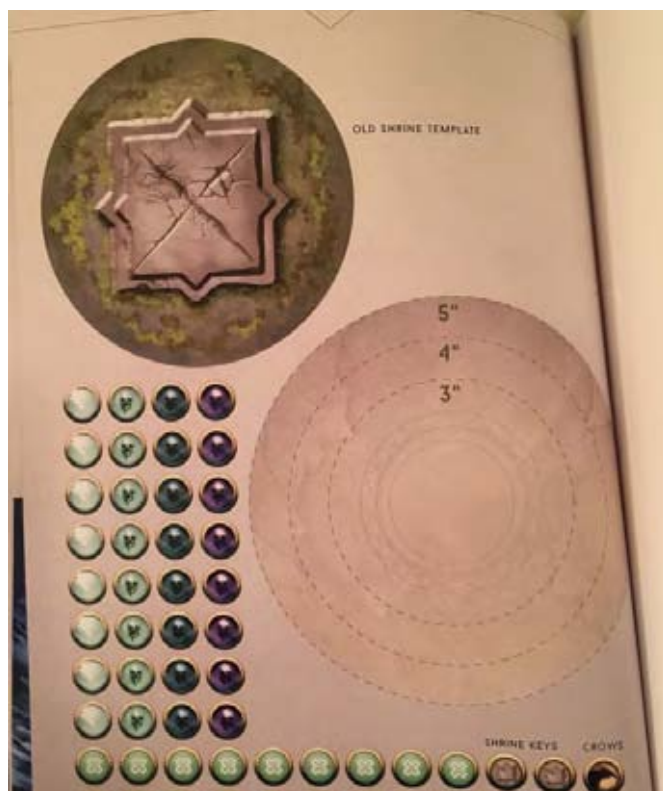
Les scénarios du livre sont au nombre de quatre et

sont classiques : massacre, king of the hill, recon, points multiples. Propre et simple.

La fin du livre donne les gabarits et les jetons à photocopier ainsi que les tables d'expérience pour le mode campagne.



▲ Equipements et sorts



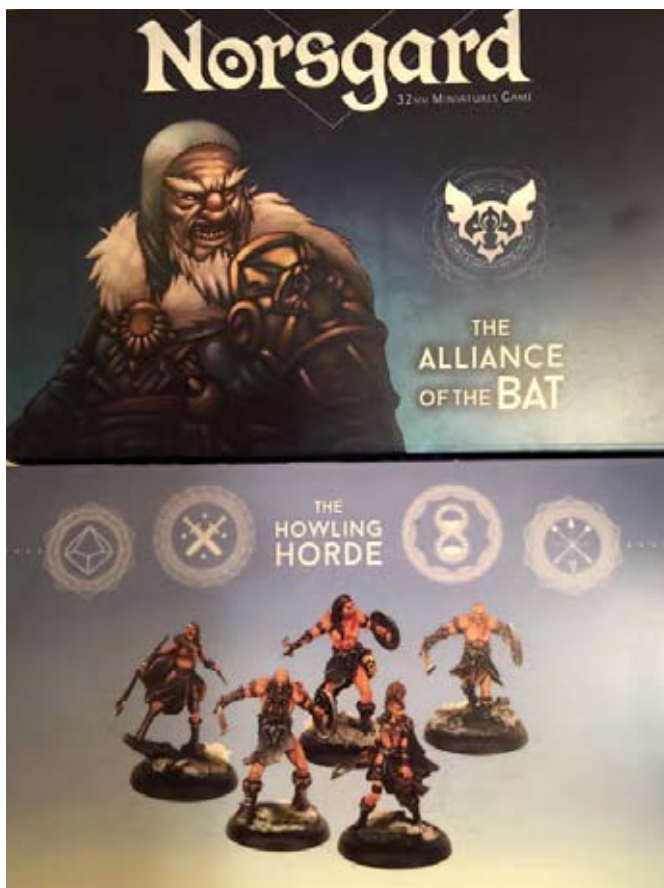
▲ Jetons et gabarits

LES FACTIONS

Scarlet Watch - Des Orques disciplinés, vous en rêviez, Norsgard l'a fait. Issus de templiers des temps anciens, détruits par une guerre fratricide impliquant des morts-vivants et des sorciers corrompus, ces renégats ont été punis et sont devenus la Scarlet Watch, chargée de défendre les forêts alentours contre les hordes barbares locales. En termes de jeu, ils tapent comme des bûcherons, sont plutôt résistants et ont un bon commande-

ment. Evidemment, cela se paie par des troupes chères.

Howling Horde - Les tribus barbares sont divisées. Cependant la Howling Horde est persuadée que l'union est la seule possibilité et qu'elle est la seule à pouvoir la provoquer. Née d'une alliance avec des démons, la Horde laisse sa trace de sang dans l'histoire de Norsgard en décimant tout ce qui bouge et en pillant la forêt de toute trace de vie. En termes de jeu, des nanas peu habillées dirigent des mâles court-vêtus. Tout ce beau monde bon-dit dans la cambrousse pour mettre des grands coups de hache à deux mains dans la mouille de tout ce qui bouge. Avec des troupes de base à vil prix et des dégâts divisés en dégâts bruts et en dégâts sur la durée, leur potentiel de destruction est assez phénoménal.



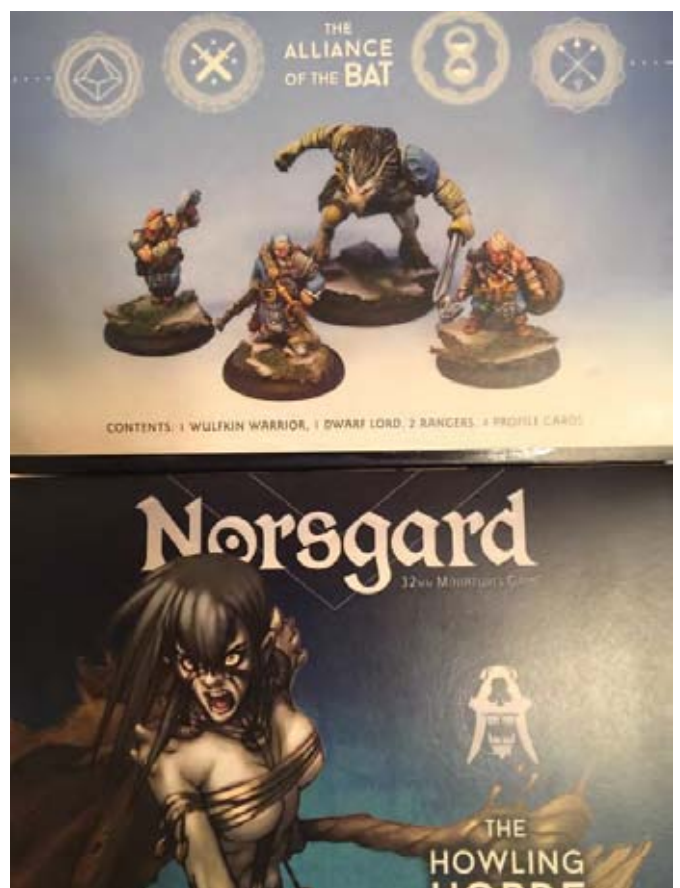
▲ Starter sets

Alliance of the Bat - La montagne est froide. Du coup, des Nains et des "wulfkings", des loups garous géants bâtis comme des armoires normandes, ont décidé de se faire des câlins pour éviter de se faire nitrater par les mort-vivants, les barbares et les orques légionnaires de tout poil. Ils partagent un fort sens de la territorialité et de la survie. Les loups frappent tout ce qui bouge, alors que les Nains, des mini-chars d'assaut sur pattes, déciment les menaces ennemies avec leurs armes

à feu tout en encaissant bien plus que leur petite taille ne laisserait deviner.

Dogs of War - Pas une faction en tant que telle, mais plutôt une liste (courte) de personnages mercenaires qui joueront pour une faction où une autre. En campagne, ces personnages charismatiques ne prendront pas d'XP ni de blessures prolongées.

De nouvelles campagnes Kickstarter ont pour but de lancer de nouvelles factions comme les elfes d'Outregard qui seront évidemment fins et racés en même temps que vils et cruels. A l'instar des Nains, eux aussi seront associés à des Wulfkings. Il y aura aussi les barbares pêcheurs d'Egir Tribe, qui chassent le saumon et le requin des glaces à mains nues.



▲ Starter sets

LES FIGURINES

Là aussi, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. Les sculpteurs sont parmi les meilleurs du marché : Viktor Dragosani, Benoît Cosse, Stéphane N'Guyen... Si ces noms ne vous sont pas familiers c'est que vous dormez sous un caillou depuis 2003 et que vous n'êtes pas lecteur du Blogurizine, alors, lâchez cette souris et éloignez-vous de cet ordinateur...

Grosso modo, des anciens de Rackham et, surtout, des gens qui bossent sur tous les beaux projets figurinistes de ces dernières années, comme Conan par Monolith.

Du coup, les figurines sont parmi les plus jolies du marché. La plupart sont en métal blanc, assez rigide et cassant, les autres en résine. Les poses sont dynamiques et variées mais restent plutôt modulables. Rien que du très très classique, mais c'est voulu par le produit. L'emballage est propre mais clairement minimaliste, le budget étant serré.



En définitive, le jeu ne réinvente pas l'eau chaude. C'est un vrai produit de fan qui cherche à retrouver un plaisir perdu et à améliorer son expérience de jeu pour la rendre moins frustrante. Le jeu est disponible sur le site web de l'éditeur mais n'a pas de distribution en francophonie pour le moment. Si vous êtes un fan d'escarmouche médiévale fantastique avec de jolies figurines et des interactions complexes, j'irai même jusqu'à dire que Norsgard est ce qui se fait de plus plaisant à l'heure actuelle.

SOURCES WEB

★ <http://www.norsgard.com>



© 2014-2015 GENZOMAN
Norsgard

BANC D'ESSAI

PAR JEREMY FACZ MAHIEU

★ <http://lespeindouillesdefacz.blogspot.fr>

AVP : THE HUNT BEGINS

Sur Kickstarter personne ne vous entendra crier...

Il y a longtemps, alors que certains d'entre nous étaient jeunes, Games Workshop avait sorti un jeu de plateau, nommé Space Hulk. Oui, oui, vous vous souvenez de cette bombe. Pourquoi ce jeu a-t-il bien marché (et marche encore parfaitement) ? Tout simplement, parce qu'en plus de règles concises, jouer des Marines qui déambulent dans les couloirs d'un vaisseau spatial et affrontent de méchantes créatures chitineuses nous rappelaient immanquablement la franchise Alien initiée par Ridley Scott, et plus particulièrement, le second opus, Aliens Le Retour, réalisé par James Cameron en 1986.

Ne dites pas le contraire, à chaque fois qu'on sortait la boîte, on se disait: « nom d'un petit stealer,

que ce serait bien d'avoir la même chose avec de vrais aliens des films ».

Dans les années 90, un jeu mal équilibré était sorti chez Leading Edge Games, mais rien d'inoubliable. Et en 2013, v'là-t'y pas que les Polonais de Prodos Games sortent un Kickstarter sur Alien. Plus particulièrement titré AvP : the Hunt Begins. Pour les deux cancre au fond de la classe, AvP signifie Aliens versus Predator, franchise créée par Dark Horse Comics dans les années 90, voyant, dans ces bandes dessinées les plus grands chasseurs intergalactiques affronter les créatures de Giger. Cette franchise a connu deux adaptations cinématographiques plus ou moins mauvaises (le second est particulièrement moisi).



▲ AVP, The Hunt Begins - FOX™ & PRODOS GAMES™



▲ AVP, The Hunt Begins - FOX™ & PRODOS GAMES™ - Essen14

Donc nos gentils polonais présentent un kickstarter un peu étrange, mais ô combien excitant : Un wargame basé sur les films des franchises Alien, Predator, et Aliens versus Predator, rien que ça! Et en plus, comble du bonheur, en soutenant le projet, les backers se voient pourvus d'un jeu de plateau intégralement KS Exclusive, dans le plus pur style de Space Hulk ! Autant dire que la première impression est qu'on rend enfin à César ce qui lui appartient, non ?

Le montant grimpe rapidement, les stretch goals se dévoilent, tous plus excitants les uns que les autres, avec des figurines toujours aussi jolies, puisque Prodos SAIT tirer de la résine, avec un système maison nommé Procast, proposant des figurines aux proportions non exagérées, et au niveau de détail hallucinant.

S'étant fait la main sur le reboot Warzone Resurrection, les développeurs de Prodos ont pondé un système de jeu presque générique, qu'ils peuvent appliquer sur n'importe quel univers. On peut dire que ça tombe bien.

“UNE FOIS LA CAMPAGNE TERMINÉE, LES MISES À JOUR SE SONT SUCCÉDÉES, ET UN JOUR, PAF PASTÈQUE : LA PAGE DÉDIÉE AU KICKSTARTER AVP : THE HUNT BEGINS EST FERMÉE EN RAISON D'UN PROBLÈME DE DROITS D'AUTEUR, DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE. OUPS”

Le kickstarter se termine avec pas moins de 2094 backers, pour un montant total de 379141 livres sterling ! Autant vous le dire, devant tant de figurines tirées de ces franchises, n'importe quel fan aurait beurré le caleçon en quelques secondes. Du coup, je mets un gros paquet de pognon dedans. Une fois la campagne terminée, les mises à jour se sont succédées, et un jour, paf pastèque : la page dédiée au Kickstarter AvP : the Hunt Begins est fermée en raison d'un problème de droits d'auteur, de propriété intellectuelle. Oups.

Une fois l'équipe de sapeurs-pompiers m'ayant ranimé partie, j'attends fébrilement une mise à jour expliquant cette fermeture de page, parce que perdre £400, c'est un peu la flippe... La mise à jour arrive, et je reste avec autant de questions, et ce n'était que le début... Les gars nous disent qu'ils ont cliqué sur le mauvais bouton dans l'interface d'administration de Kickstarter, c'te blague !

Eh oui, à partir de ce moment, la campagne a pris une tournure des plus... angoissantes ! En effet, les mises à jour erratiques restent toujours vagues, n'expliquent jamais vraiment tout en détail, bref, ça manque de transparence ! Bon, mis à part le fait que le kickstarter s'est terminé le 28/11/2013, avec une livraison prévue pour mai 2014, et que j'ai reçu ma boîte en août 2015, je dois avouer que mon avis est partagé.

ALIEN INFANT WARRIORS



▲ AVP, The Hunt Begins - FOX™ & PRODOS GAMES™

La raison ? Ils ont été aussi mauvais que malchanceux. Je m'explique, mais sachez que ce ne sont que des déductions de ma part.

La fermeture de la page Kickstarter serait due à une erreur. Euuuh, comment dire...? Oui, ça marche bien ça. C'est surtout que les pontes de la Fox sont d'incroyables ignares quant à la manière dont un jeu doit être développé. En fait, un exemple parmi tant d'autres, l'un des « décideurs » voulait que chaque figurine porte la mention « Fox », chose possible sur une figurine de type Clix, mais impossible pour de la figurine à monter et à peindre. Reconnaissez que pour le coup, c'est pas de chance. Mais c'est, à mon humble avis, un truc qui aurait dû être réglé avant même le lancement, non ? Mais pour prouver qu'ils ont aussi été mauvais, c'est que les règles du jeu de plateau ont mis une éternité à être validées par les gars de la Fox, ce qui prouve que chez Prodos, ils n'avaient pas prévu ce coup-là, erreur. Autant quand on bosse sur un jeu original, il n'y a pas de problèmes, mais lorsque l'on bosse avec une multinationale, il faut s'attendre à ce que la machine soit ralentie. Ben voilà, ça n'a pas loupé. Les figurines étaient validées, les cartes, la boîte de jeu, tout était prêt, et validé, SAUF les règles ! (je me dis que c'est par là qu'ils auraient dû commencer, mais bon). Et je ne vous parle même pas de celles du wargame qui ont complètement disparu des mises à jour, qu'on ne sait pas quand elles arriveront... vu le temps qu'ont mis les patrons de la Fox à valider un livre de 64 pages, on se dit que pour 300, on peut compter en années...

Puis est arrivé le début des livraisons, et là, dès le départ, Prodos annonce que le jeu leur a coûté cher et qu'il ne sera pas KS exclusive, qu'ils vont en vendre aux boutiques, pour rentrer dans leurs frais. Bon, perso, je m'en tape, j'ai pledged pour le jeu pas pour une exclu. Ils ajoutent que la version Retail se verra pourvue de figurines plastique et non résine, là je dis « beau geste ». Oui, sauf que les boutiques ont été livrées avant les backers, et pire : les backers ont reçu une version allégée de la version KS, comportant moins de tuiles, avec des jetons de qualité moindre. Vous imaginez la rage des backers. Les figurines sont par contre dans leur belle résine. Ajoutez à cela une lenteur assez incroyable dans l'envoi des boîtes (50 par semaine seulement), et vous comprendrez que la page Facebook est devenue une zone de guerre écrite dès la publication d'une nouvelle mise à jour.

Où en sommes-nous actuellement ? Eh bien l'écrasante majorité des backers a reçu sa (ses) boîte(s) de jeu, et nous attendons la vague 2 qui si l'on en croit Prodos sera envoyée aux backers avant les boutiques (oui sauf qu'à Essen, on pouvait les acheter sur place...). Une fois la vague 2 terminée, nous passerons à la vague 3, qui devrait inclure les dernières figurines non envoyées, ainsi que les règles du wargame (là je n'y crois pas mais bon, qui vivra verra). Autant les backers de Warzone Resurrection avaient des raisons de se plaindre des retards de livraison, autant pour AvP, on est dans la même situation, voire pire. Dernier exemple : je reçois ma boîte, et Prodos annonce que si on veut le livre de règles en espagnol, allemand ou français, il suffit de le dire, et ils l'impriment pour nous, avant de nous l'envoyer. Ah ? Et ceux qui ont leur boîte ? Ah ok, ils vont se gratter. Bref, l'organisation, est un mot de cinq syllabes, donc trop compliqué pour eux apparemment.

J'attends patiemment les innombrables figurines supplémentaires à l'heure actuelle, mais j'ai bien testé le jeu de plateau.



▲ AVP, The Hunt Begins - FOX™ & PRODOS GAMES™

AVP, LE JEU

Passons maintenant à ce jeu. Je passe rapidement sur la qualité qui est impressionnante : figurines sublimes, plateaux magnifiques, mais tokens et portes en carton tout fin, que-même-mon-calendrier-de-bureau-est-plus-épais...

Brossons un peu les règles (mais dans le sens du poil, sinon, elles mordent). La chose la plus frappante est l'épaisseur du livre de règles : 64 pages ! Oui, mais bon, il y a les configurations des plateaux et les missions, ce qui ne laisse qu'une quarantaine de pages largement illustrées. La seconde chose est cette première impression de complexité, alors qu'il n'en est rien !

On pourrait même dire que l'ensemble du corpus de règles est assez simple à prendre en main. AvP peut être joué de un à plein de joueurs (vous pouvez tout à fait décider que chaque personne autour de la table ne jouera qu'une ou deux figurines).

La boîte de base comporte 2 modes de jeux : basique ou avancé. Dans le premier mode, les joueurs auront leur équipe déjà composée, en fonction de la mission choisie et de la faction, tandis que dans le second, chaque joueur pourra créer sa propre équipe de figurines, selon un coût propre à chaque faction.

Prenons une configuration idéale : 3 joueurs. Chaque joueur aura à sa disposition l'une des trois factions, à savoir, les Aliens, ou les Yauntja (oui, bon, je me la pète, mais ce sont les Prédateurs quoi), ou les Marines de la Weyland-Yutani, chacune ayant ses propres spécificités.

Le noyau dur des règles est très simple : chaque figurine a sa propre carte de statistiques, incluant des données connues de tous les plateau-istes ou figurinistes, en sachant que Prodos a repris son « moteur de règles », donc, les caractéristiques d'un personnage iront de 1 à 20, et le système se joue avec des D20. Ces caractéristiques seront composées du mouvement, du Corps à Corps, du Tir, de la Force, Constitution, Leadership (propension d'une figurine à faire partie d'une unité cohérente), Blessures (le nombre de dégâts qu'une figurine peut encaisser avant d'être retirée du plateau), Armure (ai-je besoin de vous l'expliquer ?).



▲ AVP, The Hunt Begins - FOX™ & PRODOS GAMES™

Concernant le mouvement, pour donner une image, on est plus proche d'un Zombicide que d'un Space Hulk, comprendre par là que l'on déplace ses figurines dans des zones (représentées par des morceaux de plateau type puzzle-space

hulk) et non dans des cases. Les tests sont très simples : j'ai un RS (Ranged Skill – le tir) de 14, je jette 1D20, si je fais en dessous, c'est réussi. Mon arme a une cadence de tir de 3, donc je fais trois jets (ou je jette 3D20). Après, des modificateurs viennent faire leur job, mais c'est assez fluide, et les règles ne prennent pas l'ascendant sur le jeu, et permettent des missions nerveuses. Chaque figurine a 2 points d'action, et selon ce que l'on désire effectuer, l'action en question vaudra 1 ou 2 points.

Là où le jeu prend toute sa dimension, c'est dans les actions qui nous font revivre les films. J'en veux pour preuve, l'action des Marines permettant de sceller une porte, nous renvoie directement à Vasquez scellant la porte dans Aliens. Et c'est justement là que le jeu est intéressant : tout sort directement des films, entre la capacité des Aliens à se cacher dans les tuiles infestées (celles qui présentent les infrastructures chitineuses des Xénomorphes), les Prédateurs pouvant faire du mimétisme vocal (« tu veux un bonbon ? »), et les Marines pouvant sceller les portes, je rejoue les films avec ça. Mais bon tout ça, c'était un peu un minimum, non ? Enfin, une donnée qui plaisait à tout le monde dans Space Hulk : Les Blips. Souvenez-vous, dans Aliens, lorsque Hicks regarde son détecteur, et que les points se rapprochent avec ce son caractéristique... Vous y êtes, ben on a la même chose ici, avec les blips. La règle principale est qu'un joueur commence avec des jetons Blip (cachant ainsi quel type de figurine il représente), et peut décider de les convertir quand il le désire, en sachant que lorsqu'une figurine a une ligne de vue sur un blip, ce dernier doit automatiquement être converti en figurine. C'est très pratique car l'on peut garder son effet de surprise, puisque les armes sont différentes selon les figurines, qui sont WYSIWYG pour le jeu de base. D'ailleurs, les développeurs ont poussé le truc un peu plus loin, puisqu'il y a deux sortes de tuiles : les tuiles normales et celles dites infestées, c'est-à-dire qui présentent l'architecture chitineuse caractéristique des Aliens. Un joueur Alien peut décider de reconverter ses créatures en blip et de les cacher dans ces tuiles, ce qui renvoie aux films, où les Marines se font surprendre par les Aliens dissimulés dans les murs.

«Être dans les Marines, c'est comme des vacances à la ferme !» – Sgt Apone



▲ AVP, The Hunt Begins - FOX™ & PRODOS GAMES™

Niveau équilibre, j'émettais de sérieux doutes quant à la capacité des Marines à remporter la moindre mission, persuadé que j'étais que les Prédateurs allaient dominer le jeu suivi de près par les Aliens. Erreur, grave erreur ! Les Marines ont à leur disposition un arsenal tout à fait honorable, et il leur est possible de se mettre en mode sentinelle, qui équivaut grosso modo à l'over-watch des totors dans Space Hulk, sauf que la sentinelle leur permet de conserver un point d'action les autorisant ainsi à accomplir un mouvement, un tir ou un corps à corps en réaction au tour d'un autre joueur. Ajoutez à cela deux ou trois joyeusetés comme le shotgun ou le lance-flammes et vous comprendrez aisément qu'il est tout à fait possible pour un joueur Marines de se débarrasser d'un Prédateur en très peu de temps. D'ailleurs, j'ai pris une pile monumentale par les Marines alors que je jouais Marines, par un joueur Alien. Preuve que chaque faction a des chances de l'emporter. La boîte de base fournit 5 Marines dotés d'un Smart Gun (comme celui de Drake ou Vasquez dans Aliens), d'un lance-flamme, et de trois MP40. Le Smart Gun est une machine à dégommer de l'Alien, ni plus ni moins, les MP40 sont loin d'être mauvais, et le lance-flammes peut rapidement devenir l'enfer pour les autres.

«Ça, c'est ton moustique» – Hicks à Hudson

Les Aliens seront bien évidemment avantageés en Corps à corps, mais si vous êtes fan de la saga Alien, vous aurez noté que dans Alien Resurrection, l'un des aliens crache de l'acide au visage de l'un des humains. Et bien, ils peuvent le faire également ! La boîte fournit deux types d'Aliens, car vous l'aurez sans doute remarqué mais sur les 4 films de la franchise Alien, on peut découvrir de nouvelles « classes » dans chacun d'entre eux. Alien le 8ème Passager nous montrait l'Infant, le second film nous montrait les Warriors, Alien3 nous présentait les Stalkers, et le 4 revenait aux

Warriors. Les deux types d'Aliens fournis dans la boîte de base sont des Stalkers (5 figurines) et des Enfants (10 figurines).



▲ AVP, The Hunt Begins - FOX™ & PRODOS GAMES™

«T'as pas une gueule de Porte-bonheur» Major Dutch Schaeffer

Quant au joueur Prédateur, il devra être particulièrement attentif à la survie de ses figurines puisque dans le mode de jeu basique, il n'en a que 3 ! Et perdre un Predator, c'est aussi perdre une spécialisation, puisque les trois figurines fournies ont chacune leur spécialité : Le lance-plasma (voir Predator 1), le smart disc (voir Predator 2), et la lance (Predator 2 également).

«La forêt est venue et l'a emporté...» - Anna

Les cartes Environnement sont l'élément qui m'a le plus séduit. En effet, à chaque début de tour, le joueur ayant l'initiative tire une carte Environnement, que l'on pourrait appeler événement finalement. Cette carte restera en jeu jusqu'à être remplacée par la suivante. Ces cartes ajoutent un élément indépendant des joueurs qui va finalement ennuyer tout le monde ou seulement l'une des factions, bref, ça pimente le jeu ! En plus de ça, les cartes sont bien réparties, et de fait, elles ne tapent pas toujours sur la même faction.

«S'il peut saigner, on peut le tuer !» –Major Dutch Schaeffer

CARTE ENVIRONNEMENT

Chaque joueur a à sa disposition des cartes de stratégies. Elles peuvent être jouées quand il le désire, et aidera d'une façon ou d'une autre ses figurines à affronter le tour et ses ennemis. Et très sincèrement, il n'y a rien de plus bandant que de prévoir son coup à l'avance et de le renforcer par la

BONNE carte, même si l'on doit être conscient que les autres joueurs auront peut-être également une main de tueur. C'est un peu le cadeau Bonux du jeu, parce que là aussi ça ajoute du piquant aux missions, et qu'y-a-t'il de plus beau que de voir la mine de son adversaire se décomposer au moment où l'on joue une carte qui complète son action à la perfection?



▲ AVP, The Hunt Begins - FOX™ & PRODOS GAMES™

«J'veis m'faire une 'tite fête...» - Sergeant Mac

Un tour de jeu se déroule assez rapidement, mais surtout simplement. Chaque joueur lance 1D20, le plus grand gagne l'initiative. Le joueur ayant l'initiative pioche une carte environnement qui affectera donc tout le monde. Tous les joueurs piochent ensuite suffisamment de cartes stratégiques pour en avoir cinq en main. Puis le joueur ayant l'initiative va activer sa première figurine, puis le joueur suivant, puis le suivant, puis on revient au 1er joueur qui active sa seconde figurine, etc... Quand plus personne n'a de figurine à activer, on vérifie si l'un des joueurs a accompli sa mission, sinon, on recommence un tour.

Outre le fait de proposer l'univers des films que tout le monde aime (ne me dites pas que vous ne regardez pas les films quand ils passent), je dois reconnaître que la mécanique fonctionne bien, et une ou deux parties seront nécessaires pour bien saisir toutes les finesses du gameplay de chaque faction.

La boîte propose 10 missions pour le jeu de base, et c'est suffisant avec le deuxième effet kiss cool : les Règles Avancées !

«Ne la touche pas, sale pute !» - Lt Helen Ripley

CARTE MISSION

Une fois que vous aurez écumé les 10 missions de la boîte, il vous sera toujours possible de passer en mode avancé, où vous pourrez disposer le plateau comme bon vous semble et où les objectifs seront générés par des cartes de missions (20 cartes tout de même). Chaque carte de mission présente une mission par faction. Ainsi, avant de commencer à jouer (et de créer sa liste), un joueur tirera une carte qui présentera l'objectif de chaque faction. Par contre, autant le dire tout de suite : pour profiter pleinement de ce mode, il faudra acheter pas mal de figurines supplémentaires, parmi lesquelles l'on pourra trouver pour les Marines : le Power Loader (oui, oui, le transpalette intergalactique de Ripley !), des Commandos Weyland-Yutani (visibles quelques minutes à la fin d'Alien3) et des Sentry Guns (mis en place dans Aliens version longue).



▲ AVP, The Hunt Begins - FOX™ & PRODOS GAMES™

Pour les Aliens, vous pourrez vous procurer la reine Alien (juste sublime figurine indispensable à tout amateur des films), les Warriors (les aliens du second opus), des facehuggers (viens là qu'j'te kisse la molaire!), des Royal Guard (tirés des Comics), l'Alien Crusher (idem - il s'agit d'une sorte de taureau version Alien, les collectionneurs de jouets vintage ont peut-être encore la série de figurines Aliens où le Bull Alien était présent et on peut le voir dans le jeu vidéo Aliens Colonial Marines).

Et enfin, parce que le jeu s'appelle quand même AvP : Le Predalien que vous pouvez voir dans AvP: Requiem.

Pour les Predators, vous aurez quelques petites bêtes sympathiques, telles que les Predators Youngbloods (ceux qui doivent faire leurs preuves en tant que Chasseur, comme ceux que l'on peut voir dans AvP) ou encore les Hellhounds, sorte de

chiens contrôlés par les Predators, découverts dans Predators de Robert Rodriguez. Enfin, il existe également le Berserker que l'on voit dans Predators.

CARTE PREDATOR

Avec tout ça me direz-vous, le fragile équilibre inter-faction ne va-t-il pas être mis à mal ? Je ne pense pas, puisque les figurines sont réparties en différentes catégories telles que Soutien, Troupes, ou Héros (il y a même des règles pour créer ses propres héros), avec une limite numérique pour ces classes. Ajoutez à cela le leveling des personnages (donc plus badass) et soit vous aurez beaucoup de figurines peu puissantes et peu de grosses brutasses, soit vous misez sur le fait de n'avoir que quelques figurines (les Predators seront souvent dans cette configuration) mais bien balèzes.

«Ok, à qui le tour ?» – Lt. Mike Harrigan – Predator 2

Avec deux modes jeu, le jeu se tient bien dans le podium des jeux qu'on ressort avec joie, mais Prodos nous a pondu deux autres modes de jeu ! Le premier est assez courant désormais : L'Instinct de la Horde, qui est ni plus ni moins un mode de jeu solo. Testé plusieurs fois, ce n'est pas le meilleur mode solo du monde car nos ennemis semblent avoir un net avantage et les missions n'en seront que plus difficiles. Là, c'est du challenge, du vrai !

Enfin, cerise sur le McDo, le mode Survie en Arène, également jouable en coop ou solo. L'idée des développeurs était de nous faire revivre ce baroud d'honneur des Marines face aux hordes aliens. Personnellement j'ai immédiatement pensé à ces courtes images visibles dans AvP, où des Predators repoussent des centaines d'Aliens du haut d'une pyramide aztèque, ce qui sera apparemment une mission dans le wargame, puisqu'ici, nous sommes dans l'USCSS Theseus, et non sur Terre... Ce mode est assez amusant et il est tout à fait faisable de se recréer de belles batailles où la faction jouée par les différentes personnes en affrontera une autre contrôlée par un autre joueur ou par le moteur d'IA de l'Instinct de la Horde.

«Ici Ripley, dernière survivante du Nostromo...»

Au final, et malgré le fait que je n'ai pas reçu, comme la majorité des backers, la moitié (pour ne pas dire le tiers) de ce que je dois recevoir, je dois reconnaître que le jeu m'a plu et que les missions donnent envie de les rejouer de façon différente,

seul ou entre amis, en mode avancé ou pas. Apparemment, selon les dires des responsables de Prodos, un accord a été signé avec la Fox pour continuer le jeu, et le développer.



▲ AVP, The Hunt Begins - FOX™ & PRODOS GAMES™

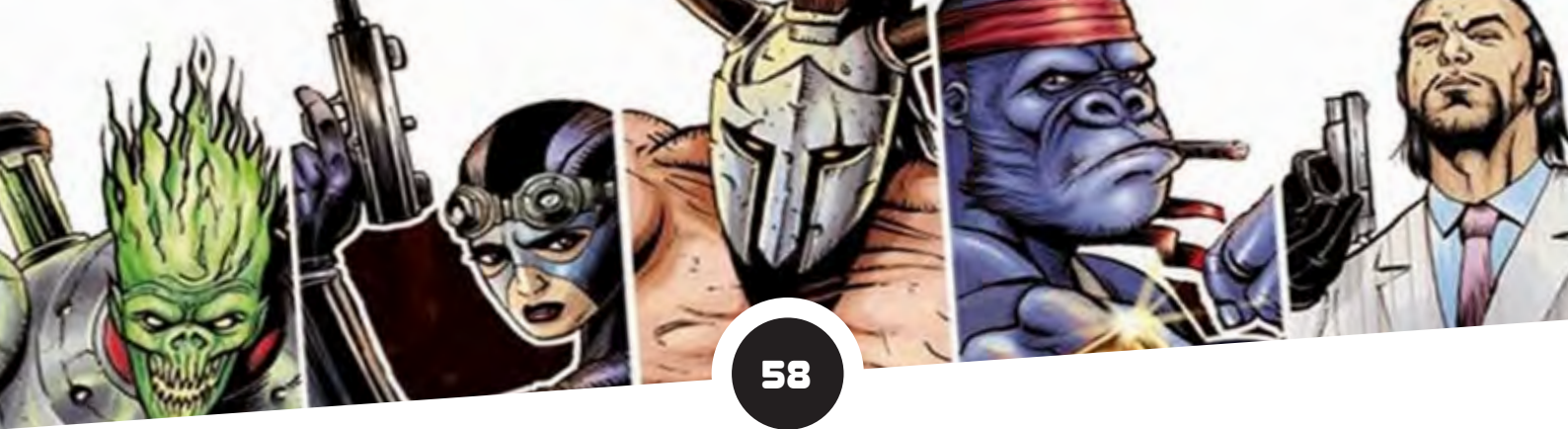
Tu m'étonnes, entre l'Alien 5 réalisé par Neill « District Nine » Blomkamp et le Predator réalisé par Shane Black (qui sera la véritable suite de celui de John McTiernan), la Fox a tout intérêt à conserver une licence dans le jeu de plateau/wargame... D'autant que pour les anglophobes, les sieurs CCCP et Morikun ont intégralement traduit les règles dans notre langue. En plus ils ont eu la bonne idée de conserver certains termes en anglais, afin que personne ne soit perdu en lisant les cartes de statistiques des figurines. Y a du beau geste, non ? Merci à eux, mon fils peut vérifier les règles en français histoire de voir si son père l'arnaque ou pas (sale gosse)...

Maintenant, il ne nous reste plus qu'à attendre les règles du wargame pour s'affronter là où personne ne nous entendra crier...



*"Bientôt une extension
pour les gens qui ont
pledgé sur Kickstarter.
Non ! On rigole !!".*

ALIENS VS PREDATOR REQUIEM



58

BANC D'ESSAI

PAR NICOLAS RONVEL

★ <http://www.gulix.fr>

PULP CITY - SUPREME EDITION

En février 2014 a eu lieu le Kickstarter permettant l'édition de la Supreme Edition du jeu Pulp City. Cette nouvelle édition, tout en se reposant sur les précédentes, promettait un jeu plus facile à mettre en place, plus rapide et plus fun, ainsi que l'ajout de nouvelles factions et l'agrandissement de celles existantes.

Je vous invite à découvrir ce jeu en découvrant le Kickstarter puis le jeu en lui-même, avant de terminer par le futur de la gamme, possible ou souhaité.

UN KICKSTARTER RÉUSSI

10.000 \$ étaient demandés, 105.456\$ ont été récoltés. D'un point de vue strictement financier, c'est donc une réussite.

Ensuite, il est bon de noter que la communication lors du Kickstarter fut très efficace. Lors des débloques de Stretch Goals, les Updates étaient très claires. Tout comme l'ajout de nouveaux paliers qui restait très lisible. Dans le creux de la campagne, quand les paliers se débloquaient moins vite, une présentation des différentes factions a été faite. Très bien conçue, cela a permis de les découvrir à la fois au niveau du background, mais également au niveau du gameplay, chaque faction possédant quelques spécificités. Une bonne

façon de choisir les Value Packs (packs de 5 figurines d'une faction). A la fin du Kickstarter, il avait été promis une Update tous les jeudis jusqu'à la livraison. Promesse tenue à 99%, avec quelques updates le vendredi, mais surtout des explications sur l'avancement, les retards, et des photos des choses terminées. De quoi continuer à suivre une campagne terminée.

Autre très bon point pour les Pulp Monsters, la mise à disposition d'entrée de jeu des règles du jeu. Il s'agissait d'une beta en texte brut, non mise en forme, certes, mais c'était largement exploitable. J'ai pu, avec un ami, tester le jeu à l'aide de proxy. Un 3 contre 3 qui nous a convaincu tous les 2 d'investir. Sans cette beta, je ne serais sans doute pas là à vous parler du jeu.

Au cours du Kickstarter, plusieurs voix se sont élevées concernant les paliers. Plusieurs soutiens souhaitaient avoir un seul Starter parmi les deux, et un Value Pack pour le compléter. Entendu ! Un palier spécifique, « You asked for it ! », fut créé en ce sens. Encore un bon point pour ce Kickstarter réussi.

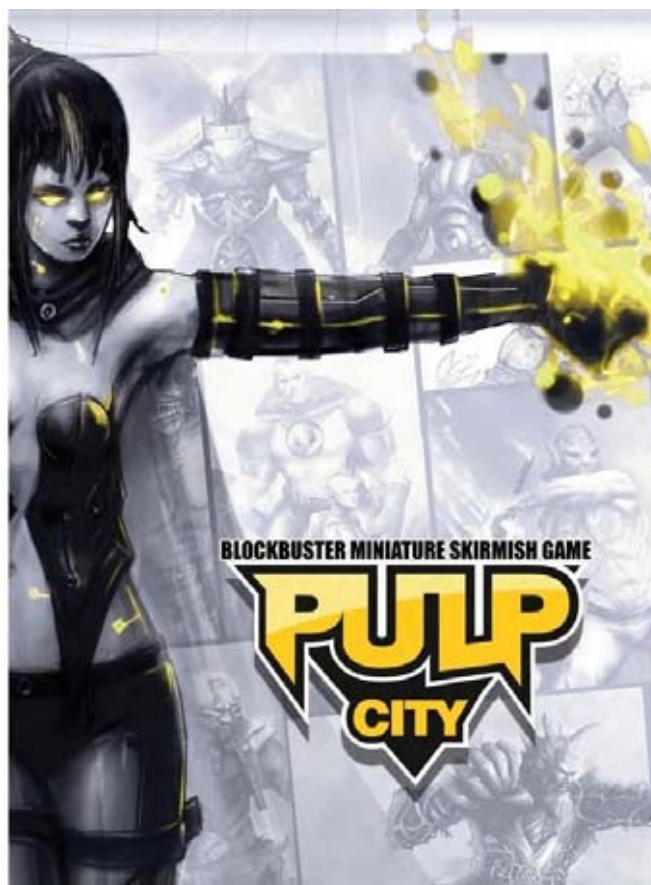
Ce qui fait que malgré le retard de livraison (près de 6 mois), grâce à une communication régulière, nombreux sont les soutiens à considérer ce Kickstarter réussi. Moi y compris !

ENTRE NOS MAINS

Après la campagne, le moment le plus attendu était donc la réception de tout ça. Le colis est arrivé bien protégé. Chaque groupe de figurines étant bien séparé (Value Packs, Bonus débloqués, Add-ons payants, ...), ce qui a facilité le tri.

Commençons par le livre de règles. Couverture rigide, papier glacé tout en couleur, c'est une très belle pièce. Les règles complètes tiennent en moins de 30 pages, abondamment illustrées, d'exemples, de photos et d'illustrations de concepts. Le reste de l'ouvrage propose un chapitre sur les Monstres, pour jouer King Kong / Godzilla / Cthulhu contre un groupe de Supremes. Un mode à part que je n'ai pas encore testé, mais qui semble grandement changer des habitudes. La section la plus importante (en taille) de l'ouvrage concerne la présentation de l'univers de Pulp City. Chaque faction y est présentée via une petite nouvelle (les lire dans l'ordre permet de découvrir une petite histoire), puis par un rapide aperçu de l'ensemble des Supremes de la faction (y compris de futures sorties). C'est très agréable de découvrir l'univers ainsi, et de nombreuses pistes d'histoires sont développées, pour expliquer les conflits, y compris entre héros ou entre vilains. Un petit récapitulatif de la chronologie est également présent. C'est digeste à lire, et inspirant. Tout ce qu'on demande à une présentation d'univers.

Il faut cependant noter qu'après quelques parties, j'ai trouvé le livre de règles mal organisé. L'ordre des chapitres ne suit pas forcément l'ordre d'une partie, et certaines informations sont parfois agaçantes à retrouver, car un peu cachées (Déploiement, Citoyens, Objectifs, Initiative, ...). Le lexique de fin d'ouvrage est à ce titre très bien conçu et pratique, avec un rappel de page mais aussi (et surtout) une explication rapide des termes présents.



Passons maintenant aux figurines. Je les ai trouvées très belles, bien moulées, avec peu de défauts. Reste quelques difficultés pour en assembler certaines, notamment les plus fines avec plusieurs parties, principalement à cause de cette finesse. Les plus récentes ne souffrent pas de ce défaut, étant souvent monobloc. Je peux citer Arquero et Nuke (ses mains, surtout) comme pièces un peu récalcitrantes. A la peinture, j'ai pris énormément de plaisir, avec des surfaces accessibles, claires, et de quoi ne pas suivre forcément la peinture « officielle ».



Chaque figurine de Pulp City est fournie avec une carte de profil. Ces dernières ont 2 côté distincts, proposant des informations différentes. Le côté Recrutement propose une photo de la figurine, ainsi que les informations nécessaires à son recrutement et son apport général à l'équipe (Niveau, Faction, Alignement, Minions apportés et Points d'action générés). Ce côté n'est utile que pendant la construction de l'Equipe. L'autre face présente les informations nécessaires au cours de la partie (actions possibles, points de vie, caractéristiques, pouvoirs, ...). Toutes les informations nécessaires en partie sont de ce côté, et il n'est ainsi pas nécessaire de retourner la carte en jeu. Une réussite de design. Les informations sont claires et bien réparties. Au niveau matériel, c'est du solide. Les cartes sont épaisses et agréables à manipuler. Une réussite matérielle.



A noter que pour faciliter la compréhension du jeu sur ma table (et les vôtres), j'ai mis à disposition l'ensemble (ou presque) des cartes de Pulp City en français, avec ma traduction personnelle. Tout cela est disponible dans le forum dédié au jeu sur Warmania. Car l'absence d'une version française officielle est pénalisante pour faire vivre le jeu et toucher un public plus nombreux. Mais qui sait, cela peut encore changer.

SUR LA TABLE

Pour un premier essai, rien de tel que d'opposer les deux starters, Heroes vs Villains. Après quelques essais, il s'avère que ces 2 starters sont une réussite. Premièrement, ils sont simples. Les pouvoirs et les capacités des 6 Supremes restent assez basiques, tout en introduisant un peu d'effets complexes (Abattement, Spectral, ...), mais en quantité limitée. Il n'y a pas de Minions avec ces Supremes, ce qui veut dire qu'avec ces 6 figurines, on peut se lancer et ignorer au départ la gestion spécifiques aux Minions. Autre point fort, après quelques parties autour de ces starters, on découvre qu'ils sont bien équilibrés. Les rôles sont certes différents dans chaque équipe, les Villains étant sans doute un peu plus complexes à maîtriser, mais on sent qu'un effort d'équilibre existe. Aucun des camps ne domine outrageusement l'autre. Donc, au final, oui : ces 2 Starters sont vraiment un bon point d'entrée dans le jeu.



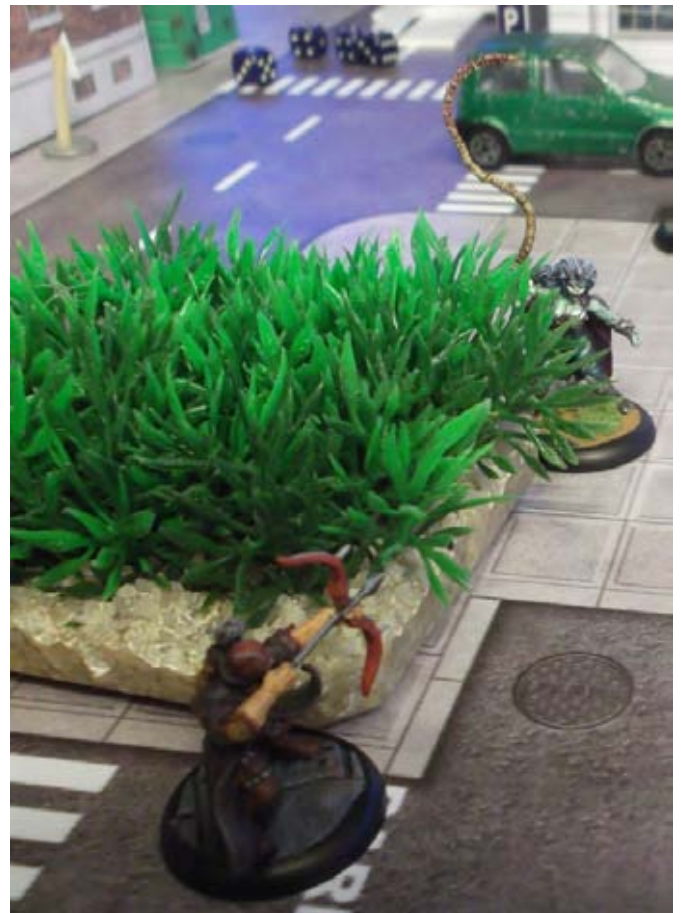
LANÇONS-NOUS DANS UNE PREMIÈRE PARTIE, POUR DÉCORTIQUER UN PEU LE JEU

Au début de chaque round de jeu (une partie en dure 4 habituellement), on tire l'initiative. Elle permet de décider qui jouera en premier, et d'obtenir parfois des petits bonus (déplacement anticipé, boost ou point d'action). Chaque Supreme sur la table génère ensuite des Points d'actions qui sont versés dans une réserve commune à son équipe. Bien gérer cette réserve est crucial pour réussir à Pulp City. Certains personnages l'alimentent correctement (les Supports, notamment), d'autres y piochent en abondance. Il faut savoir trouver le bon équilibre, et réussir à troubler celui de son adversaire. Le début du Round se termine, on peut passer à l'action.

Le premier tour reste toujours un peu hésitant : les adversaires sont éloignés, les pouvoirs manquent de portée, on attend de voir qui fera le premier pas. Cela restera le cas dans les parties futures. Le premier tour est une mise-en-bouche : on se place, on observe, on se prépare avec ses pouvoirs de Boost. Et dès qu'un ennemi est à portée, on se lance. Des Infiltrateurs permettent d'accélérer cette phase et de gêner dès les premières activations son adversaire.

Le jeu se déroule selon un système d'activations alternées, chaque joueur activant un Supreme à tour de rôle. Lorsqu'on active un Supreme, on peut le déplacer (contre de la Fatigue) et/ou réaliser une action, parmi les trois présentes sur sa carte. Cela coûte des Points d'action, à prendre dans la réserve. Et quand celle-ci est vide, on croise les doigts pour voir vite arriver la fin du round. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'on joue le même Supreme lors d'un round. On peut même n'activer qu'un seul Supreme plusieurs fois. Les seules limites sont la Réserve d'action et la Fatigue des Supremes.

Une action se résout par un lancer de dés. Il existe 2 types d'actions : opposées ou contre une valeur fixe. Contre une valeur fixe, on jette un dé, on ajoute le trait associé, et on essaye d'obtenir la valeur indiquée ou plus. En cas de réussite, on génère les effets (FX) présents sur la carte. Si le dé a donné un 6 (ou 5+ dans le cas d'un trait Atout, indiqué en rouge sur la carte), on obtient un effet supplémentaire (EFX pour Extra FX). On résout ces effets, et on passe à la suite.



“L'ABSENCE D'UNE VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE EST PÉNALISANTE POUR FAIRE VIVRE LE JEU ET TOUCHER UN PUBLIC PLUS NOMBREUX. MAIS QUI SAIT, CELA PEUT ENCORE CHANGER”

Pour les actions opposées, on garde le même principe. Le Supreme actif et sa cible ont de base un dé chacun. Puis chacun va pouvoir rajouter plusieurs dés à son jet : ennemi sonné, situation favorable, action liée au rôle du Supreme, boost, élément favorable, ... On ne fait que rajouter des dés, et ça peut monter vite ! Ainsi, Wildman qui chargerait un Aurelius sonné mais intact disposerait, avec son action de corps-à-corps, de 1 + 1 (Brawler/Bagarreur) + 1 (Momentum/Charge) + 1 (Mouvement de Bond) + 1 (Ennemi sonné) + 1 (Ennemi intact) + 1 (Socle plus grand) = 7 dés ! Et plus on jette de dés, mieux on se porte !

Pourquoi ? Et bien déjà, comme on ne conserve que son meilleur résultat, on a plus de chance d'obtenir un gros score en jetant plusieurs dés. A ce résultat on ajoute le trait indiqué dans l'action, et on compare les deux scores.

L'attaquant doit battre le défenseur pour réussir son action, sinon il ne se passe rien (mais les PA sont dépensés). En cas d'égalité, l'origine des Supremes (Nature, Science ou Mystère) permet de définir le vainqueur, et en cas d'origine identique, le défenseur gagne. Une autre chose : jeter pleins de dés maximise les chances d'obtenir des 6 ou des 5 pour générer des EFX. Car tous les dés lancés vont en générer ! Et l'adversaire peut annuler ces EFX en obtenant lui aussi des 6 ou des 5 (selon le trait utilisé). La clé des affrontements réside souvent dans l'obtention ou non de ces EFX. Imaginez Dead Eye et sa Dead Eye's Pass qui obtient 3 EFX et provoque d'un coup 7 points de Dommage : je l'ai vu, et ça a retourné une partie. Si mon adversaire avait pu annuler ces EFX en obtenant des 6 sur son jet, la partie aurait eu une toute autre allure.



Voilà pour la base, reste encore à maîtriser le jeu en trouvant les bonnes synergies entre les Supremes. Chacun dispose de trois actions, d'un rôle, mais aussi de pouvoirs spécifiques. Cela peut être du boost des équipiers d'une certaine faction, la capacité de relancer des dés, d'en jeter plus, de disposer de plus de Minions, ou des immunités diverses. Il y a donc un peu de metagame à mettre en œuvre lors de la constitution d'une équipe. Sachant qu'elle peut se faire autour d'une faction (limitant à une petite dizaine de Supremes au maximum) ou d'un alignement (Héros ou Vilains). Ce deuxième choix permet plus de libertés, mais limite l'accès aux cartes de Faction si on décide de jouer un Leader. Un choix cornélien à faire ...

Pour une première partie entre débutants, le scénario Smackdown/Baston suffira. Mais ensuite, on passera vite aux scénarios plus développés et aux Agendas. 6 scénarios sont proposés : de la chasse au trésor, du contrôle de zone, de la capture de drapeau, on retrouve là les classiques du genre.

Ils sont faciles à mettre en œuvre, et ne nécessitent au mieux que trois pions Objectifs.

A mon goût, il manque cependant quelques scénarios asymétriques. Les scénarios existants sont tous symétriques, avec le même déploiement et les mêmes conditions de victoire pour chacun des camps. J'aimerais tester des scénarios différents (s'échapper de la table, tenir une position, ...), voire une série de scénarios avec des conséquences, une trame scénaristique et une histoire à raconter. Cela permettrait d'exploiter la trame de l'univers en jeu.



A ces scénarios, il faudra ajouter des Agendas, qui sont des sortes de quêtes secondaires. Il en existe trois types, et il faudra en choisir au maximum un de chaque type au début de la partie. Agendas Citoyens pour contrôler ou impressionner les citoyens, Agendas Urbains pour détruire ou contrôler les éléments de décor, et Agendas Supremes qui consistera à tuer un Supreme (avec certaines conditions). Chaque scénario accorde jusqu'à 3 points de victoire, selon conditions. Les agendas rapportent eux chacun 1 point de victoire. Et quand les conditions générales semblent amener à une égalité, les agendas décident souvent du vainqueur ! C'est malin, et ça rend les parties encore plus tactiques, car il est difficile de remplir tous les objectifs. Il faudra choisir ce qui correspond le mieux à son équipe. D'autant plus qu'en début de partie, un petit jeu permet de les sélectionner (ou de les ignorer). La stratégie commence avant même le déploiement !

C'est donc ainsi que se joue Pulp City. Avec peu de figurines au début, puis un peu plus alors qu'on augmente le niveau des Rencontres, qu'on rajoute de nouveaux Supremes, qu'on utilise les Minions,

...

ET LE FUTUR ?

Le futur commence dans le livre de base de Pulp City. Celui-ci lance de très nombreuses pistes sur les futures sorties, à travers des artworks, des présentations de Supremes pas encore disponibles, ou la dernière page intérieure, qui présente une faction encore mystérieuse il y a quelques mois, la Supreme Alliance. Le background est d'ailleurs habilement tissé, présentant de possibles dissensions dans certains groupes, l'arrivée de nouveaux Supremes, de nombreux conflits entre groupes, et pas toujours Héros contre Vilains. Malgré la présence de nombreux clichés, Pulp City a un univers bien à lui, intéressant et captivant.

Il a été annoncé un supplément pour créer ses propres Supremes, Minions ou Monstres. Pas de date annoncée, mais alors que ce genre de supplément m'intéressait au premier abord (avant d'y avoir joué), mon avis a changé.

Le risque de ce genre de supplément, c'est que Pulp City devienne un jeu de super-héros générique, et qu'il perde de son identité. Il y a assez de Supremes pour éviter de voir débarquer Superman, Spiderman, Batman ou Wolverine ici. Je préfère voir des Supremes pensés et réfléchis par les créateurs du jeu rejoindre les rangs des Supremes existants. A voir ce qu'il en sera.

Depuis cet été, on en sait un peu plus sur la Supreme Alliance et la Red Republik. Ces deux factions viennent d'être proposées au sein d'un Kickstarter dédié : deux factions issues de la Guerre Froide, deux camps opposés, et un voyage dans le temps pour se retrouver du jour au lendemain dans l'époque contemporaine de Pulp City. Les concepts sont intéressants, la réalisation des figurines reste très élevée, et la présentation sous forme de « duels » était intéressante, mettant en opposition à chaque fois un membre de chaque camp. A voir ce que donneront ces Supremes au niveau des pouvoirs et des actions. Le kickstarter va également permettre une avancée au niveau du background, des Supremes existants se révélant affiliés à ces deux factions.



Les Supremes Genesis doivent également bientôt arriver. Il s'agit de Supremes créés par des fans du jeu, qui avaient souscrit à un palier particulier lors du Kickstarter. Quelques Supremes et Minions dévoilés en concept voire en figurines devraient également arriver dans les prochains mois, pour compléter certaines factions encore un peu juste au niveau effectif.

Voilà pour ce tour d'horizon du jeu qui a marqué mon année 2015, que ce soit à la peinture ou sur la table de jeu. Chaque partie est un plaisir, et ces figurines font partie de mes plus belles réussites en peinture. Sans doute pour pouvoir en profiter encore plus sur la table.

Ah, et à bas le Necroplane !

SOURCES WEB

★ <http://www.pulp-city.com>



BANC D'ESSAI

PAR AJAX

★ <http://hastalafigurinasiempre.blogspot.fr/>

SAGA - HACHE, BARBE ET ROCK N ROLL

L'action de SAGA, l'Age des Vikings, se déroule à l'époque dite des « Ages Sombres ». Plus précisément, la période du jeu débute à l'apparition des Vikings en Europe occidentale chrétienne, en particulier en Angleterre, soit environ la moitié du VIIIème siècle. Elle finit à l'invasion normande de Guillaume le Conquérant, toujours outre-Manche, au milieu du XIème siècle (1066).

SAGA nous propose de jouer une bande de guerriers plus ou moins « blindés », plus ou moins casqués (sans cornes les casques NDLR), barbus, chevelus et fins manieurs de hache. Il existe aussi une version plus récente du jeu ayant pour cadre les deux premières croisades (1099 et 1147) et nommée for à propos *Le Croissant et la Croix*.

LE JEU : TOILE DE FOND ET SYSTEME NOVATEUR

SAGA peut être considéré comme un jeu de « grosse escarmouche ». Les joueurs sont en général à la tête d'un contingent d'une vingtaine de figurines minimum à une cinquantaine maximum. Toutes les factions sont dirigées par un Seigneur. C'est donc lui le chef de votre bande et le guerrier le plus puissant sur le champ de bataille. Il possède d'ailleurs des compétences spéciales notamment la possibilité d'effectuer un mouvement gratuit (règle « Détermination ») et il ignore la première blessure qui lui est infligé au cours d'un tour (règle « Résistance »). Mais attention, le Seigneur reste un homme. Et s'il prend un coup d'épée en travers de la figure, il meurt. Et vous perdez la ba-

taille. Pour dire les choses, c'est le personnage central de votre armée mais il n'est pas invincible ! Votre Seigneur est en général secondé par des Gardes. Ce sont des guerriers d'élite, la crème de la crème comme diraient les Normands. Ils sont donc souvent peu nombreux dans votre armée. On trouve ensuite le gros des troupes composé par les Guerriers. Enfin, les archers, frondeurs et autre piétaille forment les Levées dont la valeur au combat est la plus faible. doute pas là à vous parler du jeu.

La composition d'une bande est relativement simple. Vous disposez d'un « budget » de 4 points (idéal pour apprendre à jouer), plus généralement de 6 (la plupart des scénarios se jouent dans ce

format) mais on peut aligner sans problème jusqu'à 8 points. Avec un point vous pouvez recruter 4 Gardes, 8 Guerriers ou 12 Levées. Votre Seigneur, lui, est gratuit ET obligatoire.

Ainsi, avec un budget de 4 points, vous pouvez avoir une bande d'élite composée d'un Seigneur et de 16 Gardes (trois fois quatre si vous avez suivi...), soit 17 figurines. A l'inverse, si vous avez un petit côté masochiste et que vous aimez peindre du paysan, du sans-grade, du pécore, rien ne vous empêche d'aligner aux côtés de votre Seigneur pas moins de 48 Levée !

Le plus souvent, les joueurs normalement constitués jouent avec un Seigneur accompagné d'un ou deux points de Gardes, de un à trois points de Guerriers et parfois d'un point de Levées. Mais libre à vous de tester différentes variantes.



Chacune de ces unités possède une armure, des dés d'attaque et un mouvement :

- L'armure représente la valeur à obtenir sur un dé pour infliger une touche à une unité adverse lors d'un tir ou un corps-à-corps. Le Seigneur et les Gardes ont une armure de 5, les Guerriers de 4 et les Levées de 3. Ainsi, il est plus facile de toucher une unité de Levées qu'un Seigneur.

- Le mouvement est décomposé en quatre distances : TC (très court, 5 cm), C (court, 10 cm), M (moyen, 15 cm) et L (long, 30 cm). Les fantassins se déplacent à M, les cavaliers à L.

- Les dés d'attaque : chaque figurine génère ses propres dés d'attaque, cinq pour le Seigneur, deux pour un Garde, un pour un Guerrier et un dé pour deux Levées.

Au cours d'un corps-à-corps, chaque dé peut permettre de faire une touche si on atteint ou dé-

passé l'armure de la cible. Un exemple concret ? C'est parti !

Quatre Gardes frappent huit guerriers possédant une armure de 4. Les Gardes génèrent 8 dés (deux chacun). Le joueur obtient 5 dés avec un résultat de 4 ou plus. Les huit Guerriers subissent donc cinq touches. Le joueur les contrôlant lance autant de dés de sauvegarde que de touches. A SAGA, les sauvegardes lors d'un corps-à-corps réussissent sur un résultat de cinq ou plus. Imaginons que le joueur fasse trois jets de cinq ou plus. Son unité subit deux pertes. Simple, rapide et... létal ! Le joueur attaqué lance lui aussi ses dés d'attaque, la résolution est simultanée. Dans notre exemple, il contrôle 8 guerriers et lancera donc 8 dés mais devra réaliser des 5 et des 6 pour toucher ses adversaires qui sont des Gardes.

Le Tir fonctionne sur le même principe, seuls le nombre de dés varie et l'adversaire ne peut pas répliquer. Autre subtilité, les sauvegardes sont réussies sur des jets à 4+ et non plus à 5+. SAGA favorise ainsi l'engagement au corps-à-corps au détriment du Tir.

ALORS, COMMENT ON JOUE ?

Une des spécificités de SAGA est que la composition de votre bande va influencer sur vos choix tactiques. A ce stade, une petite explication de la mécanique du jeu est nécessaire...

Une fois vos soldats « achetés » vous devez les répartir au sein d'unités alignées sur le champ de bataille. Chaque unité de Gardes, de Guerriers et de Levées doit comporter entre 4 et 12 figurines, pas plus, pas moins. Mais seules les unités de Gardes et de Guerriers vous donnent accès à des dés SAGA. De même, votre Seigneur vous permet de bénéficier de deux de ces dés SAGA. Des dés quoi ? Des dés SAGA !

Ces dés comportent des symboles propres à chaque faction (par exemple des runes pour les Vikings) et vont vous permettre d'activer vos unités, de les faire agir ou de les booster à l'aide de « capacités » spéciales. Ces activations et capacités sont réunies sur un plateau, le plateau SAGA, spécifique à chaque armée. Il existe ainsi une forte interaction entre les unités alignées et le plateau.

A titre d'exemple, reprenons le cas du joueur alignant un Seigneur et 16 Gardes...

Il pourra séparer ses Gardes en 4 unités de 4. Il aura ainsi à sa disposition 4 dés SAGA fournis par ses Gardes et 2 par son Seigneur, soit un total de 6 dés. Cela lui laisse une marge confortable pour manœuvrer son armée. Mais, point négatif (ben oui, rêvez pas, y'en a un !), ces unités de quatre Gardes seront relativement faibles face à des grosses unités adverses et seront rapidement affaiblies par la moindre perte. La composition de votre force va donc résider dans le fragile équilibre à trouver entre nombre d'unités et utilisation des dés sur le plateau.

Le plateau de jeu, justement, parlons-en un peu plus. Il constitue le cœur de la mécanique du jeu. Les capacités qui y sont inscrites donnent déjà une « orientation » à votre force. Par exemple, les Gallois sont une faction plutôt défensive qui utilise le terrain à son avantage. Ainsi, un bon joueur connaîtra son plateau sur le bout des doigts et, en particulier, les interactions entre les différentes capacités mises à sa disposition. Mais, le bougre, il sera aussi bien au fait des capacités adverses, ce qui peut permettre d'anticiper quelques uns des coups fourrés que ce fourbe ne manquera pas de lui réserver !

Le jeu se progresse par alternance des tours (IGOYOUGO, NDLR). Le premier joueur effectue l'ensemble de ses actions, puis le second joueur fait de même. Cela ne signifie pas que l'un des joueurs est inactif, bien au contraire !

UTILISATION DU PLATEAU

La case «Huscarls » permet d'activer une unité de Gardes ou le Seigneur, la case « Fyrd » fait de même avec les Guerriers et « Grand fyrd » sert pour les Levées. Comme les deux autres cases situées à gauche du plateau - la Réserve d'activation (qui permet d'obtenir plus de dés SAGA) et le bonus de combat (qui permet d'obtenir plus de dés pour le tir ou le corps-à-corps)- ces capacités peuvent être utilisées autant de fois que le veut ou le souhaite le joueur durant son tour. A l'inverse, les capacités spéciales situées dans la colonne centrale et celle de droite ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par tour. Pour chacune de ces capacités est indiqué le moment où elles peuvent être utilisées (phase d'Ordres, phase d'Activation, Tir, Corps-à-Corps) et leur effet.

On remarque aussi dans chaque case le ou les dés SAGA nécessaires à l'utilisation des capacités.

Le joueur n'ayant pas la main peut réagir aux actions de son adversaire grâce aux capacités de son propre plateau, à condition d'y avoir laissé quelques dés.

Au début de son tour un joueur lance ses dés SAGA puis les répartit sur son plateau selon ce qu'il souhaite faire. C'est la phase dite d'Ordres. Une fois les dés lancés (8 au maximum) et placés, on passe à la phase suivante, la phase d'Activation. Comme son nom l'indique, au cours de cette phase, le joueur active ses unités et les fait agir. Une unité activée peut bouger, tirer, engager un corps-à-corps ou se reposer. Lorsqu'une activation a lieu, on effectue l'ensemble de son action. Par exemple, on ne fait pas bouger une unité pour l'amener au corps-à-corps puis on active une autre unité pour un mouvement. Non ! Mais, on amène l'unité au corps-à-corps, on résout ce combat puis on passe à une autre unité. Lorsque le joueur n'a plus de dés ou ne souhaite plus activer ses unités, c'est à son adversaire de jouer. Il peut toutefois conserver des dés sur son plateau (c'est même fortement conseillé) afin de contrecarrer les actions adverses et réagir aux attaques dont ses troupes vont inévitablement être victimes.



▲ Exemple d'un plateau - Les Anglo-Danois

Enfin, dernier point spécifique au système SAGA, la fatigue. Lorsqu'une unité agit deux fois d'affilée, participe à un combat ou subit les conséquences de certaines capacités, elle reçoit un marqueur « fatigue ». Ces marqueurs seront par la suite utilisés par votre adversaire qui pourra réduire l'armure de votre unité, augmenter la sienne ou encore réduire votre mouvement. Un système simple, original mais classieux.

LES FACTIONS : DIS-MOI QUI TU ES, JE TE DIRAIS COMMENT TU TE BATS

Voilà, ça y est, vous avez envie de jouer. Mais quelle faction choisir ? Soyons honnêtes, beaucoup de factions se ressemblent visuellement. Cet obstacle peut-être surpassé soit en piochant dans des armées à forte identité visuelle (les Byzantins, les Peuples des Steppes...) mais aussi, pour les armées plus classiques (Vikings, Normands) en personnalisant les boucliers et les bannières pour donner une identité à votre force. Ce problème purement esthétique réglé, penchons-nous sur les factions jouables. Au total, avec les différents livres (de base ou suppléments), il y a tout de même 22 factions officielles !

Pour la version SAGA, l'Age des Vikings, sont présents Vikings, Gallois, Anglo-Danois, Normands, Scots, Jomsvikings, Anglo-Saxons, Bretons, Hiberno-Nordiques, Bretons du Strathclyde, Francs (Mérovingiens, Carolingiens et Capétiens), Irlandais, Byzantins, Rus païens, Princes russes plus l'édition limitée Skraelings (Indiens d'Amérique, oui, les Vikings ont été jusque là-bas...).

Dans SAGA, le Croissant et la Croix, qui porte sur la période des Croisades, vous trouverez les Sarrasins, les Mutatawi'a et les Maures pour les Musulmans, les Croisés, les divers Ordres militaires (comme les Templiers) et les Espagnols côté Chrétiens.

Chaque faction a donc son propre « style » dérivant de son plateau et de quelques règles spéciales. Voyons cela un peu en détail...

- Anglo-Danois : Les Anglo-Danois forment une faction au style de jeu plutôt défensif. Leurs capacités leur permettent de renforcer encore cette défense (et donc d'encaisser des charges sans trop sourcilier) mais aussi d'exploiter la fatigue adverse. Les Gardes et le Seigneur ont accès aux haches à deux mains (appelées hache danoises) pour frapper plus fort... De plus, c'est une faction ne possédant pas d'unité montée.

- Vikings : La faction offensive par excellence ! Relativement faciles à prendre en main, les hommes du Nord nécessitent de jouer de manière agressive. Prenez l'initiative et harcelez vos adversaires car les Vikings possèdent de bonnes capacités d'attaque. Vous avez en prime la possibilité d'avoir une unité des berserkers qui, outre le fait qu'ils se baladent les fesses à l'air ou avec une simple peau de loup sur le râble, ont la fâcheuse tendance pour l'adversaire à frapper très très fort... Les Vikings ne peuvent pas non plus aligner de cavaliers.

- Gallois : Ce sont avant tout d'excellents tirailleurs qui utilisent le terrain pour affaiblir l'adversaire. Votre tactique va donc en général se résumer en un maître mot, guérilla !

“VOILÀ, ÇA Y EST, VOUS AVEZ ENVIE DE JOUER. MAIS QUELLE FACTION CHOISIR ? SOYONS HONNÊTES, BEAUCOUP DE FACTIONS SE RESSEMBLENT VISUELLEMENT. CET OBSTACLE PEUT-ÊTRE SURPASSÉ SOIT EN PIOCHANT DANS DES ARMÉES À FORTE IDENTITÉ VISUELLE”

Les Gallois utilisent des javalots (qui permettent de bouger et tirer), vous devrez donc jouer sur votre mobilité et mener une guerre d'attrition pour affaiblir l'adversaire. La faction peut avoir des unités montées.

- Normands : la faction normande possède deux points forts : de la cavalerie lourde et des arbalétriers (ou des archers). C'est une faction assez technique qui nécessite une bonne coordination entre tir et charge des cavaliers. Les capacités permettent aux tireurs d'affaiblir l'ennemi avant qu'une charge dévastatrice ne les achève... en théorie !

- Jomsviking : Les Jomsvikings sont un groupe de mercenaires vikings (plus ou moins légendaires...) ayant sévi sur les bords de la Baltique. C'est une faction d'élite car elle n'est composée que de Gardes et de Guerriers. Ces combattants ont accès aux armes lourdes pour renforcer leur impact au corps-à-corps. Cette faction utilise la colère. C'est en fait une règle spéciale qui augmente leurs capacités ou handicape l'adversaire. Plus la colère des Jomsvikings est haute (entre 0 et 6), plus les conséquences des capacités enclenchées sont puissantes.

- Bretons : chez les Bretons, Seigneur et Gardes sont montés et armés de javelots. Ce qui, de fait, implique que c'est une faction jouant sur la rapidité et la mobilité de ses troupes. De plus, les guerriers aussi peuvent être montés. Nous sommes face à une faction qui, comme leurs cousins Gallois, va utiliser des capacités de guérilla pour affaiblir l'adversaire au fur et à mesure de la partie.

- Anglo-Saxons : cette faction utilisent de grosses unités de plus de 10 guerriers qui rendent leurs capacités plus efficaces. Seigneur et Gardes peuvent être montés pour plus de mobilité. Bons défenseurs, les Anglo-Saxons ont aussi beaucoup de punch en attaque du fait du nombre. Le joueur les contrôlant aura donc tout intérêt à constituer de grosses unités et ne pas laisser la bataille s'éterniser !

- Scots : Les Scots ne sont pas à prendre à la légère bien que se baladant en jupe... euh, en kilt (Nous laissons à l'auteur la responsabilité de ce commentaire, NDLR). Cette faction possède peut-être le meilleur plateau défensif du jeu. Seigneur, Gardes et Guerriers utilisent des longues lances qui leur permettent de contre-attaquer de façon efficace grâce à des capacités offensives offrant une bonne synergie avec celles plus défensives. Seigneur ou Gardes peuvent être montés mais n'ont alors plus accès à la plupart des capacités du tableau. Seul point faible de la faction, le tir.

- Skraelings : Derrière ce nom, se cachent les autochtones d'Amérique du Nord avec lesquels les Vikings auraient été en contact au cours du Xème siècle. C'est une faction hors norme, peu jouée, difficile à prendre en main. Ils ne possèdent pas de Gardes et copient les capacités de l'ennemi ce qui donne, lorsqu'on les affronte, une sorte de « match miroir ».

- Les Francs : Cette faction offre la possibilité de jouer soit des Mérovingiens, soit des Carolingiens ou encore des Capétiens. Suivant la dynastie choisie, votre troupe subira de légères modifications (il y a plus de cavalerie chez les Capétiens que chez les Mérovingiens, par exemple). Quelle que soit l'option choisie, les Francs sont une faction très technique, taillée pour les joueurs aguerris. Il est en effet nécessaire de bien planifier à l'avance ce que l'on souhaite faire pour optimiser sa « réserve de bataille ». Cette réserve de dés constitue le cœur du plateau franc et permet d'augmenter l'impact de vos capacités au détriment, notamment, du nombre d'unités activées.

- Les Irlandais : Les Irlandais sont une faction re-

doutable au tir qui utilise aussi le terrain pour affaiblir l'ennemi. Comme d'autres Celtes (Bretons et Gallois), ce sont des experts de la guérilla. L'un des autres points forts de cette faction est la présence de Gardes appelés Curaidh. Ce sont les champions d'un Seigneur et ils apportent beaucoup d'impact à la ligne de bataille irlandaise. A noter aussi la présence de chiens de combat se déplaçant de L pour aller harceler les tireurs ennemies ou les unités affaiblies.

- Strathclyde : Le royaume de Strathclyde était un territoire situé le long de la Clyde, sur la côte Ouest de l'actuelle Ecosse. Ce royaume a été constitué par des Bretons venus du pays de Galles (si si, c'est possible ; les Bretons d'Armorique sont des descendants des Gallois médiévaux, NDLR). Les guerriers du Strathclyde sont avant tout d'excellents cavaliers (montés sur des poneys !) ce qui en fait une faction mobile et qui jouera, comme pas mal d'autres factions « celtes », sur le harcèlement incessant de l'ennemi.

- Hiberno-Nordiques : Cette faction est un mélange presque improbable entre des Vikings et des Irlandais. Ce peuple vivait dans les îles situées au Nord de la Grande-Bretagne notamment dans les Orcades ou les Hébrides. Les Hiberno-Nordiques sont plutôt une faction affectionnant le corps-à-corps. Ils utilisent la notion de « défi » contre les unités adverses. En activant leurs capacités, ils provoquent un « défi » entre l'un de leur hommes et un adversaire. S'il est remporté, ce duel peut augmenter leurs propres capacités ou affaiblir l'adversaire.

- Byzantins : Considérés comme les descendants des Romains (d'Orient), les Byzantins sont une armée éminemment technique qui fera le bonheur des vétérans du jeu ou des joueurs aimant se triturer les méninges. En effet, les capacités de cette faction nécessitent de faire interagir les unités (tir, cavalerie et fantassins) entre elles afin de prendre l'avantage sur l'adversaire.

- Rus Paiens : Les Rus, peuple vivant à l'Est de l'Europe sur un territoire correspondant aux actuelles Ukraine et Russie occidentale, sont au premier abord une faction qui peut paraître faiblarde par rapport aux autres. Sans cavalerie et sans aucune possibilité de harceler l'ennemi, les fantassins Rus jouent donc sur la fatigue des adversaires, limitent beaucoup la mobilité des troupes ennemies et les criblent de flèches avant de porter l'estocade. Le joueur Rus devra donc se comporter en chasseur traquant sa proie, l'affaiblissant pour finalement l'abattre.

- Princes russes : Quelques décennies de plus et une conversion au christianisme et voilà nos Rus païens organisés en principautés comme celle de Novgorod. Ces principautés, souvent rivales, ont reçu les apports militaires de ses voisins, notamment les Byzantins. On retrouve ainsi une faction dans le même esprit que celle de leurs ancêtres mais disposant de cavalerie lourde pour le choc.

- Tribus des Steppes : Bulgares, Tatars, Petchénèques et autres Cumans, peuples souvent d'origine mongole ou turque, occupaient les plaines d'Europe Orientale au début du Moyen Age. C'est une faction de purs cavaliers et d'archers montés. Leurs capacités les poussent à harceler l'ennemi en évitant le contact. C'est donc une faction rapide, très mobile mais fragile.

- Sarrasins : Sous cette appellation sont réunis une bonne partie des peuples et des dynasties musulmanes du Moyen-Age. C'est une faction technique et quelque peu... aléatoire. Son côté un peu «tout-terrain» nécessite de laisser l'initiative à l'ennemi et de s'adapter en conséquence. Une faction qui conviendra donc plutôt à des joueurs avec un peu d'expérience.

- Mutatawi'a : Derrière cet étrange patronyme se cache un groupe de guerriers fanatisés. En conséquence, cette faction utilise des martyrs, des soldats que l'on sacrifie pour augmenter ses capacités. Cela permet donc aux Mutatawi'a d'être très mobiles et agressifs sur le champ de bataille.

- Maures : Cette faction réunit principalement les peuples musulmans occidentaux ayant vécu dans le Maghreb et en Espagne (Al Andalus). Cette faction a accès à une puissante cavalerie mais aussi à de nombreux fantassins. Dès la composition, il faudra donc trouver un bon équilibre entre ces deux armes. Ensuite, le plateau maure se révèle plutôt défensif, le joueur devra se montrer patient avant de profiter des erreurs adverses en boostant ses fantassins et en empêchant l'adversaire de mettre ses plans à exécution.

- Croisés : Cette faction représente les soldats occidentaux partis faire la conquête de Jérusalem à la fin du XIème siècle. Cette armée possède un côté «boîte à outils» car elle peut être jouée de différentes manières. Toutefois, il y a une constante, la faction n'a pas accès à toutes ses compétences en début de partie et certaines ne pourront être débloquentes qu'au fur et à mesure des combats. Il faudra donc se montrer fin stratège pour utiliser pleinement la puissance de cette faction.

- Milites Christi / Ordres militaires : Templiers et autres Hospitaliers constituent les soldats de cette faction. On y trouve beaucoup de cavalerie, la faction est donc mobile et portée sur l'attaque et par conséquent tournée vers le corps-à-corps, s'appuyant notamment sur de puissants Gardes. Elle utilise la piété. Cette piété va augmenter en cours de partie et rendre les capacités, souvent offensives, plus efficaces.

- Espagnols : Les Espagnols sont la faction la plus technique parmi les Chrétiens. Sa principale force de frappe est constituée par la cavalerie. Les capacités servent surtout à augmenter la fatigue de l'adversaire et l'empêcher de jouer tranquillement en rond. En contrepartie, l'Espagnol n'a pas de capacités augmentant son attaque ou sa défense...

UN PEU DE LITTERATURE

La gamme de livres de règles de SAGA compte six ouvrages différents, certains faisant doublon. Petit survol chronologique.

- SAGA, l'âge des Vikings : le bouquin de règles initial. Il est désormais indisponible. Il permet d'avoir accès aux factions des Vikings, des Anglo-Danois, des Normands et des Gallois. Le livre est vendu avec les plateaux des quatre factions.

- Fureur Nordique : premier supplément de la série, le livre contient le matériel nécessaire pour jouer 4 factions : Scots, Jomsvikings, Anglo-Saxons et Bretons.

- L'Ombre du Corbeau : ce deuxième supplément permet de jouer 4 factions : Hiberno-Nordiques, Strathclyde, Francs et Irlandais. Il présente aussi de nouvelles règles pour les bannières de guerre.

- Varjazi & Basileus : Le petit dernier de la série se présente sous la forme d'un dossier cartonné pouvant contenir les autres livres (celui de base et les deux suppléments précédents avec l'ensemble des plateaux). Trois factions y sont présentées : Rus Païens, Princes Rus et Byzantins.

- Les Peuples des Steppes : Cette faction est disponible dans le numéro de Vae Victis de septembre-octobre 2013 mais aussi librement téléchargeable sur le site du Studio Tomahawk :

★ http://www.studio-tomahawk.com/dl/saga_steppes_fr.pdf

- Le Croissant et la Croix : considéré par le Studio Tomahawk comme un jeu à part entière, SAGA : le Croissant et la Croix met donc en scène les Croisades. C'est actuellement le seul livre disponible pour avoir accès au corpus des règles qui ont été revues et corrigées (au fur et à mesure des suppléments pour l'Age des Vikings) et c'est donc la dernière mouture qui est présentée dans le (gros) livre de règles. Il permet bien évidemment de jouer les six factions des première et deuxième croisades, Croisés, Ordres militaires et Espagnols côté chrétien, Sarrasins, Mutatawi'a et Maures pour les Musulmans.

- Compendium des Ages Sombres : « petit dernier » de la lignée, c'est en fait un cofret comprenant les 3 suppléments des Âges Sombres (Fureur Nordique, l'Ombre du Corbeau et Varjazi & Basileus) ainsi que le plateau et les règles quatre premières factions issues de l'Age des Vikings (Vikings, Anglo-Danois, Normands et Gallois) et tout le nécessaire pour aligner des Skraelings. Les règles ne sont pas comprises et il faut donc être en possession de La Croix et le Croissant ou de L'Age des Vikings pour avoir accès aux règles.

Enfin, il est à noter que les sets de huit dés spéciaux sont généralement disponibles chez tous les bons revendeurs. Mais, si vous êtes radin ou peu attaché au matos, des D6 peuvent être utilisés. Ces sets de dés sont au nombre de six et chaque set permet de jouer plusieurs factions. Par exemple, les Vikings utilisent les mêmes dés que les Jomsvikings.

JE VEUX UNE BELLE ARMÉE !

Les créateurs du jeu, le Studio Tomahawk, ont développé leur bébé avec l'appui de la société anglaise Gripping Beast. Le Studio s'occupe des règles, le fondeur anglais des figurines. Il existe donc des figurines « officielles » en plomb ou plastique :

★ <http://www.grippingbeast.com>

Comptez entre une quarantaine et une centaine d'euros suivant la faction, la matière et le nombre de points pour avoir une armée jouable.

Mais Gripping Beast n'est pas la seule source de figurines. Outre-Manche, il existe un vrai engouement pour les jeux historiques. Par conséquent, l'offre est assez vaste et il est relativement aisé de se procurer les figurines nécessaires pour jouer. Attention tout de même, si vous êtes des habitués de la gravure de, par exemple, Corvus Belli (Infinity) ou GW, on n'est pas dans la même catégorie. Même si certaines marques se défendent plutôt

bien (Footsore par exemple), la sculpture est en général plus « grossière » et les figurines sont de vraies 28mm, pas des 30 ou 32mm appelées aussi 28mm « héroïques »...

Petit florilège des marques proposant de l'historique (il en existe d'autres !). Toutes n'offrent pas l'ensemble des unités ou des armées jouables à SAGA. Etablir une liste précise des unités présentes au catalogue de chaque marque serait assez fastidieux. A vous donc de fouiller le Net et de faire votre choix suivant votre sensibilité esthétique (ou votre portefeuille !).

RAPPORT DE BATAILLE

Dans ce numéro du Blogurizine, dans la rubrique «AIDE DE JEU», découvrez 2 Rapports de Batailles :

- *Un festin pour les corbeaux*
- *Vikings VS Anglo-Danois*

SOURCES WEB

- ★ <http://www.artizandesigns.com>
- ★ <http://www.crusaderminiatures.com>
- ★ <http://curteysminiatures.co.uk>
- ★ <http://www.dixon-minis.com>
- ★ <http://www.ebobminiatures.com>
- ★ <http://footsoreminiatures.co.uk>
- ★ <http://www.irregularminiatures.co.uk>
- ★ <http://www.magistermilitum.com>
- ★ <http://www.outpostwargameservices.co.uk>
- ★ <https://www.perry-miniatures.com>
- ★ <http://www.redoubtenterprises.com>
- ★ <http://www.renegademiatures.com>
- ★ <http://www.wargamesfactory.com>
- ★ <http://www.wargamesfoundry.com>
- ★ <http://www.warlordgames.co.uk>
- ★ <http://www.westwindproductions.co.uk>

Des décors sont aussi disponibles pour la période des Ages Sombres. 4Ground a l'avantage de proposer du pré-peint. Un bâtiment est monté en deux ou trois heures et il n'y a plus qu'à le poser sur la table.

- ★ <http://www.4ground.co.uk>
- ★ <http://www.ainsty-castings.co.uk>
- ★ <http://www.grandmanner.co.uk>
- ★ <https://miniatureworldmaker.com.au>
- ★ <http://www.frontlinewargaming.co.uk>
- ★ <http://www.totalbattleminiatures.com>



SAGA

L'OMBRE du CORBEAU

studio **Pomahawk**

JEU EN EN CART

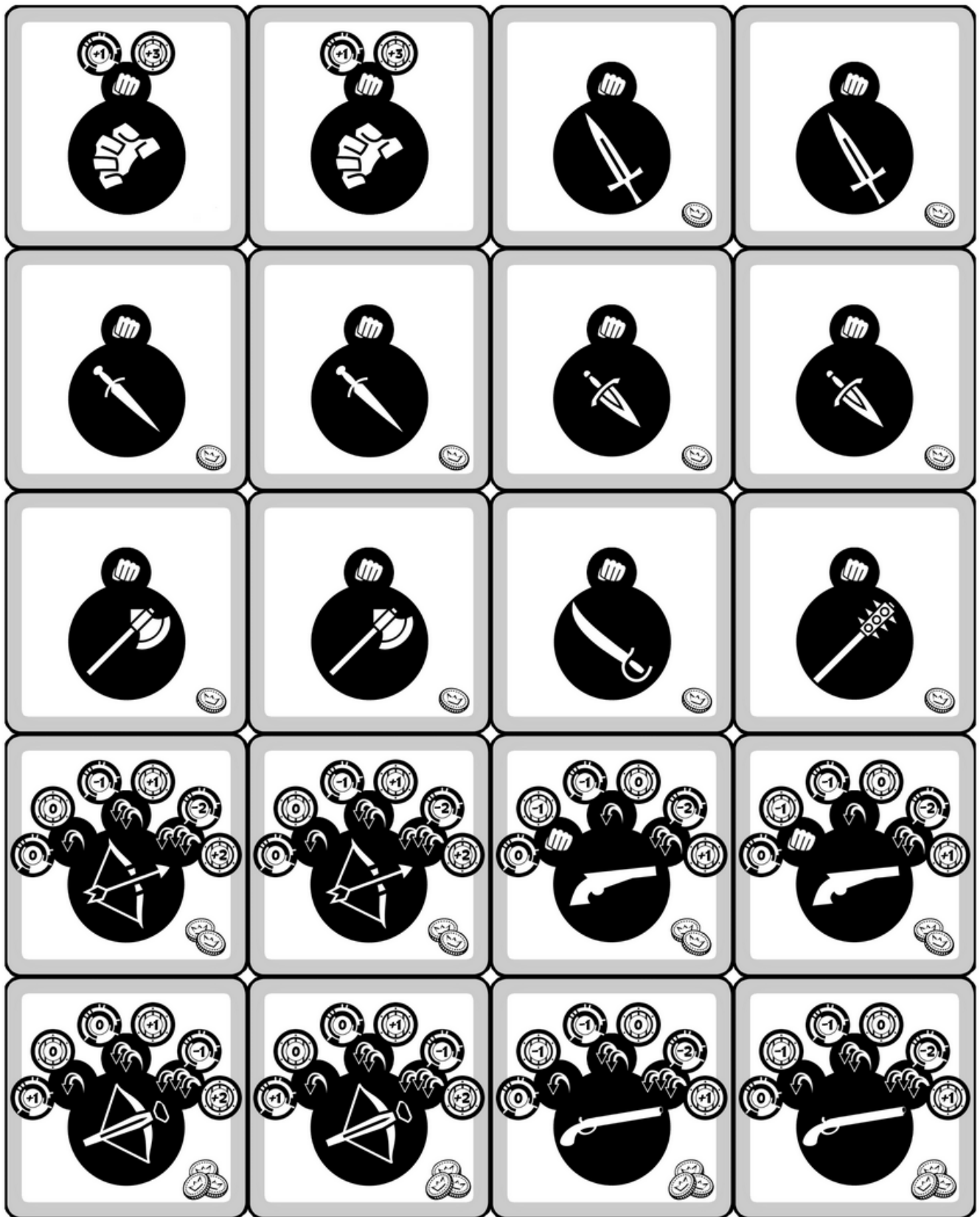
PAR DV8

★ <https://plus.google.com/+dvhatenoname/posts>

BANDITS BANDITS - ERRATA

Les légendes doivent rester des légendes, il ne faut pas les démythifier. Suis moi. Là-bas se trouve Ameeron, une cité comme la plupart des cités, aussi triste que cela puisse être de le dire.

Un subtil jeu de transfert de fichier et un auteur un peu lent a la réaction ont causé des dommages heureusement réparables aux aides de jeu en encart du dernier numéro. La rédaction du Blogurizine vous présente ses plus humbles excuses et vous propose ces trois pages mises à jour et erratées dans le présent numéro.



1

RESOLUTION **1**

ACCELERATION **1**

CONCENTRATION **1**

RESOLUTION **1**

ACCELERATION **1**

PREMONITION **1**

Le ligueur peut avant de dépenser le moindre Point d'Action retourner les cartes de postures de n'importe quel ligueur situé à portée courte.

CONFRONTATION **2**

EFFRACTION **1**

Terrains	⊗
Ouvert	2"
Obstacle	2"
Saut	2"
Escalade	2"
Obstruction	/

CONCENTRATION **3**

RESOLUTION **3**

ALTERATION **3**

D6	RESULTAT
1	-
2	
3	
4	
5	
6	

MANIPULATION **4**

Le ligueur peut, en dépensant 1 Point d'Action ⊗, déplacer en ligne droite dans n'importe quelle direction un ligueur, ami ou ennemi, qui n'est pas au contact en corps à corps (jamais à travers un obstacle ou une obstruction). La cible devra se trouver à portée courte avant et après ce déplacement.

DISCORPORATION **3**

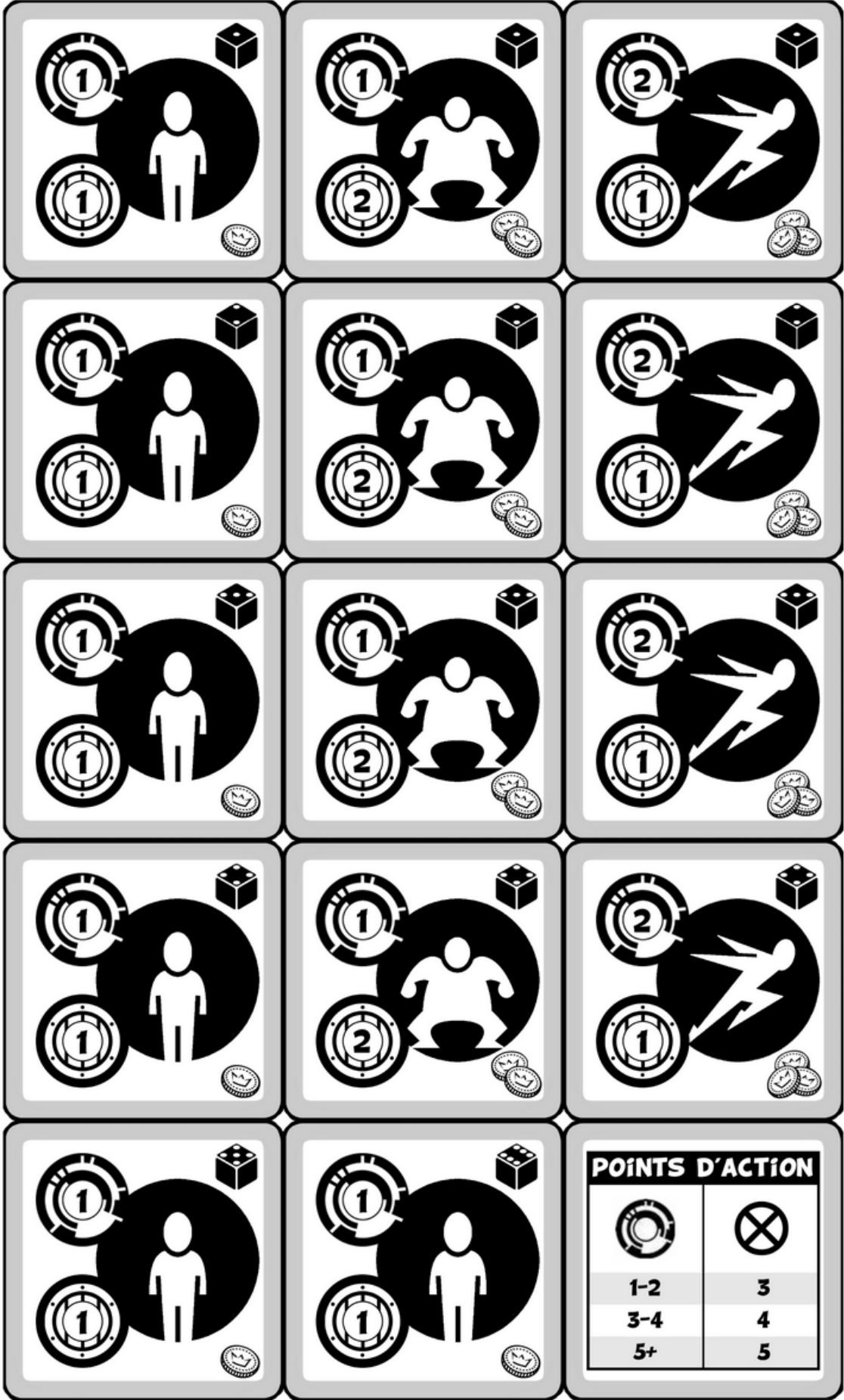
Terrains	⊗
Ouvert	2"
Obstacle	2"
Saut	2"
Escalade	2"
Obstruction	1"

DIVERSION **4**

Au moment où la posture est révélée le ligueur dépense 3 Points d'Actions ⊗ et se déplace à l'endroit de son choix (à portée courte). Le joueur qui agit devra jeter 1d6. Si le résultat du dé est égal à 1, c'est le joueur adverse qui choisit où le ligueur est déplacé (toujours à portée courte).

RECUPERATION **4**

Voire ligueur est de nouveau sur pied. Cette posture ne permet de se relever qu'une seule fois. Tout nouveau mise hors de combat devra être contrée via une nouvelle récupération.



POINTS D'ACTION

1-2	3
3-4	4
5+	5



DUST TACTICS

Taskforce TANYA - Starter Set Mercenaire

Peinture par Vincent FONTAINE

RENCONTRE

PAOLO PARENTE

Nous avons rencontré Paolo Parente lors d'une convention aux Etats-Unis. Nous lui avons proposé une interview vérité. Certaines questions ont été un peu osées mais Paolo ne s'en est pas offusqué.

PAR GREGOIRE BOISBELAUD

★ <http://sandchaser.blogspot.fr/>

RENCONTRE

PAOLO PARENTE - CREATEUR DE MODE LUDIQUE

BLOGURIZINE. Salut Paolo et merci de te prêter au jeu de l'interview pour le Blogurizine. Qui est Paolo Parente ? Si tu devais résumer ta carrière en 5 points majeurs, quels seraient-ils ?

PAOLO PARENTE. C'est difficile de parler de soi... Honnêtement je suis quelqu'un de très chanceux. Un peu de talent et beaucoup de chance. Je travaille très durement aussi, chose qui a sûrement aidé ma chance.

Cinq points importants ? Ce serait sans doute la mode à Milan, mes études à L.A., mon boulot pour Mutant Chronicles à San Diego, ma rencontre avec William Yau à Shanghai et la découverte de ma véritable vocation à Londres.

Adolescent j'étais amoureux du glamour de la mode, je rêvais de devenir un créateur de prêt-à-porter masculin et je me suis déplacé sur Milan pour suivre des cours à la Grande Ecole de Mode de Milan : l'institute Marangoni. C'est là, à l'âge de 19 ans que j'ai commencé à m'intéresser à l'étude du dessin.

La grande découverte fut que je pouvais vraiment dessiner ! Cool ! Je suis quelqu'un de passionné, donc j'ai mis toute mon âme à apprendre le dessin et j'ai ensuite changé de programme pour celui

d'illustration de mode. La passion pour l'illustration grandit en moi, je commençais à rêver de l'illustration pour le cinéma. C'était les années 80 et les affiches du cinéma étaient toutes illustrées...

À l'école de mode j'étais devenu un des meilleurs élèves/dessinateurs, les autres étudiants venaient souvent me voir pour avoir mon avis sur leur dessins, mes professeurs n'avaient plus grande chose à m'apprendre d'un point de vue technique. Je partis donc pour L.A. pour étudier à l'école d'illustration de l'Art Centre de Pasadena.

La confrontation avec le vrai talent des profs et des élèves fut dure. De premier de la classe je me retrouvais dernier... Un coup dur pour mon ego et une excellente leçon de vie, un peu d'humilité.

Dès mon retour à Milan je fus immédiatement embauché par l'école de mode Marangoni comme professeur de dessin. Ce job à temps partiel me permettait aussi de travailler comme illustrateur pour différents magazines de mode et de bien gagner ma vie en gardant beaucoup de temps libre. J'avais 22 ans.

Pendant une promenade dans le centre ville de Milan, j'ai trouvé un livre intéressant de l'éditeur britannique Paper & Tiger au titre évocateur : Heroes for Wargames.



Ce livre écrit par John Blanche et illustré avec des dessins et photos des figurines Citadel changea ma vie pour toujours !

Ce magnifique ouvrage ouvrait mes yeux sur le monde de la figurine fantastique et des jeux. J'ai alors immédiatement commencé une collection de figurines, de jeux de rôle et de wargames (D&D et Warhammer Battle).

En Italie il y avait un importateur majeur de ces produits et il était situé à Milan ! Quelle chance !

Giovanni Ingellis devint un de mes meilleurs amis et nous avons commencé à explorer la possibilité de faire des illustrations pour les éditions en italien des grosses licences de RPG dont il était devenu l'éditeur. Ce fut l'époque de l'illustration en noir et blanc pour L'appel de Cthulhu, Cyberpunk et GIRSA. Et, avec le temps, de quelques illustrations en couleur.

Ce fut Giovanni qui me présenta à l'éditeur Suédois Target Games créateur de deux univers fantastiques et ambitieux. La chance fut que Target Games voulait réaliser un comic book sur Mutant Chronicles et qu'il m'offraient ce job. Target m'invita donc pour le lancement du comic book à la ComiCon de San Diego. Pendant le salon, avec mon portfolio plein d'illustrations et un peu de courage, je commençais à me mettre dans la file pour la "portfolio review" avec les Directeurs Artistiques des plus grandes maisons d'édition de Comics et de jeux. C'était les années 90 (je crois) et

je commençais à travailler pour Magic, Marvel, DC Comics, Verotik Comics, Dark Horse et un peu plus tard avec l'éditeur britannique 2000AD (JUDGE DREDD et SLAINE) et ensuite avec Rackham. C'est aussi à cette époque que je commençais à préparer Dust et son univers.

Le travail d'illustration ne m'empêcha pas de continuer mon travail à l'école Marangoni dont j'étais devenu le directeur en 1995. Le propriétaire de l'école avait organisé un tour du monde de séminaires sur l'éducation pour la mode dans les grandes universités d'Asie. Ce fut un long voyage de Tokyo à Séoul, de Pékin à Shanghai et Hong Kong. Ce fut par pure chance que je fis la rencontre de William qui est aujourd'hui mon associé/co-fondateur pour Dust. William, un fabricant de jeux et jouets cherchait une personne avec un projet à transformer en une collection d'Action Figures, je lui présentai Dust et ce fut le grand début de la gamme.

“L'HISTOIRE DRAMATIQUE DE LA FIN DE LA SOCIÉTÉ RACKHAM EST BIEN CONNUE... J'Y AI TOUT PERDU, 10 ANS D'ÉPARGNE QUE J'AVAIS INVESTI DANS LA SOCIÉTÉ, MON JOB ET MA VIE PARISIENNE QUE J'ADORAIS !”

L'exposition à Londres sur les costumes et les accessoires du premier film du Seigneur des Anneaux changea ma vie encore une fois. Ce jour là, ce fut La Révélation et j'ai pris la décision de quitter l'école de mode pour de bon et d'accepter l'embauche chez Rackham comme directeur artistique de AT43. Je déménageais à Paris et l'aventure de travailler à temps plein dans le milieu de la figurine fantastique commençait. Ce fut une période magnifique d'apprentissage constant et très stimulant entouré par des gens de grand talent à tous les niveaux. L'histoire dramatique de la fin de la société Rackham est bien connue... J'y ai tout perdu, 10 ans d'épargne que j'avais investi dans la société, mon job et ma vie parisienne que j'adorais ! Toutes les choses apprises pendant cette période de sept ans m'a donné la confiance et le bagage nécessaire pour monter Dust Studio à Hong Kong avec mon associé William et deux vieux copains de chez Rackham : Vincent Fontaine et Olivier Zamfirescu.

J'ai eu beaucoup de chance dans ma vie professionnelle, j'ai rencontré toutes ces personnes qui m'ont donné l'opportunité d'avancer et de créer.



▲ De gauche à droite : Olivier ZAMFIRESCU - Paolo PARENTE - William, l'associé - Vincent FONTAINE.

BZ. DUST est inspiré de la Deuxième Guerre Mondiale. Quelle est la raison derrière cela ? Un amour particulier pour la période ?

PP. Bien plus que ça ! Dust est le fruit de toutes les choses que j'aime bien : les femmes, les maquettes à monter, les histoires pulp, les comics et le cinéma d'aventure. Dust, c'est un univers de "dieselpunk", un genre pulp que l'on trouve dans toutes les formes d'entertainment du jeu vidéo au cinéma jusqu'à la littérature de science fiction.

BZ. Quelles sont les sources d'inspiration de l'univers de DUST ? Films, séries, comics...

PP. Sûrement les films de la série Indiana Jones, le comic book Hellboy et son "spin-off" Lobster Johnson et le travail du maître japonais Kow Yokoyama sur sa série Maschinen Krieger.

BZ. Le site web parle de DUST 48. Et certaines pièces ont même des profils. Tu peux nous en dire plus ? DUST est-il un univers avec une timeline et plusieurs périodes ? Lesquelles ?

PP. La question est bonne mais elle naît d'une confusion. Dust48 c'était la designation pour les maquettes au 1/48ème... Pas l'année 1948 ! (rires).

L'univers de Dust est un univers en évolution, je l'ai conçu avec trois périodes précises en tête. 1947 c'est l'époque du jeu d'uchronie que l'on joue aujourd'hui où la Deuxième Guerre Mondiale n'est pas terminée. 1955 c'est l'arrivée des aliens, la Fédération Vrill, les armées humaines feront face à cette menace plus ou moins unies. La guerre contre les Vrill finirait avec une victoire des terrestres divisé en deux blocs, l'Occident et les Communistes. 1963, c'est la troisième période où l'on voit le début de l'exploration spatiale et des découvertes incroyables dans notre système solaire.

BZ. Le jeu s'appelle Paolo Parente's DUST. Mais l'on sait que d'autres sont activement à l'origine du jeu et du développement de son univers, comme Vincent Fontaine et Olivier Zamfirescu. Comment vous êtes vous rencontrés et qu'est-ce qui vous a décidé à travailler ensemble ?

PP. Attention ! Le jeu s'appelle Dust Tactics. Tout simplement. Mon ego est grand mais pas jusque là... (rires).

J'ai rencontré Olivier chez Rackham à l'époque de Confrontation 1 dont il était l'auteur. Ma rencontre avec Vincent a eu lieu plus ou moins à la même époque sur un salon parisien de jeux. Ensuite Vincent nous a rejoint à Rackham et Olivier est parti... ha !

Ce sont tous les deux des personnes de grand talent et parmi mes meilleurs amis. J'ai choisi de travailler avec eux pour leurs capacités mais aussi pour l'extrêmement bonne entente qu'il y a entre nous.

Olivier a créé le jeu et Vincent s'occupe de la peinture et de la photographie pendant que je dessine les unités.



▲ Faction Mercenaire - Taskforce Tanya - Figurines peintes par Vincent FONTAINE.

BZ. Maintenant la fameuse question sur votre actualité et votre passé récent : le fiasco Battlefront. Les joueurs et les backers de votre dernier Kickstarter ont assisté à une guerre de communication. Avec le recul, penses-tu que c'était la bonne solution ? N'aurait-il pas mieux valu régler cela discrètement ? Et si non, est-ce que le problème est réglé maintenant ?

PP. Avec Battlefront, nous sommes parvenus à un accord. Je confirme que cet accord devrait satisfaire tous les backers dans un très proche avenir. Et c'est ce que j'ai toujours promis.

Cet accord m'interdit aussi de commenter plus avant sur cette affaire.

BZ. Les prix semblent avoir augmenté récemment. Pourquoi ?

PP. C'est une question de coûts de fabrication. Une boîte de produit "primed" nous coûte beaucoup à produire. Le moule d'un marcheur coûte environ 50.000 US dollars, c'est cher de produire en plastique.

BZ. Qu'est-ce qui se vend le mieux ? Battlefield ou Tactics ?

PP. Battlefield est plus populaire parmi les initiés du wargame lors que Tactics l'est parmi les nouveaux joueurs. C'est d'ailleurs dans cet esprit que les deux gammes sont nées : pour offrir une complémentarité qui plaira à tous, du hardcore gamer au casual.

"AVEC BATTLEFRONT, NOUS SOMMES PARVENUS À UN ACCORD. JE CONFIRME QUE CET ACCORD DEVRAIT SATISFAIRE TOUS LES BACKERS DANS UN TRÈS PROCHE AVENIR"

BZ. Le nouveau starter Mercenaires présente des filles avec des proportions généreuses mais très "Girrrl Power", ce qui est mieux que les mécanos pin-ups peu habillées. Est-il prévu d'avoir plus de variété dans les sculptures pour montrer la variété des profils féminins (même si la question peut aussi se poser pour les hommes qui sont tous hyper baraqués) ?

PP. Je ne comprends pas cette question... Angela l'héroïne sniper de l'Axe n'a pas ces proportions, par exemple. Nous veillons à ce que tous les profils soient représentés. La guerre touche tout le monde.

BZ. La société est basée à Hong Kong. Quels sont vos plans pour conquérir le marché chinois ? Partout en Asie et au Moyen-Orient les Game Stores poussent à une vitesse ahurissante. GW ne semble plus y avoir une part prédominante. N'y aurait-il pas comme un créneau à ne pas rater chez ces populations friandes de l'imagerie WW2 ?

PP. L'armée chinoise du SSU va paraître cette année, on espère qu'elle nous aidera à recruter plus de joueurs en Extrême Orient. 40K est pour le moment très populaire à Hong Kong là où Dust est très populaire aux Philippines.



▲ Angela, héroïne de l'Axe - Illustration par Paolo PARENTE.

BZ. Les produits DUST sont difficilement trouvable depuis un moment. Quel est le plan pour conquérir le reste du monde ?

PP. Ça part de la GAMA en Mars et c'est un grand défi, mais j'ai confiance. En mettant un pied devant l'autre et en recommençant, on y arrivera. Le but est de rendre le produit plus accessible, partout, plus facilement. Et aussi de faire jouer les gens. Le jeu est fun, stratégiquement riche et nous espérons pouvoir le montrer au public progressivement.

BZ. Après les starters, quelles sont les prochaines sorties ?

PP. La grande nouveauté de l'année c'est la Luftwaffe, une faction de l'Axe qui sort comme armée complète à jouer.

BZ. Modiphius a fait un RPG dans l'Univers de DUST. Verra-t-on des figurines juste pour le RPG ?

PP. Oui. Absolument !



▲ Dust Adventures - Campagne «Opération Apocalypse» - Crédit Image : Modiphius

BZ. Les règles de DUST vont-elles être traduites ? En quelles langues ?

PP. On vient de terminer la traduction française et on travaille sur les versions en allemand et en italien.

BZ. Quel est le plan pour de nouvelles factions ? Et les Vrills, les verra-t-on un jour ?

PP. Les Vrill, ça sera en 1955 ! Pas avant ! Plus sérieusement, si on veut parler planning de sortie, il faudra compter sur 2017 pour les aliens. L'armée japonaise sortira bien avant, elle est prévue pour la fin de 2016.

BZ. Pourquoi toutes ses filles font du 95D ?

PP. Ce n'est pas vrai !

BZ. Des rumeurs parlent d'un projet avec Hollywood ? Vérité ou mensonge ?

PP. En vérité, un long chemin reste à parcourir mais nous sommes en négociations avancées avec Lionsgate.

BZ. Est-il prévu d'avoir des nouvelles ou des romans dans l'univers de DUST ?

PP. Oui. Le roman "Blood and Thunder" de Matt Forbeck sera présenté en exclusivité au Dust World Expo en Février 2016

Question Bonus : Y-a-t-il un sujet que tu souhaites aborder ?

PP. Non, pas vraiment (sourire). Mais merci pour cette interview et longue vie au Blogurizine !



PAOLO PARENTE'S

DUST

ADVENTURES



RENCONTRE

PAR DV8

★ <https://plus.google.com/+dvhatenoname>

INTERVIEW DE JOHN ROBERTSON - AGE OF TYRANTS

A nouveau, à temps perdu, les rédacteurs du Blogurizine savent se transmuter en grand reporter dans le simple but de rencontrer des personnes passionnantes et passionnées. DV8 a enfilé sa cape de SuperReporter et a traversé l'océan pacifique pour rencontrer John Roberston. Tout ça rien que pour le lectorat du Blogurizine.

BLOGURIZINE : Salut John, tout d'abord laisse-moi te remercier d'avoir accepté cette interview pour le Blogurizine. Est-ce que tu peux nous en dire un peu plus à propos de Age of Tyrants, votre Kickstarter à venir en janvier ?

JOHN ROBERSTON : De rien et merci beaucoup de me donner l'opportunité de parler de notre jeu.

Age of Tyrants est un wargame à l'échelle 6mm dans un univers de science fiction. Nous qualifions ce type de jeu de Wargame à l'Échelle Massive. Depuis que je suis même je rêve de jouer d'énormes armées avec autant de figurines que la table puisse en porter. C'est avec cette idée en tête que j'ai créé Age of Tyrants. Si vous êtes comme moi et que vous désirez aligner escouade après escouade de tanks lourdement blindés, des batteries entières de canons de bataille, de lance-roquettes ou encore légion après légion d'infanterie, ce jeu est sûrement pour vous.

Age of Tyrants n'est pas simplement une déclinaison à plus petite échelle et avec plus de figurines d'un jeu d'escarmouche 28mm. C'est un type de jeu fondamentalement différent qui se joue à

un niveau stratégique différent. La tactique, la chance et les pertes individuelles sont les facteurs importants dans un jeu d'escarmouche 28mm alors qu'ici il s'agit d'un jeu de stratégie où le placement, l'usage intelligent de la force et la protection de sa chaîne de commandement sont les facteurs qui comptent. Vous n'incarnez plus un héros ou un capitaine combattant au sein d'une escouade, vous êtes désormais le commandant d'une vaste force avec à votre disposition un large panel d'armes et de blindés. En passant à l'échelle réduite 6mm vous ouvrez un nouveau champ des possibles et vous allez pouvoir aligner beaucoup plus de matériel sur votre table de jeu.

BZ : Êtes-vous familier de Kickstarter ou bien c'est une première pour vous ? Pourquoi avoir choisi ce mode de financement ?

JR : Nous sommes des « puceaux » du Kickstarter ! Les banques et les généreux investisseurs ayant toujours été réticents à investir sur des produits ludiques, il est difficile pour des « créateurs » indépendants de sortir leurs produits sans avoir un capital pour les soutenir.

Kickstarter et les autres plateformes de financement participatif procurent une source de financement accessible qui est en plus assez démocratique au sens où, dans une certaine mesure, elles financent à hauteur du mérite du projet. Je suis assez excité, anxieux et optimiste, tous ça à la fois, à propos des possibilités de Kickstarter. C'est vraiment à nous de démontrer qu'il s'agit d'un bon projet afin de pousser les contributeurs à investir pour nous aider à produire notre jeu et la gamme de figurine liée.

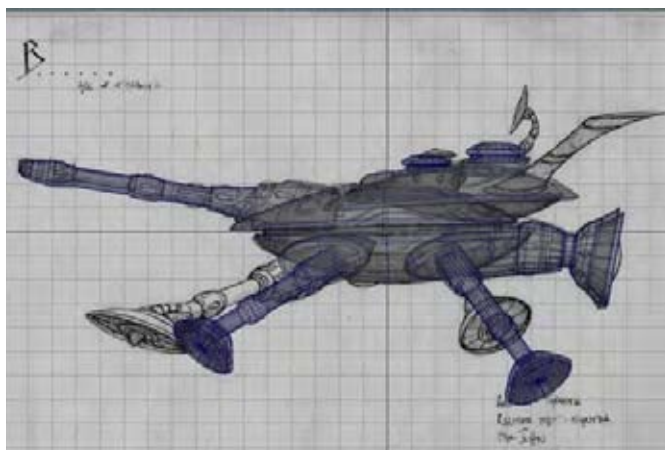
BZ : Il me semble que ce projet n'est pas sorti de nulle part, depuis combien de temps travaillez-vous dessus exactement ?

JR : C'est tellement vrai ! Le projet est dans l'air depuis 2009 maintenant. Nous avons du développer le jeu tout en travaillant à côté sur des projets rémunérés. De fait l'équipe de départ a beaucoup évolué. Seuls Mark Brendan et moi étions là au départ. Certaines personnes ont simplement quitté le bateau en route à cause des tracas de la vie comme par exemple payer le loyer, rembourser son emprunt, etc. La route n'a pas été facile puisque nous avons du développer le projet entièrement sur notre temps libre, faute de capital à investir. Tout au long de cette route on a eu un paquet de faux-départs et d'arrêts ce qui fut très frustrant pour nous mais aussi pour la communauté qui nous suivaient. Toutefois durant l'année écoulée les choses sont devenues plus claires et nous avons réuni une équipe solide. On a depuis amené le projet au point qui nécessite l'investissement final afin de mettre le produit sur la chaîne de production.

BZ : A propos des figurines, les quelques exemples que l'on a aperçus semblent fourmiller de détails. Est-ce là la raison derrière le choix du moulage en résine ?

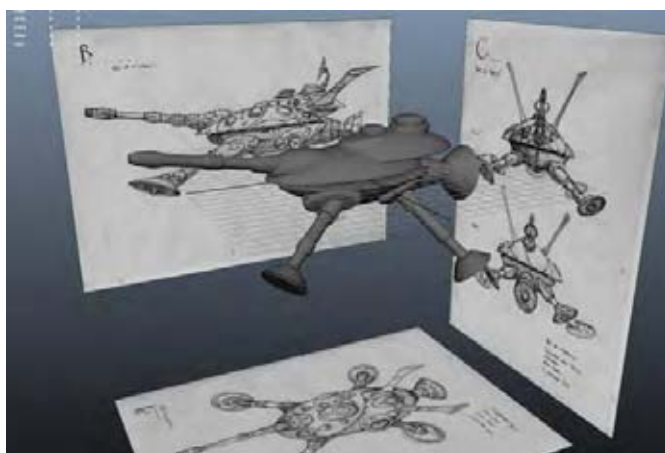
JR : Oui. Après avoir vu ce qu'il était désormais possible de faire avec les nouvelles techniques de moulages en résine nous avons décidé de produire des modèles exceptionnellement beaux en poussant l'enveloppe de production autant que possible. Personnellement je suis très fier de ce que l'équipe a accompli à ce niveau, les résultats sont au-delà de mes espérances.





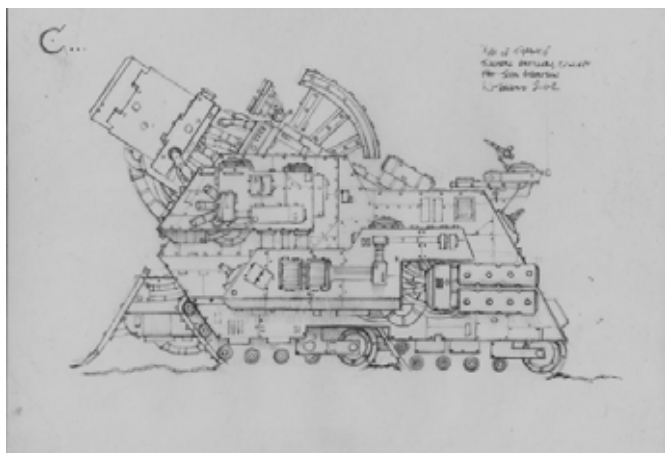
BZ : Qui se cache derrière le design et la production des figurines de Age of Tyrants ? Nous avons vu le mot « Prodos » sur les grappes des prototypes. Certaines personnes sont un peu inquiètes de cette association.

JR : Durant ces deux dernières années nous avons travaillé avec un bon nombre d'entreprises capables de satisfaire le niveau de qualité que nous désirions pour nos figurines. Au final, comparé à la concurrence, Prodos arrive largement en tête. Non seulement grâce à la qualité réelle de leur production et à leur service d'impression 3D mais aussi parce qu'ils ont été très attentifs à nos demandes et qu'au final, c'est grâce à eux que l'on en est là. La vérité c'est que sans eux le projet n'aurait pas été possible. De notre point de vue ils sont simplement les meilleurs en termes de rapport qualité/prix. Le prix de vente que nous allons pouvoir offrir dépend entièrement de Prodos et au final ce sera un bénéfice pour tous les contributeurs et les passionnés qui achèteront les figurines.



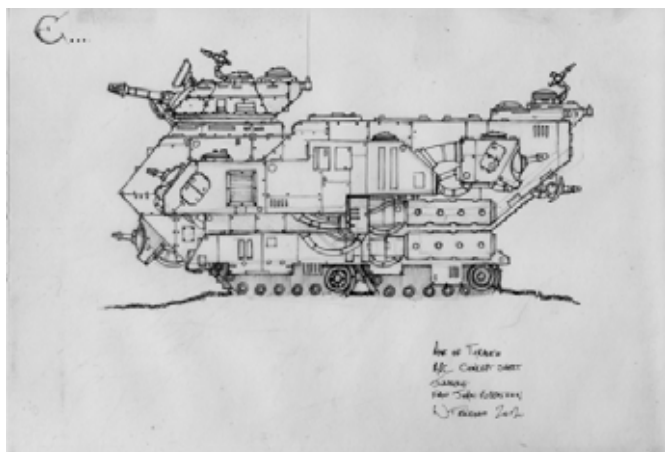
BZ : Comment Age of Tyrants se démarque de la concurrence ? Vous pourriez comparer votre proposition par rapport à d'autres jeux du genre se jouant à une échelle similaire ? Qu'est ce qui rend Age of Tyrants unique ?

JR : Dans Age of Tyrants notre « promesse » c'est le système de commandement et de contrôle interarmes. Les joueurs peuvent amener différentes parties de leurs armées à travailler ensemble pour compléter des missions communes. Nos play-testeurs nous rapportent que c'est un élément astucieux du design qui s'intègre facilement et qui est unique et propre à notre système. La plupart des autres jeux du genre sont basés sur le déplacement de socles individuels, d'escouade fixe ou de flanc entier et gèrent les combats individuellement en socle à socle.



BZ : Cela nous amène aux différentes factions du jeu. Peux-tu les décrire rapidement ? Quels sont leurs spécificités en termes d'aspect esthétique mais aussi en termes de jeu ?

JR : Il y a quatre factions dans Age of Tyrants : Viridiens, Junkers, VASA et Synthia. Elles proviennent toutes du système planétaire binaire de Viridia-Solaris/Leviathan. L'expansion de leur empire respectif les amène au cœur d'une période de conflits impérialistes que l'on dénomme l'Age des Tyrants.



Les Viridiens ont une armée et une flotte de taille respectable et leurs forces excellent dans les conflits lointains et les tactiques interarmes. De toutes les factions les Viridiens ont été les plus enclins à l'adoption de cette doctrine avec pour but avoué la réduction du nombre de pertes humaines. Ils opèrent au sol avec des forces réduites capables de se retirer rapidement. Ces forces vont ralentir l'ennemi tandis que les armes de soutien vont venir le frapper de manière chirurgicale et ainsi le défaire à distance.

Les Junkers ont pour eux la supériorité numérique et ils excellent en combat rapproché et à moyenne portée. La stratégie des commandants junkers consiste à supprimer les forces ennemies à l'aide de bombardement d'artillerie. Les légions entrent ensuite en jeu pour aller au corps à corps. Avancer à travers le feu ennemi peut coûter très cher mais l'infanterie est l'une des principales ressources des Junkers. De fait, la discipline et le moral des troupes junkers est mauvais mais leurs leaders ont des moyens pour s'assurer une loyauté indéfectible. Les armes de soutien prennent la forme de blindés, d'artillerie et de transport. Simple mais efficace.

VASA est de loin l'armée et la flotte la mieux équipée de tous l'Espace Pan-Humain mais ils sont, à l'heure actuelle, gravement dispersés, combattant des révoltes et des feux de brousse aux quatre coins de la galaxie. La bureaucratie du Protectorat n'est pas très efficace lorsqu'il s'agit d'établir des priorités. Elle est souvent lente à réagir mais elle fait toujours son possible. Par conséquent, les ressources allouées à un conflit seront rarement suffisantes pour assurer une victoire décisive. Toutefois, les forces de sécurité VASA sont hautement mobiles, très entraînées, bien équipées et elles excellent dans les tactiques de soutien à l'aide de blindés lourds. Leurs armes sont souvent les plus avancées techniquement et elles sont capables de gérer efficacement toutes les situations tactiques.

Syntha est le moins peuplé des Mondes d'origines. L'Age des Tyrans voit la faction Syntha s'engager dans des actions militaires d'une envergure rarement vue durant son histoire. Le Collectif déploie alors des armées entièrement robotisées de manière à conserver un maximum ses forces humaines et biomécaniques. L'armée SPOMM est assez pauvre en tactique et en opérations interarmes même si un logiciel heuristique l'autorise à s'améliorer constamment. Elle compense en étant plus fiable sous le feu ennemi car immunisée aux effets de suppression. Elle aligne également des armes lourdes qui font d'elle la plus efficace des infanteries à longue portée. De l'artillerie SPOMM, des transporteurs et des blindés viennent en support des androsynths et teratosynths.

Chaque faction du jeu possède ainsi une série de Sections Interarmes préconfigurées dans lesquelles les joueurs viennent piocher pour composer leurs compagnies et déterminer ainsi leurs tactiques de bataille.

Les Junkers sont bons pour les tactiques d'assaut d'infanterie combinées et soutenues par de l'artillerie. Les Viridiens sont mobile et versatiles tactiquement. De plus, chacune de leurs sections d'infanterie possède un transport dédié.

Les Synthas sont bons à longue portée, ils possèdent donc des caractéristiques qui reflète cet aspect. Leur système de commandement est légèrement différent et leur capacité interarmes est limitée par rapport à une section humaine. Cependant, ils compensent cela par leur immunité au problème de commandement, ce qui fait d'eux une force implacable.

VASA possède une infanterie et des tanks de qualité supérieure que l'on retrouve mixés au sein des Sections avec en plus des ordres d'assaut aéroportés qui autorisent les tanks à jouer le rôle de transport durant un temps limité.

BZ: Pour finir, pourrais-tu nous donner quelques indices sur ce qu'on peut espérer a propos de ce Kickstarter ? Il y a-t-il quelque chose de prêt dans les tuyaux que tu pourrais nous montrer ?

JR : Dans le produit initial correspondant au niveau de financement vous trouverez le livre de règles et 8 Sections préconfigurées pour chacune des 4 factions, soit 32 Sections au total. Chaque section est constituée de 4 socles, un socle pouvant regrouper soit de l'infanterie (de 8 à 24 figurines d'infanteries) soit un véhicule. Pour le premier niveau de jeu, correspondant à une simple compagnie de base, chaque joueur choisit simplement 4 sections de la sélection. Il peut ensuite ajouter 4 sections supplémentaires afin de créer des compagnies plus grandes pour un jeu à plus grande échelle. Une fois les joueurs à l'aise avec les règles et la mécanique du jeu, ils peuvent augmenter le nombre de compagnies afin d'obtenir un truc vraiment massif ! Tous ces produits sont déjà terminés en terme de design.

Il y aura également des offres de Starter avec un meilleur prix pour les contributeurs qui achèteront une grosse quantité de Sections.

Par rapport à d'autres jeux qui se jouent à cette échelle, Age of Tyrants est un vrai jeu multi-joueurs où vous pouvez vous affronter à plus de deux joueurs, chacun avec ces propres objectifs.

Une fois le niveau de financement atteint, nous aurons une série de stretch goals basés sur des suppléments qui introduiront de nouvelles options tactiques et stratégiques. Chaque stretch goal aura des règles additionnelles (que l'on retrouvera dans le livre de règles) ainsi que deux nouvelles sections pour chaque faction. Les joueurs pourront alors ajouter n'importe laquelle de ces nouvelles sections à leur compagnie afin de remplir un choix stratégique pour, par exemple, jouer un scénario du supplément correspondant.

Au fur et à mesure que les stretch goals tomberont nous débloquerons les suppléments suivants :

“Heroes of the Age” qui apporte de nouveaux socles de héros avec leurs véhicules customisés et de nouvelles têtes d'infanterie.

“Recon” qui présente entre autres les Sandrunners, les quads, les jets et autres motos et de nouvelles troupes pour les opérations de reconnaissance.

“Air Superiority” qui introduit de nouvelles armes au sol et des dropships pour chaque faction.

“Urban War” qui offre des règles pour les combats en environnement urbain avec les CLAU et autres unités de spécialistes.

“Allies” qui permet les alliances avec des sous-factions pouvant s'allier aux factions de bases.

“Amphibious Landings” qui, comme son nom l'indique, décrit les règles nécessaires aux débarquements amphibies. “Fortress” qui détaille les règles pour les tranchées, les bunkers et les véhicules spécialisés.

Et enfin, “Tank-Hunter” qui propose de partir à la chasse des blindés adverses. Bien entendu, des suppléments décriront chaque faction plus en détail une fois le jeu financé.

En plus de tout cela nous proposerons toute une série de produits dédiés fabriqués par nos partenaires tels que des tapis de jeu fabriqués par Deep Cut Studio, des jetons et gabarits de chez Litko, des dés de faction conçus par Dice & Games, des bâtiments en résine pour divers environnements fabriqués par Brigade Model et des bâtiments urbains en MDF de chez Red Vector. Il y aura des décalcomanies pour détailler les figurines de chaque

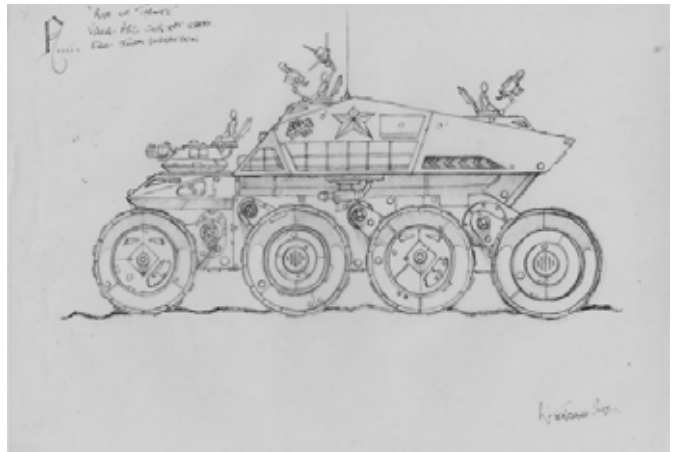
faction et peut-être également des valises de rangement.

Dans les stretch goals, les contributeurs pourront trouver : des packs d'amélioration pour l'infanterie avec des commandants spéciaux, des spécialistes des communications, des médics & brancardiers, des portes-drapeau ; des packs d'amélioration pour les véhicules comprenant figurines d'équipage et canopées, antenne satellite, radar et projecteur, des troupes VASA aéroportées et des tracteurs, des marqueurs de véhicules détruits et pleins d'autres trucs cools auxquels on pourrait penser, vos suggestions étant les bienvenues.

Par contre nous n'avons rien à montrer, j'en ai bien peur, jusqu'à ce que le Kickstarter soit lancé.

BZ : Merci beaucoup John pour ta disponibilité ainsi que pour toutes ces informations intéressantes. Le Blogurizine souhaite à toute l'équipe une belle réussite dans ce beau projet.





RENCONTRE

PAR DOCTEUR HALF

★ <http://figzclub.blogspot.fr>

INTERVIEW DE JOSEPH A. MCCULLOUGH - FROSTGRAVE

L'été a vu débouler une vague de froid inattendue sur les tables de jeu : Frostgrave, publié par Osprey Games. Un jeu d'escarmouche rapide dans une ville envahie par la glace où s'affrontent d'ambitieux magiciens en quête de pouvoir et de savoir. Une version française vient de sortir et une première extension est d'ores et déjà disponible dans la langue de Shakespeare.

L'auteur du jeu, Joseph A. McCullough a bien voulu répondre à quelques questions sur son bébé.

BLOGURIZINE : Comment est né Frostgrave ? Etait-ce une idée personnelle ? Une commande ?

JOSEPH A. MC CULLOUGH : C'est venue d'une conversation entre Phil Smith, l'éditeur d'Osprey Games et moi. J'évoquais le fait de n'avoir jamais réussi à trouver le jeu de figurines fantastiques idéal. Il m'a alors mis au défi de l'écrire. Je ne sais toujours pas s'il s'agit du jeu idéal pour moi, mais il en est plus près que je n'osais l'espérer.

BZ : Quelles ont été tes influences ? As-tu puisé dans les souvenirs des jeux de ton enfance ? Lesquels ?

JMC : Il y a quatre jeux dont je me souviens m'être particulièrement inspiré en travaillant sur Frostgrave. Le plus important était Donjons & Dragons. Je voulais que mon jeu s'appuie sur le même type d'univers ouvert que j'ai toujours trouvé dans D&D. Un univers dans lequel je pouvais amener tout ce que je voulais en étant capable de le justifier. J'ai ensuite commencé à travailler sur le système de combat. Pour ça, j'ai été influencé par deux autres jeux : le jeu de stratégie

du Seigneur des Anneaux et Silent Death (NDLR : un jeu de batailles spatiales édité par Iron Crown Enterprises). Le Seigneur des Anneaux utilise des jets en opposition, ce que je trouve très bien, cela implique les deux joueurs dans le combat. Silent Death propose pour sa part un système où le jet pour toucher constitue aussi le jet de dommages. J'ai toujours pensé que c'était une mécanique extrêmement élégante. J'ai donc repris ces deux idées et les ai utilisées toutes les deux en travaillant sur mon propre système de combat. La dernière grosse influence était Magic the Gathering. J'ai joué à Magic à sa sortie (j'ai encore un Alpha White Knight de mon premier starter quelque part !). J'ai adoré le jeu dès sa sortie. L'aller et retour entre les cartes captait vraiment ce que pouvait être un duel de magiciens. Et je voulais un peu de cette sensation dans mon jeu.

BZ : Au-delà des règles, Frostgrave mêle une grande diversité d'histoires et de personnages. Quelles étaient tes lignes de conduite quant au design des magiciens et de leur background dans le jeu ?

JMC : On m'a laissé le champ complètement libre

pour écrire le jeu, les seules limites étaient celles que je me fixais. A cette fin, je voulais qu'à la fois un décor et des magiciens qui laissent le plus de latitude possible aux joueurs.



BZ : Côté règles, tu as choisi d'utiliser le d20, ce qui est plutôt rare dans un jeu de figurines. Pourquoi cela ? Y avait-il des statistiques ou des mécaniques de jeu qui le rendaient nécessaire ou est-ce plutôt une question de préférence pour ce dé ?

JMC : C'est principalement une question d'amour pour le d20, qui remonte probablement à mon attachement ancestral pour D&D. Ceci dit, comme j'ai choisi de combiner le jet d'attaque et le jet de dommages, j'avais besoin d'un dé qui proposait un panel de résultats aussi variés que possible. Le d20 est sans doute un des choix les plus controversés du jeu. Certains joueurs ne l'aiment tout simplement pas. Cela m'est assez étrange. Si vous jouez à des war-games avec des dés, c'est que vous aimez les résultats aléatoires. Un d20 n'est pas plus aléatoire qu'un d6, il a juste un plus grand potentiel de variété. Dans certaines situations du jeu, j'utilise cette plus grande variété de résultats, dans d'autres, non. Certains trouvent le combat « trop aléatoire » et considèrent qu'un coupe-jarret a trop de chances de vaincre un chevalier aguerri. En fait je pense que si les gens faisaient les calculs statistiques, il verrait que le pourcentage de victoire du coupe-jarret n'est pas aussi élevé qu'ils le pensent. Mais, plus important encore, je voulais un jeu où la victoire du coupe-jarret soit une réelle possibilité. Cela rend le combat plus intéressant et aide à créer de l'histoire autour des affrontements.

BZ : Une large variété de sorts, de variantes de soldats et de nombreux objets permettent de personnaliser les bandes selon les goûts de chacun. Pourtant, tu évites brillamment l'introduction d'une grande variété de races en considérant que chaque soldat possède les mêmes caractéristiques, quelque soit la race dont il vient. Comment en es-tu venu à faire ce choix ?

JMC : Je ne sais pas si c'est brillant. Peut-être que c'est juste venu par amertume ! J'ai joué à beaucoup trop de jeux dans lesquels les Nains étaient trop lents, ou les Elfes trop forts. Dans un jeu avec une telle variété de scénarios potentiels comme Frostgrave, j'ai juste pensé qu'introduire des variations raciales provoquerait le chaos dans l'équilibre du jeu. Il est plus facile de maintenir l'équilibre en donnant à chaque bande un accès aux mêmes profils. Les magiciens ont tellement de variété que je me suis dit que les soldats pouvaient être un peu moins divers et que ça n'empêcherait pas les joueurs de se sentir libres de construire une bande avec leur propre thématique. De plus, si j'avais commencé à introduire des races spécifiques, les joueurs se seraient sentis limités à l'utilisation de ces seules races. En ne leur en présentant aucune, cela leur laisse plus le champ libre.



BZ : Le processus d'activation (le magicien et les soldats qui en sont proches puis l'apprenti et les soldats qui l'accompagnent et les soldats restants) est aussi plutôt inattendu. Quelles en sont les raisons ?

JMC : Je pense que la distance prise avec le mécanisme d'activation alternée ("je joue puis tu joues") est l'évolution la plus importante dans les jeux de stratégie de ces dernières années. Dans un jeu parfait, toutes les figurines se déplaceraient simultanément. Comme c'est impossible, je voulais toutefois essayer de m'en approcher le plus possible sans pour autant créer une confusion permanente sur la table. Comme toutes les bandes doivent posséder un magicien et que la plupart ont un apprenti, j'y ai vu la possibilité d'arranger le tour d'une manière différente des autres jeux. L'objectif était qu'il y ait le moins de temps possible entre les tours de chaque joueur.



BZ : En soi, Frostgrave permet de jouer des parties rapides. Mais ce qui le fait briller, c'est le jeu en campagne. Qu'est-ce qui a guidé tes choix dans la mise en place de ce système ?

JMC : Le jeu en campagne est l'endroit où le jeu s'éloigne du pur wargame pour se rapprocher du jeu de rôle. Je voulais que les joueurs soient capables de développer leur magicien et leurs bandes. Je crois que c'est primordial dans un jeu avec des petites troupes. Les gens doivent se sentir impliqués dans leurs figurines et les personnages ou sinon le jeu s'embourbe vite. Je voulais que les gens puissent voir grandir leur magicien depuis des débuts modestes jusqu'à devenir un puissant arcaniste avec une suite de soldats entraînés et de monstres étranges, opérant depuis une base développée comme ils l'entendent.

BZ : Le jeu est à la fois très simple à apprendre (des mécaniques cohérentes, des caractéristiques claires et des jets de dés limités) tout en possédant une réelle profondeur. Il parvient aussi aisément à créer des histoires. Pourtant, le livre ne contient quasiment aucun fluff. Pourquoi ?

JMC : Plus je donne d'informations sur le monde, plus je remplis les espaces vides sur la carte et plus je limite l'imagination des joueurs. Je vou-

lais en donner juste assez aux joueurs pour les intriguer et susciter leur envie de raconter leurs propres aventures. C'est une ligne fine, dont je n'étais pas certain d'avoir bien cerné les contours quand j'écrivais. On en apprendra plus sur la cité de Frostgrave et sur le monde qui l'entoure, mais cela restera toujours un endroit mystérieux avec une part d'inconnu bien plus grande que ce que l'on pourra apprendre.

BZ : Des extensions ont été annoncées (Thaw of the Lich Lord, qui vient de faire l'objet d'une campagne de financement et Into the Breeding Pits). Que proposeront-elles ?

JMC : Thaw of the Lich Lord comprend 10 nouveaux scénarios qui forment ensemble une campagne narrative. Je vois ça comme un exemple de la manière de raconter des histoires avec Frostgrave. Le livre comprend aussi des nouveaux types de soldats, de monstres et même quelques nouveaux sorts. Aucun ne modifie fondamentalement le jeu, mais tous ajoutent des possibilités nouvelles et encore plus de diversité. Into the Breeding Pits est un peu différent parce qu'il propose de jouer des parties dans les donjons et les chambres souterraines de Frostgrave, donnant quelques règles spéciales et des scénarios spécifiques. Il contiendra aussi beaucoup de « nouveaux trucs ». A la base, les extensions sont des boîtes à outils dans lesquelles les joueurs peuvent puiser de nouvelles possibilités et de nouvelles complications.

BZ : Dmitry Burmak a travaillé sur les images de Frostgrave, comment était le travail avec lui ? Son travail est-il parvenu à transmettre ta vision de Frostgrave ? Quelles étaient tes influences graphiques lors de l'écriture ?





JMC : Je ne pourrai jamais louer suffisamment le travail de Dmitry Burmak. Je pense que son travail mérite autant de louanges que mon écriture dans la définition d'une vision de Frostgrave. Bien que je lui aie donné des références pour tout ce qu'il a peint, si je veux être honnête, elles étaient toujours minimales et j'ai laissé le reste à son imagination. Et j'en suis heureux car ses images sont encore meilleures que ce que je pouvais imaginer. Je crois que ma plus grande influence a été ce voyage à Tallinn, la capitale de l'Estonie, il y a quelques années. J'y suis allé en Février et il a neigé la nuit où j'étais là. Le centre de Tallinn est très médiéval. Sous la neige, cela rendait la ville à la fois magnifique et intimidante.

BZ : Qu'en est-il des figurines ? As-tu pris part au processus de création ?

JMC : J'étais partie prenante, mais j'ai eu peu à faire. La plupart du crédit revient à Phil Smith et Nick Eyre de North Star Miniatures et aux sculpteurs. Je suis très chanceux au vu du talent des sculpteurs qui ont pris part au projet.

BZ : Frostgrave a été bien reçu par les joueurs. Qu'est-ce que cela fait ? Te sens-tu une obligation de ne pas décevoir les fans ?

JMC : Frostgrave a déjà largement dépassé mes attentes en termes de popularité. C'est merveilleux et un peu effrayant. Je m'inquiète déjà un peu de la réception de Thaw of the Lich Lord. J'ai déjà une petite crainte quant à l'envie de ne pas décevoir les gens, et cette attente n'aide pas forcément à calmer mon inquiétude. Heureusement, Thaw of the Lich Lord était déjà largement avancé quand Frostgrave est sorti. En travaillant sur Into the Breeding Pits, je suis bien conscient de ce que les gens disent et attendent, mais je pense que la meilleure chose que je puisse faire reste de suivre mon cœur et mes envies sur le jeu en espérant que les gens continuent à aimer ce que j'ai envie d'écrire pour le jeu.

BZ : Y a-t-il des idées que tu as du laisser en dehors du livre et qui pourrait revenir dans une extension ?

JMC : Oui, je voulais ajouter encore plus d'options pour les magiciens, pas plus d'écoles de magie, mais d'autres moyens de différencier les mages. Certaines verront le jour.

BZ : Merci beaucoup pour ta disponibilité . Cette rencontre fût un plaisir. L'équipe du Blogurine tu souhaite une belle continuation.

SOURCES WEB

- ★ <http://therenaissancetroll.blogspot.fr>
- ★ <https://ospreypublishing.com/frostgrave>
- ★ <http://www.studio-tomahawk.com>



PAOLO PARENTE
Dust Tactics
Illustration de couverture du livre de règles

CLIN D'OEIL

DUST TACTICS

En 2007, Paolo Parente est un dessinateur pour *Magic the Gathering* (entre autres) et un associé de Rackham. Mais depuis des années, il entretient une autre maîtresse, une maîtresse mature, une maîtresse évasive et haut de gamme : *DUST*.

Dust c'est un univers parallèle où l'Histoire ne s'est pas déroulée telle que nous la connaissons. Le complot du 20 juillet 1944 a été un succès. Hitler est mort, assassiné par Claus von Stauffenberg. Mais dans le même temps, des traces de vie et surtout de technologie donnant accès à une source d'énergie extraterrestres ont fait que la Seconde Guerre Mondiale ne s'est jamais arrêtée.

Nous sommes maintenant en 1947. Les factions sont empêtrées dans un conflit sans fin.

PAR GREGOIRE BOISBELAUD

★ <http://sandchaser.blogspot.fr/>

CLIN D'ŒIL

DUST TACTICS - LE REBOOT

LES BASES

Ces factions, au nombre de 5 pour le moment, sont :

Axis. L'héritage de l'Axe mais débarrassé des nazis et autres fascistes. Ils ont découvert le Vrill-Kultur (VK), la source d'énergie qui a relancé la guerre, et le contrôlent mieux que les autres. Ils savent aussi que les aliens vont revenir et veulent unifier la planète sous leur botte de fer pour mieux repousser l'invasisseur. Une bonne grosse logique de dictateur, non ?

Allies. Bah oui, les gentils sont là, luttant pour la démocratie contre la tyrannie fasciste et l'oppression communiste. Tout cela pour un coût exorbitant en ressources financières et humaines. La liberté n'a pas de prix.

SSU. Les rouges de tout poil. Du Soviet bon teint (pâle) au Chinois communiste, ils ont tous compris qu'ils aimaient Marx de la même façon et ont décidé de cogner l'impérialiste de droite et de l'autre droite.

Blutkreuz. Au départ plus une sous-faction qu'une faction à part entière, les scientifiques de la Croix de Sang expérimentent avec le VK pour créer des

super soldats, des zombies, des armes lasers et des supers-gorilles avec des poings énergétiques. Dr Maboule et ses potes sont là pour sauver le monde, une aiguille dans les fesses à la fois.

Mercenaries. Les Chiens de guerre sont évidemment présents dans un monde en conflit permanent.

LE JEU A DEUX VERSIONS

La version Tactics : un tapis avec des cases pour gérer les mouvements et les distances. Des parties en format prédéterminé, rapides, incisives et meurtrières.

La version Battlefield : pas de tapis, pas de cases, une table classique avec du décor en 3D et une gestion en pouces des distances pour un format plus massif mais tout aussi meurtrier.

Le produit en lui-même a aussi plusieurs versions : Historiquement, Dust c'est de la figurine haut de gamme en plastique à monter et à peindre soi-même. Le plastique est dur, en grappe et la qualité de moulage est exceptionnelle.

Puis est arrivée une version montée et sous-couchée (Primed) : Les figurines sont sur leurs socles, puis "basées" dans la couleur dominante de leur faction : vert, gris, rouge, jaune.

Enfin, une version “totale moule frite” (©GeekLvl60) appelée “Premium” vous fournit les figurines, montées et peintes dans la boîte. C’est du tabletop de qualité, et l’ajout de touches personnalisées reste possible même si c’est complètement superfétatoire.

Le jeu a fait récemment l’objet d’une refonte des règles qui date du début 2014. Mais plus que la refonte des règles, c’est surtout la refonte du produit qui est intéressante. Notamment avec l’apparition des starters de faction, des boîtes à 60 \$/€ qui contiennent à chaque fois tout ce qu’il faut à un joueur pour commencer : un marcheur, une unité, un personnage spécial, le tapis de jeu, les plaques de décors et des décors 3D, les règles et les cartes des unités. Les boîtes sont grosses et bien remplies. Encore une fois, parce que c’est la marque de fabrique du jeu, le contenu est très haut de gamme.

Prenons le tapis par exemple, c’est un tapis façon tapis de souris de 22x33 pouces, avec une face imprimée et un face néoprène pour l’empêcher de glisser. Il est épais et permet de faire rouler les dés sans bruit. Il est imprimé avec un design désertique (le reboot s’intéresse à la Campagne Babylon dans les contrées sahariennes du conflit) suffisamment générique pour que l’on puisse coller plusieurs tapis côte à côte sans problème. Les cases sont bien imprimées aussi, discrètes et larges mais visibles même avec les figurines et les décors placés dessus.

Mais le plus étonnant, ce sont encore les figurines. La sculpture est belle, la gravure est propre. Le plastique est rigide même avec le PVC mais permet quand même de ne pas casser trop vite. Les unités sont composées de figurines toutes différentes.

Les marcheurs sont les vrais stars de ce jeu. C’est simple, ils sont hallucinants de détails, comme l’on pourrait s’y attendre, et ont des détails uniques comme les phares des véhicules qui sont effectivement en plastique transparent ; mais surtout, ils sont farcis de pièces mobiles : les armes bougent, le “torse” se réoriente librement, les pilotes sont mobiles à l’intérieur des véhicules, les pattes ont des plaques d’armures sur chevilles pour pouvoir être placées différemment, les cabines et verrières sont ouvrables. On est presque plus proche du modèle d’exposition que de la simple figurine figée.

LES RÈGLES

DUST est un jeu au format variable et scénarisé. En effet, la poutre au centre est marrante mais c’est par



le scénario que le jeu prend toute son ampleur, obligeant les joueurs à répartir intelligemment (en cas de victoire) ou de diviser (en cas de défaite) vos forces.

La mise en place est une alternance de placement et d'activations alternées. Chaque unité aura 2 actions, incluant mouvement, marche forcée (2 actions pour une distance de déplacement supplémentaire) et attaques ou attaques soutenues (2 actions encore une fois pour augmenter les chances de succès en relançant les échecs sur le jet d'attaque).

L'avantage du tapis de jeu à cases c'est que les distances et les lignes de vues sont déterminées grâce au petit point situé au milieu de chaque case.



▲ Tapis de jeu à cases (néoprène antidérapant) - Crédit Photo : Grégoire BOISBELAUD

Evidemment, le jeu a des héros charismatiques et indépendants qui peuvent rejoindre certaines unités et améliorer leurs caractéristiques, piloter des véhicules ou se contenter de défoncer l'ennemi de leur côté. Attention, néanmoins, ils sont fragiles. Il y a des armes spéciales avec des effets de jeu dévastateurs, lance-flammes, lance-potates, lance-cochons, non je rigole, on ne joue pas avec la nourriture et nous ne sommes pas à Carcassonne !!



▲ Contenu d'un starter set - Crédit Photo : Grégoire BOISBELAUD

Bref, le jeu est classique dans sa forme et très vif dans son exécution.

L'originalité vient des cartes qui en plus des statistiques et des compétences comportent des tableaux de correspondances d'efficacité entre unités. Ainsi il existe plusieurs types et niveau d'unité, d'infanterie niveau 1 à véhicule niveau 7, en passant par les aéronefs !



▲ Cartes d'Unités - Crédit Photo : Grégoire BOISBELAUD

Sur ce tableau de correspondances, vous aurez le nombre de dés à lancer selon l'arme et la cible et le nombre de dégâts que chaque touche infligera. Un Flak Canon fera, par exemple, une tonne de dégâts sur de l'infanterie légère. Mais il aura de la chance s'il fait un dégât à un char lourd. Heureusement, vous pourrez aussi diviser vos tirs dans une même unité pour les rendre plus efficaces.

Par son gameplay et ses figurines presque entièrement peintes (ou peintes en mode premium), le jeu rappelle les heures de gloire d'AT-43.



▲ *Détail d'un Marcheur en peinture premium - Crédit Photo : Grégoire BOISBELAUD*



▲ *Figurines peintes en premium - Crédit Photo : Grégoire BOISBELAUD*

Les lourdeurs de la première version ont été nettoyées mais le jeu garde une complexité de bon aloi pour des parties riches et variées, une nouvelle unité pouvant changer drastiquement les conséquences de la guerre.

En mode Battlefield, les lignes de vues sont réelles, ce qui est à mon sens la seule façon de gérer des lignes de vues dans un jeu de figurines moderne (oui, j'aime la polémique) mais le cœur des règles reste le même (et ce sera l'objet d'un autre article) car les profils restent les mêmes.

LES STARTERS

Depuis Août 2015, le jeu a renouvelé son offre de base. Chaque mois sort un nouveau starter qui reprend la quintessence du jeu : un marcheur, une unité, un personnage charismatique qui peut intégrer cette unité. Avec cela, et comme dit précédemment, les cartes de profils, 1 piège à tank, 1 caisse de munition, 12 dés, le livre de règles, des flyers et livrets promotionnels, un tapis de jeu Babylon (comprenez décor saharien), des tuiles de terrain pour marquer des zones d'objectif particulières, liées aux scénarios du livret.

Les deux premiers starters ont été Mercenaires et BlutKreuz.

Les mercenaires de la Taskforce Tanya sont intégralement composés de filles à l'allure "badass". Les 5 Sisters of Demolition sont armées de lance-grenades et de lance-flammes, deux armes qui permettent de multiplier les touches sur une même unité dans une même case, mais aussi de charges... de démolition pour gérer tous les types de véhicules. Leur véhicule est un Wrecker, un marcheur léger à l'armure semi-lourde, volé au SSU et spécialisé dans le dégât lourd, notamment sur les aéronefs. Enfin, Tanya, le héros du starter est un tank de poche, grâce à une double sauvegarde contre les touches qu'elle donnera aussi à l'unité qu'elle rejoint, elle transporte la même 12.7mm que le marcheur qui l'accompagne, avec un potentiel de destruction non négligeable.

Un starter charmant et rempli de poésie. Ce que vous touchez, vous tuez, avec certitude. Comme ce sont des Mercenaires, les figurines du starter sont jouables avec tous les blocs (les factions) du conflit.



▲ *Figurines Taskforce TANYA du Starter Set Mercenaires, peintes en premium - Crédit Photo : Grégoire BOISBELAUD*

Le Kampfgruppe Von Stein du Blutkreuz Korps est la pire représentation de la science au service de la guerre. Une unité de 5 Braineaters, des soldats zombies HYPER résistants (sauvegarde renforcée), des SMG, des bazookas, et même une mitrailieuse... Ils sont aussi destructeurs que résistants. Le marcheur Heinrich est un marcheur léger d'exploration qui permet de commencer en déploiement avancé pour une frappe en profondeur avec

de bonnes armes faites pour ventiler la troupe, les véhicules légers ou les aéronefs. Enfin à la tête de ce détachement très équilibré, Frank Von Stein, la moissonneuse-batteuse-lieuse, le terminator griffu des Carpates, le monstre dans le placard qui fait peur même aux scientifiques de sa faction. Sa nature de zombie le rend très résistant et ses doubles griffes le rendent meurtrier, touchant mieux, relançant les succès pour générer plus de succès et pouvant choisir sa cible au coeur du corps-à-corps (en théorie, les personnages sont protégés quand ils sont au sein d'une unité). Frank Von Stein est une garantie d'éradication confortable. Pour donner le change quand il est bloqué, il peut toujours tirer. Mais il charge aussi plus loin qu'il ne tire, permettant d'avoir un indice fort sur ce qu'il souhaite faire.



▲ Figurines Kampfgruppe Von Stein du Starter Set Blutkreuz Korps, peintes en premium - Crédit Photo : Grégoire BOISBELAUD

Au moment d'écrire ces lignes, un autre starter est sorti : l'USMC Taskforce Diver. Un corps expéditionnaire des Marines composé d'une unité de Firestarters, armés de lances-flammes à gogo, d'un Marcheur léger Bushmaster et de Divers, des Forces Impériales Australiennes, un puissant stratège qui permettra à ses unités de mieux tenir le choc moralement ou d'avoir des actions supplémentaires si besoin est.

Le rythme de sortie est simple, chaque mois, un nouveau starter. L'Afrika Korps et la Luftwaffe de l'Axis, avec de nouvelles troupes volantes. Puis les starters du SSU et des forces japonaises, entre autres. D'après l'éditeur, de nouvelles troupes sont aussi prévues pour compléter ces starters facilement avec un nombre d'achats limités.

CONCLUSION

DUST est un jeu mature pour un public qui aime jouer en buvant un bon verre de vin ou une excellente bière tout en ayant un défi stratégique facile et rapide à mettre en place mais qui les tiendra en haleine suffisamment longtemps pour ne pas avoir un effet jeu de l'oie (koff, koff, je ne vise personne même pas dans un lointain futur où il n'y a que des licornes).

Les figurines sont parmi ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle, je dirai même que c'est de l'overkill pour un jeu qui est fait pour être débarrassé et joué 10 minutes plus tard. Les starters sont emballants et la refonte des règles a rendu le jeu nerveux et actif à tout moment.

La sortie du fiasco Battlefront (l'ancien distributeur de DUST dans le monde, oui, oui, la marque qui fait le fameux jeu de WWII en 15mm) est aussi une bonne chose. Vous trouverez d'ailleurs à ce sujet et dans ce même numéro du Blogurizine une interview vérité de Paolo Parente.



▲ Divers objets du contenu du Starter Set Mercenary - Crédit Photo : Grégoire BOISBELAUD



▲ Marque DUST Tactics sous le dessous des socles - Crédit Photo : Grégoire BOISBELAUD

Wen Gisi Wong

"SHADOW OF DEATH"

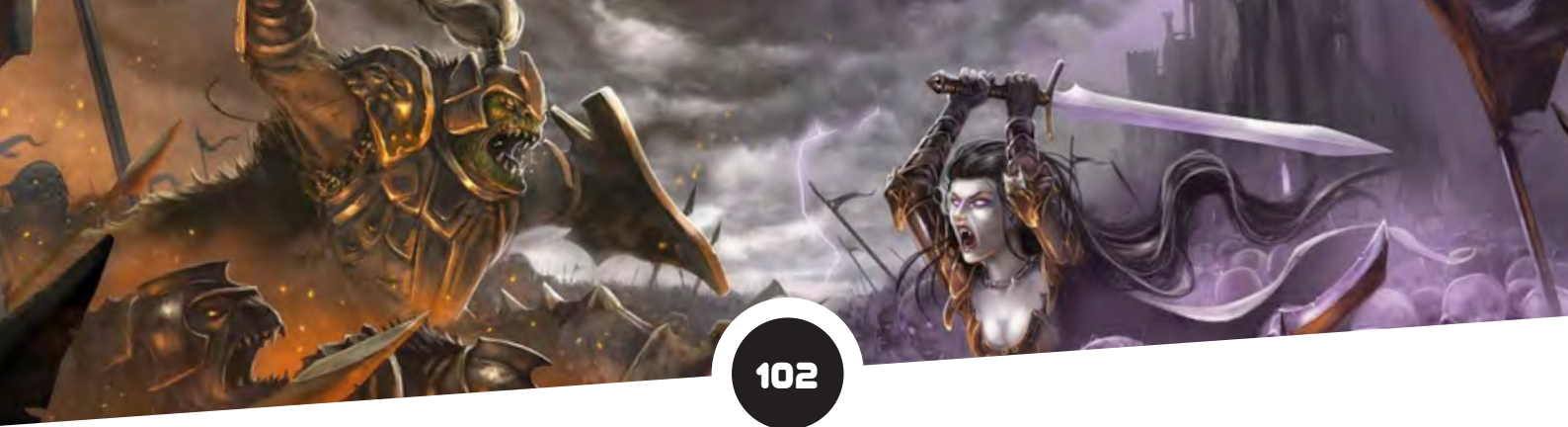
TEMPLE OF SHTACK

INDOCHINA 1947



www.dust-models.com





DECOUVERTE

PAR JEREMY FACZ MAHIEU

★ <http://lespeindouillesdefacz.blogspot.fr/>

KINGS OF WAR - ENFIN LE VRAI JEU DE BATAILLES FANTASTIQUES ?

Pour les joueurs qui aiment les batailles rangées, les figurines 28mm et le fantastique, la référence en termes de jeu est *Warhammer Fantasy Battle* (ou « *Battle* » tout simplement). Fort de son succès et de sa position dominante sur ce créneau, Games Workshop a continué de suivre sa « logique » de vendre des figurines tout en « équilibrant » le corpus de règles de ce jeu de version en version de manière à ce que les ventes des figurines suivent toujours une tendance croissante.

Cette stratégie avait bien fonctionné jusqu'à ce que les barrières d'entrée sur le marché de la figurine plastique s'abaissent et qu'un petit acteur du jeu relève le défi de faire trembler le géant de Lenton sur ses bases.

Cet acteur, c'est Mantic Games, une entreprise de passionnés d'outre-Manche qui a décidé de produire un jeu qui serait le « *Battle* » tel qu'ils auraient aimé qu'il soit.

C'est connu, vouloir jouer à un jeu de Games Workshop et faire des économies est antinomique. Tout le monde le dit d'ailleurs, pour jouer Games Workshop et, surtout, tenir le rythme des révisions de règles avec les basculements d'équilibre, repérer les unités qui de bourses totales se retrouvent à être l'unité à avoir et surtout, acheter les nouvelles sorties qui s'avèrent être « *cheatées* » donc totalement indispensables, il faut soit être riche, soit vendre les reins de ses enfants et, quand on n'a pas d'enfants, convaincre ses proches ou carrément se servir dans la rue.

Et c'est là où Mantic s'est judicieusement positionné en challenger disruptif comme on dit quand on n'a rien à dire : leurs figurines sont bon marché et, plus encore, couvrent l'intégralité des armées de Warhammer. Plus qu'il n'en faut pour les renards du jeu qui voulaient encore jouer avec leurs amis sans se ruiner quitte à essayer leurs quolibets. « *Quoi ? Tu joues avec des proxies moches de chez Mantic ? Mais moi je joue avec du pur Games ! Casse-toi !* »

C'est bien connu, dans le hobby, ceux qui durent sont ceux qui optimisent ou ceux qui ont vraiment des facilités de caisse. Donc, exit les faux puristes et les FBDM inépécunieux, de nombreux joueurs sont restés à jouer à WFB V7 avec des figurines Mantic.

Tout allait donc bien dans le meilleur des mondes possibles.

Et puis, patatra ! Mantic fait appel à Alessio Cavatore, récent transfuge de Games Workshop pour fournir une sérieuse révision des règles de Kings of War. L'engouement est immédiat et de nombreux joueurs adoptent le set de règles de Mantic en plus de leurs figurines qui servaient jusque lors de proxies.

S'ensuit une réponse embarrassée de Games Workshop qui prend la forme d'une V8 quasi-unanimement décriée par les joueurs « historiques » mais adoptée quand même. La véritable révolution a lieu quand Games Workshop décide de détruire le Vieux-Monde et de le « rebooter ». Ce sera la séquence « End of Times » suivie de la sortie de Age of Sigmar.

Cet article n'a pas pour but de refaire l'historique de ces sorties, cela a déjà été abondamment commenté sur le Net. Toujours est-il que Mantic a fait office de Subutex (NDLR : médicament utilisé comme traitement substitutif aux opiacés) pour tous les joueurs qui se sont du jour au lendemain retrouvés en manque de leur came habituelle.

Est-ce que l'essai de Kings of War a été transformé ? C'est ce que nous allons voir dans cet article qui n'est, autant vous prévenir tout de suite, que 100% fiel, subjectivité, venin et jugement de valeur.

5 MINUTES POUR APPRENDRE, 2H POUR 4000 POINTS...

La force de Kings of War vient des règles, heureusement, parce que vous pouvez avoir les figurines les plus jolies du monde, si vos règles sont pourries, vos figs deviendront des proxies (avec de la chance). Fort heureusement.

Et oui, là où il aura fallu 9 versions à Games Workshop pour pondre des règles courtes, il n'aura fallu que deux itérations à Mantic pour publier un système de jeu simple, rapide et fun. Ainsi finies les looongues sessions de jeu où le joueur «A» entame son tour, déplace ses 200 figurines, tandis que le joueur «B» ronfle comme un retraité devant le générique d'ouverture de Derrick. Ici, ça speede, ça bourre, et le titre affiché plus haut n'est pas un hasard : la dernière partie à 4000 points que nous avons jouée (2000 points de chaque côté, à 4 joueurs) n'a duré que 2 heures, et encore, c'est

KINGS OF WAR

▲ Logo du Jeu Kings of War - Crédit Image : Mantic

“EST-CE QUE L'ESSAI DE KINGS OF WAR A ÉTÉ TRANSFORMÉ ? C'EST CE QUE NOUS ALLONS VOIR DANS CET ARTICLE QUI N'EST, AUTANT VOUS PRÉVENIR TOUT DE SUITE, QUE 100% FIEL, SUBJECTIVITÉ, VENIN ET JUGEMENT DE VALEUR”



▲ Armée des Nains - Crédit Image : Mantic

parce qu'il faut toujours qu'on fasse les andouilles et qu'on raconte notre vie pendant une partie (on est là pour s'amuser, ou on joue notre vie ?).

La raison de cette rapidité est toute simple : le multibase. En effet, Kings of War est un jeu de batailles rangées, c'est-à-dire que selon le type d'unité vous pourrez les sélectionner sous forme de troupe (effectif de 10), de régiment (20 figurines), de horde (40 figurines) ou de légion (60 figurines).

Après les figurines sont assemblées en un tout constituant un bloc, et il n'est pas rare de voir les figurines d'un régiment directement collées entre elles. De fait, lorsque l'on déplace un régiment, on déplace, par exemple, 20 figurines d'un coup, un peu comme dans Battle avec les Movement Trays. D'un coup, le mouvement devient beaucoup plus rapide... Mais, vous allez me demander comment on retire les pertes avec des figurines toutes collées les unes aux autres (c'est dégueulasse) ? Eh bien, c'est simple, on ne retire aucune perte vu qu'il n'y en a pas !



▲ Armée des Morts Vivants - Crédit Image : Mantic

Je m'explique, lorsqu'une unité A attaque une unité B, elles causent des dommages évidemment. Sauf qu'à la différence des autres jeux, on ne retire pas de figurines ! On place des pions-marqueurs-dés (au choix) pour indiquer les dégâts encaissés, et plus tard dans le tour, on teste le moral, si le test est raté, l'unité est retirée de la table. Peut-on faire plus simple ? (Où l'on redécouvre les marqueurs de suppression, les joueurs de figurines fantastiques ne cesseront jamais d'étonner les wargameurs historiques, NDLR).

Et bien avant que Games Workshop ne découvre eux-mêmes l'eau chaude et l'appliquent à Age of Sigmar, Mantic avait déjà mis en place un tableau de caractéristiques en propre pour chaque unité :

Immortal Guard							Infantry	
Unit Size	Sp	Me	Ra	De	Att	Ne	Pts	
Troop (10)	4	3+	-	5+	10	-/13	100	
Regiment (20)	4	3+	-	5+	12	-/17	145	

Options

- Mutated Throwing Mastiff (+15 pts)
- Exchange shields for two-handed weapons for free (lower Defence to 4+, gain Crushing Strength (1))

▲ Tableau d'Unité - Crédit Image : Mantic

Effectifs : Le type d'unité et donc le nombre de figurines qu'elle contient.

Vitesse : Le nombre (en pouces) qu'une unité peut parcourir lors d'un ordre de mouvement comme « En Avant! ».

Mêlée : C'est le score qu'une unité doit atteindre pour toucher lors d'une mêlée.

Tir : C'est le score qu'une unité doit atteindre pour toucher lors d'un tir (en l'absence de données, cela signifie que l'unité n'a pas d'attaque à distance).

Défense : Le score que doit obtenir un adversaire lorsqu'il veut blesser cette unité.

Attaque : Représente le nombre de dés que l'unité lance lorsqu'elle attaque (au corps-à-corps comme à distance).

Moral : En réalité, ces valeurs sont un mix entre les effectifs de l'unité, leur discipline, et leur résistance aux dommages subits (voir plus loin).

Points : la valeur en points d'armée de l'unité.

Spécial : les règles spéciales qui peuvent s'appliquer à l'unité.

Alessio Cavatore a la faculté de pondre des règles qui s'assimilent vite et qui vont à l'essentiel. Preuve en est son travail sur les jeux Warlord Games avec Rick Priestley.

Le tour d'un joueur de KoW est on ne peut plus simple. Tout d'abord, on test l'initiative, chaque joueur lance 1D6, le résultat le plus haut décide de celui qui jouera en premier. Ensuite vient la phase de Mouvement, puis la phase de Tir et, enfin, la phase de Corps-à-Corps.

ORDRE SERRÉ

Bon, la première phase, je crois que ça va, vous allez réussir à saisir le truc. Pour le mouvement, et c'est là où le jeu a un je-ne-sais-quoi de plus que les autres, c'est un mélange entre wargame type napoléonien et wargame fantastique classique. En effet, lors de son mouvement, le joueur a le choix entre plusieurs ordres martiaux à donner à son unité : « Halte ! », « Changement d'Orientation », l'unité peut pivoter autour de son centre, « En Avant ! », l'unité se déplace d'un nombre de pouces égal au max de vitesse, et peut également effectuer un pivot (jusqu'à 90°) avant, pendant, après ce déplacement. Les autres possibilités sont « Reculez ! », un mouvement en marche arrière qui

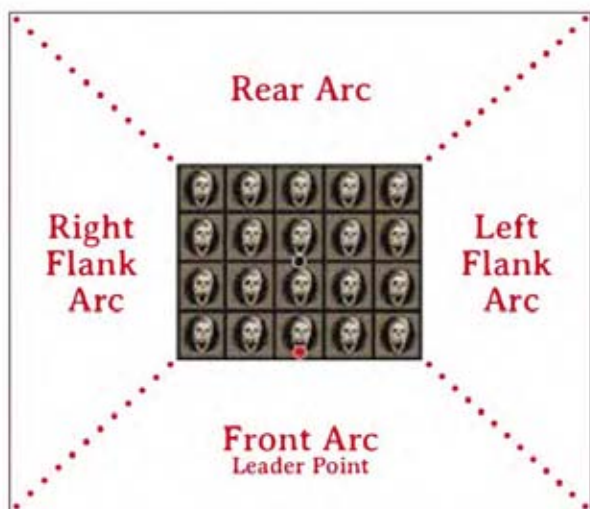
est fait en ligne droite sur une distance égale à la moitié du déplacement maximum et le décalage, qui est un déplacement en ligne droite vers la gauche ou la droite, de la moitié de sa vitesse comme si l'unité avançait en crabe.



▲ L'Armée des Nains contre l'Armée des Nains Abyssaux - Crédit Image : Mantic

Arrivent enfin les deux derniers ordres de déplacement: la Marche Forcée (double de la vitesse vers l'avant), et la Charge, qui est le seul déplacement vous permettant d'entrer en contact avec vos ennemis afin de les attaquer.

C'est le bon moment de vous parler des Arcs, pas de l'arme, hein ? Mais de l'angle sous lequel une unité peut en voir une autre. Une unité a un arc avant, un arc arrière, et deux arcs de flanc, comme indiqué sur le schéma ci-dessous



▲ Arcs Avant / Arrière / Flanc Droit / Flanc Gauche - Crédit Image : Mantic

Ainsi, en attaquant l'arc arrière, l'ennemi sera plus fragile, et ainsi de suite.

FEU & CHOC

Là, c'est une fois de plus très simple : on choisit sa cible selon ce que l'on voit, et on lance un nombre de dés égal à sa valeur d'Attaque, le but étant d'égaliser ou de dépasser sa valeur de Tir. Les succès sont conservés, et lancés pour être comparés à la valeur de défense de l'unité attaquée.

Un exemple, j'attaque avec brutalité et esprit sadique une unité d'archers elfes. Mon unité est un régiment d'Immortal Guards des Nains Abyssaux. Ma valeur d'Attaque est de 10. Je lance donc 10 dés, et doit égaliser ou dépasser mon score de Mêlée. J'obtiens 9 réussites. Je prends ces 9 dés, et les relance pour les comparer à la valeur d'armure des oreilles pointues. J'obtiens 8 réussites (oui, je sais je suis un incroyable chattard), ils encaissent donc 8 dommages, qui seront cruciaux lors des jets de Moral.

Une fois tous les tirs réalisés, les unités adverses ayant subi des dégâts doivent tester leur moral, et là encore, c'est rapide à résoudre, mais avant cela, voyons rapidement la résolution des corps-à-corps, qui est identique au tir, sauf qu'on met de gros coups sur la tête de l'autre en étant au contact après un ordre de charge. Une unité ayant chargé devra reculer d'1 pouce après la résolution du combat, ce qui permettra à la cible, lors de son tour de contre-charger. Les jets de dés se font de la même manière que le tir.

LE MORAL DES TROUPES

Le moral est représenté par deux valeurs. La première représente la valeur de secousse, tandis que la seconde représente le seuil de déroute. Après chaque tir ou combat, une unité ayant subi au moins 1 dommage doit tester son moral. Pour cela, il suffit de lancer 2D6, et d'additionner le résultat au nombre de dégâts subis. Là, plusieurs possibilités : si le résultat est supérieur ou égal au deuxième nombre (seuil de déroute), alors l'unité chie dans ses braies et quitte le champs de bataille, on considère que l'unité est détruite ; si le résultat est compris entre les deux nombre, l'unité cible est secouée, c'est-à-dire que, durant le prochain tour, elle ne pourra que reculer, rester immobile, ou changer d'orientation et, enfin, si le résultat est inférieur au premier nombre de la valeur de Moral, l'attaque n'a eu aucun effet.

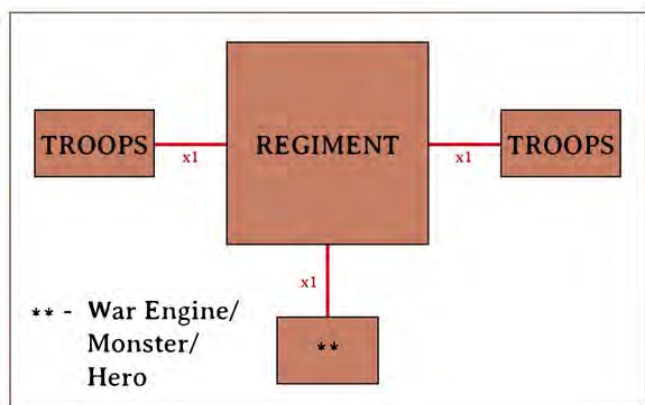
Lors d'un test de Moral, un double 1 est un succès automatique, même si, cumulé aux dommages, le résultat aurait dépassé la seconde valeur.



▲ L'Armée des Orgres - Crédit Image : Mantic

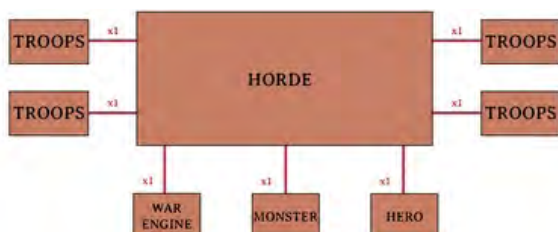
ROMPEZ !

Voilà, je viens de résumer 80% des règles ! Après, il y a quelques petites choses en plus comme les règles spéciales d'unité (qui ne sont pas très nombreuses), ou encore les sorts des magiciens (qui se résolvent comme des tirs), ou la constitution d'armée, qui est très simple : un régiment donne le droit de sélectionner jusqu'à 2 troupes. Vous pouvez avoir autant de régiments que vous le désirez. De plus un régiment vous octroie le droit de sélectionner soit une Machine de Guerre, soit un Héros, soit un Monstre.



▲ Composition d'un Régiment - Crédit Image : Mantic

Une Horde peut figurer en autant d'exemplaires qu'on veut dans une armée et donne accès à 4 troupes ET 1 Machine de guerre ET 1 Monstre ET un Héros. Les Légions sont considérées comme des Hordes pour la conception d'une armée.



▲ Composition d'une Horde - Crédit Image : Mantic

Vous voyez que ce n'est pas bien compliqué. Comprenez juste qu'un Régiment donnera de meilleures valeurs de Moral qu'une Troupe, et que certaines unités ne peuvent être prises que sous une certaine forme elle-même particulière (ex: les Gargouilles qui est considéré comme une Troupe).

A la différence de certaines autres sociétés avides de profits, Mantic a la bonne idée de fournir les listes d'armées de 9 armées différentes dans le livre de bases, à savoir, Les Elfes, les Nains (petit aparté : Kings of War a été créé parce que Ronnie Renton, le Boss de Mantic voulait avoir son propre jeu de bataille fantastique et ainsi créer SON armée de Nains qu'il a commencé à peindre il y a 4 ans), les Orcs, les Gobelins, les Basiléens (des humains à connotation céleste), les Nains Abyssaux (des Nains du Chaos), les Ogres, les Forces de la Nature, fourre-tout contenant des Elfes Sylvains, Ents et créatures fantastiques forestières digne d'une basse-cour : centaures, salamandres et autre élémentaires, ainsi que quelques druides, Les Forces des Abysses (le Chaos, tendance diabolique tout rouge), les Royaumes des Hommes et les Morts-vivants.

Dès le mois prochain, le premier supplément pour Kings of War va sortir et va disposer d'une parution VF simultanée comme pour le livre de règles directement sorti de chez Mantic France. ce supplément propose des listes d'armées qui permettront à Mantic de récupérer les déçus d'Age of Sigmar, qui pourront ainsi jouer avec les figurines des anciennes éditions de WFB. Ces armées sont, pêle-mêle, The Brotherhood, Salamander Armies, The Herd, The League of Rhordia, The Trident Realms of Neritica, The Empire of Dust, Night-Stalker Armies, Ratkin Armies and the Varangur. La plupart de ces armées sont des spécialisations des armées précédentes (par exemple, l'Empire of Dust sera des squelettes sans loups-grous et créatures sanguinolentes).



▲ Armée d'Elfes au premier plan - Crédit Image : Mantic

Toujours est-il qu'avec ce premier supplément, les joueurs de Skavens pourront s'en donner à cœur joie, en jouant les Ratkin, pour ne citer que celle-ci.

Autant dire qu'avec ça, Kings of War est bien placé pour devenir un jeu populaire. Il suffirait que les boutiques françaises suivent le mouvement, pour que GW prenne une grosse claque dans sa mouille. D'ailleurs, outre-Manche, le jeu est autant joué désormais que WFB, et aux Stazunis, on suit la même tendance. En France, c'est un peu particulier, puisqu'il est souvent plus aisé de trouver des produits GW que Mantic (la preuve, regardez sur la grosse boutique discount online de jeux de plateaux, et vous verrez ce qu'ils ont pour Kings of War : désespérant).

Pour terminer, sachez que les figurines dédiées à Kings of War peuvent aussi être utilisées dans l'autre tuerie ludique récente de chez Mantic : Dungeon Saga ! En effet, le premier supplément de DS, titré l'Adventurer's Companion fournit les caractéristiques de bon nombre de figurines tout droit sorties de KoW (les Nains Abyssaux, les Elfes, les Nains, les Ogres, et les Basiléens). De cette manière, vos figurines vous serviront pour deux jeux, pour peu que vous n'ayez pas collé vos figs aux plateaux de mouvement (à ce sujet, je vous recommande le ruban adhésif double-face, ça marche au poil!)



▲ Armée des Morts Vivants au second plan - Crédit Image : Mantic

J'ai rarement passé de moments plus fun sur un wargame que dans mes parties de Kings of War. Se prendre une montagne de blessures et survivre grâce à un double 1 permet de voir son adversaire s'évanouir. Obtenir 90% de réussite lors de l'attaque de l'unité la plus importante de votre adversaire est jouissif, mais la voir se régénérer

juste après est déprimant, bref, pour le peu que vous aimiez rire pendant une bataille sans vous prendre la tête parce que votre unité s'est déplacée d'un huitième de millimètre, alors ce jeu est pour vous. Si vous aimez des règles simples, sans contre règles et autres ralentissements inutiles, vous allez aimer ce rythme effréné ! Et enfin, si vous aimez lancer des seaux de dés, Kings of War va vous combler (allez, j'attaque avec ma légion de Zombies, je lance 40 dés, youpi !).

D'ordinaire, je trouve particulièrement pénible les jeux aux règles infinies, qui vous demandent quatorze jets de dés, afin de savoir si votre unité a glissé dans une crotte de troll. Avec KoW, j'ai trouvé l'alternative, clairement. Ya pas des masses de jets par contre, ya des masses de dés !

Le jeu devient alors un jeu de placement d'unités. La connaissance des forces et faiblesses de ses propres unités et de celles des autres permet d'optimiser les match-ups. D'ailleurs, le joueur hardcore pourra tout à fait optimiser à mort sa liste d'armée en connaissant les forces et faiblesses des autres, puisqu'elles sont pour a plupart fournies dans le livre de règles ! Enfin, concernant la VF, chapeau à mon pote Seb Jacquet qui a traduit (et bien!) le fluff et les règles.

SOURCES WEB

Les règles françaises (sans listes d'armées) sont téléchargeables sur le site de Mantic France ★ <http://www.manticgames.fr>, et les nouvelles listes suivront également.

Comme le disait la pub, le tester c'est l'adopter ! Et d'ailleurs, KoW est une belle intro aux jeux de figurines pour les plus jeunes, tant les règles sont simples, après, tout n'est que question de stratégie.



▲ Armée Gobelines - Crédit Image : Mantic



CLIN D'OEIL

PAR MARVINLEROUGE

★ <http://unechancesurdeux.canalblog.com>

WRATH OF KINGS - LA GROSSE ESCARMOUCHE

Issu d'une campagne kickstarter réussie de CoolMiniOrNot, *Wrath of Kings* est un jeu de grosse escarmouche (ou de demi-masse) dans un monde med-fan atypique. Ici, des hommes-méduses affrontent des hommes-cochons, voire des femmes dénudées voluptueuses.

PROFILE-MOI ÇA

Chaque figurine est accompagnée d'une carte de profil. Recto verso, celle-ci contient toutes les informations relatives aux caractéristiques et capacités utilisées en cours de partie.

Au recto, on trouve le nom et le trait de la figurine. Ce dernier est surtout un mot clé pour certaines règles. Sont également présents le symbole de faction et le rang (qui définit le niveau de rareté/puissance de la figurine), puis les valeurs de mouvement, volonté, résistance et points de blessure. Et enfin le tableau de défense.

Au verso, nous avons à nouveau le nom et le trait ainsi que le rang de la figurine. En plus de son type, qui correspond à son rôle sur le champ de bataille, nous trouvons la taille de son socle et la taille rela-

tive de la figurine (utilisée principalement pour les lignes de vue), ainsi que sa zone de déploiement. Finalement, sont spécifiées les actions possibles et les capacités spéciales.

Les commandants ont une valeur de commandement qui dépend de la taille de la partie et qui définit le nombre de figurines qu'ils pourront activer pendant la phase d'activation. Ils couvrent une zone d'influence de 6 pouces et procurent des bonus aux autres figurines possédant le même trait qu'eux et situées dans cette zone. Un des commandants devra être nommé, au début de la partie, commandant de l'armée. Il aura alors une zone d'influence de 8 pouces et donnera un bonus à toutes les figurines amies situées dans cette zone.

LE COMMENT ÇA MARCHE

Chaque tour de jeu est découpé en phases d'activation. Lors d'une phase d'activation, le joueur actif a le choix entre activer une figurine ou activer un groupe de figurines. Une figurine activée peut effectuer un mouvement et une action dans l'ordre de son choix. Elle ne peut être activée qu'une fois par tour. Un groupe de figurines peut être activé si elles se trouvent dans la zone d'influence d'un commandant qui partage le même trait. Ce groupe peut comporter un nombre de figurines égal à la valeur de commandement, et il n'est pas nécessaire d'activer le commandant pour créer un groupe. Les figurines du groupe sont alors activées une à une, mais elles doivent cependant toutes effectuer la même chose dans l'ordre défini. Toutes les figurines d'un même groupe doivent effectuer un mouvement avant de pouvoir effectuer une action ou inversement.

Une figurine peut se désengager en dépensant 3 pouces de mouvement, mais ne peut pas s'engager à nouveau dans le même tour. Elle a aussi accès à des actions génériques, comme donner un bonus lors d'une attaque au corps à corps en soutenant un allié, augmenter sa valeur de mouvement ou interagir avec des éléments de décors.

ET JE COGNE COMMENT ?

Chaque attaque est décrite par son nom, le nombre de dés lancés (des D10), la portée et les éventuelles règles spéciales. Lors d'une attaque au corps-à-corps, on peut répartir ses dés sur plusieurs cibles au contact. Pour les attaques magiques ou à distance, tous les dés doivent être lancés contre la même cible. Une fois le lancer effectué, on regarde le résultat sur le tableau de défense de la cible. La valeur d'un dé indique si la cible subit deux touches, une touche ou si l'attaque est défendue de façon magique, en parant, en bloquant, en l'évitant ou si c'est l'armure qui encaisse le coup. A chaque fois qu'une figurine subit un nombre de touches égal à sa valeur de résistance, elle perd un point de blessure. Arrivée à zéro point de blessure, la figurine est éliminée.

La façon dont l'attaque est défendue a son importance, car la nature de l'attaque peut influencer sur le résultat. Les attaques à distance et magiques considèrent les résultats parés comme des touches. Les attaques magiques tombant sur un résultat de défense magique subissent un contrecoup et l'attaquant peut subir une blessure. Certaines attaques ont aussi des capacités spéciales qui transforment

automatiquement un ou plusieurs types de défense en touche. Enfin les attaques sur la volonté imposent un jet : sur un résultat supérieur ou égal à la valeur de volonté, la cible subit les effets de l'attaque.

L'AVANT ET L'APRÈS

Avant de commencer une partie, les joueurs vont se mettre d'accord sur la taille de celle-ci. Il y a trois possibilités : Intro, Escarmouche ou Bataille. La taille d'une partie n'est pas définie en termes de points d'armée mais en nombre de commandants et de figurines sélectionnables en fonction de leur rang. Par exemple, en Intro, chaque joueur peut avoir deux commandants de rang 1, 12 figurines d'infanterie de rang 1 et 2 spécialistes de rang 1. Le commandement sera de 3 et celui du commandant d'armée de 5. Il est aussi possible de faire des échanges avec un ratio de deux rangs 1 pour un rang 2. Il est par exemple possible d'échanger deux figurines d'infanterie de rang 1 pour une figurine d'infanterie de rang 2.

Chaque joueur va ensuite choisir sa motivation parmi une sélection qui correspond à l'armée choisie. La motivation donne des moyens supplémentaires pour gagner la partie, autres que la simple baston, et ajoute des règles spéciales, des objectifs et des éventuelles modifications dans le déploiement. Chaque joueur calcule aussi le moral de base de son armée. Il correspond au nombre de figurines de l'armée divisé par trois et arrondi à l'inférieur, auquel on ajoute le rang de chacun de ses commandants.

Vient la mise en place du champ de bataille et du déploiement. Chaque joueur va déployer, chacun son tour, ses figurines correspondants à une zone de déploiement. Le champ de bataille est en effet constitué de bandes de zone de déploiement de 5 pouces de large. La zone A étant celle la plus proche du bord de table d'un joueur, la zone D la plus proche de la ligne médiane. Certaines figurines seront donc plus proches que d'autres de l'adversaire et il faudra en prendre compte dans la création de son armée.

La partie se termine à la fin d'un tour où l'un des deux joueurs voit son moral descendre à zéro (ou en dessous). Si à la fin de ce tour les deux joueurs sont passés sous la barre de zéro, c'est celui possédant le moral le plus bas qui perd la partie. En cas d'égalité, et bien, c'est une égalité, il n'y a pas de gagnant ni de perdant.



▲ Taknes - Crédit Image : Cool Mini Or Not



▲ Shael Han - Crédit Image : Cool Mini Or Not

Les joueurs perdent 1 point de moral pour chaque tranche de trois figurines éliminées et en cas de perte de commandant un surplus équivalent à son rang. La motivation donne aussi des objectifs à atteindre pour faire perdre des points de moral à l'adversaire.

LES ARMÉES

Les règles tiennent sur 18 pages, le reste du livre contient le descriptif des figurines, leurs profils ainsi que de nombreuses nouvelles qui permettent au lecteur de s'immerger dans l'univers du jeu. Chaque armée contient pour l'instant 15 profils repartis en commandants, infanterie et spécialistes. Certains commandants et spécialistes sont des personnages nommés, il est donc impossible d'en avoir plusieurs dans son armée. Chaque armée possède son gameplay dont voici un petit résumé :

Teknes : Axée sur la défensive et la magie, cette armée trouve sa force dans sa résistance, ses contre-attaques et les attaques à distance magiques.

Shael Han : Pris individuellement, les profils sont assez faibles, mais en groupe, proches d'un spécialiste, ils deviennent redoutables, se boostant l'un l'autre.

Nasier : Tournée vers l'offensive, cette armée subira de nombreuses pertes mais en provoquera bien plus. Un manque de finesse certain, mais une efficacité hors pair.

Hadross : Le temps est son allié, plus la partie avancera, plus l'ennemi sera facile à abattre. Ses forces se déplacent aussi avec une grande facilité sur les terrains difficiles.

Goritsi : Fragile mais rapide et létale, cette armée devra frapper fort et se replier dans la foulée. Une guerre d'attrition lui serait fatale.

L'avenir semble sourire à Wrath of Kings puisqu'une extension est prévue pour Février 2016. Doté d'un gameplay simple mais efficace, faisant la part belle aux combinaisons de capacités, et possédant un univers riche et original, ce jeu a clairement les qualités requises pour s'installer durablement dans notre univers ludique. Reste à lui trouver une petite place sur nos étagères...

SOURCES WEB

★ <http://wrathofkings.com/ks>



▲ Nasier - Crédit Image : Cool Mini Or Not



▲ Goritsi - Crédit Image : Cool Mini Or Not



▲ Hadross - Crédit Image : Cool Mini Or Not



▲ Shael Han - Crédit Image : Cool Mini Or Not

DOSSIER

PAR RAFPARK

★ <https://rafpark.wordpress.com>

DUNGEON CRAWLING - LA NAISSANCE D UN STYLE A PART

Un plateau, des figurines, un maître de jeu derrière son écran et des joueurs qui surveillent pour déceler ne serait-ce qu'un indice de ce qui les attends, le Dungeon Crawling fait parti de ces jeux qui animent vos soirées à coup de dés, de rire et de noms d'oiseaux.

Après plus de 20 ans celui-ci a évolué, petit tour d'horizon non exhaustif des jeux d'aventures qui ont bercé notre adolescence et qui continuent à nous faire rêver.

Le dungeon Crawling est un de ces style de jeu un peu particulier, à mi chemin entre le jeu de plateau et le jeu de rôle, qui permet néanmoins de faire vivre une histoire à chacun et de voir évoluer son personnage. Je ne donnerais pas de définition précise d'un DC (Dungeon Crawling) puisque de prime abord elle ne concernera que moi et pour avoir lu des pages et des pages sur différents forums peuplés de FBDM, très peu sont d'accord sur un truc précis. Mais il reste qu'une tendance en ressort sur ce qu'est un Dungeon Crawling. Comme je le disais il reste une version plateau d'un jeu de rôle, vous aurez donc un héros qui suivra une aventure et pourra évoluer, s'équiper, à force de parcourir donjons et autre lieu. Justement ces lieux il devra les découvrir au fur et à mesure de son avancée et tout ça sous le jugement d'un maître de jeu ou le hasard implacable d'une Intelligence Artificielle. Je passerais outre le fait que certains considère qu'un DC se doit être dans l'univers de l'Heroic Fantasy, il existe de très bonne version SF.

Mais histoire de mettre tout le monde d'accord je vais démarrer par celui qui a su faire encenser le genre : Games Workshop avec son Heroquest qui reste pour beaucoup la référence.

La madeleine de Proust : Heroquest

Heroquest est sorti en 1989, cette boîte de jeu sort dans nos boutiques par l'intermédiaire de MB. A savoir que GW a fait cette démarche afin de voir s'il y avait un public pour ce genre. Et le succès a été celui que l'on connaît maintenant. Pour résumer, si un ermite avait ce document entre les mains, Heroquest permettait de jouer de 2 à 5 joueurs. Un joueur étant le Maître du Jeu (MJ) qui mettait en place la partie suivant un livret de quêtes. Il connaissait tout du donjon, trésors, pièges, monstres qui le peuplaient et les événements. Les autres joueurs dirigeaient un héros (le barbare, le magicien, l'elfe ou le nain) qui avaient des caractéristiques différentes (attaque, défense, mouvement, PV, sort ou non) et devait réussir la mission proposée, ramasser des trésors et le reste. La mécanique est simple, chaque joueur pouvait bouger et effectuer une action comme attaquer, chercher des trésors, des pièges, etc et le MJ répondait par la positive ou non suivant ce que lui indiquait son livret (que lui seul avait le droit de voir). A force de fouiller dans le donjon vous pouviez trouver de l'or, du matériel et autres objets qui vous aident dans votre quête et à la fin vous pouviez même réussir à avoir un trésor de quête,



bien plus puissant que les objets communs. Evidemment le but du jeu est de réussir la mission et d'aligner les parties et donc de vivre une aventure afin de voir évoluer votre personnage, celui du MJ de vous mettre des bâtons dans les roues afin de vous rendre la tâche plus difficile. La grosse particularité du jeu et ce qui en faisait son atout principal reste son plateau composé de couloirs et de salles mais aucun dessin de portes. Et non c'est au MJ de les rajouter, tout comme les éboulis pour bloquer les passages. Bref à partir du même plateau les possibilités de création d'un donjon sont énormes : labyrinthe, cul de sac, fausse route, passage secret menant au bon endroit. Je crois que ça reste vraiment ce qui ressort de ce jeu et de sa réussite, une rejouabilité très grande et son suivi.

Heroquest sortira en 3 versions, la version de 1989 et celle de 1990 pour l'UK (rajoutez un an pour la VF), sont à première vue identiques en tout point mais en fait deux cartes d'équipements sont en double dans la version de 1989, ces doublons ont été remplacés par de nouveaux équipements dans la version de 1990. Et une version de 1992 qui est en fait une de 1990 avec un poster de quête supplémentaire et 12 hommes en armes (la plus complète). Le jeu contient quand même 4 héros et pas moins de 35 figurines de jeu différentes où l'on passe du goblin à l'Ork avec un crochet vers la Momie, le zombie et les squelettes. L'autre gros intérêt du jeu reste le mobilier fourni afin de rendre vivant le jeu.

Le succès du jeu a amené pas mal d'extensions :

- Return of the witch lord
- Kellar's Keep
- Elf Quest Pack (publié uniquement en UK)
- Barbarian quest Pack (publié uniquement en UK)
- Against the horde ogre
- Wizards of Morcar

Ces dernières sont souvent fournies avec de nouvelles figurines, de nouvelles quêtes, et des tuiles à poser sur le plateau de jeu. Chacune ayant un thème bien définie et rajoute l'intérêt de jouer en campagne. Petite anecdote de l'époque et une extension que je n'ai pas listé avec le Kit forteresse, celui ci vous proposait tout simplement des feuilles et des autocollants pour créer vous même vos missions. Et oui à l'époque point d'ordinateur et d'imprimante dans les maisons et ils fallait donc passer par là pour avoir une mission fan-made digne de ce nom avec le bon look ;).



A savoir aussi que les règles UK sont très différentes des règles de la version FR, à l'époque jugée trop compliquée pour nous petits Français (un comble en fait :p). Si les quêtes sont les mêmes, les cartes monstres sont bien différentes et la version française n'octroie qu'un seul PV à tous les monstres de la VF, vous imaginez la tête du pauvre MJ qui se fait balayer son boss en 1 coup !! Pour l'avoir vécu je peux vous dire qu'en définitive ce n'est ni drôle pour le MJ comme pour les joueurs qui n'ont là que peu de challenge. Alors préférez la version UK des règles, vous pouvez trouver facilement des prints sur le net.

Il n'empêche que Heroquest reste une référence pour ce jeu et Heroquest remaster nous a en plus gratifié d'une version remasterisée et remise au goût du jour que je vous invite à tester au plus vite. Le seul défaut du jeu reste le levelling des persos qui reste faible quand on va en campagne mais qui est comblé par du matériel plus performant.

Comme je le dis ce jeu reste LA REFERENCE en la matière, impossible de sortir un DC sans avoir en tête cette madeleine de Proust qu'est HQ. Et par conséquent toutes les suites vont souffrir de cette comparaison.



Games Workshop continuera sa lancée avec Advanced Heroquest qui “succédera” à HQ. En fait pas vraiment puisque Advanced Heroquest est en fait la mécanique qui a permis la création de Heroquest. Mais officiellement le jeu sort en 1990 avec une extension en 1991. Le principe reste le même sauf que là out le plateau de jeu et bienvenu les tuiles à assembler au fur et à mesure de votre quête. Moins de figurines, moins de mobilier hormis les portes, le jeu avait pour intérêt d’être jouable sans MJ. Différents tableaux vous permettait de savoir quoi faire après un jet de dé. Vous ouvrez une porte, lancez un dé pour savoir si c’est une pièce ou un couloir et la forme. C’est une pièce, lancez un dé pour savoir quels monstres sont dedans et un autre pour la quantité. Sans parler d’autres dés pour le contenu de la salle comme un trésors, un piège, etc etc. Bref L’absence de MJ entraîne une multitude de Dés pour connaître la suite de l’histoire ce qui devient vite lourd. Si les 4 héros et les 12 hommes en armes sont encore présents, les monstres eux différent avec cette fois-çi que du skaven comme ennemi. Bref la pauvreté de cette édition a fait que son succès a été limité.

Warhammer Quest fini la série de chez Games Workshop, sorti en 1995 il est pour beaucoup l’aboutissement et le DC ultime sans MJ (mais clairement HQ reste dans le coeur de tous ^^). Le prix auquel il se trouve sur les marchés d’occasions aujourd’hui, montre l’attachement de ce jeu auprès des fans. Là encore au niveau de la mécanique le principe reste le même, les héros devront parcourir un donjon et faire différentes actions, mouvement et attaque bien souvent. Celui-ci se joue aussi sans MJ, mais cette fois-çi GW apprenant de ses erreurs utilise un système de deck pour créer les donjons

et leur contenu et surtout fourni une quantité de matériel formidable. Au début de chaque mission vous devrez donc créer votre deck de donjon en y mettant les cartes couloirs, quelques cartes de salles et de là placer la salle finale vers la fin. A chaque fois que l’on arrive a une porte on pioche une carte et on met la salle/couloir correspondant puis une carte événement qui peuvent être des pièges, d’autres monstres et autre. Si c’est une salle on pioche une carte monstres en plus, ce qui fait que vous pouvez être bien débordé par moment. Au début de la mission le mage choisit des sorts au hasard et c’est parti. Afin d’éviter que les héros s’éparpillent il y a un porteur de lanterne et les héros doivent absolument se trouver dans la même pièce ou adjacente à lui sans quoi ils disparaissent dans les limbes du donjon à tout jamais.

ADVANCED HEROQUEST

Le petit truc avec advanced heroquest c’est que GW a sorti en 1990 le jeu Mighty Warrior. Le contenu reprend les mêmes figurines que HQA et des dalles représentant un “château”. Sauf que cette fois-ci le principe est une sorte de «capture the flag» où le sorcier avec ses skavens se battra contre le Barbare, le nain et l’elfe et leurs 12 hommes en armes. Le petit plus est que les jets de dés devaient se faire dans le couvercle de la boîte qui était divisé en 9 cases. Les Dés qui atterrirent dans les 4 coins n’étaient pas pris en comptes, seuls les Dés obtenus dans les 5 autres cases comptaient. Une initiative très drôle de recyclage de matériel et de sortie d’un petit jeu, qui manque cruellement aujourd’hui chez cet éditeur.



La grosse particularité de Warhammer Quest reste qu'il était fourni avec un livre de règles simple et complète. Ces dernières permettaient en fait de monter de niveau au fur et à mesure de votre campagne, mais du style très haut!!! D'utiliser d'autres figurines Citadel dont les stats étaient fournis pour ainsi étoffer votre bestiaire ou votre pool de héros. Il suffisait de remplir les cartes vierge trouvable en magasin pour compléter le jeu avec vos nouvelles figurines.

A cela se rajoute deux extensions plutôt grosse avec des figurines, des dalles et de nouvelles quêtes mais aussi plein de nouveaux héros disponible, là encore fournis avec tout le matériel nécessaire pour jouer (carte de stats, jetons, etc). Je finirais par rajouter qu'à l'époque le White Dwarf proposait encore des supplément dans son magazine dont des tuiles à découper et à coller sur du carton fort pour les utiliser dans le jeu. Un vrai bonheur, un vrai suivi, une vraie aventure, une mécanique proche de HQ mais améliorée, une campagne et une montée de level à vous rendre fou, le grand Games Workshop dans toute sa splendeur, celui que beaucoup regrettent.

On peut dire ce qu'on veut, cet éditeur aura su émuler le genre et le rendre mythique. C'est grâce à Games Workshop que le DC actuel est ce qu'il est, il aura su poser les bases, montrer la voie et encore aujourd'hui de nombreux joueurs se remémorent avec un doux souvenirs les heures passées devant leurs plateaux de jeu et leurs feuilles de persos.

Pour résumer, Heroquest reste encore plaisant à jouer aujourd'hui si on prend la VO des règles (ou la version remaster), les deux seuls défauts restent son manque de levelling et la faible rejouabilité des missions, deux choses qui sont corrigés dans Warhammer Quest, qui a lui aussi ses défauts. Mais il n'en reste pas moins que Heroquest reste une superbe initiation au genre et un must have dans une ludothèque.

DARKWORLD

Évidemment pour surfer sur la vague de la réussite de HQ de nombreux autres éditeurs de jeux ont voulu sortir leur DC eux aussi. Alors réponse du berger à la bergère, Mattel sort DarkWorld (Les Héros de l'Oeil Noir, NDLR) avec plus ou moins de succès en 1992. Et on ne peut pas dire qu'ils n'auront pas mis les moyens puisque ce jeu fait parti

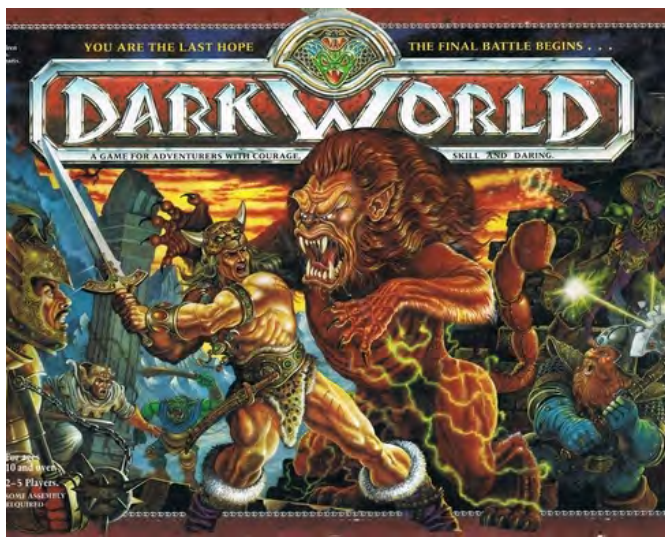
des boites les plus produites encore aujourd'hui.

Le jeu reste basique, un MJ contre des héros, 3 actions par tours. Les combats restent basiques, le plateau de jeu est déjà formé et seul le MJ peut faire varier les monstres dans les salles. Le gros plus du jeu reste ses décors 3D très sympa mais ça ne suffit pas pour trouver un intérêt au jeu par rapport à HQ. Bref c'est plat, pas de scénario différents, non, il manque plein de choses pour en faire un bon jeu et ce n'est pas le matériel 3D qui sauve quelque chose niveau mécanique du jeu.

TALISMAN

On pourrait très bien mettre le jeu TALISMAN dans les DC, certains le comparent plus généralement/facilement à un jeu de l'oie dans un univers fantasy mais les bases sont aussi là avec de l'exploration en s'enfonçant au plus profond du monde, de la montée de niveau de votre perso au fur et à mesure de vos combats et le finish qui se passe entre les différents héros. Car oui pas d'aide dans talisman, le vainqueur est le dernier survivant à avoir la couronne de commandement au centre du plateau, donc ici pas de coopératif mais un chacun pour soit qui reste quand même plaisant si on sait jouer un tant soit peu roleplay. Talisman est actuellement a sa V4.5 niveau version. Oui le 0.5 pour expliquer que quand FFG à récupéré la licence ils ont sorti le jeu à l'identique mais en rajoutant des figurines. Depuis moult extensions sont parues étoffant le jeu de plus en plus et offrant un plateau devenu gigantesque et des choix de jeux toujours plus variés. Ma version coup de coeur reste la 3 avec les figurines de GeuWeu et le plateau flashi et oldies a souhait. Un vrai bonheur pour les yeux (certains mettent des lunettes de soleil ^^), et là encore 3 extensions de faites sans parler des add-ons trouvables dans les White Dwarf qui permettaient de rajouter des figurines Citadel dans le jeu. Ça reste un de mes coups de coeur car sous son apparente simplicité il attire pas mal de monde et reste facilement modifiable pour ajuster la durée de jeu. Ça reste aussi le seul jeu où un ami m'aura sorti un "TA GUEULE" monumental sous les rires de l'assistance quand je rappelle à l'un des joueurs son point de destin pour relancer son dé et retenter de terrasser son adversaire .. devinez qui :P

Le jeu se verra avec deux extensions qui restent aussi des stand alone, «Le village de la peur» et «La porte du dragon». Au passage une fois le tout assemblé cela forme un gigantesque plateau de jeu 3D, toujours très sympa mais encore une fois ne permet pas de rattraper la pauvreté des règles.



LA LEGENDE DE ZAGOR

Au tour de Parker de sortir son DC avec «La Légende de Zagor», un peu comme Darkworld, plateau 3D, figurines, qualité moyenne, mêmes classes de personnages, aucune nouveauté niveau gameplay, quoi que. La particularité de ce jeu reste que le MJ c'est le jeu lui même !! Et oui, à la méthode «touché coulé» électronique un petit ordinateur est implanté dans une partie du décors avec des touches. Suivant qui joue et contre qui, on appuie sur telle ou telle touche et le combat commence à coup de bruit, imitation combat et rire glauque. Là encore, entre le faible nombre de missions, le hasard total des combats géré par l'ordinateur et le faible nombre de capas des héros on s'ennuie assez vite.



J'ai oublié sûrement pas mal de titre du dernier siècle, "Dungeon" en tête de liste, un jeu sorti en 1975 (la meilleure année :D) malheureusement ne possédant pas ce jeu il est difficile pour moi d'émettre un avis. Il reste cependant sur les principes du DC où les héros doivent parcou-

rir un donjon à la recherche de trésors, plus ils s'enfoncent dans le donjon, plus les monstres deviennent durs mais les trésors sont en conséquence. Le vainqueur est celui qui sort avec le plus de trésors du donjon.

Je m'attarde aussi vite fait sur Dungeonquest (ré-édité depuis) sorti en 1985 où là on sombre dans le hasard le plus total. Vous devez parcourir un donjon en piochant des tuiles pour le former au fur et à mesure. Évidemment chaque tuile apporte son lot de défi qui se résout bien souvent à un jet de dé ou à un combat de monstres. Le but est d'accumuler le plus grand nombre de trésors et de sortir du donjon avant la tombée de la nuit, sachant qu'au milieu se trouve la salle du dragon apportant le plus de trésors (mais aussi son plus redoutable gardien). Ce jeu peut se résumer par "ce qui fait le malheur des uns fait le bonheur des autres" puisqu'on ne peut pas s'empêcher de rire des déboires des autres et pester sur sa malchance. Il n'est pas rare de mourir au bout de quelques tours, à ne prendre surtout pas au sérieux, bonne ambiance et moqueries obligatoires.

De toute façon vous l'aurez compris, j'aurais beau continuer comme ça longtemps, ce qui ressort de cette fin de siècle ça reste Heroquest. Le mythique et légendaire Heroquest. Suivi de prêt par Warhammer Quest mais ce dernier ayant touché moins de monde son aîné reste intouchable avec ce goût de nostalgie.

LES ANNÉES 2000

La production de ce type de jeu ne s'est pas arrêtée là, début 2000 de nouveau DC font leur apparition avec cette fois ci un peu plus de réussite et de succès mais ça reste relativement light au niveau des sorties. Ça s'accéléra en 2010 avec pas mal de nouveautés et un renouvellement du genre.

Nouvel essai, c'est en 2003 que sort Donjon & Dragon de chez Parker en France. On aurait presque retrouvé notre HQ, les décors 3D en moins mais là encore un plateau quadrillé et moult figurines disponibles. Les classiques du mécanisme sont là, un MJ qui prend le rôle des méchants et des héros qui s'en vont dévaliser du donjon, effectuer des quêtes et sauver la veuve et l'orphelin. Le jeu a permis de retrouver pas mal de bonnes sensations et les deux extensions qui ont suivis ont permis de continuer l'aventure. C'est du standard niveau des règles, sauf que le choix de l'initiative se fait au hasard par des cartes. De là, chaque joueur a deux

actions via les classiques. Parker à vraiment corrigé le tir sur ce coup puisque le MJ a le droit à un livret de campagne digne de HQ. Là encore, un défaut avec un levelling peu poussé (3 niveau pour les héros) mais de bonnes sensations qui permettent de s'initier au genre quand on a loupé HQ (ou renouveler l'expérience ^^).

Autre éditeur, autre style mais qui ne démerite pas moins c'est FFG / EDGE avec son Descent. Edité en 2005 le "cercueil" (nom donné aux grosses boites de FFG/EDGE à l'époque) a su faire voyager pas mal d'aventuriers.



Descent c'est la licence de FFG/EDGE dans leur monde fantasy de Terrinoth. Là encore, on garde les standards, un MJ qui orchestre le tout, 1 à 4 héros qui visitent un donjon, vous devrez là encore faire deux actions parmi plusieurs choix comme avancer, attaquer au CAC ou à distance, soigner et le reste. Là aussi les héros pourront se booster et devront évoluer dans un donjon qui leur est dévoilé au fur et à mesure ce qui peut vite transformer votre visite en véritable cauchemar pris dans un dédale infini. Ce jeu reste là encore une référence du genre, et pour cause, la boite de base déborde de matos et rien que le matériel vaudrait le détour pour tous les fans du genre. Sauf que suite à ça de nombreuses extensions ont suivi, voir trop. Extensions complètes avec nouveaux héros, monstres, tuiles, le tout évoluant dans un nouvel endroit atypique, au livre de quête permettant de réutiliser son matériel, on avait pas de quoi s'ennuyer. Pour avoir croisé pas mal d'afficionados je peux vous dire qu'ils attendaient ses sorties avec impatience pour continuer leur aventure dans cet univers. Le jeu selon moi souffre quand même de quelques défauts, la longueur des parties dans un premier temps car un seul donjon peut vous prendre jusqu'à 5h alors imaginez une campagne complète d'une dizaine de missions. Des rares parties que j'ai pu faire je trouve que le MJ a un peu trop



de «facilité» (je me souviens justement d'une visite d'un donjon et au bout de 5h de se faire griller par le dragon final en 2 temps 3 mouvements, le MJ expliquant qu'il aurait pu gagner bien plus tôt). Le système de repop des héros en cas de mort peut être considéré comme un inconvénient, il permet au héros de foncer dans le tas, même si derrière sa mort va avantager le MJ. Je finirais par le fait que ça se joue idéalement à 5 et donc regrouper tout ce petit monde pour plusieurs heures de parties reste un challenge à l'époque actuelle. Malgré tout ça c'est quand même un bonheur de voir ce DC et de le ressortir de temps en temps, parce qu'il reste un hymne lui aussi.

PATERNITÉ

Sauf que avant Descent, FFG/EDGE avaient sorti DOOM. De l'univers du jeu vidéo est là aussi sorti les bases de Descent V1, un MJ jouant le jeu des bots et les autres des héros défouaillant à tout va du monstre dans un dédale de couloirs. Là encore les joueurs devaient déjouer les pièges, trouver les bonnes clefs, les portes et le passage pour trouver la sortie. La boite de base souffre malheureusement d'un bug permettant au MJ de gagner trop facilement, l'extension et des Errata ont fini par corriger cela. Mais clairement DOOM est le père de Descent niveau mécanique, alors si vous avez aimé ce dernier et que vous voulez de l'univers SF, DOOM est fait pour vous.

En 2010 Wizard of the Coast annonce son premier opus d'une série qui reste très sympa. Castelravenloft démarre le principe des DC de WOTC avec un système sans MJ, propre à ses convictions qui dit que si ce n'est pas du Magic on ne fait pas de traduction, le jeu restera en VO mais une Vf non officielle existe, avec du matériel refait à insérer dans des sleeves (je le sais c'est bibi qui a fait ça ^^).



Si ce dernier était encore en vente à ce moment j'aurais pu comprendre que ça aurait incité les gens à l'achat de booster mais même pas, évidemment les spéculateurs du net ont vu là la bonne occasion de se faire de l'argent et d'augmenter le tarif des références présentés dans les boîtes (c'est de bonne guerre me diront certains ^^). L'autre défaut vient du fait de la façon un peu trop automatique de réaction des monstres, résultat il devient très voir trop facile d'anticiper et de contrer les effets. Reste les événements aléatoires qui apporte pas mal d'enjeux et notamment les pièges bien vicieux à désactiver si on a pas le voleur (ou si ce dernier ne se barre à l'autre bout de la map pour ouvrir le coffre ne s'inquiétant pas du sort des autres .. vécu ^^). Dernier problème, le level up des héros est faible, trop faible, bien dommage de la part d'un des plus gros éditeurs de figs d'une époque qui aurait pu faire l'effort de fournir des suppléments pour remédier à ça, mais j'en reviens à leur principe... si c'est pas Magic...

Le jeu reste cependant une vraie perle, même jouable solo et je vous invite à le tester de par son immersion et sa simplicité.

En 2011 Lego rentre dans la danse avec ses jeux de société et nous gratifie d'un Lego Heroica: une boîte de base et de plusieurs extensions. Clairement on peut être un peu déçu (ou trop exigeant) à la vue du contenu, on pouvait s'attendre à de vraies figs Lego ce ne sont que leur pions. Mais le principe du jeu reste relativement sympathique et une très belle initiative de la part du créateur de la brique. Si le jeu propose une configuration de base vous imaginez bien que la mécanique de création vous permet de modifier votre château comme bon vous semble vous offrant la une jouabilité énorme, encore plus si vous possédez quelques extensions.

Chaque joueur dispose donc de son héros avec devant lui un petit présentoir pour y indiquer vos PV, poser vos armes et entreposer vos objets.

A son tour le joueur va lancer un dé spécial (et pour moi rien que le Dé Lego valait le coup d'achat de la boîte) pour lui indiquer le nombre de case qu'il va avancer et si on croise un monstre on relance le dé en espérant obtenir des épées qui vont blesser voir tuer le monstre.



Le but est de parcourir le donjon pour tuer les monstres, récupérer les trésors, les clés pour ouvrir les portes et le premier joueur à réussir à vaincre le boss final ou se placer sur la zone finale remporte la partie. Si vous êtes mort, à votre tour de jeu vous devrez lancer le dé pour récupérer des PV, vous ne pourrez rejouer que quand vous avez récupéré TOUS vos PV. Il y a une version qui contient un MJ, son tour le MJ avancera ses troupes pour empêcher les héros de s'emparer des trésors et idem lancera le dé pour vaincre et/ou faire reculer les héros. A savoir que Croc avait fait une version corrigée de ce jeu qui est parue dans le magazine Ravage de nov/dec de 2011 et qu'en cherchant bien sur le net vous allez pouvoir trouver un fan qui a fait lui aussi sa petite version avec système de carte, création de donjon, événement, bref de quoi s'amuser. Simple sur ses versions originales, il permet aux enfants de s'initier au genre avec un vrai bonheur de voir les briques adorées, les adultes iront sur les versions avancées qui traînent et joueront aussi avec plaisir.



Toujours en 2011, Plaid Hat Games sort Dungeon Run, un DC un peu atypique qui se déroule en fait en deux parties. Le donjon est cette fois-ci constitué de tuile à piocher de manière aléatoire avec des effets dessus.



Si dans un premier temps le but du jeu est de s'entraider pour arriver au boss final, une fois celui-ci anéanti, le plus rapide à prendre le trésor devra aussi prendre ses jambes à son coup car le vrai vainqueur de ce jeu est celui qui sort vivant du donjon avec le trésor. Vous imaginez bien que si au début chacun aide l'autre, au fur et à mesure que l'on avance des petites piques arrivent, ça s'intensifie au niveau du boss et la fuite en avant avec du chacun pour soit une fois ce dernier abattu. Si vous voulez perdre des amis, entendre des noms d'oiseaux voler mais aussi passer une bonne soirée à emmerder vos amis ludiquement, ce jeu est parfait pour vous.

En 2011 (oui une grande année pour les DC, pas pour mon banquier) FFG/ Edge sort un futur hit et surtout un must have du "DC" : Gear of War. Adapté de la licence du jeu vidéo, celui-ci vous permet d'incarner un des héros du jeu et d'aller défou-railler du locuste à tout va. Matériel de qualité et système novateur, GoW reste encore aujourd'hui l'un des meilleurs DC avec Intelligence Artificielle. Chaque héros à ses capacités et démarre avec un armement et des chargeurs. Il a 6 cartes en main et à son tour de jeu devra jouer une ou plusieurs cartes. Il y a différentes façon de jouer ses cartes, soit en utilisant le texte inscrit (et dans l'ordre), soit en défaussant une carte (pour avancer, tirer, relever un camarade blessé au combat ou ramasser un objet), soit en interaction/interruption en utilisant le symbole dans un coin (tir de couverture, suivre un ami lors de son tour ou se rajouter de la défense). Tout le sel du jeu vient du fait que le nombre de cartes que vous avez correspond à vos PV, ainsi plus vous utilisez de cartes dans votre tour, moins vous aurez de PV à la fin et donc vous serez plus vulnérable. Sachant que vous en piochez que 2 maximum à chaque début de votre tour il va falloir économiser ou être sur de votre coup.

Une fois joué c'est au tour des locustes et on pioche une carte qui nous indique quoi faire, voir repiocher une autre carte si rien ne se passe. Là encore l'IA est bien faites puisque vous devez préparer le deck d'une manière spécifique à chaque début de mission, correspondant aux monstres présents plus des génériques qui peuvent mettre le bazar (comme l'apparition d'un nouveau point de spawn Oo) ce qui rend le jeu très dynamique.

Avec plus d'une dizaine de missions et une mini extension en print on demand, le jeu reste encore aujourd'hui un coup de coeur et il est dommage que Edge/FFG est perdu la licence et n'avoir pas pu faire perdurer le jeu.



En 2012 FFG/EDGE renouvelle le principe de Descent avec une V2. Et là je dois dire que ça reste un choc avec une cure d'amaigrissement phénoménale. Out le "cercueil" et la grosse boîte, out les donjon interminables. Là où vous faites 2 ou 3 donjons avec la V1, la V2 vous permet en un WE de faire la campagne complète, en mode ours dans sa grotte avec réserve de Coca, café et pizza pour réduire les heures de sommeil je vous l'accorde mais ça reste faisable.



Le jeu garde là encore le principe de MJ vs 1 à 4 héros. Plusieurs choix d'action classique là encore comme avancer, taper, tirer, effectuer une action, se soigner.



Les héros joueront à tour de rôle en usant de deux actions parmi les différents choix, le MJ pouvant intervenir via des cartes de son deck comme des pièges ou des tests à faire. Une fois fait c'est au tour du MJ de jouer ses monstres qui ont cependant la limitation de ne pas attaquer deux fois dans le même tour, sauf encore utilisation de cartes spécifiques. Tous pourront évoluer grâce à de l'équipement acheté avec l'or gagné à la fin des quêtes ou des capacités présent dans leur deck de classe moyennant de dépenser de l'XP gagnée lors des aventures. Fini l'exploration du donjon, le MJ placera l'intégralité de celui-ci sous les yeux des joueurs, monstres compris, qui devront évoluer à l'intérieur et effectuer la mission.

Celle-ci se divise en deux parties, pour être exact deux "donjons". La première partie permet d'avantager un camp ou l'autre, suivant le degré de réussite de cette mission le boss d'après aura plus ou moins de PV par exemple. Pour la seconde moitié on applique les modificateur obtenu de la première et c'est parti. La réussite permettra d'obtenir des bonus, de l'argent, des XP aux héros ou au MJ. On piochera des cartes équipements et les héros pourront acheter celui-ci avec l'or durement gagné mais aussi dépenser de l'XP pour rajouter des cartes d'attribut de leur classe et du coté MJ des cartes dans son deck plus puissantes. Pendant la campagne Le passage d'une mission à l'autre se fait par l'intermédiaire d'une carte de campagne imprimé au dos du livret. Nos héros vont voyager au travers le pays pour rejoindre la prochaine mission et faire des rencontre à chaque étape (tirage de cartes). Ils peuvent se faire détrousser, croiser de mauvaises personnes et un combat s'engage, etc.

Le jeu se complète via des extensions, comme son aîné, voir même trop encore une fois. Remplacement des pions cartons des lieutenant de la boîte de base par une figurines en plastique via l'achat d'extensions, d'autres grosses extensions qui rajoute du contenu (nouvelles tuiles de zone, nouvelles quêtes, nouveaux héros, rajouts de cartes à une classe voir carrément des rajout de classe

nouvelle, etc). Là encore on croule sous le flot de rajouts et le porte monnaie a du mal à suivre. Je ne parlerais même pas du kit de passage de la V1 à la V2 qui permet de mettre les héros et monstres de la v1 dans la V2 qui reste un achat pour les fbdm (présent :D).

Bref il y a de quoi se faire plaisir encore une fois, la mécanique reste simple et intuitive, les parties relativement rapide, si votre MJ la joue un peu RP ça sera que du bonheur. Je ne regrette qu'une seule chose, les premiers scénarios sont clairement à l'avantage des Héros, le MJ ayant toutes les peines du monde pour leur sortir une goutte de sueur, qui ne viendra pas. Voir même à la lecture du scénario il est clairement convenu que le MJ ne pourra pas le remporter et ce n'est pas pour faire sa pleureuse, les héros acquiesceront à la lecture du bouzin. Ca reste dommage parce que le challenge pour les héros disparaît, il pourront jouer au bourrin et se relever sans problème, y aller chacun de son coté sans se concerter ou un minimum, bref l'alchimie des DC passe moyennement, "résoudre le donjon" ensemble ne se fait pas, les monstres tombant les uns après les autres au fur et à mesure de l'avancée des héros. Et même si pour moi le rôle du MJ est de faire jouer et non pas de gagner, croyez moi que se voir sans solution ne serais-ce que pour les retenir un peu c'est décourageant. L'inverse vient ensuite quand le MJ passe avec des monstres de niveau II et des cartes bien fortes, limite trop. Grosso modo la première partie est pour les héros et la seconde pour le MJ.

Le principe peut être sauvé par vos efforts en modifiant le scénario et ou en créant les vôtres via le logiciel fourni par Edge/FFG (le tout noté par les joueurs, excellente initiative).

On arrive en 2015 avec Imperial Assault récemment sorti par Edge (il y a un an via FFG). Il reprend le principe de Descent V2 avec des améliorations. A croire que la mécanique et les auteurs apprennent de leur erreurs et nous sortent un bon cru à chaque sortie.



Le principe est donc le même que la V2 de Descent, de petites surfaces de jeu dévoilées, un MJ qui dirige l'Empire, 4 héros qui prennent un Rebel au choix parmi 6. Le MJ devra choisir un axe de progression et donc un deck suivant deux choix et gagnera des cartes au fur et à mesure de l'évolution et donc renforcera ses troupes. Les missions sont cette fois-ci proposées sous forme de deck et on pioche une carte au hasard, on met en place et c'est parti.

Dans le tour de jeux 2 actions jouables dans les classiques de bouger, taper, tirer, activer un élément, se reposer ou jouer une action spéciale. Là encore achat de matériel et augmentation de ses capas entre chaque missions. Les principales nouveautés et qui font la différence reste l'activation alternée. Ainsi un joueur Rebel va effectuer ses deux actions puis le MJ pourra activer un groupe de ses hommes et ainsi de suite. On rajoute à chaque tour des points pour l'Empire qu'il pourra utiliser pour faire réapparaître des troupes qui ont été tuées et le MJ va s'en donner à coeur joie. Et oui, le contingent de l'Empire est inépuisable, mais cette gestion des points reste très sympathique, est ce qu'on garde des points sans rien sortir ce tour pour ramener un gros steak ensuite ou on balance au fur et à mesure de la trouppaille, il va falloir choisir et bien.

Autre chose, le MJ gagne automatiquement la mission si les 4 héros sont blessés, car une fois que le nombre de PV atteint zéro, le joueur retourne sa fiche et se retrouve diminué pour continuer le jeu. Cette technique permet aussi de ne pas s'acharner sur un joueur, une fois blessé le MJ passe au suivant, permettant au premier de jouer quand même. Idem du côté des héros, cette condition va les freiner dans leurs actions suicidaire et enfin les inciter à coordonnés leurs actions pour éviter le pire, surtout vers la fin quand un seul héros reste full.

Autre caractéristique du jeu les scénarios proposent souvent plusieurs choix à un moment clef de la mission, ainsi les joueurs pourront refaire le scénario et être surpris de nouveau. Une petite re-jouabilité mais il fallait quand même le noter.

Il faut trouver des défauts pour cette version, le principal reste pour moi le choix aléatoire de la mission, résultat vos jeunes héros à peine boosté peuvent se retrouver devant de l'élite de l'Empire (carte identique que les autres mais en rouge dont les stats ont été gonflées). Et dans ce cas là le MJ à même trop de facilité pour remporter la victoire,

ce qui est le second point négatif (et encore pour avoir joué à Descent V2 je préfère lever le pied pour faire gagner les héros plutôt que de m'arracher les cheveux à essayer de les freiner). Alors oui il ne faut pas oublier quand même que niveau fluff vos héros sont là pour effectuer du "hit & run", fini le nettoyage tranquille de la zone pour finir la mission (descent V2), là il va falloir courir, laisser de l'ennemi derrière soit (de toute façon ça repop ^^) et garder en tête la mission et seulement la mission, coordonner ses actions ensemble et vaincre. Oui vous êtes des "terroristes" comme dirait certains et vous n'êtes pas à l'abri de tomber sur un hic dont des forces supérieures. Mais la solution est simple, le MJ peut "trier" les cartes suivant les niveaux et piocher dans les faibles au début afin de laisser monter de niveau les Rebels puis monter crescendo. De même certains scénarios reste court au nombre de tour pour le faire, par expérience à vous de modifier ça en cours quand vous voyez que vos adversaires peinent alors qu'ils jouent correctement du style "un bug informatique a eut lieu grâce à l'intervention d'un droïd, il vous permet d'avoir un tour supplémentaire". Ne croyez pas que je laisse gagner facilement quand je joue MJ, ça serait vous méprendre, non j'aime faire jouer les gens mais faut pas non plus me prendre pour un imbécile, faites n'importe quoi et vous en paierez le prix. Je me rappellerais toujours de cette partie où j'ai gagné haut la main et les joueurs en sortant me disent "cheaté pour le MJ", de là j'ai rétorqué "c'est sur que rester planqué dans un coin pour éliminer méthodiquement les stormtroopers et perdre des tours pour se soigner alors que vous n'en avez que 6 c'est logique, vous avez mal joué le scénar, même pas chercher à accélérer. Non Assaut sur l'Empire se joue comme un jdr pour moi, il faut donc savoir doser, amener les évènements de façon narrative et ne pas écraser coûte que coûte les Rebels. Parce que dans ce genre de jeu, la victoire ne viens pas des Rebels ou de l'Empire, non la victoire c'est d'avoir réussi à finir une campagne tout en s'amusant.



Super Dungeon Explore est un “DC” de Soda Pop Miniature. Sorti en 2011/2012 il fait parti de ces jeux qui sentent bon le futur hit et qui finissent en déception mêlé d’espoir qui ne viendra pas. Ce jeu avait tout pour plaire et flirtait avec notre nostalgique des vieux joueurs de RPG de la console 8/16 bits. Il n’en fallait évidemment pas plus pour craquer et si l’euphorie était encore là à l’ouverture de la boîte, à la vue des jolies figurines kawaii qui sentent bon le final fantasy d’époque, la lecture des règles annonce le cauchemar de ce jeu. Je passerais vite fait sur l’écriture incompréhensible de certains passages en VO que même Edge n’a pas réussi à rattraper et pourtant après avoir fait pas mal de demande auprès de SPM d’éclaircissement et ce sans succès ou réponse de leur part. Je passerais aussi sur le montage chaotique des figurines et du plastique utilisé. Je passerai aussi sur cette combinaison du look kawaii qui peut attirer les jeunes et qui se retrouvent à demander à leur papa le montage avant de jouer, bref autant d’indice de découragement que d’erreur sur ce projet.

Au niveau du jeu en lui même, là où on s’attendait à une campagne et une avancée dans un donjon on a juste .. du bashing de base. Oui ni plus ni moins du bashing, frapper du mob et ce jusqu’à ce que le premier boss apparaisse puis le second et si on joue en hard le big boss. Suivant qui tue le premier, le big boss ou les héros, il gagne la partie. Alors si la première partie de découverte reste encore motivée ça baisse au fur et à mesure par le fait de se lasser. Ma partie de test on a joué de 21h à 5h du matin ... si si, le MJ n’a rien voulu lâcher et on s’est retrouvé bloqué dans un “entonnoir” mesurant nos forces les uns après les autres !!

On a essayé de réclamer une campagne (j’ai fini par en écrire une petite de mon côté), on y a cru à la sortie des extensions, ou même de Relik Knight qui proposait des add on pour SDE mais sans succès. Aujourd’hui je trouve qu’il ne reste que des figurines qui recherche une mécanique digne de ce nom. Ils ont fait un KS pour la V2 de SDE en promettant de dévoiler la campagne lors du Ks, là encore peine perdue. Et voilà qu’ils nous sortent encore un ks pour cette campagne, foutage de gueule!!!! Bref, Soda Pop Miniature reste aujourd’hui l’exemple d’un espoir perdu, une société qui vend de la fig mais pas de mécanique de jeu, d’une entreprise qui ne sais pas maîtriser son produit.

Mice & mystic est par contre un énorme coup de coeur. Non pas par sa mécanique en elle même, elle reste très basique, voir redondante si on n’y

met pas du sien. Mais par sa narration!!! Ce jeu de petites souris qui s’en vont combattre la sorcière du château, là où le moindre cafard est un ennemi, où les rats sont vos adversaires de toujours, le chat et la corneille des morts ambulantes, ce jeu vous transportera dans un conte de fée si vous prenez la peine de la jouer roleplay et de lire l’histoire de bout en bout. Un petit chef d’oeuvre qui sort des sentiers battus comme on aimerait en voir plus souvent.



Oui là encore j’en ai oublié pas mal, je le sais mais je fais aussi le tri, il n’empêche que l’on voit une nette augmentation des DC début 2010, l’arrivée de Descent V1 y est sûrement pour quelque chose. Mais ce n’est rien à coté de ce qui se vie actuellement, Kickstarter et ses projets fou sont en train de faire exploser le système.

L’AVÈNEMENT DE KICKSTARTER

On peut critiquer Kickstarter, de la dérive qu’il en est faite aujourd’hui, des abus et des foutages de gueule de certaine “maisons d’édition”, il n’en reste pas moins que KS à permis de sortir quelques perles et jeux novateur notamment dans le style du DC. Je ne vous donnerais que quelques exemples parmi plein d’autres, certains n’étant pas encore finalisés ou encore en cours de production.

Shadow of brimstone et c’est Flying Frog Production qui se lance dans un projet de DC. J’adore leur production classique, last night on the earth est sans doute le plus connu, alors quand ils annoncent un DC période Western avec Chtulhu qui envahi les mines proche de la ville je n’hésite pas une seconde (oui bon ça va !!!). Même si le Ks n’a pas encore été livré intégralement (sûrement pas avant 2017 au passage), on a quand même reçu les deux boites de bases pour se faire une idée de la mécanique.

Et en jouant on s’aperçoit que les petits gars ont tout simplement copié Warhammer Quest.



Ok ils ont remis au goût du jour certaines mécanique mais tout est là sinon. Avec un pool de persos déjà impressionnant, une arborescence de capa hallucinante, au lieu de vous saigner à chercher une boîte de WHQ je vous conseille donc maintenant de tester celui-ci qui est plus facilement trouvable en boutique. Ok le thème n'est pas le même et les figurines ne sont pas vraiment au niveau mais c'est pas ça qui vous freine... Si ??

Catacombs par Ezra games n'est pas encore sorti dans nos contrées, là aussi un DC un peu atypique puisqu'il s'agit d'un jeu de pichenette (et si vous suivez le blogurizine vous devez connaître ^^). Là encore un DC hors norme avec sa mécanique qui mélange habilité et tactique. Pour le reste je vous renvoi au dernier numéro, vous allez voir à quel point ce jeu peut-être bon.



Myth est sûrement mon plus gros coup de coeur, là aussi je vous renvoi sur un des anciens numéros du Blogurizine pour voir ce que ça a dans le ventre (oui je collectionne un peu les DC vous aurez remarqué ^^). Ce DC "boîte à outils" est un peu difficile à la prise en main et va demander quelques efforts de pratiques, passer une frustration mais le fait de pouvoir jouer votre perso via un deck de carte, pouvoir fabriquer et doser votre donjon

suivant le temps de jeu et vos envies c'est d'une incroyable sensation. C'est pour moi une agréable surprise à réception et un coup de coeur actuellement, je n'ai pas hésité à prendre la suite vous en doutez.



Ce ne sont que quelques exemple bien sur là encore mais l'avantage de Kickstarter c'est qu'il permet aux idées les plus folles de prendre vie, un thème hors norme, une mécanique originale, un réassort modifié d'une vieille version, on peut s'attendre à voir fleurir pas mal de projets. Maintenant il faudra faire attention à bien choisir sa société car je le répète, Kickstarter apporte aussi son lot de mauvaise surprise.

Vous l'aurez compris le DC à encore de beau jours devant lui, créé à la fin des années 1980, il a su évoluer au fil des années, s'étendre à de plus amples horizons et thèmes, et dernièrement révolutionner un peu le genre. Si la base reste la même, si l'idée de diriger un héros au travers d'aventures extraordinaires, si se battre contre un ami MJ ou une mécanique bien huilée est et restera le coeur du jeu, les moyens pour y arriver et la méthode évoluerons.

Et quand on voit comment évolue le jeu de société actuellement je me dis que l'utilisation de moyens informatiques pour les futurs est la prochaine étape. Il suffit de voir X-Com et Alchimistes pour se convaincre que le smartphone et les tablettes sont le futur de certains jeux. Il suffit aussi un peu d'imagination pour voir que le DC n'a que de bons trucs à y gagner. Sans parler de transposer un jeu vidéo avec un minimum de matériel en papier et carton, on peut se dire que cette technique peut remplacer le MJ, l'Intelligence Artificielle se développer et proposer une expérience interactive qui ne se limite pas à quelques cartes (bon la dérive est de rajouter des DLC pour avoir des armes trotrocool ^^).

On avait pu voir passer il y a quelques années des figurines (AT-43 en plus ^^) évoluer dans un donjon dont le sol est représenté sur la tablette, sans aller jusque là, afficher des donjons de quêtes sur un écran, permettre d'y rajouter des salles secrètes suivant ses actions, les possibilités restent infinies.

Moi je vous dit on se revoit dans cinq ans et on en reparle, en attendant vous avez ici une liste non exhaustive de jeu à jouer et des must have à posséder dans une ludothèque. Alors les aventuriers, on prend son épée et on avance dans ce couloir, le reste c'est à vous de l'écrire.

Je fini quand même par répondre à une question que mon rédac chef adoré m'a posé : "Pourquoi tu n'as pas mis Hybrid espèce de sale geek de mes deux et pourquoi tu parles de "Space Hulk Like", c'est pareil qu'un DC chez nous !!! (mode J. Jonah Jameson).

Alors qu'un "Space Hulk Like" c'est, comme son nom l'indique, tiré du jeu idoine. Sur ce type de jeu vous avez un 1 vs 1, chacun dirigeant une équipe hétéroclite. Bien souvent un joueur se retrouve avec une team réduite mais qui tabasse les mamans ours sur la banquise en string à coup de bolter surpuissant alors qu'en face l'autre joueur joue la nuée faiblarde mais qui envahit sans cesse son adversaire à n'en plus finir tel des aliens devant une UA 571-C Sentry Gun.

Bref les "Space Hulk Like" c'est une version fun des échecs, l'affrontement de deux factions diamétralement opposées, le tout scénarisé, avec des victoires à la Pyrrhus et des scènes d'anthologie qui remontent à la surface. Vous voulez en savoir plus ?? Et bien suffit de demander et pour le prochain dossier je n'ai plus qu'à m'entraîner à shooter des limaces avec mon nerf :D



Et bien c'est simple, Hybrid est un Space Hulk Like. Et pour la différence c'est toujours aussi simple, un Dungeon Crawling, comme vous avez pu le voir en lisant les lignes de ce dossier, c'est généralement un jeu de rôle light représenté par des figurines où vos actions sont limitées avec bien souvent les 3 classiques Marcher / Frapper / Fouiller, plus quelques autres suivant le jeu. Le jeu est fait pour être joué à plusieurs, chacun sont héros, un MJ pour les monstres et c'est parti pour vivre des aventures.



DUNGEON CRAWL CLASSICS

DRAGON'S DUNGEON

#82.5: A LEVEL 1 ADVENTURE

BY HARLEY STROH





DOSSIER

PAR TENGI

★ <https://www.facebook.com/Tengi-Skirmisher-1444980695805237/>

SEIGNEURS DE GUERRE - LA CONQUETE DE L'EMPIRE

L'*Empire a été assiégé par les Forces du Mal et ses frontières ont été dévastées par des hordes de Pillards du Chaos. Pourtant, une menace encore plus sombre se profile à l'horizon. Derrière leurs bannières noires, les Forces du Chaos viennent de lever une armée telle qu'aucun homme n'en a encore jamais vue.*

Le destin de l'Empire est entre les mains de ses nobles Seigneurs. Les bannières impériales ont une fois de plus été déployées pour le combat. Les troupes de l'armée impériale, grossies par ceux qui ont répondu à l'appel des armes, sont prêtes à repousser l'envahisseur maléfique.

Avouez qu'il est quand même plaisant de se remémorer nos souvenirs de jeu, parler du temps jadis, même les moins glorieux. Installez-vous bien confortablement. Etes-vous à l'aise ?! Alors maintenant, mettez vous en mode [ON] FBDM.

Il y a eu, à l'époque, un bouleversement sans précédent dans l'univers ludique et plus précisément dans le hobby. (A vraie dire, à ce moment là j'ai 12 ans et je suis bien loin de me douter de ce qui se passe dans les coulisses du théâtre de la figurine). Il s'agit de ce temps, où nous avions moins de 20 ans (bref ! Vous connaissez la chanson), alors que GW est racheté par Tom « Finecast » KIRBY (la Finecast. Vous savez, la figurine moins chère à produire que celle en métal mais pourtant vendue presque 3 fois plus chère que cette dernière) va

s'épandre sur le Monde telle une large et longue traînée gluante, happant pratiquement tout enfant, adolescent ou presque, (et surtout la bourse des parents), novice, écarquillant ses yeux et laissant découvrir de larges billes étincelantes à la simple connaissance des thèmes du genre, tels que la Fantasy ou encore la Science Fiction. Ça laisse rêveur.

Oui ! Vous êtes bien de retour au début des années 1990. Fermez vos yeux. Vous n'écoutez que moi. Vous n'entendez que le son de ma voix.

POUSSES TOI D'LA QUE J'MY METTE

Je n'insisterai pas sur le passage de la V3 à la V4 du jeu Warhammer afin d'éviter de répéter à nouveau ce que tout le monde sait déjà. Même si, pourtant,

ce changement radical, cette révolution, fait de GW ce qu'il est devenu aujourd'hui. Soit, quoiqu'on en dise, le leader mondial du marché du jeu de figurines. Mais, ce changement, que dis-je ? par ce coup de marketing opérationnel gigantesque, aura fait naître de part le monde quelques jeux grand public, aujourd'hui incontournables, dans le but de capter le chaland (et surtout la bourse des parents). Vous l'avez compris, je parle bien évidemment d'HeroQuest, de Space Crusade ainsi que de Seigneurs de Guerre.

Ces jeux, avant-gardistes pour l'époque, apparemment simples et rapides à jouer (hum hum !), sortis en grande pompe et à grands coups de publicités, sont tout bonnement de simples passerelles, utiles à l'implantation de la V4 (1992) mais avant tout une introduction à l'avènement de Warhammer Battle et Warhammer 40K.

JE SUIS POUR LE CAPITALISME, CAR JE SUIS OPPORTUNISTE

Oui ! C'est bien grâce au mariage, éphémère, avec MB (Milton Bradley) que GW profite de la grande distribution et ce, par l'inondation du marché de ces 3 jeux accessibles au plus grand nombre. Chacun d'eux bénéficie d'un développement précis avec pas moins de 2 extensions supplémentaires. A l'exception d'HeroQuest qui connaît 7 extensions dont les 5 premières (Kit Forteresse inclus) sont également éditées en français. Le partenariat est louable, l'un et l'autre profitant de l'expérience et du savoir-faire de chacun. Toutefois, ne nous écartons pas de l'idée que MB et GW sont des entreprises de l'entertainment et que leur objectif est de faire du cash (normal, ce sont des entreprises). A l'exception près que, si d'un côté, le commanditaire MB édite et commercialise ces jeux avec le concours de GW, ce dernier en profite aussi grandement (peut être un peu trop?!) pour étudier le marché tout en « infiltrant » ses nouvelles figurines.

LA FIN JUSTIFIE LES MOYENS

Car il faut le dire, en affaires, chez les Anglais il y a toujours un sens caché. C'est donc sans vergogne que j'ajoute que ces extensions permettent aussi de fidéliser le client à long terme (Non ! Je n'ai pas dit marketing) sur les deux univers qui forment le fonds de commerce de GW. D'ailleurs, je n'ai même aucun doute sur le fait que GW n'aurait jamais connu le succès sans MB, ou ne serait-ce que

seulement sans HeroQuest. Mais en tout cas, sûrement pas avec Advanced HeroQuest et Advanced Space Crusade qui, bizarrement, sont produits sous licence GW en parallèle du partenariat avec MB. Les coquins.

QUESTIONS DE CURIOSITÉ

Le marché anglophone a-t-il été plus réticent à l'univers Héroïc-Fantasy de MB, ce qui expliquerait l'édition de ces 2 extensions supplémentaires pour HeroQuest ? Sous le jouG(W), par procuration, les joueurs rôlistes anglophones, ont-ils mis plus de temps à accuser le coup du passage à la V4 et, par conséquent, à subir les viles tentations des figurines Finecast ? Warhammer Battle a-t-il toujours mal vécu et, environ 25 ans après, est-ce que cela expliquerait ainsi la fin définitive de l'univers de ce jeu, comme une sorte de boucle bouclée ? A l'inverse, pour l'univers SF, Space Crusade ou encore Space Hulk, ont-ils gagné le cœur des joueurs garantissant le succès colossal de W40K que l'on connaît aujourd'hui ? ... C'est autant de questions que nous pouvons nous poser.

Après l'édition, en 1992, de Seigneurs de Guerre, avec les extensions « Les Marauders du Chaos » et « Les Lords Impériaux » MB ne signera pas de nouveaux jeux avec GW. Ironie du sort ? Retour de manivelle ? Il y a des choses que nous ne saurons probablement jamais.

Pour en finir avec la première partie de cette saga (Oups ! Comment ça ?! J'ai dit première partie ?! Moi ?!) je vous invite à relire le texte en italique au tout début de cet article. Il s'agit du scénario du jeu Seigneurs de Guerre, le dernier jeu édité par MB avec le concours de GW. Alors, il vous semblera que la fiction pourrait aussi être réalité.



▲ Cover de boîte - Illustration de Fangorn

SEIGNEURS DE GUERRE - ELLE A TOUT D'UNE GRANDE !

Dernier opus de la saga MB/GW, Seigneurs de Guerre - La Conquête de l'Empire, vous plonge tout droit dans l'univers de Warhammer Battle. On ne s'y trompe pas, rien qu'à voir les nombreuses figurines Citadel. A cela s'ajoute le fluff, simple, celui d'une guerre entre l'Empire du Vieux Monde et les divers armées du Chaos. Et visiblement, l'Empire a chaud aux fesses. Seigneurs de Guerre, Battle Masters en VO, est un jeu de société qui sera traduit en français, en allemand, en néerlandais et en japonais. Autant dire que MB a su assurer une réussite commerciale. D'ailleurs, en France, l'année même de sa sortie, Seigneurs de Guerre reçoit le label (commercial et marketing !), décerné par un jury de professionnels, "Grand Prix du Jouet" garantissant la réussite commerciale du jeu. A l'époque, le jeu coûte quand même 400 F (soit 85 euros actuel, NDLR).

Niveau matos, encore une fois, MB ne déroge pas à la règle. La qualité et la quantité sont au rendez-vous. Je dirai même que l'éditeur a mis les bouchées doubles. Voir triples. La boîte, flanquée d'une superbe illustration de Fangorn, est grande. Très grande. Et lourde. Son contenu est tout aussi énorme, par sa diversité, que pléthorique. On y dénombre un peu plus de 150 figurines en plastique (à monter puis à peindre) ainsi qu'une grande tour de plastique dur d'environ 15cm de haut. L'aire de jeu, une sorte de toile cirée imprimée telle une nappe de cuisine, représente un champ de bataille immense, rythmé par de larges hexagones visibles sur toute la surface. A moins d'avoir une table, euh.... LA TABLE adéquate, il n'y a pas d'autre moyen de jouer à part de se mettre par-terre. Encore faut-il un espace au sol assez grand. Qu'à cela ne tienne !

Malgré tout, si on a pas le choix, comme précisé dans le livret de règles, il est tout à fait possible de plier ce tapis de jeu afin de guerroyer sur une surface moins grande.

A cela s'ajoute un set de dés spéciaux, des cartes, beaucoup de jetons cartonnés, des haies de plastique, mais aussi des planches d'adhésifs utiles pour décorer les boucliers des figurines et pour orner de drapeaux les grands mats s'insérant sur de larges socles rectangulaires qui, eux-mêmes, accueillent les figurines afin de les organiser en unités.



Christopher "Fangorn" Baker, né en 1960 à Birmingham en Angleterre, est illustrateur/dessinateur de renom. Depuis 1987 il réalise beaucoup d'illustrations de couverture de romans de fiction d'auteurs très connus. Il a également illustré pour GW, notamment certains White Dwarf ou encore certains romans Warhammer. Pour MB, en plus de Seigneurs de Guerre, il a illustré le jeu Space Crusade et ses extensions. Il illustre merveilleusement l'univers, étendu, de Redwall (qui selon moi, est la source d'inspiration du jeu coopératif Mice & Mystics, édité chez Filosofia), ou encore les différentes aventures A Tale of Redwall, de l'auteur Brian Jacques (1939 - 2011). Plus récemment il travaillera sur des concepts et des storyboards en tant que designer pour le cinéma (Skyfall - Gravity - Les Noces Funèbres - Charlie et la Chocolaterie - La Guerre des Mondes - Big Fish - A.I. Intelligence Artificielle - ...).



▲ Contenu de la boîte



▲ Tapis de jeu - taille : 1.50m x 1.37m



▲ Punchboard de tuiles/pions + cartes

A l'intérieur du couvercle de la boîte on retrouve tous les schémas de montage. Puis, sur le pourtour et à l'arrière de la seconde partie de la boîte, on peut voir une ribambelle de photos de figurines peintes à la mode 'Eavy Metal de l'époque ainsi qu'une belle perspective de l'étendue du jeu et de son matériel.



▲ Arrière de la boîte

A CHACUN SON CLAN

L'ensemble des figurines se définit en 2 clans qui, eux-mêmes, se déclinent en unités. Pour l'Armée Impériale on retrouve des unités de Cavalerie et des unités d'Infanterie composées d'Hommes d'Armes, d'Archers et d'Arbalétriers. Puis, 1 puissant Canon et ses 2 Artilleurs. Du côté des Forces du Chaos il y a une unité montée de Champions, des Guerriers, des Archers mais aussi des Orcs, des Gobelins, des Gobelins Monteurs de Loup, des Hommes Bêtes ainsi qu'un Ogre super balaise. Chacune des unités arbore ses couleurs, en façade, par l'intermédiaire de son socle. On y retrouve le nom de l'unité ainsi que les couleurs de son bouclier et de son étendard. Tous les socles indiquent également une Valeur de Combat.

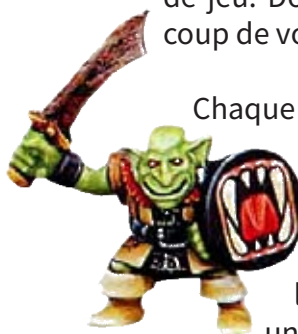


Concernant la finesse de sculpture des figurines, il n'y a rien de comparable avec les figurines d'aujourd'hui. C'est du vintage... en plastique. J'en entends déjà marmonner «qu'est-ce qu'elles sont moches quand même». Quand je dis qu'il n'y a rien de comparable, comprenez qu'en 1992 les savoir-faire n'étaient bien évidemment pas les mêmes qu'aujourd'hui. Prenez du recul, et vous verrez bien que l'ensemble des techniques liées à la figurine ont évolué. La sculpture et ses outils, les matériaux, le moulage, le démoulage, la peinture,... tout cela a évolué en 20 ans et plus. Et vous savez quoi !? Cela n'est pas prêt de s'arrêter.

Ces figurines (tout comme celles d'HeroQuest ou encore de Space Crusade), sans trop de détails, permettent une peinture simple et rapide et non dénuée d'esthétisme, lorsqu'elles sont bien peintes. Et puis franchement, y'a pas à dire, les techniques 'Eavy Metal des années 90 (pas aussi facile !) font que ces figurines ont une gueule que nulles autres techniques de peinture ne pourront jamais donner. C'est un style qu'on aime ou pas. Bah moi, j'adore.

ILS L'ONT VOULU CETTE PU...BIIP D'GUERRE !

Le livret de règles, 25 pages, comprenant 5 scénarios, totalement en noir et blanc, est joliment illustré. Le contenu est bien séquencé, lisible et clair. La traduction est également très bien faite et les divers points de règles bien expliqués. A la lecture des règles on comprend aisément qu'il s'agit d'une version très très light, disons les prémices, de ce que sont devenues les règles pour Warhammer Battle aujourd'hui. En tout cas, tout y est ou presque. N'étant pas joueur de Warhammer Battle, je n'ai pas connaissance des règles conséquentes même si j'ai un infime savoir du système de jeu. Donc, je vous remercie beaucoup de votre indulgence.



Chaque joueur commande une armée qui se compose d'unités représentant différents corps. Le but étant de vaincre l'adversaire par l'élimination totale de ses unités. Les joueurs passent alors aux étapes d'organisation du champ de bataille avec la préparation de l'aire de jeu, l'installation des différents types de terrains (Haies, Marécages, Tranchées, etc.) et terminent par le positionnement de la Tour qui, au-delà d'être un simple élément de décor, est également un objectif central non négligeable.

Tous les éléments de terrain ne s'installent pas n'importe comment non plus. Leur placement répond à des règles précises, à respecter bien évidemment, en fonction du type auquel il appartient (Fleuve, Gués, Haies, Marécages, Tranchées, Tour). Par exemple, la traversée du Fleuve ne peut se faire qu'en empruntant un Gué ou encore les Haies, qui sont utiles pour ralentir les troupes sans pour autant bloquer toutes les voies de passage.

Petite précision tout de même, le joueur qui installe les éléments de terrain n'a pas la primeur de choisir son côté de jeu. A partir de là, les joueurs déploient leur armée en plaçant chaque unité une par une, sur une ou deux rangées et ce, à tour de rôle en commençant par l'Armée du Chaos (le Chaos s'impose, donc).



pides, le jeu est aussi simple sans pour autant être dénué d'intérêt ludique.

La première "difficulté", qui n'en est pas vraiment une, est fondamentalement liée au hasard du tirage des cartes. Il est donc fort probable, même si le hasard fait parfois bien les choses (LOL), qu'un certain nombre de cartes tirées soient bénéfiques au même joueur et donc, au même camp. A ce niveau là, l'adversaire n'a plus qu'à attendre que ça se passe puisqu'il ne pourra pas se déplacer jusqu'à ce qu'un tirage de carte lui soit bénéfique.

Imaginez un instant, un tirage de 6 ou 7 cartes d'affilée, pour un même camp !!! Au cœur du jeu, l'adversaire n'aura même pas le temps de réajuster sa stratégie qu'il aura déjà du plomb dans l'aile. Cela ne facilitera pas la possibilité de faire des choix stratégiques afin de remporter la victoire. C'est en cela que le gameplay de Seigneurs de Guerre pose une première difficulté. Mais après tout, à la guerre comme à la guerre.

Y'a pire me direz-vous ! J'en connais qui n'ont vraiment pas de chance aux dés. A chaque jet. C'est pour dire. Même si le hasard fait parfois bien les choses (LOL).



▲ Exemple de tuiles terrains

MES COUI...BIIP, LE TEMPS S'BROUILLE... MA CHATTE, LE TEMPS S'GÂTE !

Mais, même si on joue à la guerre dans un univers fantasy, que ce soit du côté des gentils ou du côté des méchants, tout n'est pas tout rose non plus. Si jusque là, en lisant cet article, vous vous sentiez à l'aise, en sécurité, comme dans un nid douillet et ce, par le simple fait d'y avoir trouvé des repères propres à vos schémas ludiques, il arrive parfois qu'un truc vienne emmer...biiip les ondes. Et là, en ce qui nous concerne, vous allez comprendre pourquoi certains joueurs ont du trouver le temps long en jouant à Seigneur de Guerre.

Le système de jeu de Seigneurs de Guerre est totalement basé sur le tirage des cartes de combat, issues d'une pioche de 59 cartes. L'idée est plutôt séduisante puisqu'il s'agit avant tout d'un jeu de société ayant un public cible assez jeune, puisque accessible dès 10 ans. En plus d'être facile à comprendre, par une lecture des règles claires et lim-



▲ Cartes de la version US

C'est donc avec cette petite transition que je vais aborder la seconde difficulté qui, finalement, n'en est pas vraiment une. Il s'agit de la résolution des combats lors de la phase d'attaque. Tout comme les déplacements, les attaques ne sont pas obligatoires. Les règles sont très explicites à ce sujet, même si le but du jeu est quand même d'éliminer toutes les unités adverses pour gagner.

Les attaques se réalisent à partir d'une case adjacente à celle de l'unité ciblée et ce, peu importe la position de l'attaquant envers la cible (devant/derrière/sur les flancs). Le nombre de dés spéciaux à lancer est indiqué sur le socle de l'unité attaquante en tant que "Valeur de Combat". Par exemple, si il est indiqué 3 sur le socle en tant que Valeur de Combat, il faut lancer 3 dés. Le nombre de touches sur l'adversaire est aussi simple, puisque sur le lancer il faut compter le nombre de Crânes obtenus pour infliger les blessures. L'unité qui encaisse reçoit alors 1 jeton Crâne par blessure obtenue. Chacune des unités ayant 3 points de vie,... il suffirait d'un OneShot pour éliminer rapidement l'unité et la retirer du jeu... Encore faut-il que le hasard fasse bien les choses (LOL).

Vous allez me dire : "On a pas le droit de se défendre ?!!!". Bien sûr que si !!! Toutes les unités, sans exception, peuvent se défendre. Il suffit de lancer un nombre de dés en fonction de la Valeur de Combat indiquée sur le socle de l'unité en défense. Chaque Bouclier obtenu annulera 1 Crâne de l'Offensive. Une même unité peut subir les attaques, plusieurs fois de suite, orchestrées par différentes unités. Voilà ! La défense réduit les dégâts et promet une morte lente et douloureuse. Non ! Il n'y a pas de riposte possible en réponse à une attaque et c'est en cela que réside cette seconde difficulté. A moins que le tirage de la prochaine carte soit un atout pour le joueur. Dans ce cas son attaque pourrait être une réponse "du berger à la bergère"... Et là, croyez le ou non, on commence à frôler du bout du doigt le gameplay.

ET SI LA VICTOIRE RÉSIDAIT DANS LES PARTICULARITÉS DU JEU ?!

A cela s'ajoute des particularités de règles en fonction de certaines unités ou encore des types de terrain sur lesquels peuvent se trouver les unités. Par exemple, pour une unité attaquant à partir d'une Tranchée, on ôtera un dé à son jet de dés sur sa Valeur de Combat. En réponse à cette attaque, le défenseur lui ajoutera 1 dé de défense sur sa Valeur de Combat.



▲ Les Archers de l'Armée Impériale

Les unités d'infanterie Archer et Arbalétrier ont une portée jusqu'à 2 et 3 cases. De plus, à l'usage de ces unités, les joueurs devront choisir entre se déplacer et attaquer. Mais pas les deux. Les attaques de ces unités ne sont pas gênées par les types de terrain, les décors ou encore les unités qui se trouvent sur la trajectoire de tir. Même les unités de son propre clan.



▲ La Cavalerie de l'Armée Impériale

Les unités montées, telles que les Champions du Chaos, les Chevaliers Lords et les Chevaliers Impériaux, bénéficient de Cartes d'Assaut, incluses dans la pioche, permettant d'ajouter 1 dé d'attaque supplémentaire à leur Valeur de Combat. Il y a également les Monteurs de Loups qui se déplacent très vite puisqu'ils bénéficient d'un double déplacement. Soit 2 cases.

Comme annoncé un peu plus haut, la Tour est aussi un point stratégique à ne pas négliger. Une unité peut en prendre possession en se plaçant dessus. Imaginez un peu la vue ! Le panorama sur l'ensemble du champ de bataille. L'unité en place ajoute 1 dé à sa Valeur de Combat aussi bien en attaque qu'en défense.



▲ La Tour

A moins que la place soit déjà libre, il suffira d'éliminer l'unité sur la Tour afin de prendre place. Toutefois, toutes les unités n'ont pas accès à la Tour. Seules les unités montées ainsi que les unités lourdes (l'Ogre et le Canon) n'y ont pas accès. Les unités pédestres étant en surnombre pour l'armée du Chaos (50 contre 30) il risquerait d'y avoir du rififi pour The Place To Be. Enfin, il n'est pas précisé que les unités montées ne peuvent pas attaquer la Tour. Comprenez que ceci est implicite du fait que ces mêmes unités ne peuvent pas se placer sur la Tour.

Toutes ces petites particularités ajoutent une certaine profondeur de jeu. Il y a quand même de quoi bien s'amuser. Mais ce n'est pas tout ! Je vais en ajouter une couche avec ce que j'appelle les armes lourdes. A savoir, le Canon de l'Armée Impériale et l'Ogre de l'Armée du Chaos.

DANSONS LA CARMAGNOLE, VIVE LE SON DU CANON !

Si l'Armée Impériale peut présenter fièrement ses belles unités de Cavalerie, ses unités d'infanterie si elles ne sont pas très nombreuses, peuvent carrément rouler des mécaniques grâce à la présence d'un Canon et de ses 2 Artilleurs. Et quel Canon ! des Ages Sombres. 4Ground a l'avantage de proposer du pré-peint. Un bâtiment est monté en deux ou trois heures et il n'y a plus qu'à le poser sur la table.

Déjà, pour en finir avec la Tour, cette dernière peut subir les charges lourdes des boulets de canon. A chaque Explosion la Tour perd en solidité. Ayant une valeur de 3 points, il faudra donc 3 Explosions pour voir s'effondrer la Tour et ne laisser qu'un

tas de pierres, une ruine, sur le champ de bataille. Dans ce cas, elle est donc retirée du jeu et sera remplacée par 3 jetons Décombres.



▲ Les 3 jetons décombres

En cas d'Explosion toujours, si une unité est présente sur la Tour, il n'y a pas de demi-mesure, elle perd également 1 point en Valeur de Combat. En somme, cela revient à dire "faire d'une pierre deux coups". Toutefois, un boulet qui viendrait simplement ricocher sur le mur de l'enceinte, n'a aucune incidence. Cela dit, l'unité To Place to Be, reçoit quand même 1 jeton Crâne de dégât.



▲ Le Canon - Les 2 Artilleurs manquent à l'Appel

Bref ! Le Canon est aussi puissant qu'il est dangereux. Au tirage de la carte le joueur peut choisir de déplacer le Canon d'une case ou d'effectuer un tir sur la cible choisie. Si la cible est sur une case adjacente, pas de pot, l'unité est immédiatement éliminée sans autre forme de procès. Si la cible est à 2 cases ou plus alors le joueur doit définir la trajectoire du boulet. Et là, si il y a bien une dimension simulationniste dans le jeu, elle est précisément là, dans l'usage des Disques Canon. Ces Disques Canon, au nombre de 10 (+ 1 Disque Cible), sont mélangés puis dévoilé aléatoirement afin d'être placés l'un après l'autre sur les cases libres séparant le Canon de sa cible. La trajectoire devant être la plus avantageuse possible.



▲ Disques Canon - Version US

Encore une fois, le tir atteindra sa cible si le hasard fait bien les choses (LOL). Et pour y arriver, ce set de Disques Cible comprend 3 sortes de disques : Le Boulet Volant, qui parcourt les airs en poursuivant sa trajectoire. Le Boulet Ricochant, qui dans un rebond écrasera tout sur son passage avant de continuer sa course. Puis, le Boulet Explosif qui détruira d'un coup l'unité ciblée.

Ils existent quelques particularités dans l'usage du Canon. La première, pour le Boulet Explosif, étant la plus dangereuse pour l'unité d'Artillerie en elle-même. En effet, si au tirage du Disque Canon c'est le Boulet Explosif qui apparaît alors, cela peut vite tourner au drame. Déjà, toujours dans la trajectoire de la cible, le Disque Explosion détruit l'unité présente sur la case adjacente au Canon. BREUM !!! Cette explosion ayant lieu à proximité du Canon, il est fort possible que l'unité d'Artillerie en subisse les effets. Pour ce faire, les Disques Canon restants sont mélangés puis, le premier Disque de la pile sera retourné. S'il s'agit d'une Explosion, l'unité d'Artillerie est éliminée. BREUM !!! S'il s'agit d'un Boulet Ricochant, l'unité reçoit 1 jeton Crâne, justifiant 1 point de dégât. Enfin, s'il s'agit d'un Boulet Volant, rien ne se passe. L'Artillerie

n'est donc pas à l'abri de ses propres erreurs... Les boulets ! Parfois, il sera donc plus sage de déplacer l'unité d'Artillerie d'une case plutôt que de risquer de se faire péter la tronche.

Potentiellement, si le hasard fait bien les choses et que l'alignement des astres est au beau fixe pendant l'équinoxe d'hiver et sa marée montante lors d'une nuit de pleine lune rousse (LOLOL), la portée du Canon va très loin. Soit une portée de 9 cases pour atteindre la cible sur la 10ème case. En gros, avec toute la théorie possible, le tir d'exception réussi permettra de shooter une unité à l'autre bout du champ de bataille et ce, de bord à bord.

L'ORGIE DE L'OGRE

De l'autre côté du champ de bataille, un adversaire de taille, nonchalant, qui à lui seul détient une part assez horifiante (surtout pour les enfants ^^) du monde du Chaos. Il s'agit du Guerrier Ogre. Si d'un côté le Canon Impérial sème également le chaos sur son passage, l'Ogre effraye en plus de semer le Chaos.

Déjà, le bougre possède 6 points de vie. BIM !!! Il faudra donc lui infliger 6 Crânes de dégâts pour l'éliminer du jeu. Comme toutes les unités, l'Ogre répond au tirage de sa carte dans la pioche des Cartes Combat. Au moment venu, le bouffeur d'enfants peut donc utiliser son set de 6 cartes (3 déplacements et 3 attaques). Le joueur mélangera soigneusement les 6 cartes puis les dévoilera l'une après l'autre, en prenant soin de réaliser les actions entre chaque carte.



Le hasard dans le tirage des cartes est toujours bien présent sauf que s'il fait bien les choses (LOL) alors il y a moyen que l'Ogre défonce de l'unité sur son passage. Il pourra se déplacer 3 fois d'une case, comme il pourra attaquer 3 fois. Je vous laisse imaginer le genre de combo que ce personnage peut réaliser avec une Valeur de Combat de 4. Il est bien évidemment possible d'attaquer la bête. A chaque blessure infligée il reçoit 1 jeton Crâne et perd l'usage d'une de ses 6 cartes (tirée au hasard). Au bout de 6 jetons Crânes le monstre est éliminé du jeu.



SI VOUS SIGNEZ, VOUS EN PRENEZ POUR 23 ANS !

Sans transition, parce qu'au bout d'un moment il va falloir que je termine cet article, le livret de règles contient 5 scénarios qui peuvent également être joués en campagne afin de faire durer le plaisir de jeu pour au moins 5 heures. Un tableau, présent dans le livret des règles, permet de marquer des points pour les batailles gagnées et ainsi définir qui est le Seigneur de Guerre parmi les Seigneurs de Guerre. En mode campagne toujours, d'un scénario à l'autre, toutes les unités qui auront survécu passeront en Unité d'Elite. Un jeton marqueur, prévu à cet effet, pourra être inséré sur le socle de chacune des unités. Il y a qu'un niveau d'Unité d'Elite. Pas deux. Mais cela permet quand même d'ajouter 1 dé supplémentaire en attaque et en défense.

Seigneurs de Guerre ajoute 2 extensions pour renouveler et garantir le plaisir du jeu.



Pour la première, il s'agit des "Marauders du Chaos" puis ensuite "Les Lords Impériaux". Chacune d'elle ajoute des unités supplémentaires, plus communément nommées Les Renforts. Avec ces Renforts en suppléments il nous est offert la possibilité de jouer de grandes batailles. Le petit livret de règles de chacune de ces boîtes met en lumière le fait de pouvoir composer chaque armée selon une valeur de points équilibrée, définie au préalable par les joueurs. Par exemple, chaque armée devra se composer d'unités dont le total des valeurs n'excédera pas 75 points, ces valeurs étant précisées dans le tableau contenu sur le livret de règles de chacun des extensions. Avec cette possibilité, le système de jeu se rapproche toujours un peu plus de Warhammer Battle... Même si on en est encore loin.

ROULEMENTS DE TAMBOUR

Vous l'avez compris, il n'y a rien de bien compliqué, car à son tour de jeu le joueur va piocher 1 carte sur laquelle il y a une illustration et parfois accompagnée de certaines informations chiffrées.

L'illustration présente 1 ou plusieurs unités d'une même armée à jouer (Empire ou Chaos), voire l'armée complète. A partir de là, le joueur à qui appartient l'armée joue dans l'ordre les actions suivantes : se déplacer et attaquer. Le hasard est présent de A à Z. Ceci jouera donc un rôle majeur sur l'issue de la partie. Il ne faut donc pas être allergique au hasard pour jouer à Seigneurs de Guerre. Exit donc, les joueurs qui veulent tout contrôler dans leur vie et dont le hasard leur file de l'urticaire... soit disant (paraîtrait qu'ils n'aiment pas perdre).

Seigneurs de Guerre c'est du wargame light light. MB ne s'y trompe pas par l'annonce de son public cible. Mais, les plus grands tomberont aussi dedans. Contrairement à un wargame, Seigneurs de Guerre propose des attaques de toutes part, laissant penser qu'il n'y a pas d'avant ni d'arrière, ni même de côté par rapport aux unités. Le jeu n'en est pas moins dénué de sens pour autant.

Après 2 ou 3 parties, histoire de bien se familiariser avec les règles mais surtout gagner des automatismes, le système peut très largement recevoir de nouvelles règles de jeu.

En d'autres termes, Seigneurs de Guerre est une version très très simplissime, dans ses règles, de Warhammer Battle. Je dirais, une entrée en matière dans le monde de WHB. Ce que vous ne saviez probablement pas à l'époque c'est qu'en fait, vous vous êtes fait happer par le "Grand poWlpe", afin de bien intégrer en douceur ce monde qu'est Warhammer Battle.

LE MAL... LE BIEN ?! VOUS AVEZ LE CHOIX.

Avec un peu de patience et surtout de la veille, vous trouverez ce jeu d'occasion, complet, en évitant toute spéculation, pour environ 40€. Aussi, vraiment dans le cas où ce jeu vous intéresse, je vous encourage à acheter des boîtes incomplètes. D'une, ces boîtes seront bien moins cher (environ 15€, voir un peu moins). Et de deux, en plus de réussir à avoir un jeu complet avec 2 boîtes, vous aurez le nombre de figurines nécessaires aux extensions. Des extensions pouvant s'acheter aux alentours de 50€, soit toujours plus que le prix du jeu de base. En ce qui concerne les adhésifs, il vous suffira de fouiner un peu sur le web, du coté de chez BGG notamment, pour trouver les fichiers PDF à imprimer. En gros, pour environ 60€ frais de port compris, vous aurez 2 voire 3 boîtes du jeu de base avec lesquelles vous pourrez composer l'ensemble du jeu, extensions comprises. D'ailleurs, sachez qu'il est intéressant de pouvoir jouer avec 2 Tours ou plus, ou encore plusieurs Canon, etc. Sinon, à moins de tomber sur une bonne occasion, bah... vous pouvez lâcher 150€ dans l'ensemble, hors frais de port.

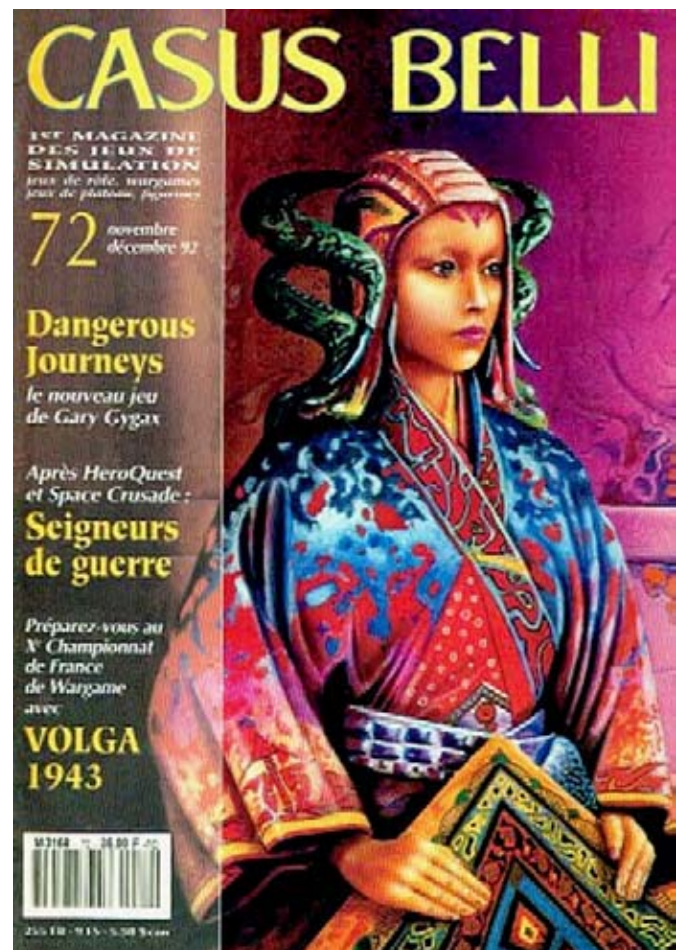
Enfin, si vous êtes joueur de Warhammer Battle, voilà encore une possibilité de recycler vos figurines. Ce jeu étant terminé (commerciallement), vous n'aurez pas l'impression d'avoir dépensé vos sous pour rien. Puis, quarantenaire que nous sommes, vous avez bien 1 enfant ou 2 avec qui partager des temps de jeux. Dans ce cas là, Seigneurs de Guerre fera l'affaire.



DU PLUS PLUS

Dans le Casus Belli n°72 (novembre/décembre 1992) notre Croc international rédigeait un bref article sur Seigneurs de Guerre dans lequel il proposait quelques améliorations de règles ainsi que le scénario "La Bataille de Nuln". Pour le Blogurizine, j'ai investigué afin de vous faire partager ce contenu. Vous trouverez le scénario "La Bataille de Nuln" au sommaire de ce Blogurizine. Pour les améliorations de règles, vous les trouverez à la fin de cet article.

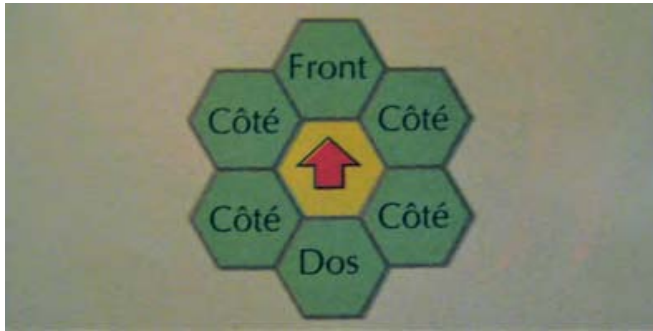
"CE QUE VOUS NE SAVIEZ PROBABLEMENT PAS À L'ÉPOQUE C'EST QU'EN FAIT, VOUS VOUS ÊTES FAIT HAPPER PAR LE "GRAND POWLPE", AFIN DE BIEN INTÉGRER EN DOUCEUR CE MONDE QU'EST WARHAMMER BATTLE"



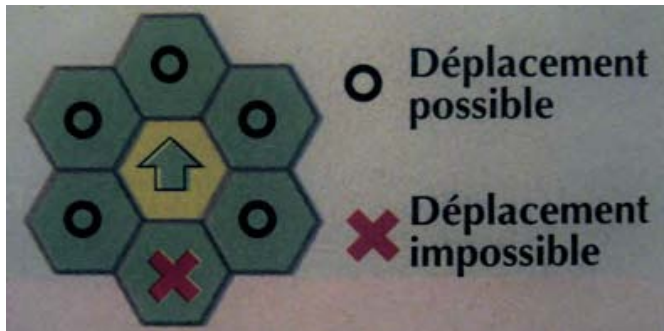
SEIGNEURS DE GUERRE - POUR UNE PINCEE DE SEL EN PLUS

PLACEMENT DANS UN HEXAGONE

Chaque pion (même l'Ogre) est positionné parallèlement à l'un des côtés de l'hexagone où il est placé. Ce côté est considéré comme étant son Front. Le côté opposé est considéré comme étant son Dos et les quatre côtés restant sont considérés comme ses Côtés (voir ci-dessous).



Lorsqu'il se déplace, un pion peut pénétrer dans une case qui se trouve adjacente à son Front ou à un de ses Côtés (voir ci-dessous). Une fois le déplacement terminé (et seulement à ce moment) le pion peut être pivoté pour que son Front soit en face de n'importe quel autre côté de l'hexagone.



EFFET DU PLACEMENT

Une unité ne peut attaquer qu'un pion situé dans l'hexagone adjacent à son Front et subir des malus si elle est attaquée à partir de la case adjacente à son Dos. Attaqué sur le Côté, le pion peut se défendre mais avec un nombre de dés diminué.

COMBAT

La grosse différence entre la règle de base et celle que je propose est qu'une unité attaquée par l'avant ou sur le côté peut se défendre, causer des dommages et même détruire l'unité qui est en train d'être déplacée. L'avantage des cartes est donc considérablement réduit et leur aspect aléatoire diminué d'autant.

Attaquée de face, une unité subit un point de dommage par crâne obtenu par l'adversaire et cause un point de dommage à l'adversaire par crâne obtenu sur son propre jet. Les boucliers tirés avec ce même jet de dé servent à diminuer les dommages que l'unité adverse vient de lui faire subir.

Exemple : Une unité appelée A jette 3 dés et obtient 1 crâne et 2 boucliers. L'autre (appelée B) jette 4 dés et obtient 4 crânes. L'unité A perd donc 2 points de vie (4 crânes moins 2 boucliers). L'unité B perd 1 point de vie (1 crâne et aucun bouclier tiré).

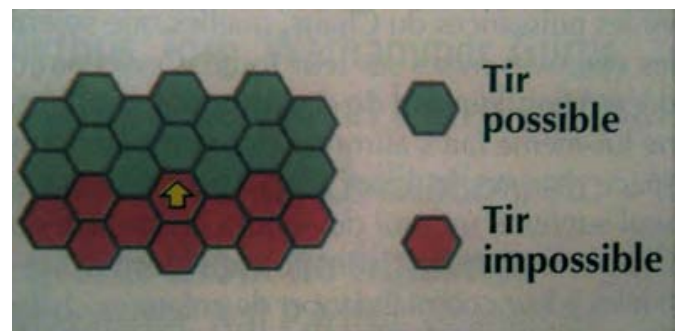
Attaquée par un de ses côtés, une unité peut se défendre comme ci-dessus (et donc causer des pertes à l'adversaire) mais jette 2 dés de moins que son potentiel normal (une unité qui possède un potentiel de base d'1 ou 2 dés n'en jette donc aucun).

Attaquée de dos, une unité peut se défendre comme ci-dessus mais on ne prendra pas en compte les crânes obtenus (elle ne peut donc pas causer de dommages à l'adversaire) et jette 2 dés de moins que son potentiel normal (une unité qui possède un potentiel de base d'1 ou 2 dés n'en jette aucun).

Un joueur qui souhaitera donc éliminer plus rapidement son adversaire devra tout faire pour attaquer son adversaire dans le dos ou sur le côté. Sachant que son adversaire fera de même, les options tactiques et les retournements de situations n'en seront que plus surprenants et fréquents.

CAS DES ARMES À DISTANCE

Les archers, les arbalétriers et le canon peuvent tirer sur toute cible située dans un angle de 180° (voir ci-dessous).



L'adversaire pourra se défendre normalement (sans jeter 2 dés de moins en cas d'attaque de côté ou de dos) mais ne causera aucun point de dommage à l'unité qui tire, même au contact. En effet, ces unités répugnent à utiliser des armes de contact et se contentent de harceler leurs adversaires avec leurs flèches, leurs boulets ou leurs carreaux.

Attaqués au corps-à-corps par une unité adverse, les archers, les arbalétriers et le canon se défendent comme expliqué plus haut (c'est le seul cas où ils utilisent leurs armes de contact).

(Texte original – Casus Belli n°72 - novembre/décembre 1992)



DOSSIER

PAR MARVINLEROUGE

★ <http://unechancesurdeux.canalblog.com>

WARZONE RESURRECTION - LES TROUPES : PARTIE 2

Suite de la présentation des troupes pour Warzone Resurrection. Cette fois-ci, on attaque Mishima et Cybertronic. Domo Arigato, Mr Roboto.

MISHIMA

La fuite est mal vue chez Mishima. Les figurines proches de votre Seigneur de Guerre sont sans-peur, et toute figurine de l'armée peut relancer un jet de Commandement raté. De plus, les leaders (Seigneur de Guerre, Seigneur et même commandant de section) peuvent recevoir des pouvoirs Ki qui dépendent de l'alignement de votre Seigneur de Guerre (corps à corps, distance, tech). Ces pouvoirs Ki fonctionnent comme les pouvoirs psychiques et peuvent donc être offensifs, défensifs ou d'amélioration.

Lord Commander Nozaki est un Seigneur de Guerre de type tech. Limité à distance, il est un excellent soutien, qui peut lancer des bornes qui

rendront plus résistantes vos troupes situées dans un rayon de 5 pouces d'elles. Il encaisse bien les tirs et peut devenir redoutable dès que l'on s'approche, pouvant lancer une attaque qui touche automatiquement 8 figurines dans un rayon de 6 pouces. Enfin, petit bonus, il peut recruter des Chasseurs et Armoured Chasseurs issus de la liste Cybertronic et recevoir deux pouvoirs Ki.

Captain Hiroko, Seigneur de Guerre de type distance, peut aussi être sélectionné en mode Seigneur. C'est un sniper hors pair, qui sait se défendre lorsque l'ennemi s'approche. Son fusil de précision est utilisable en mode létal ou assommants. Il possède aussi deux pouvoirs Ki. Le premier améliore sa précision, le second ralentit une cible adverse.

Les Ronin Samurai forment la troupe de base. Ils ne bénéficient pas de la relance sur un jet de Commandement raté mais restent une bonne unité, assez classique. Ils peuvent devenir redoutables au corps-à-corps si l'on est prêt à dépenser quelques ressources. Pour quelques points d'armée supplémentaires, il est possible d'améliorer leur Volonté.

Avec **les Hatamoto**, on tape dans le dur : bonne ligne de stat', armure supérieure, armes à distance correctes, ils donneront leur pleine mesure au corps à corps et particulièrement en charge. Ils pourront même s'en prendre à des véhicules légèrement blindés. Là encore, il est possible de booster leur Volonté moyennant finance, mais aussi en les transformant en Ebon Guard, améliorant ainsi leurs Stat.

Les Crimson Devils sont la version améliorée des Ronin Samurai. Ne disposant pas d'une extrême résistance, ils sont cependant plus précis et plus létaux. Ils disposent de grenades au gaz qui provoquent une blessure si la cible rate son test de Résistance, sont sans-peur mais la provoquent et peuvent, eux aussi, devenir de vraies bêtes de corps-à-corps. De plus une des figurines peut recevoir une mitrailleuse afin de calmer les ardeurs de l'ennemi.

Voici venir l'élite avec **le Demon Hunter**. Il possède les stat' liées à ce type de troupe en plus d'une très bonne armure. Il dispose de base d'une mitrailleuse et peut la remplacer par un lance-flammes en plus de deux katanas. Il provoque la peur, est immunisé contre elle et est particulièrement efficace contre les troupes de la Dark Legion. Enfin, il peut être recruté en unité, chacun devenant alors plus résistant.

Encore une troupe d'élite mais plus en « finesse ». **Les Tiger Dragons** peuvent s'infiltrer ou être déployés n'importe où en cours de partie. Leur armement à distance est léger même s'ils peuvent recevoir une mitrailleuse. Ils donnent toute leur mesure au corps-à-corps, pouvant s'en prendre à des héros comme à des véhicules.

Montés sur des créatures ailées, **les Kunshu Dragonriders** sont particulièrement efficaces à courte distance comme au corps-à-corps. Dans le premier cas la SMG du cavalier et la projection de flamme de la monture peuvent faire des ravages. Dans le second c'est la lame et les crocs qui finiront votre cible. L'unité est en plus rapide, provoque la peur

et peut améliorer son mouvement si elle charge.

The Meka est le fer de lance. Il s'agit d'une armure de combat lourdement blindée et équipée soit d'un autocanon, soit d'un lance-missile. Le premier s'occupe des cibles blindées, l'autre des piétons. L'autre bras est équipé d'une lame rétractable pouvant percer l'armure la plus épaisse ou électrifier la troupe. De plus il provoque la peur et peut gagner un bonus s'il charge.



▲ Lord Commander Nozaki - Crédit Image : Prodos Games



▲ Les Hatamoto - Crédit Image : Prodos Games



▲ Les Crimsom Devils - Crédit Image : Prodos Games



▲ Le Meka - Crédit Image : Prodos Games

CYBERTRONIC

Les agents de Cybertronic sont naturellement résistants à la Dark Symmetry, ils gagnent donc +4 à leur test de Volonté quand ils sont ciblés par des pouvoirs psychiques de la Dark Symmetry. Moyennant un surcoût, chaque unité peut recevoir jusqu'à deux améliorations. Ces améliorations sont sous forme de bonus, de nouvelles capacités ou d'armement supplémentaire.

The Immortal, Seigneur de Guerre de type tech, est un véritable tank à lui tout seul. Des stat' impressionnantes, une armure conséquente, un armement pouvant s'occuper de tout ce qui pointe le bout de son nez : il impose le respect par la force. Si on ajoute à cela la possibilité de poser des bornes renforçant l'armure des unités amies dans un rayon de 5 pouces et celle de se téléporter à 12 pouces, The Immortal est une véritable machine de mort.

Moins costaud, **Everassur** est tout de même un monstre de puissance. Seigneur de Guerre de type distance, le plasma propulsé par son arme peut se propager de cible en cible, ou créer une zone mortelle de 9 pouces de diamètre. De plus, il relance tout jet de tir raté. Et il n'est pas démuni au corps-à-corps puisque les ennemis le blessant reçoivent une touche automatique.

Dr Diana est disponible en version Seigneur de Guerre (tech), Seigneur ou même commandant d'escouade. La première est essentiellement faite pour le soutien, rendant plus résistantes les figurines amies dans un rayon de 12 pouces. De plus, si un adversaire veut lui tirer dessus à plus de 12 pouces, il devra réussir un test au préalable. La version Seigneur apporte aussi son soutien mais de façon moindre et dans un rayon de 4 pouces. Enfin la version commandant ne l'apporte qu'à l'unité à laquelle elle appartient.

Les Chasseurs forment la troupe de base de Cybertronic. La ligne de stat' est classique, tout comme l'armement. Pour un surcoût de points, il est possible d'échanger l'arme de base pour une autre avec moins de portée mais plus de puissance, et/ou d'avoir un lance-missile efficace contre les blindés. Enfin l'unité peut poser un générateur qui renforcera l'armure des unités dans un rayon de 3 pouces.

Les Armoured Chasseurs ont une meilleure capacité de tir et une meilleure armure que la version standard. Ils peuvent échanger l'arme de base pour une autre avec une meilleure cadence de tir et/ou un lance-missile. De plus, ils peuvent se téléporter sur une distance de 6 pouces.

Plus habiles au corps à corps, **les Mirrormen** peuvent éliminer unités et blindés avec leur épée. Leur camouflage permet de les préserver en attendant de pouvoir charger l'adversaire. Un des Mirrormen est capable de se transformer en aimant à plomb, préservant les autres figurines de l'unité.

Unité d'élite, **les Cuirassier Attila MK.III** disposent d'un armement capable de réduire la piétaille en charpie et de résister aux coups adverses. Ils peuvent aussi réduire la valeur d'armure des figurines ennemies dans un rayon de 8 pouces : utile pour se débarrasser de blindés à coups de poings.

Disposant d'une bonne armure, **les Enhanced Machinators** peuvent néanmoins s'infiltrer et éliminer avec efficacité l'infanterie ennemie. Ils disposent d'un camouflage qui inflige un malus aux tirs adverses et peuvent se mouvoir avec aisance dans les terrains difficiles.

Le Scorpion est l'arme anti-infanterie par excellence. Il peut raser une unité avec une facilité déconcertante. Il provoque la peur, peut se déployer n'importe où en cours de partie et s'enterrer pour regagner des points de vie et resurgir dès que l'ennemi ose s'approcher.

Véhicule de soutien, **le Voltigeur** arpente le terrain en chassant les véhicules et unités lourdes adverses. Il peut lâcher des drones, baissant son nombre de point de structure dans la procédure. Chaque drone peut s'accrocher à une cible, pour occasionner des dégâts ou déposer une mine anti-infanterie.

Terrifiante machine, le **Eradicator Deathdroid** est un marcheur de combat dédié à l'éradication de l'adversaire. Il est capable d'abattre l'infanterie comme les blindés. Il dispose d'une bonne armure et peut booster son nombre de points de structure moyennant finance. Son arme principale peut se transformer en lance-flammes afin d'atteindre les cibles à couvert. Son arme secondaire n'est pas moins impressionnante puisqu'il s'agit d'un lance-missile couplé à une tronçonneuse de combat.



Mishima est une armée tournée résolument vers l'offensive, plus à l'aise à courte distance ou au corps à corps, progressant en faisant fi des pertes. L'ajout des pouvoirs Ki permet de spécialiser ou de renforcer ses unités. La puissance de feu à distance étant limitée, il ne faudra pas se lancer dans une guerre d'usure sous peine de voir son effectif fondre inexorablement.



Cybertronic de son côté possède des personnalités absolument monstrueuses et aligne des troupes bien protégées et efficaces contre l'infanterie. Là encore, il est possible de renforcer chacune de ses unités. Paradoxalement, elles auront du mal contre les troupes adverses blindées, leurs armes antichars étant peu nombreuses et d'une portée limitée.

SOURCES WEB

★ <http://prodosgames.com>



▲ Dr. Diana - Crédit Image : Prodos Games



▲ Dr. Diana - Crédit Image : Prodos Games



▲ Le Scorpion - Crédit Image : Prodos Games



▲ Le Voltigeur - Crédit Image : Prodos Games

HOBBY

PAR JEREMY GIL



HOMMAGE A CYRIL TULOUP

L *a mort en ce jardin, c'est l'expression qui me vient à l'esprit. Cette expression est le titre d'un film de Luis Buñuel tourné en 1956.*
La mort en ce jardin, c'est une belle expression qui me rend nostalgique et poétique, deux sentiments qui caractérisaient à merveille mon ami Cyril Tuloup qui nous a quittés à l'aube de ses 22 ans.

Cyril était un peintre de figurine avec une joie communicative. Intéressé par la figurine mais avec une vision différente de celle-ci : dans une pièce ce qu'il recherchait c'était l'émotion. Comme un beau tableau peut nous donner envie de pleurer, il aimait s'essayer à retranscrire une certaine émotion dans sa manière de peindre. Il peignait du Games Workshop comme la plupart d'entre nous mais sa plus grande passion restait la Nature, il se tournait évidemment vers les sujets animaliers.

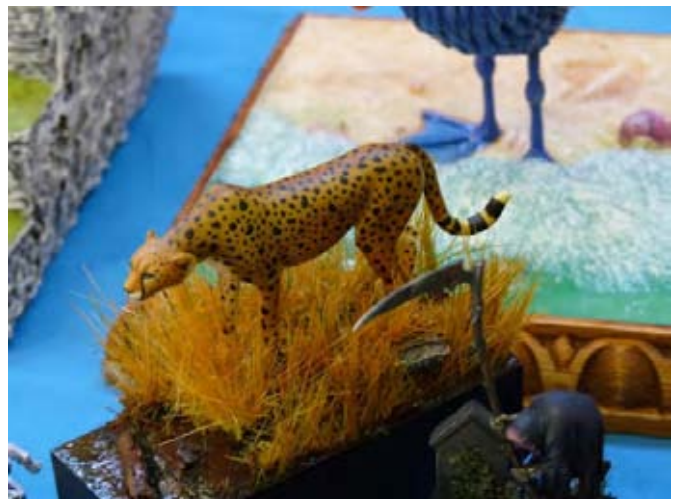
C'est dans ce domaine que Cyril était très bon. Un bon fond photo et on aurait pu croire que ces antilopes et autres guépards prenaient vie. Adeptes du texturage et de la peinture réaliste plus que graphique il aimait peindre le vivant.

Il s'inspirait de tous les peintres, de tout les niveaux et de tous les styles de peinture. Cyril c'était un curieux. Ici-bas il nous fera cruellement défaut.

SOURCES WEB

★ <http://mondedepetitsbonshommes.com>





HOBBY

PAR DV8

★ <https://plus.google.com/+dvhatenoname>

FROSTGRAVE - UN DETOUR PAR DES TOURS

Frostgrave est un jeu d'escarmouche dans la tradition de feu-Mordheim. Cela signifie, en gros, que l'on joue avec quelques figurines dans un environnement qui se veut urbain. Une grosse partie de l'attrait de ces jeux vient de la possibilité de jouer en campagne mais surtout du faible nombre de figurine à rassembler (8 max. pour débiter à Frostgrave). Cependant, ne vous méprenez pas : pour profiter pleinement de l'ambiance de ce jeu il vous faudra replacer le temps gagné en peinture sur... de la préparation de décors !

Les joueurs d'escarmouches connaissent probablement la chanson mais il se peut que les joueurs venant du wargame dit « régimentaire » soit troublés par cette nouvelle expérience de jeu. Une photo valant plus qu'une longue démonstration regardez les exemples A et B en photo, ci-contre. Vous avez là deux jolies tables de Warhammer Age of Sigmar (A Tabletop Gamer's Diary) et Warmachine (GK Workbench). Deux jeux de grosse escarmouche où l'on joue les fantassins par régiments et qui nécessitent un investissement moindre du côté terrains et table de jeu.

Une tour (avec des crânes, pleins, c'est plus swag), une maisonnette, un bosquet et voilà, vous êtes prêts à vous mettre sur la tronche ! Maintenant regardez les exemples C et D provenant de réalisations pour le jeu d'escarmouche urbain Mordheim (respectivement par Manuel Pariente Cancelo et Titan Games Stourbridge). Vous voyez où je veux en venir ? Voilà vers quoi une table pour Frostgrave devrait se diriger idéalement. Croyez moi lorsque je vous dis que si vous essayez de jouer à Frostgrave sur une table de Warmachine vous allez au devant de graves désillusions. Vos Magiciens ne feront pas long feu et l'expérience risque d'être un poil « vide » et frustrante.

UNE DEVISE, DES VICES

La devise que vous vous devez de suivre pour vivre une expérience plaisante est donc : « cassons ces lignes de vue que je ne saurais voir ». Ce à quoi je rajouterais une seconde devise : « donnez de la hauteur à vos tables, bordel de mince ! ». C'est une chose que j'avais déjà abordée dans le numéro 19 mais je pense que c'est une des clefs pour faire d'un simple jeu d'escarmouche une expérience ludique mémorable.

Pour avoir mener durant des années une campagne de Necromunda (un autre jeu Specialist Games Workshop) sur une étagère (oui, oui, vous lisez correctement, une bête étagère) je peux vous dire que vos joueurs se rappelleront longtemps la chute de ce personnage se rattrapant de manière inespérée à une corniche avant d'être précipité vers la mort par une goule le tour suivant. C'est cette partie là que je voudrais développer dans ce numéro.

A LA RECHERCHE DU TEMPS PERDU

Donc vous voulez jouer à Frostgrave et vous souhaitez profiter au maximum de la saveur de la chose. Deux solutions s'offrent à vous : soit vous

avez de l'argent, soit vous avez du temps, voire un mix des deux (ou alors un ami avec du temps et de l'argent). Les gens qui suivent mes pérégrinations dans ce magazine savent de quel côté je penche. Je ne vais donc pas élaborer la première solution, une simple recherche Google avec les mots-clés qui vont bien vous renseignera autant que je pourrais le faire. Sachez seulement que Games Workshop, 4Ground et Ziterdes, entre autres, sont vos amis.

Donc vous n'avez pas le sous mais un peu de temps ? Ca tombe bien j'ai une activité manuelle à vous proposer. Tout a commencé lorsqu'à la supérette locale je me suis mis en quête d'une bouteille d'eau. On n'imagine pas la diversité de ces choses dans une supérette moderne. Donc me voilà à scruter minutieusement ces étranges contenants (l'eau est un liquide qui m'est familier, mais pas tant que ça) lorsque je vis... une tour.



Bon évidemment pas exactement une tour, juste une bouteille de 20 cm de haut avec des convolutions évoquant étrangement la création moyen-orientale d'un architecte médiéval. Les modélistes connaissent bien ce syndrome : vous vous baladez, zieutez distraitement une poubelle et hop vous voilà partis au cinéma avec un bout de polystyrène sous le bras, expliquant au passage aux personnes qui vous accompagnent qu'il s'agit là d'un authentique bastion militaire du 40ème millénaire.



Avec l'âge vient la sagesse et au lieu d'acheter directement un pack de 12 pour me refaire Minas Tirith j'ai décidé d'être raisonnable et de ne prendre qu'une grande et une petite bouteille, au cas où, on sait jamais, ça peut toujours servir. Ces emballages une fois vidés auraient pu rester à prendre la poussière sur mon étagère si un soir, motivé, je ne m'étais pas décidé à vérifier si une tour se cachait bien derrière ce bout de PVC alimentaire.

On vous l'a dit, on le répétera jusqu'à ce que ça rentre : tout projet de modélisme commence avec un prototype. Étape indispensable car c'est elle qui permet de contrôler la qualité et le coût en temps et en argent de vos réalisations. Sur ce coup là j'ai été chanceux (là aussi ce doit être l'expérience due à l'âge) puisque les prototypes se sont révélés peu coûteux et faciles à mettre en œuvre. Voici donc venir le pas-a-pas de la série de tours. Tours destinées à « casser les lignes de vue » et « donner de la hauteur » à ma table de Frostgrave.

RAYER LE PARQUET

Le haut de la bouteille me paraissant parfait comme base pour un dôme j'ai simplement scié à ras le goulot de la bouteille (j'ai gardé les goulots pour faire des plots pour tenir mes figurines lors de la peinture). Un des problèmes du PVC alimentaire c'est qu'il ne tient pas la peinture acrylique. Un amis yakuza m'ayant suggéré de poncer la surface, je me suis alors rappelé d'un outil magique : la brosse métallique ! Bon la mienne étant trop souple je me suis finalement rabattu sur un cutter. L'idée étant de « rayer » suffisamment le plastique pour qu'une sous-couche en bombe ou une texture appliquée tienne et ne s'écaille pas à la moindre manipulation.

Une fois cela fait j'ai découpé les quatre faces rectangulaires du haut de la bouteille pour aménager des ouvertures. Je n'ai pas complètement détaché ces surfaces afin de pouvoir les coller et d'aménager ainsi un plancher pour le haut du clocher. Je n'ai pas découpé d'ouverture au rez-de-chaussée. Deux raisons à cela, le design de la bouteille ne favorisait pas de découpe et je voulais faire de ces tours des éléments autre que des habitations. Techniquement, en jeu, ces tours représenteront des clochers-ossuaires. J'imagine que les habitants de Felstad, faute de place pour aménager de grands cimetières, avaient pour habitude de jeter leurs morts depuis l'étage dans les basses-fosses de ces tours-ossuaire. Cela fait également référence à l'un des scénarios du livre de règles,

« Le Mausolée », où des squelettes animés s'extraitaient lentement de leur dernière demeure. Les anfractuosités à la base, en forme de meurtrières, figurent donc des aérations destinées à évacuer les gaz de décomposition et, pourquoi pas, à accueillir les offrandes pour apaiser les esprits. Sans forcément aller jusqu'à le poser sur le papier, avoir une idée de l'histoire derrière le concept permet de mieux visualiser le futur et la direction de vos réalisations. Une fois les planchers de l'étage collés j'ai découpé la base de mes tours, au ras du fond (j'ai gardé ceux-ci pour faire des palettes de peinture).

SOCLONS LE SAUNIER

Vient ensuite le temps de rajouter un socle. J'essaie toujours au maximum de limiter l'empreinte au sol de mes bâtiments afin de pouvoir densifier le couvert de la table et ainsi, répétez tous après moi : « casser les lignes de vue ». Il faut cependant que mes tours soit stables et je ne peux que difficilement m'épargner l'étape du socle. Afin de faire simple, léger et solide, je découpe deux rectangles de mousse de type EVA, l'un plus petit d'un demi-centimètre que je vais arrondir sur les bords. Je marque le « cul » de la bouteille sur le petit que j'évide ensuite de manière à créer un anneau qui viendra masquer le montage de la bouteille sur le socle, le tout figurant des marches de trottoir. Je colle le tout sur le grand rectangle que je vais ensuite arrondir. Ma tour est désormais stable sur ses fondations et je vais sceller le plancher de l'étage en utilisant tout simplement du scotch.



LE GRAND CHPROUTZ

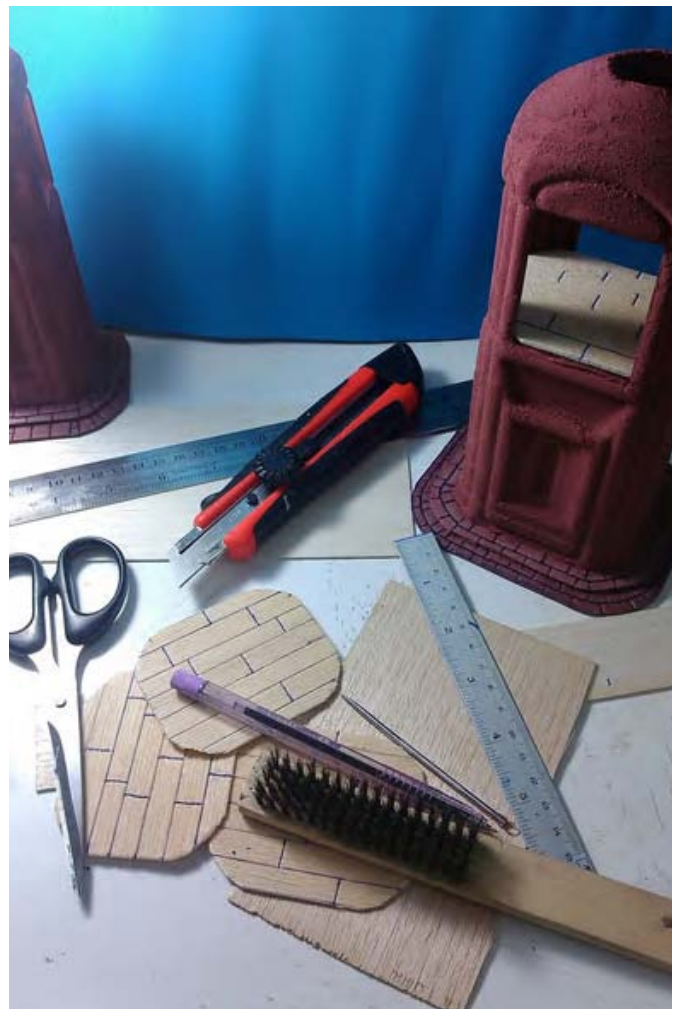
Il va s'agir désormais de texturer ma tour. La aussi c'est une étape que j'ai déjà traitée dans le numéro 19 mais cette fois avec un mélange un peu différent. Toujours sur la base d'un mélange enduit acrylique + peinture acrylique rouge + colle blanche je vais rajouter une pointe de noir, du marron et surtout, quelques cuillères de sable très fin (quasiment de la poussière).



L'idée étant de simuler un crépi ou un stuc. Teinter en marron directement dans la masse permet de s'épargner l'étape de la sous-couche ou plutôt de la remplacer. Pour texturer le socle (que l'on a soigneusement évité de recouvrir d'enduit) on va venir dessiner à l'aide d'un stylo bille et/ou d'une pointe les pavés du trottoir [photo 04]. Pour texturer le plancher de l'étage je préconise la simple forme découpée dans du balsa sur laquelle, comme pour les pavés, on vient dessiner les planches. Un petit brossage à la brosse métallique pour accentuer les veines du bois et vous voilà avec un plancher plus vrai que nature [photo 05]. Il ne manque plus qu'un toit avant d'attaquer la peinture.

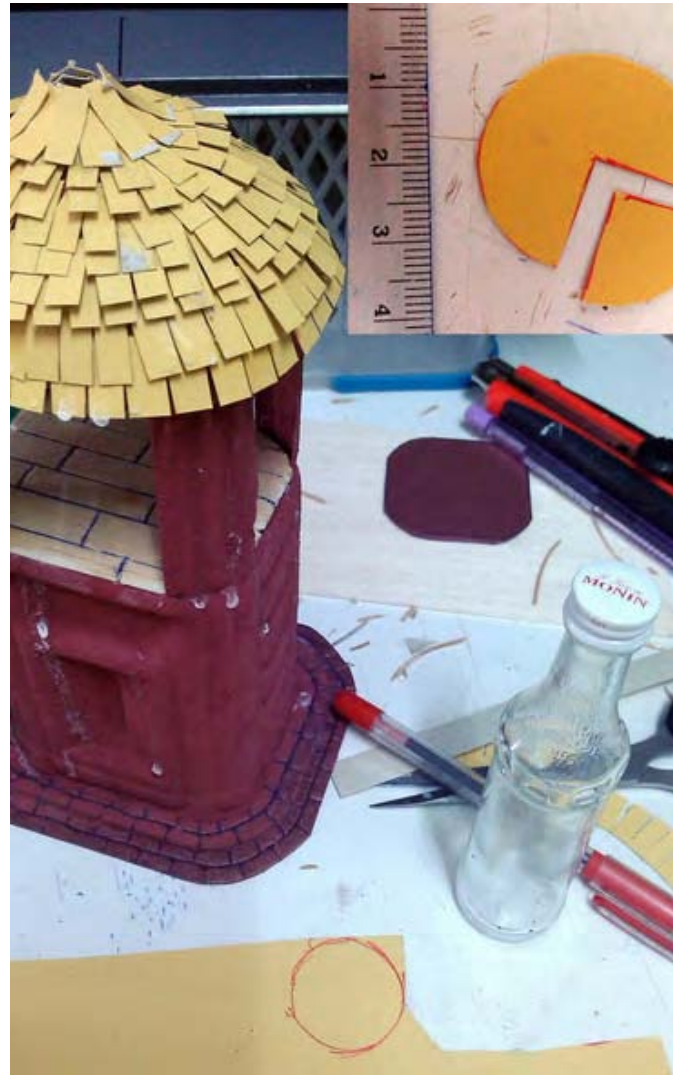
LA TUILE

Vous connaissez la chanson, la méthode a été décrite dans... le numéro 19 ! Une bande de carton fort dans laquelle on découpe des fanfreuches et que l'on torsade légèrement avant de le coller sur le dôme du toit. Ce n'est pas l'étape la plus gratifiante et c'est surtout très long mais ça donne un petit côté brinquebalant au toit qui sied bien à un univers fantastique ou à des ruines.





Afin de coiffer le faite du toit on découpe un rond dans le carton auquel on enlève une portion de type « fromage ».



Il suffit juste ensuite de lui donner une forme de cône avec les doigts avant de le coller comme « chapeau » au dessus du rond.



LA PEINTURE À L'HAWAÏ

Pas de sous-couche donc mais quand même une étape de la bombe-de-balle : à l'aide d'un vert en bombe quelconque je vais appliquer un voile de peinture, légèrement en zénithal (ça aussi c'est dans le numéro précédent) pour venir donner une teinte verte à mes tours. Le toit reçoit lui un voile de couleur plus claire, ici un cyan, pour simuler la lumière qui s'y dépose sous un plus grand éclat. Il ne s'agit pas d'une sous-couche à proprement parler mais bien d'un voile venant donner une légère teinte. J'ai repris ensuite mes toits au pinceau. J'aurais pu le faire à la bombe mais j'ai dans mes tiroirs des peintures Games Workshop Foundation vieillissantes qu'il est grand temps pour moi de terminer. Les toits ont donc été peints avec du Fenris Grey, une couleur parfaite pour simuler l'ardoise.



BROSSE MOUSSAILLON !

Le reste tient en un mot : brossage. A ce niveau là l'important c'est de se munir du bon outil : une brosse qui se tient mais qui est suffisamment souple pour ne pas trop « marquer » les coups de pinceau. Suffisamment large pour ne pas y passer un siècle mais pas trop non plus sinon vous risquez de dépasser du toit vers la tour, ou l'inverse.

Avec cette brosse donc, trois étapes. D'abord un brossage humide appuyé à l'aide de la teinte la plus foncée. On charge le pinceau en peinture avant de l'essuyer énergiquement sur un morceau d'essuie-tout ou un chiffon. On vient ensuite brosser la surface en croisant ses différents passages. C'est important pour ne pas marquer les coups de pinceaux. On qualifie ce brossage d'humide car il vient déposer une vraie couche de peinture sur les reliefs et légèrement dans les creux. Vous revenez le soir ou le lendemain pour le deuxième bros-

sage, celui de la teinte intermédiaire. Vous faites de même mais cette fois vous brossez au préalable votre brosse sur une surface dure mais absorbante comme un carton ou un morceau de MDF. Cette surface va « boire » une partie de l'humidité de la peinture et cette fois votre dépôt aura une texture plus « poussiéreuse ». Surtout il ne marquera que les côtés saillants du bâtiment et n'atteindra pas les creux. Une autre astuce pour ne pas marquer vos coups de pinceau : commencez par brosser au loin avec l'extrémité des poils de la brosse sur les angles de votre bâtiment. Lorsque vous percevez que le dépôt s'estompe et devient à peine visible passez aux surfaces planes des murs et appuyez un peu plus votre pinceau, doucement. Le troisième brossage se fait de la même manière avec cette fois la teinte la plus claire en appuyant plus sur les hauteurs du bâtiment et sur ces angles. Si vous voulez vraiment marquer les contrastes vous pouvez même délaissier la base des murs.

Pour la tour en elle même et le trottoir je suis parti sur la triplette Adeptus Battlegrey / Astronomican Grey / blanc cassé. Pour ceux auxquels ces dénominations ne disent rien il s'agit juste de jouer sur un gris foncé / gris clair / blanc.





Pour le toit j'ai choisi un bleu turquoise / turquoise pâle / blanc bleuté. Vous aurez obtenez un toit dont la saturation devrait trancher avec le gris de la tour et donc un truc un peu joyeux. Pour le plancher un marron clair tirant sur le jaune suivi d'un beige suffit pour réaliser un plancher réaliste. Si vous voulez marquer les veines et les planches, l'encre marron est votre amie.



LA VIEILLESSE CE NAUFRAGE

Mes prototypes avaient reçu un vieillissement à l'aide d'un jus de marron mélangé à de la lasure à l'eau afin de vernir le bâtiment et le protéger des chocs éventuels. Ayant pris soin de rayer consciencieusement le PVC des tours suivantes, je me suis par la suite épargné cette étape. Les trottoirs par contre ont été vieillis à l'aide d'un jus d'essence de térébenthine teinté à la peinture à l'huile Terre de Sienne. Une technique parfaite pour simuler la poussière d'un sol mais odorante, salissante et surtout susceptible de dissoudre certaines colles, soyez prévenus. Il peut être bon de revenir dans ce paragraphe sur le pourquoi du voile de peinture vert sur l'ensemble : si vous avez bien suivi mes étapes, vous prenez en main votre tour et que voyez-vous dans les détails ? Les ombres sont marquées par la teinte marron de base mais ça et la, dans les creux apparaît un film verdâtre simulant assez simplement des mousses et des moisissures. La vie se dissimule partout, surtout sur nos murs et cette technique est un moyen facile et rapide d'évoquer la chose.



Je vous laisse avec une photo de ces tours mises en situation et la prochaine fois je vous expliquerai probablement comment réaliser les passerelles qui relieront vos tours et pourquoi pas également, quelques palissades pour... wait for it... casser les lignes de vue ?

SOURCES WEB

- ★ <https://ttgamingdiary.wordpress.com>
- ★ <http://gk-workbench.com>

FROSTGRAVE

THAW OF THE LICH LORD



JOSEPH A. McCULLOUGH

HOBBY

PAR DIMITRI PEYRARD

★ <http://www.minisocles-blog.fr>

DIORAMA - FALCON A L'ECHELLE EPIC

Voilà le plus petit de mes gros projets... ou le plus gros de mes petits projets, au choix ^^ . En farfouillant un jour dans ma boîte à antiquités, j'ai retrouvé un Falcon à l'échelle EPIC (6mm, alors que les figurines Warhammer/Warhammer 40k sont à l'échelle 28mm) acheté quand je faisais partie de la Team Toulouse et que l'ami Tom planchait sur le projet «EPIC 40k» (le but était de jouer à Warhammer 40k avec des figurines à l'échelle EPIC sur des mini tables de jeu). Je me suis tout de suite dit que ça pourrait être sympa de faire un petit diorama à l'échelle EPIC !

LES RECHERCHES PRÉALABLES

Comme d'habitude, le Web est une vraie mine d'or pour celui qui cherche l'inspiration. Quelques recherches sur Google et sur le très bon forum Epic_fr (la section Modélisme est pleine de peintures et de conversions hallucinantes à cette échelle !!) et j'ai les idées bien claires : le Falcon évoluera dans les ruines d'une ville envahie par la végétation.

CRÉATION DU DÉCOR

Voilà les principaux matériaux que j'ai utilisés :

- des floccages mousse de différentes tailles
- des touffes d'herbe et de mousse
- des racines séchées
- des mini fougères naturelles
- différents floccages (liège, sable extra fin...) et des briques
- du filet de feuillage/floccage
- le kit de peintures SCALE 75 Vert et Nature

Armé d'un cube en bois, de ruines EPIC achetées sur eBay, de carte plastique et de quelques briques Juweela 1/72, je commence à mettre en place le décor.



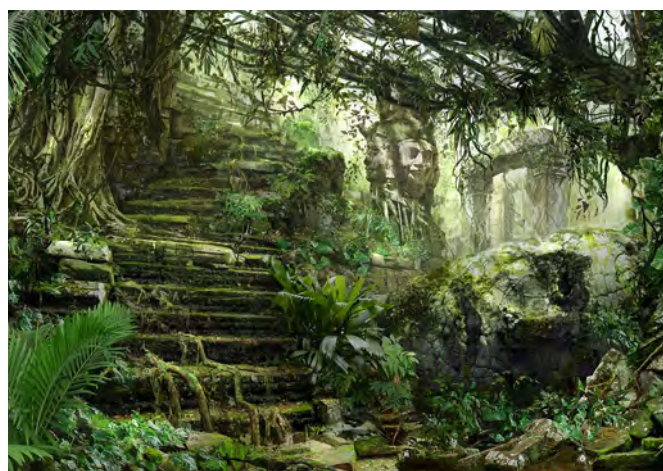
Je me dis rapidement que si je n'ajoute pas d'autres éléments, ce socle va être bien vide. Nouveau farfouillage dans la boîte à antiquités et hop, deux piétons, quelques morceaux de ruines et un vieil arbre bien tordu (fait avec des racines séchées collées entre elles) rejoignent le décor...



... suivis d'un sniper planqué à la fenêtre, de nouveaux débris et de racines très fines qui feront office de lierre/plantes qui s'accrochent aux murs.



▲ Photo issue du site de Hawk Wargames pour le jeu Dropzone commander



▲ Illustration 3D par Jared Shear - Crédit Image : Internet

Un coup de sous-couche noire, un dernier essai de positionnement et c'est parti pour les plantations et la peinture !

SILENCE, ÇA POUSSE !

Je me suis longtemps demandé si je devais mettre la végétation en premier ou bien commencer à peindre le décor avant de mettre les plantes. J'ai finalement choisi la seconde option car, sur cette saynète, il y a finalement plus de ruines que de végétaux. Pour gagner un peu de temps, les couches de bases sont posées grossièrement à l'aérographe. Tout d'abord, du Charandon Granite Citadel Foundation.



Suivi de Codex Grey Games Workshop appliqué à la verticale au-dessus du décor, selon la lumière zénithale.



Et enfin du Kommando Khaki GW concentré plutôt sur le haut du décor.



Il est maintenant temps de planter. Le but étant d'obtenir un résultat naturel, je ne procède pas dans un ordre précis, je mets des herbes, des fougères, de la mousse... un peu partout, au feeling.



J'attaque aussi le feuillage de l'arbre. J'utilise pour cela du filet floqué. Je n'en avais jamais utilisé auparavant et je suis sous le charme !!! C'est super simple à utiliser et ça donne un feuillage très fin et super réaliste ! J'adhère à 100%, je vais en mettre de partout maintenant ;)



Voilà la fin de l'arbre avec le Falcon à sa place pour voir ce que ça donne. J'ai retiré le petit buisson qui était devant à gauche car il cachait trop les figurines. J'ai aussi ajouté deux plantes contre le mur et des lianes qui pendent sous les branches de l'arbre pour habiller un peu.





▲ *Running Hunter, peinture studio réalisée pour Predastore*

Pour la peinture de la pierre, j'ai réutilisé la recette déjà testée sur le socle de mon Running Hunter.

Chaque brique est éclaircie avec du Kommando Khaki Games Workshop puis du Menoth White Highlight P3. Les ombres sont ensuite reprises avec du Charandon Granite puis du noir. Pour plus de réalisme, j'ajoute plein de nuances avec du Codex Grey Games Workshop, avec tous les verts du kit «Vert et Nature» Scale 75 et je finis avec des petits éclats/dommages peints avec du Menoth White Highlight pur et non dilué.



Pour la végétation au sol, la base est peinte avec l'Ardennes Green Scale 75 puis éclaircie soit avec du Sherwood Green SC75, soit avec du Spring Green SC75. Je rajoute ensuite quelques points de lumière avec du Scorpion Green Games Workshop et du Menoth White Highlight. Les quelques plantes vert foncé sont basées avec le Black Forest Green SC75 puis éclaircies avec l'Irati Green SC75.



Les fougères sont peintes avec de l'Ardennes Green et éclaircies avec du Scorpion Green.





LE FALCON

Je ne vais pas décrire en détail la peinture du Falcon, mais je vous explique quand même les principales étapes. Le schéma orange que j'avais en tête initialement a très rapidement cédé sa place à quelque chose de bien plus sombre, à base de Bleu Marine Foncé Prince August. La recette du blanc est ultra simple : un blanc pur ombré avec du Fortress Grey et du Codex Grey GW, puis «glacé» avec quelques voiles très dilués de Space Wolf Grey pour les nuances.



Voilà le côté visible terminé :)



Le dessous a été peint beaucoup plus rapidement, j'ai surtout marqué les arêtes car une fois collé sur le socle, on voit plus grand chose ;)



LA FIN DU PROJET

Au final, un projet inhabituel, qui aura mis mes yeux et ma patience à rude épreuve, je suis bien content qu'il soit terminé :) J'ai passé énormément de temps sur la végétation, car à cette échelle, si je voulais un résultat convaincant, je devais impérativement être le plus minutieux possible, quitte

à procéder brin d'herbe par brin d'herbe ! Idem pour la peinture du décor et des figurines, il a fallu pinailler et être le plus fin possible J'ai déjà en tête un autre diorama EPIC avec des orks et/ou des Space Marines, à suivre ...



SOURCES WEB

- ★ <http://epic-fr.niceboard.com>
- ★ <https://www.facebook.com/Minisocles>

AIDE DE JEU

PAR DV8

★ <https://takatrip.blogspot.fr/>

AU NOM DE L'EMPEREUR - NOTÉ SUR LES AIDES DE JEU

Une petite note rapide pour vous parler des aides de jeu pour AndE et de la direction que le projet prend au sein du Blogurizine. Vous trouverez dans les numéros à venir toute une série d'aides de jeu concernant l'adaptation en français de ce jeu d'escarmouche dans l'univers de Warhammer 40,000.

Deux raisons à cela. D'abord, disséminer de manière réaliste la charge de travail que représente cette adaptation. Ensuite, assurer un suivi sur le long terme de la version française et permettre ainsi, on l'espère, de créer une communauté qui reprenne le flambeau là où la communauté anglophone la laissée.

En effet la version originale d'Au Nom de l'Empereur est le fruit d'un groupe de travail en ligne (via une mailing-list) qui fut très actif ces dernières années avant de s'éteindre suite au départ de ses piliers vers l'univers professionnel du game-design. Vous pourriez me demander alors si AndE ne serait pas un jeu mort ? je vous répondrais, chère lectrice et cher lecteur que « n'est mort qu'un jeu auquel on ne joue pas ». J'ai bien conscience d'être un peu seul pour l'instant à m'intéresser à ce jeu mais j'ai bon espoir qu'en fournissant ces outils d'autres joueurs se prêtent au jeu et que celui-ci devienne alors plus vivant qu'il ne l'était avant qu'il ne meure (vous me suivez ?).

A propos d'outils, mon petit doigt me dit qu'un outil en ligne pour fabriquer vos listes d'escortes

en français pourrait un jour exister. En attendant je vais continuer à proposer des aides de jeu permettant de simplifier la création de vos escortes. C'est dans cette optique que j'ai remanié les aides de jeu pour les rendre plus ergonomiques et simplifier le boulot de mise en page. J'ai donc vu avec notre graphiste et j'ai décidé de mettre en place la formule suivante avec trois tableaux récapitulatifs pour chaque faction.

Après une courte introduction (on fait dans le non-exhaustif, pour le reste rendez-vous sur pagesperso-orange.fr), le premier tableau donne la liste des profils avec leur coût et leurs options éventuelles. Nul besoin désormais de calculer chaque profil, il ne vous reste plus qu'à ajouter le coût des armes et équipements (cf. ci-dessous) pour avoir le coup total de la figurine.

Le deuxième tableau présente l'arsenal de la faction. A ce propos, je mets en bas de cette page trois nouveaux tableaux. Les deux premiers regroupent les armes de corps-à-corps et de tir commun aux différentes factions de l'univers de Warhammer 40.000.

Il s'agit de tableaux génériques dans lesquels n'importe quelle faction devrait être libre de piocher (un Ork peut très bien s'équiper d'une hache de bataille ou d'un pistolet plasma). Le dernier présente l'arsenal type des forces de l'Imperium. La encore, les joueurs devraient être libres de piocher dans ce tableau pour illustrer au mieux l'escorte qu'ils veulent jouer (un Ork peut voler un Bolter, les Eldars ont également des armes de force et un Space Marine renégat a accès aux mêmes équipements que son ennemi loyaliste).

Pour chaque faction, le(s) dernier(s) tableau(x) présente un ou plusieurs exemple d'escortes conçus à partir d'un budget « réel » compris entre 40 et 50 euros. Lorsque je me suis lancé dans le projet de traduction je voulais aussi illustrer un propos qui est que le Hobby n'est pas nécessairement un loisir cher. AndE est un bon moyen pour les nouveaux joueurs de mettre un pied dans l'univers sans avoir à dépenser des sommes folles.

C'est également un moyen pour les anciens joueurs de monter une nouvelle force sans investir de trop. Ainsi, dans ce numéro, la liste Ork peut être montée sans problème avec une boîte de Boyz et une boîte de Nobz pour un total de moins de 46 euros. La liste Tau correspond à la nouvelle boîte des Guerriers de Feu à 40 euros et celle de la Parenté Kroot à une boîte de Carnivores et à un blister de Chien Kroot, soit 50 euros. Les listes Eldar ont pour base quatre Gardiens à 8 euros auxquels vous ajoutez une boîte de Guerriers Aspect et, pourquoi pas, un blister d'Archonte (parfois l'Exarque de la boîte peut également faire office d'Archonte) pour un total compris entre 40 et 45 euros. Nous sommes typiquement dans les fourchettes proposées par d'autres jeux d'escarmouche avec figurines.

J'en profite pour rappeler, pour ceux qui cherchent encore, que les règles d'Au Nom de l'Empereur ont été publiées dans le Blogurizine 20. Sur ce, je vous laisse astiquer vos gros Fling' et je vous dis, vous l'aurez compris : rendez-vous au prochain numéro !

Armes de Corps a Corps	Combat	Coût
Baïonnette/Dague/Couteau	+0	gratuit
Bâton	+1	1 pt
Épée	+1	1 pt
Hache de Bataille	+1	1 pt
Lance	+1	1 pt
Massue	+1	1 pt
Épée à deux-mains	+2	2 pts
Épée Tronçonneuse	+2	2 pts
Arme Énergétique	+3	3 pts
Poing Énergétique	+4	4 pts

Armes de Tir	Portée	Combat	Coût
Pistolet Auto	12"	+0	gratuit
Grenade	12"	+0	gratuit
Fusil à pompe	12"	+1	1 pt
Lance-Flamme	12"	+2	2 pts
Pistolet Plasma	12"	+3	3 pts
Fuseur	12"	+4	4 pts
Fusil Auto	18"	+1	2 pts
Pistolet Laser	18"	+1	2 pts
Lance Grenade	24"	+0	2 pts
Fusil Laser	24"	+1	3 pts
Mitrailleuse Lourde	24"	+2	4 pts
Fusil Plasma	24"	+4	6 pts
Fusil Sniper	36"	+2	5 pts

Arsenal de l'Imperium	Portée	Combat	Cran	Coût
Matraque Énergétique	-	+1	-	1pt
Eviscérateur	-	+3	-1	6pts
Hache Énergétique du Culte Mechanicus	-	+3	-2	9pts
Arme de Force	-	+4	-2	10pts
Griffe Éclair	-	+4	-	4pts
Marteau Tonnerre	-	+4	-	4pts
Servo-bras	-	+4	-	4pts
Armes Digitales Jokaero	12"	+1	-	1pt
Fusil a Graviton	18"	+2	-	3pts
Pistolet Bolter	18"	+2	-	3pts
Bolter	24"	+2	-	4pts
Fulgurant	24"	+3	-	5pts
Fusil Radiant	24"	+3	-1	8pts
Autocanon	36"	+3	-3	15pts
Bolter Lourde	36"	+3	-	6pts

VAISSEAU-MONDE ELДАР

Cette escorte représente une petite force expéditionnaire provenant d'un vaisseau-monde Eldar. L'échelle d'une telle force n'est pas digne de l'attention d'un Autarque ou d'un Prophète, encore moins de celle d'un Avatar. De la même manière, un Exarque se détournera bien souvent d'une telle tâche, délaissant son commandement en faveur d'un Archonte.

Les Eldars des vaisseau-mondes abordent tous les conflits de manière rituelle et ils ne portent que les armes et armures prescrites par l'Aspect auquel ils appartiennent. Il y a donc beaucoup moins de choix d'équipement pour les guerriers présents dans une telle escorte.

Il existe cependant un large éventail de troupes spécialisés puisque chaque Aspect est disponible et rien n'empêche de les mélanger au sein d'une même escorte. Le tableau de l'arsenal Eldar est donné à titre indicatif, le coût des armes étant inclus dans le coût du profil. Les surcoûts dus aux éventuelles options sont indiqués dans la partie notes.

Profil	Cran	VC	VT	Vit	Arm.	Coût	Notes
Archonte	3+	+3	+3	+1	8+	37pts	Pistolet Shuriken ou Pistolet Laser [+1pt], Arme de Force, Leader, Pouvoir(s) Psy [+10pts]
Vengeur	3+	+3	+3	+1	7+	27pts	Catapulte Shuriken.
Dragon de Feu	3+	+3	+3	+1	8+	30pts	Fuseur.
Scorpion	3+	+3	+3	+1	8+	30pts	Épée Tronçonneuse, Pistolet Shuriken, Mandibules Scorpion
Banshee	3+	+3	+3	+2	7+	32pts	Pistolet Shuriken ou Pistolet Laser [+1pt], Épée Énergétique, Terreur
Aigle Chasseur	3+	+3	+3	+4	6+	30pts	Fusil Laser, Grenades, Jet Pack.
Faucheur Noir	3+	+3	+4	+0	8+	32pts	Lance-Missiles.
Araignée Spectrale	3+	+3	+3	+4	8+	40pts	Tisse-mort ¹ , Jump Pack ²
Gardien	4+	+1	+2	+1	6+	14pts	Fusil Laser. Un unique Gardien peut être équipé d'un Lance-Flamme ou d'un Fuseur [+1pts] ou d'un Fusil Plasma [+3pts].
Scout	4+	+2	+3	+1	6+	24pts	Fusil Sniper, Pistolet Shuriken ou Pistolet Laser [+1pt], Caméléoline
Garde Fantôme	2+	+5	+3	+0	10+	46pts	Canon Fantôme (Fuseur)

1. Le Tisse-Mort obéit aux mêmes règles que celles du lance-flamme mais il n'ignore pas les couverts lors d'un tir et il ne réduit pas la valeur d'armure de son porteur.

2. Le Jump-pack d'une Araignée Spectrale utilise une technologie Warp qui lui permet de passer à travers les obstacles, par exemple pour entrer dans un bâtiment. Une Araignée Spectrale n'a pas à terminer son mouvement au sol mais elle ne peut pas décoller ou atterrir depuis une zone de couvert (l'intérieur d'un bâtiment étant considéré comme une zone ouverte en termes de jeu).

Arsenal Eldar	Portée	Combat	Cran	Coût
Mandibules Scorpion	-	+1	-	1 pt
Épée Tronçonneuse	-	+2	-	2 pts
Arme Énergétique	-	+3	-	3 pts
Arme de Force	-	+4	-2	10 pts
Pistolet à Fusion	6"	+4	-2	10 pts
Grenade	12"	+0	-	gratuit
Pistolet Shuriken	12"	+1	-	1 pts
Lance-Flamme	12"	+2	-	2 pts
Tisse-Mort ¹	12"	+2	-1	6 pts
Fuseur	12"	+4	-	4 pts
Fusil Laser	24"	+1	-	3 pts
Catapulte Shuriken	24"	+3	-	5 pts
Fusil Plasma	24"	+4	-	6 pts
Fusil Sniper	36"	+2	-	5 pts
Lance-Missiles	36"	+3	-	6 pts

Exemple d'escorte Eldar		194 pts.
1 Archonte	Pistolet Shuriken, Épée de Force, Brouillard & Lévitacion	57 pts.
3 Vengeurs	Pistolet Shuriken & Épée Énergétique	81 pts.
4 Gardiens	Fusil Laser	56 pts.

Exemple d'escorte Eldar		199 pts.
1 Archonte	Pistolet Shuriken, Épée de Force, Masque de Mort	47 pts.
3 Banshees	Catapulte Shuriken	96 pts.
4 Gardiens	Fusil Laser	56 pts.

BANDE ORK

Les seigneurs de guerre Orks, êtres ambitieux et retors, pullulent aux quatre coins de l'Imperium. Leurs activités de contrebande et de mercenariat sont bien entendu illégales et il n'est pas rare que l'Inquisition décide d'y mettre un terme de manière définitive.

Profil	Cran	VC	VT	Vit	Arm.	Coût	Notes
Warboss	2+	+4	+1	+0	7+	27 pts	Leader. Peut déclarer une Waagh ! Mega-Armur ¹⁰⁺ [+14pts]
Nob	3+	+3	+1	+0	7+	19 pts	Mega-Armur ¹⁰⁺ [+14pts]
Ork Boy	4+	+2	+0	+0	6+	9 pts	
'Ard Boy	3+	+2	+0	+0	7+	17 pts	
Kommando	4+	+2	+1	+0	6+	15 pts	se déplace à travers les couverts légers et lourds sans malus
Mekboy	4+	+1	+1	+0	7+	12 pts	peut utiliser un Méga Blasta Kustom
Bizarboy	5+	+1	+0	+0	6+	6 pts	Pouvoirs Psy* [+5pts]
Médiko	4+	+1	+0	+0	6+	13 pts	Médecin
Gretchin	6+	0	+1	+1	5+	8 pts	se déplace à travers les couverts légers et lourds sans malus ; ne peut utiliser que des armes légères
Squig	2+	+2	+0	+1	5+	24 pts	se déplace à travers les couverts légers et lourds sans malus

*Comme les autres Psykers, le Bizarboy doit faire un jet de Cran afin d'utiliser ses pouvoirs. Cependant, son jet de Cran dépend du nombre d'Orks dans les 12» qui l'entoure (il draîne leurs pouvoirs psychiques latents). S'ils sont 6 ou plus, il réussit son test automatiquement. S'ils sont 5 le test réussit sur un 2 ou plus. S'ils sont 4 le test réussit sur un 3 ou plus. S'ils sont moins que à 4, le test réussit sur un 4 ou plus. Si le Bizarboy obtient un 1 naturel (non-modifié) il doit procéder à un nouveau jet de Cran. S'il échoue, sa tête explose, littéralement. Un Bizarboy ne peut jamais être possédé par un démon.

WAAAGH!

Une fois par partie un Warboss peut déclarer une Waagh ! Lors d'une Waagh ! tous les Orks au corps à corps obtiennent +1 à leur VC. Ce bonus ne dure qu'un tour et il n'affecte pas la VT des Orks.

Arsenal Ork	Portée	Combat	Cran	Coût
Kikoup'	-	+1	-	1 pts
Griffe Mécanique	-	+1	-	1 pts
Morsure de Squig	-	+1	-	1 pts
Gros Kikoup'	-	+2	-1	5 pts
Karbonizator	-	+2	-1	5 pts
Pince Énergétique	-	+4	-	4 pts
Stikkbomz [Grenade]	12"	+0	-	gratuit
Pétoire Grot	12"	+0	-	gratuit
Automatik'	12"	+1	-	1 pts
Fling'	24"	+1	-	3 pts
Méga-Blasta Kustom	24"	+4	-2	12 pts
Lance-Rokettes	24"	+4	-	6 pts
Gros Fling'	36"	+2	-1	8 pts

Exemple d'escorte Bloodaxe		200 pts.
1 Warboss	Pince Énergétique & Automatik'	33 pts.
2 Nobz	Gros Kikoup' & Automatik'	50 pts.
4 Boyz	Kikoup' & Automatik'	44 pts.
4 Boyz	Fling'	48 pts.
1 Boy	Gros Fling'	17 pts.
1 Gretchins	Stikkbomz	8 pts.

FORCE SPÉCIALE TAU

Les Tau sont désormais en reconnaissance active à l'intérieur de l'Imperium. Ils envoient des équipes en mission jusque sur des planètes peuplées. Ces forces spéciales sont des ennemis féroces, bien équipés et très entraînés.

Profil	Cran	VC	VT	Vit	Arm.	Coût	Notes
Guerrier de Feu Shas'ui	3+	+2	+3	+0	7+	20 pts	Leader
Cibleur Shas'ui	3+	+2	+3	+0	7+	25 pts	Leader, Caméléoline
Cibleur	4+	+2	+3	+0	7+	20 pts	Caméléoline
Guerrier de Feu	4+	+1	+3	+0	7+	14 pts	
Exo armure Stealth	3+	+2	+3	+0	8+	34 pts	Jet Pack, Furtif
Drone	3+	+2	+3	+0	7+	25 pts	Jet Pack
Mentor Kroot	3+	+4	+2	+1	6+	19 pts	Leader [Kroot seulement].
Guerrier Kroot	4+	+2	+1	+1	6+	11 pts	
Chien Kroot	5+	+3	-	+1	6+	10 pts	Morsure

Arme	Portée	Combat	Coût
Morsure de Chien Kroot	-	+1	1pt
Lames de Fusil Kroot	-	+1	1pt
Grenade Photon ¹	12"	+0	gratuit
Pistolet à Impulsion	12"	+1	1pt
Canon à Impulsion	18"	+2	3pts
Carabine à Impulsion	18"	+2	3pts
Fusil Kroot	24"	+1	3pts
Fusil à Impulsion	30"	+1	4pts
Fusil Rail	36"	+3	6pts

1. Les Grenades Photons ne causent pas de dommages mais les ennemis touchés subissent une pénalité de -1 en VC & VT durant le prochain tour.

Exemple d'escorte Tau		206 pts.
Guerrier de Feu Shas'ui	Carabine & Pistolet à Impulsion, Grenade Photon	24 pts.
7 Guerriers de Feu	Fusil à Impulsion, Grenade Photon	126 pts.
2 Drones	Carabine à Impulsion	56 pts.

Exemple de Parenté Kroot		197 pts.
1 Mentor	Carabine à Impulsion & Dague, Grenade Photon	@ 22 pts.
9 Guerriers Kroots	Fusil Kroot & Lame de fusil, Grenade Photon	@ 135 pts.
4 Chiens	Morsure	@ 40 pts.



Tanks Panzer V
*Panther allemands en préparation
pour être envoyés au front*

AIDE DE JEU

CHEF DE CHAR

Chef de Char est un jeu assez nouveau qui propose de simuler des engagements blindés du second conflit mondial. L'auteur nous fait l'honneur de nous présenter son jeu dans ce numéro. Chef de Char c'est quoi ? Facile, si vous avez aimé le film Fury vous aimerez cette règle.

Avant toute chose c'est du combat de blindés à petite échelle, puisque que le format de jeu est de 5 à 12 chars au maximum par camp. Cette règle simple mais pas simpliste s'adresse aux joueurs débutants ou aux joueurs aguerris qui sont à la recherche d'une règle facile à prendre en main et rapide à jouer.

Et quoi de mieux pour vous donner envie de découvrir et jouer à une règle qu'un rapport de bataille ?

PAR FURABIENU

AIDE DE JEU

CHEF DE CHAR - LA REGLE DES ESCARMOUCHES BLINDEES

Il fait humide ce matin là et les nouvelles ne sont pas bonnes, l'avancée fulgurante des Américains cause beaucoup de tracas à l'état-major de la Heer. Le Lieutenant Von Flavinhoff vient de recevoir ses ordres. Il faut bloquer coûte que coûte l'avancée ennemie. Il a bien tenté d'expliquer à l'état-major qu'avec 2 Tigres et 4 Panzer IV il ne pouvait pas faire de miracles.

Von Flavinhoff sait qu'il doit faire blocus, il établit une ligne de front à hauteur de la petite ferme des Maturines. Il lui faut tenir la ferme et ralentir le plus possible la progression. A l'extrémité de son flanc droit le second Tigre, et les Panzer IV tout le long de la ligne. Il se place au centre lui même légèrement excentré à droite du dispositif.

TOUR 1

Au loin se font entendre les rugissements des moteurs des Shermans. Ils annoncent l'arrivée imminente de l'avant-garde de la 2ème DB qu'il va devoir affronter. Il voit surgir sur la colline à gauche 3 Sherman et 1 Stuart. Il n'est plus temps de reculer que déjà les premiers obus pleuvent et le Panzer IV au centre du dispositif pourtant protégé par les 2 corps de ferme est directement atteint... la tourelle saute. Von Flavinhoff est mal placé, il exécute un mouvement pour se repositionner et pouvoir donner ses ordres alors que le Français continue

de faire feu sans conséquence heureusement. Son second réplique mais l'obus ricoche. Sur le flanc gauche un Panzer IV cible et sonne le Stuart, pendant qu'un autre toujours à gauche tire sur l'officier ennemi mais sans succès. Malheureusement la météo s'en mêle et la pluie vient gêner les mouvements. Le peloton français est comme stoppé par la riposte allemande, le Tigre du flanc droit vient de faire un coup au but sur un Sherman, celui-ci explose, il est HS.

TOUR 2

Le Français réagit et tire sur un Panzer IV mais le rate. Le second Allemand après une manœuvre parvient à aligner l'officier en second français de flanc, l'occasion est trop belle, il tire, mais l'obus ricoche. En fin stratège, l'officier français recule. C'est un combat des chefs qui s'engage alors, le Sherman monté en 76 contre le Tigre, Von Flavinhoff est sonné.

Le flanc gauche des Allemands fait feu et atteint un Sherman en haut de la colline, il est sonné. Les Français répliquent mais sans succès. Von Flavinhoff sais qu'il faut abattre les Sherman 76, seuls capables d'endommager ses propres véhicules. Il donne l'ordre de tirer sur l'officier en second, mais le tir rate. Scheiße !!! . La pluie cesse enfin mais le vent se lève.



A droite, galvanisé, un Sherman tire sur le Tigre et d'un coup le fait exploser. Le combat est rude. Von Flavinhoff tire à son tour mais l'obus ne perce pas le blindage alors qu'il visait le flanc de sa cible. Le chargeur n'avait pas mis la bonne munition.

TOUR 3

Le capitaine français engage le Panzer IV de gauche qui est à couvert des arbres mais échoue à le toucher. Et le vent ne tombe toujours pas. L'ailier droit du capitaine français tire à son tour sur le même Panzer IV, sans succès également. Le char allemand réplique mais fait chou blanc. L'officier en second français fait feu sur le Panzer IV qui est venu se mettre à l'abri d'un mur. L'obus touche, l'équipage est sonné. C'est au second Allemand d'être pris pour cible et il est en bien mauvaise posture car il a offert son flanc pendant son mouvement. Heureusement le blindage résiste. Von Flavinhoff ne lâche rien, il tente un tir avec une munition haute vitesse à longue portée sur un Sherman en haut de la colline. Le Sherman est sonné. Son second, galvanisé par ce superbe tir, se sent pousser des ailes et fait mouvement. Il aligne et fait feu sur un Sherman. Le char français est sonné. C'est au tour du sergent allemand bien que sonné de faire feu, malheureusement il est encore étourdi et rate sa cible. Les Français font mouvement pour se repositionner et en profitent pour tirer de flanc sur Von Flavinhoff, le tir est bel et bien raté si bien que Flavinhoff peut faire un mouvement et en profite pour se repositionner à son tour.



TOUR 4

Durant son mouvement, un Sherman c'est mis à découvert, et comble de malchance il offre son flanc. Il est immédiatement pris pour cible et un obus vient perforer son blindage directement dans la soute à munitions. De rage, l'officier français qui est à courte portée tire sur le Panzer IV à couvert sous les arbres. Le tir est mal ajusté et l'obus ne touche pas. Le Tigre subit lui aussi une attaque à longue distance. Von Flavinhoff réplique sur son agresseur mais rate. Et là, coup de théâtre ! Le second Allemand fait feu sur l'officier en second français, il présente son flanc, l'occasion est trop belle d'abattre un Sherman 76, malheureusement le tir rate et le second entend dans son casque son chargeur lui annoncer qu'ils n'ont plus de munitions. Le blocus allemand s'effrite peu à peu. L'officier en second français en profite pour ajuster un tir de flanc sur le Tigre de Von Flavinhoff et fait mouche.... Große Katastrophe !



Il est temps de se recentrer pense le second Allemand, il fait mouvement pour consolider la ligne avec les forces qui lui reste. Un Sherman encore juché sur la colline en profite pour faire feu sur un Panzer IV sonné, le char est en flammes. La ligne allemande ne tient plus. Face à lui l'ennemi possède encore 2 Sherman 76 en état et 2 Sherman sonné, il est seul. Le second préfère battre en retraite et abandonner la ferme qu'il tenait.

Pour cette partie nous avons convenu de la répartition des Points de Victoire suivante :

- 5 PV pour celui qui tient la ferme
- 2 PV par char encore en état de combattre
- 1 PV par char sonné ou sans munition
- 1 PV par tour non joué

C'est une petite victoire française avec 6 PV (2 chars en état + 2 sonné) contre 5 PV pour le joueur Allemand (1 Pzr IV en état + tient la ferme - 2 tours)



CHEF DE CHAR

1944 - 1945





AIDE DE JEU

PAR SEBASTIEN LOUCHART

★ <http://sandchaser.blogspot.fr/>

DBA - DE TOUS LES COTÉS

Tout ce que vous avez voulu savoir sur les contacts à DBA : débordements, prises de flanc et prises à revers, soutiens arrière et latéraux.

Il y a plein de titres tous plus idiots les uns que les autres qui me sont venus à l'esprit lors de la rédaction de cette aide de jeu. J'ai préféré faire dans le simple, l'efficace et le sous-entendu. Vous êtes accroché-e-s ? C'est parti...

CONTACT !

On reviendra dans un prochain article sur la mise en contact. Ici, on ne s'intéresse qu'à des éléments qui sont déjà en contact. Dans ce premier temps et pour simplifier grandement les choses, on considère que deux éléments ennemis sont en contact lorsque leurs fronts se font face et sont alignés sur les côtés sans aucun décalage. C'est ce contact frontal qui permet ensuite de résoudre la phase de corps-à-corps.

Vous aurez noté avec cette sagacité légendaire qui caractérise le lectorat du Blogurizine, qu'un élément à DBA possède un socle à 4 faces. Il est donc possible de contacter un élément sur les 3 autres faces en plus de la face frontale.

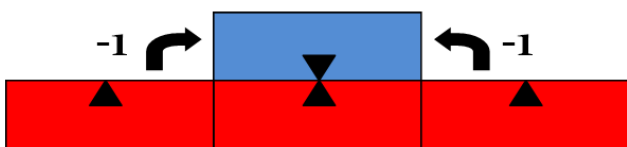
Ce sont ces situations que nous allons passer en revue dans la suite de cet article car si ces choses-là sont simples, les règles qui les gouvernent sont extrêmement condensées et, paradoxalement, traitées dans des sections différentes du livre de règles.

On vous avait prévenu-e-s dans le numéro précédent et c'est le but avoué de ces aides de jeu que de vous permettre d'appréhender les règles de De Bellis Antiquitatis avec aisance comme si on vous les expliquait au cours d'une partie d'initiation !

OPTION TACTIQUE N°1 : LE DÉBORDEMENT

Un débordement (ou débord) permet d'obtenir un facteur tactique bonifié. L'élément débordé voit sa valeur de combat diminuer de 1, ce qui peut faire la différence entre un recul et une destruction. C'est l'effet d'avoir un surnombre local comme nous l'avons déjà évoqué dans le numéro précédent.

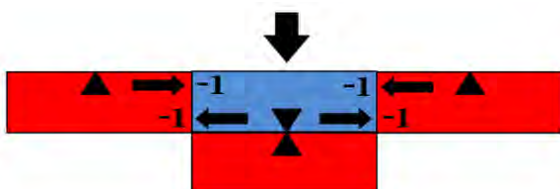
Le cas le plus simple de débordement est celui illustré ici. L'élément bleu est en contact frontal avec un élément rouge qui est lui-même encadré par deux autres éléments de son camp. Ces éléments débordent l'ennemi sur ses deux flancs et chaque débord fait baisser la valeur de combat de l'élément bleu de 1 pour un total de -2.



Pour que le débordement en soit un, il est nécessaire que l'élément rouge qui combat soit en contact latéral avec un élément de son camp, que leurs fronts soient alignés et que l'élément qui débordé soit libre d'adversaire. Si l'élément en question est un psilète (Ps) ou un char à faux (SCh), il n'apporte pas de débordement.

Un élément ami ne peut, bien sûr, bénéficier que d'un maximum de deux débords. Comme dans le cas illustré par la photo. En règle générale, la mêlée à DBA étant une joyeuse pagaille, les deux éléments qui combattent auront souvent chacun un malus de débordement. Ce qui nous amène au second cas de débordement qui a tendance à passer inaperçu tant la règle qui l'évoque est noyée dans un pavé de texte.

Imaginons la situation où notre élément bleu, bien débordé, arrive néanmoins à forcer le recul de l'élément rouge. Prenons le cas encore plus spécifique où son type d'unité lui impose de poursuivre. Il se retrouve donc de nouveau en contact frontal avec l'unité qu'il combattait mais aussi en contact flanc-à-flanc avec les deux soutiens de son ennemi.



▲ La joyeuse pagaille de la mêlée à DBA et quelques situations tactiques intéressantes

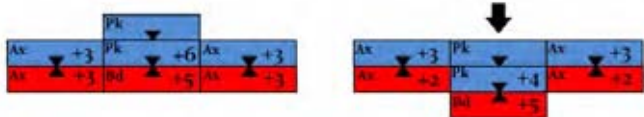


▲ Des éléphants qui vont arriver au contact de l'infanterie. Ce genre de combat est difficile pour les fantassins sans soutien

Eh bien, dans ce cas, il y a aussi débordement ! Et peu importe si les unités qui sont au contact flanc-à-flanc soient libres d'ennemi ou pas. En revanche, ce qui change, c'est que tout le monde se prend un malus de débordement, ce qui est matérialisé par les chiffres dans les éléments sur le dessin.

Cette règle peut conduire à des situations tactiques intéressantes comme celle où deux rangs de piquiers (4Pk) enfoncent le centre adverse, poursuivent et donnent un débord pour leurs camarades qui combattront ensuite. Eh oui ! Il ne faut pas oublier que les facteurs tactiques sont calculés juste avant chaque combat et que la situation tactique a pu évoluer entre le début du

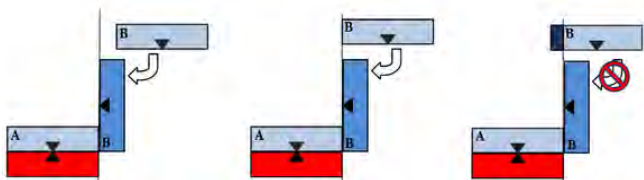
tour et la résolution du premier corps-à-corps. Ceci montre l'importance de bien choisir l'ordre dans lequel le joueur actif va résoudre les mêlées.



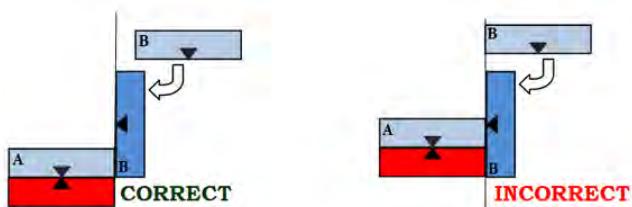
OPTION TACTIQUE N°2 : LA PRISE DE FLANC

Cette situation se produit lorsqu'un élément déjà en contact frontal se fait contacter sur au moins une de ses faces latérales. C'est une situation tactique très intéressante car l'élément ainsi pris de flanc verra tous les résultats de combat du type recul ou fuite transformés en destruction pure et simple. En revanche, si l'élément gagne le combat et provoque le recul de sa cible, tous les éléments qui l'ont contacté devront reculer.

Pour venir en contact de flanc, il faut que l'élément qui contacte commence son mouvement de contact en étant complètement au-delà de la ligne qui prolonge le flanc de l'élément à contacter. Il peut aussi avoir un flanc aligné sur cette même ligne comme le montre l'illustration suivante.



Pour que la prise de flanc soit valable, un des coins frontaux de l'élément qui contacte doit correspondre à un coin frontal de l'élément contacté.



Attention à une chose. Si vous déplacez un de vos éléments pour venir contacter le flanc d'un ennemi libre d'engagement, ce n'est pas une prise de flanc car l'ennemi viendra se conformer à vous après les mouvements tactiques. Notez bien que ça peut être l'effet recherché !

OPTION TACTIQUE N°3 : LA PRISE À REVERS

Il s'agit d'une situation tactique très semblable à la

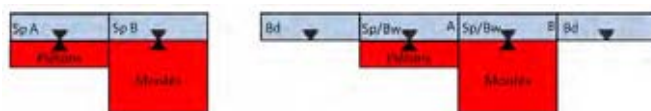
prise de flanc car ses effets sont identiques : malus tactique de 1, détruit si recul. La préparation de ce mouvement suit également les mêmes règles. Un élément ne peut en contacter un autre sur sa face arrière qui s'il commence son mouvement de mise en contact au-delà de la ligne qui prolonge cette face arrière. C'est bien plus compliqué à réaliser qu'une prise de flanc car il est nécessaire d'avoir passé la « ligne d'avantage » de l'armée adverse (eh oui, DBA c'est le rugby à XV du jeu de figurines, très excitant mais que les règles sont britanniques, complexes et tatillonnes).

Si votre armée comporte des cavaliers légers (LH), c'est un rôle qui leur convient pour peu que vous ayez assez de PIP pour leur faire effectuer plusieurs mouvements tactiques. Un premier mouvement tactique pour franchir la ligne arrière de l'élément à prendre à revers puis un second pour venir au contact. Si cet élément est en plus pris de flanc ou débordé, les malus tactiques se cumulent et permettent donc de l'éliminer plus facilement !

OPTION TACTIQUE N°4, LES SOUTIENS LATÉRAUX

Si le soutien existait déjà pour les archers dans les versions précédentes, le soutien latéral en mêlée est une nouveauté de la version 3 et vient compléter la liste des soutiens arrière qui, elle, a subi des modifications. Les soutiens arrière et latéraux dépendent non seulement du type des troupes se soutenant mutuellement mais aussi du type des ennemis qu'elles combattent !

Un petit dessin valant mieux qu'un long discours, les illustrations qui suivent présentent tous les bonus de soutien latéraux possibles lors de la phase de corps-à-corps.



Les Lances (Sp) en contact latéral se soutiennent l'une l'autre. Ceci est matérialisé par un bonus de combat de +1 mais qui n'est valable que contre les piétons et pas contre les troupes montées.

Les Lances peuvent aussi être soutenues par des Lames (qui elles ne reçoivent jamais de soutien latéral), là aussi, ce bonus n'est valable que contre les piétons, jamais contre les montés. Remplacez Lances par Archers (Bw/Lb/Cb) et cette situation est encore valable.

Enfin, ces soutiens latéraux ne concernent que l'infanterie lourde, jamais l'infanterie légère. Les archers à 3 (3Bw/Cb/Lb) désignés en « Fast » dans les règles ne peuvent jamais recevoir de bonus de soutien latéral. Dans le même ordre d'idée, les Lames à 3 (3Bd) n'en procurent jamais.

Dans les schémas ci-dessus, l'élément de Lances A a un bonus final de +5 contre son adversaire alors que l'élément B conserve son facteur tactique non modifié de +4 car il fait face à un ennemi monté.

OPTION TACTIQUE N°5 : LES SOUTIENS ARRIÈRE

Quant aux soutiens arrière, ils concernent les éléments de type Wb, Pk et LH soit les Guerriers, les Piques et la Cavalerie Légère. A l'inverse des bonus de soutien latéral, les troupes légères (« Fast ») n'en sont pas privées.

Un élément de Piques soutenus à l'arrière par un élément identique obtient un bonus de +3 contre tous les piétons à l'exception des psilètes (Ps). Ce qui fait un honorable +6 contre tout ce qui combat à pied ! Y compris les piquiers adverses. Vous comprenez maintenant pourquoi la phalange macédonienne était redoutée et les mercenaires suisses de la Renaissance fort prisés.

Contre les troupes montées, les Piques sont moins efficaces, elles n'obtiennent qu'un maigre bonus de soutien arrière de +1 et ce, contre les Chevaliers (Kn), les chars à faux (SCh) et nos amis les Babars (El).

Les Guerriers (Wb) obtiennent un bonus de +1 lorsqu'ils sont soutenus à l'arrière par un élément identique. Ce bonus ne vaut cependant que contre les piétons à l'exception des psilètes. Les Guerriers n'obtiennent jamais de bonus de soutien arrière contre les éléments montés.

Les Cavaliers Légers (LH), eux, obtiennent un bonus de soutien arrière de +1 contre tout le monde. Ce qui leur permet souvent d'infliger des pertes aux éléments contre lesquels ils sont puissants comme les Eléphants (El).

L'ART DU TACTICIEN

Avec toutes ces options, le débutant est souvent un peu confus dans ses choix tactiques. En effet, le nombre de PIP étant limité et aléatoire, DBA est un jeu dans lequel il faut prendre la bonne décision tout de suite.

“AVEC TOUTES CES OPTIONS, LE DÉBUTANT EST SOUVENT UN PEU CONFUS DANS SES CHOIX TACTIQUES. EN EFFET, LE NOMBRE DE PIP ÉTANT LIMITÉ ET ALÉATOIRE, DBA EST UN JEU DANS LEQUEL IL FAUT PRENDRE LA BONNE DÉCISION TOUT DE SUITE”

Les situations tactiques que cet article vient de passer en revue sont toutes bénéfiques, vous ne ferez pas souvent d'erreur à les choisir. Organiser ses soutiens arrière et latéraux peut d'ailleurs se faire dès la phase de déploiement. Réussir à conserver cette organisation sur la durée de la partie est plus difficile car votre adversaire va aussi essayer de retourner la situation tactique à son avantage.

Dans chaque partie de DBA, il y a un moment où la situation se retourne. Il s'agit du moment où les surnombres locaux vont se résoudre en pertes pour le camp en sous nombre. C'est ce moment que recherchent les bons joueurs de DBA et cet article vous donne les configurations à rechercher pour un effet maximum.

Il existe d'autres facteurs qui influencent la survenue de ce retournement de situation ou plutôt de dénouement de la bataille. Dans le prochain numéro, nous allons aborder la difficile question des match-ups, c'est-à-dire quel type de troupe est plus performant contre un autre et quels sont les éléments contre lesquels il ne faut jamais qu'il combatte.



Ian MCQUE
Digital Art - Science Fiction
Artwork - Vehicles Evergreen
★<http://mcqueconcept.blogspot.fr>

AIDE DE JEU

48 STORM

Super-rapide à installer, super-rapide à apprendre et bourré d'action ! 48Storm est le résultat de 5 ans de travail de l'auteur de 1-48Combat. Les règles de Bataille de ce jeu tiennent en 2 pages de jeu remplies d'éléments tactiques, de réalisme, d'action et de fun. 48Storm est jouable sur une petite surface (35x50cm ou plus) avec seulement quelques figurines (Et 3 joueurs ou plus), ce qui permet de créer des batailles rapides et excitantes avec un investissement limité. Menez vos armées et envahissez le champs de bataille dans des actions où les balles fusent, où les explosions détonnent et où le destin s'en mêle sans cesse.

D'après un concept original de Stefano Lorenzo Cavané -2013 - tous droits réservés

Version Française par DV8, dv8.8vb@gmail.com - Novembre 2015

PAR DV8

★<https://plus.google.com/+dvhatenoname>

AIDE DE JEU

48STORM - LES REGLES DE JEU EN FR.

Pour jouer à ce jeu vous aurez besoin : d'une table, des figurines avec leur carte de référence, de Pions Action (PA), et de différents Marqueurs : Cible, Tir de Couverture, Flamme, Accroupis et Blessure. Quelques décors, une poignée de dés à six faces (D6), un mètre ruban et, naturellement, un adversaire pourront également se révéler très utiles !

MISE EN PLACE

48Storm se joue sur une table de dimensions comprises entre 50x50 cm (2'x2') et 90x90 cm (3'x3') en fonction du nombre de figurines jouées. Mettez-vous d'accord avec votre adversaire sur la nature et la disposition des décors puis alignez vos figurines sur leur carte en dehors du champ de bataille, sur votre côté de table.

Chaque figurine représente une personne unique appelée personnage qui, s'il est nommé, ne peut être présent qu'en un seul exemplaire sur la table, par exemple, les Russes ne peuvent aligner qu'une seule Nadya Mirova sur le champ de bataille. Chaque joueur calcule la somme des Points de Valeur de chacun de ses personnages. Afin de jouer une partie équilibrée, les valeurs pour chacun des deux camps doivent être aussi proches l'une de l'autre que possible.

Avant de débiter la partie, chaque joueur prend un nombre de Pions Action en fonction de la plus petite des deux sommes de Points de Valeur : 10 PA jusqu'à 20 Points de Valeur + 1 PA par tranche complète de 5 Points de Valeur au-delà de 20. Le nombre maximum de PA par joueur est de 20 et chaque joueur possède strictement le même nombre de PA en début de partie.

Exemple: Pour une Valeur de 33 (20+5+5+1) le joueur prends 12 PA (10+1+1).

Toutes les mesures sont exprimées en unités (u). Une unité correspond à 1 pouce ou 2,5 cm. Toutes les mesures s'effectuent depuis le bord du socle d'un personnage ou d'un marqueur.

COMMENT DÉPENSER VOS PA

Le jeu se déroule par Rounds et chaque Round comprends plusieurs Tours.

Le joueur avec la Valeur de Commandement la plus élevée (voir les Compétences) gagne l'Initiative et commence le premier Tour du premier Round de la partie (en cas d'égalité, jetez un D6).

A chacun de ses Tours, chaque joueur peut déployer de 1 à 3 personnages en les plaçant gratuitement de son côté de table, le long du bord in-

terne du champ de bataille. Durant le Tour où ils sont déployés, les personnages ne peuvent effectuer qu'une seule Action (1 PA max).



▲ Carte personnage

- a : Nom du personnage et son Rôle
- b : Points de Valeur
- c : Nombre maximum d'Actions autorisées par Round.
- d-e-f-g : Actions autorisées et Compétence
- h : Type d'Arme(s).
- i : Nombre maximum de Tir autorisées par Tour.
- j : Nombre de Dés d'Attaque à jeter pour la Longue Portée.
- k : Nombre de Dés d'Attaque à jeter pour la Courte Portée.
- l : Silhouette de l'arme.
- m : Nombre de Dés d'attaque à jeter lors d'un Corps à Corps.

Durant les Tours suivant leur déploiement, ils effectueront des actions selon les règles ci-dessous.

A chacun de ses Tours, chaque joueur peut dépenser de 1 (au minimum) à 6 PA afin d'effectuer des Actions avec un ou plusieurs de ses personnages présents sur le champ de bataille. Il déclare l'Action puis place les PA, un à la fois, sur la carte du personnage effectuant l'Action.

Un joueur ne peut pas dépenser plus de 3 PA avec un même personnage lors d'un même Tour (3 PA max. par personnage par Tour).

Les Actions d'un personnage doivent toujours être consécutives : elles ne peuvent pas être interrompues par les Actions d'un autre personnage du même joueur (une Action peut cependant déclencher une Action de la part de l'adversaire).

Durant un même Round, un personnage ne peut pas effectuer plus d'Actions que le nombre maximum d'Actions autorisées indiqué sur sa carte.

Un personnage ne peut effectuer que les Actions listées sur sa carte de référence, excepté pour les Actions d'Attaque (basées sur son équipement) et les Action A Couvert et Accroupi qui sont toujours autorisées.

Les PA dépensés restent sur les cartes des personnages et ils ne peuvent pas être réutilisés avant le début d'un nouveau Round. Les PA dépensés durant le tour de votre adversaire (par exemple pour se mettre à Couvert) ne compte pas dans le maximum des 6 PA par tour.

Les Tours s'enchaînent jusqu'à ce que tous les PA aient été dépensés. Lorsqu'un joueur est à court de PA son adversaire continue de jouer jusqu'à ce qu'il dépense tous les siens, sans dépasser la limite des 6 PA. Lorsque la totalité des PA a été dépensée, chaque joueur reprend en main ces 12 PA initiaux et un nouveau Round commence avec un nouveau Tour.

BLESSURE ET ÉLIMINATION

Lorsqu'un personnage est blessé, sa carte est immédiatement retournée du côté Blessé (le côté de fond rouge qui présente les valeurs des caractéristiques qu'il devra désormais utiliser) et le Marqueur de Blessure est ensuite accolé au socle du personnage et ce jusqu'à la fin du Round (la carte reste retournée).

Jusqu'à ce que le Marqueur de Blessure soit retiré, le personnage ne peut plus effectuer aucune action et il est considéré comme Accroupi. Un personnage blessé qui subit une nouvelle blessure ou un double 6 sur une action de Tir est éliminé. Un personnage éliminé engendre une perte définitive de 2PA au début du prochain Round et ce, pour la

durée restante de la partie. Si le personnage a une Valeur de Commandement cette perte est de 3 PA.

LES ACTIONS

- Tir : Chaque Tir coûte 1 PA.

1. Désignez le personnage tireur et le personnage cible ;
2. Si la cible est à plus de 5u elle peut choisir de se mettre A Couvert (avant de jeter les dés) ;
3. Jeter le nombre de D6 indiqué par la case L si la cible est à Longue Portée (à plus de 10u) ou par la case S si la cible est à Courte Portée (à moins de ou exactement à 10u)

Une réussite ou plus ne cause toujours qu'une seule blessure excepté pour un double 6 (headshot !) qui élimine directement la cible.

Un personnage ne peut attaquer qu'avec les armes dont il est équipé. Les personnages possédant plus d'une arme ne peuvent en utiliser qu'une seule lors de chaque tour.

Lors d'un tir sur une cible à découvert, chaque résultat de 4, 5 ou 6 sur les dés est une réussite. Lors d'un tir sur une cible partiellement à couvert, la cible n'est touchée que sur un résultat de 5 ou 6 sur les dés.

Si lors d'un Tir sur un personnage bénéficiant du couvert d'un ou plusieurs personnages (amis ou ennemis) vous obtenez un 1 sur le dé, c'est le personnage offrant le couvert le plus proche de la cible qui est touché.

- Corps à Corps (H2H) : ne nécessite pas de dépense de PA. Aussitôt qu'un personnage termine son mouvement en contact socle à socle avec un personnage ennemi, lancez le nombre de D6 indiqué par sa carte à la case H2H. Chaque résultat de 5 ou 6 sur les dés est une réussite et chaque réussite engendre une blessure. Si le personnage attaqué survit à la première attaque il répond alors de la même manière. Le combat continue jusqu'à ce qu'un des deux personnages soient éliminé.

- A Couvert : dépensez 1 PA pour réduire de -1 le score de chaque dé lors des tirs d'un tireur adverse durant ce tour. Cette action doit être déclarée avant le jet de tir de l'adversaire et elle ne protège pas des tirs provenant d'autres personnages ennemis, uniquement celui désigné lors de la déclaration initiale. Si un personnage est visé par un tireur situé à 5u ou moins, il ne peut pas se mettre A Couvert.

- Accroupi : dépensez 1 PA pour placer un marqueur Accroupi en contact avec le personnage. Lors d'un tir (Tir, Tir d'Assaut, Cible) le personnage n'est désormais touché que sur un résultat de 6 sur les dés. Si le personnage bénéficie d'un couvert partiel cette action invalide la ligne de vue du tireur. L'action n'a aucun effet si le personnage est à découvert et le tireur à moins de 5u. Le marqueur est retiré lorsque le personnage déclare une nouvelle action ou se retrouve au corps-à-corps. Un personnage Accroupi ne peut pas utiliser l'action A Couvert.

- Mouvement : le nombre de u qu'un personnage peut parcourir en dépensant 1 PA. Le changement d'orientation est gratuit. Seuls les mouvements à travers les socles de personnage amis sont autorisés, un socle ne pouvant pas terminer son mouvement chevauchant un autre socle.

Escalader ou descendre une position en hauteur nécessite d'être en contact avec le décor et de dépenser 2 PA pour dépasser l'obstacle. Se déplacer en terrain obstrué, pentu ou difficile (à indiquer avant le début de la partie) coûte 2PA par mouvement.

- Tir d'Assaut : cette action combine une action de Mouvement et une action de Tir (1 seul tir) au coût réduit de 1PA. Cette action autorise un Tir sur une cible se trouvant en ligne de vue au début ou à la fin du Mouvement. La valeur indiquée sur la carte précise le nombre de u qu'un personnage peut parcourir durant cette action. Le Tir s'effectue suivant le profil de l'arme indiqué sur la carte du personnage. Cette action ne peut pas être cumulée avec l'action Viser.

- Viser: coûte 1 PA. Lors de l'action Tir suivante ajoutez à votre jet de tir un nombre de D6 égal à la valeur indiquée sur la carte. Un personnage ne peut utiliser cette action qu'une seule fois par tour.

- Cible : dépensez 1 PA pour placer un marqueur Cible sur n'importe quel point du champ de bataille en ligne de vue. Le marqueur reste en jeu jusqu'à ce que le personnage effectue une nouvelle action, soit blessé ou que le joueur décide de le retirer. Le tireur surveille désormais un couloir centré sur la ligne de vue du tireur au marqueur et dont chaque bord depuis la ligne de vue est égal à la distance indiquée sur la carte.

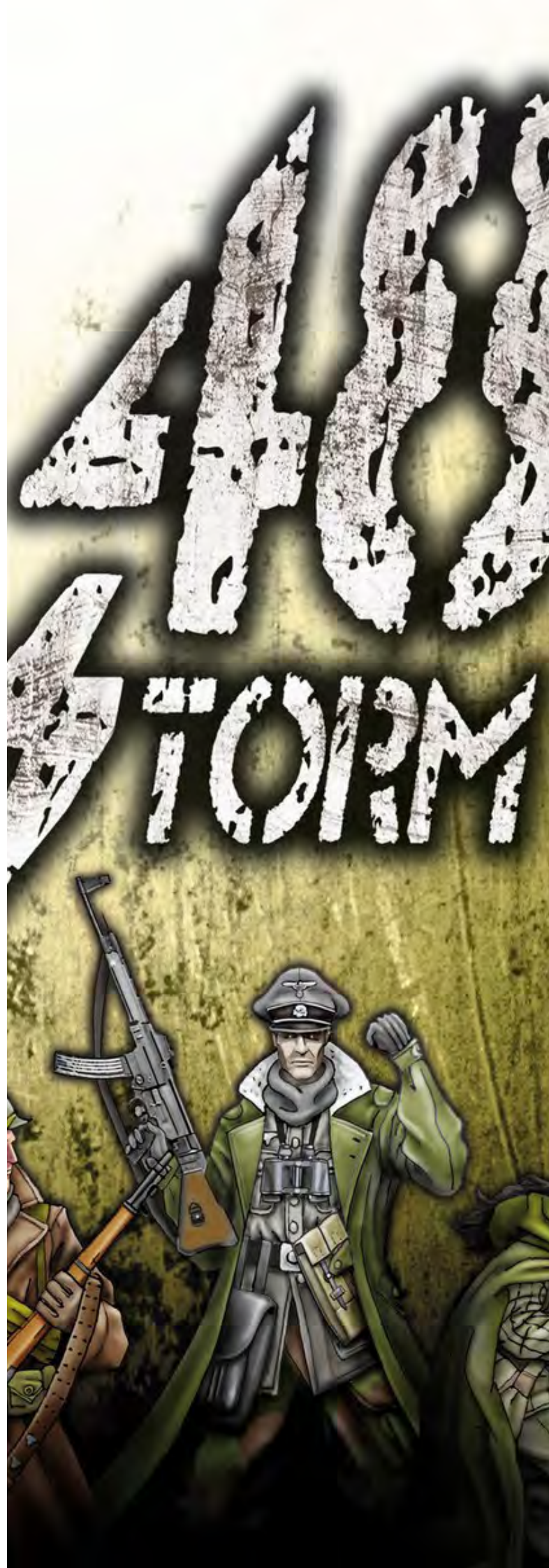
Aussitôt qu'un ennemi entre (de manière partielle ou à découvert) à l'intérieur de ce couloir vous bénéficiez immédiatement d'une action de Tir sur ce personnage (non-obligatoire). Cette action coûte 1 PA comme un Tir normal, se résout durant le tour adverse et le personnage ciblé ne peut pas choisir de se mettre à Couvert. Un fois le tir résolu le personnage ennemi peut terminer l'action qu'il avait déclarée (sauf si il est blessé) et finir son Tour. Chaque joueur ne peut avoir que 2 marqueurs Cible en jeu sur le champ de bataille.

- Tir de Couverture : dépensez 2 PA pour placer un marqueur sur n'importe quel point du champ de bataille en ligne de vue. Le marqueur reste en jeu jusqu'à ce que le personnage effectue une nouvelle action, soit blessé, soit lui-même la cible d'un Tir de Couverture ou que le joueur décide de le retirer.

Le marqueur désigne une zone d'effet centrée sur le marqueur dont le rayon est égal à la distance indiquée sur la carte. Lancer un D6 à la fin de chacun des tours où le marqueur est en place (en commençant par le Tour où il est posé). Pour chaque résultat de 6, un personnage de votre choix en ligne de vue, non-accroupi et situé à l'intérieur de la zone est blessé. Cette attaque est gratuite. Tous les personnages, amis ou ennemis, qui se retrouvent en ligne de vue du tireur à l'intérieur de cette zone ou à l'intérieur du couloir qui sépare le tireur de la zone, seront incapables d'effectuer une action d'Attaque durant ce tour (Tir, Tir d'Assaut, Tir de Couverture). Il leur faudra sortir de cette aire d'effet pour pouvoir, au Tour suivant, effectuer une action de Tir. Chaque joueur ne peut avoir que 2 marqueurs Tir de Couverture en jeu sur le champ de bataille.

- Repérage : dépensez 1 PA pour placer un marqueur sur n'importe quel point du champ de bataille en ligne de vue. Le marqueur désigne une zone d'effet centrée sur le marqueur dont le rayon est égal à la distance indiquée sur la carte. Tous les personnages ennemis qui se retrouvent à l'intérieur de cette zone ne peuvent plus utiliser l'action A Couvert ou la compétence Camouflage. Le marqueur est retiré à la fin du Round en cours.

En plus de ces règles vous trouverez dans les starters des règles supplémentaires telles que les règles de couvert, d'initiative, de victoire ainsi que les compétences (commandement & camouflage) et les équipements spéciaux (grenades, baïonnette, chien d'attaque, etc).



AIDE DE JEU

PAR GHOST ET HAMSTERSAMOURAI

★ <http://atelierdeghost.blogspot.fr> ★ <http://hamstersamourai.blogspot.fr>

SAGA - RAPPORT DE BATAILLE - UN FESTIN POUR LES CORBEAUX

Ghost et HamsterSamourai, nos envoyés spéciaux dans la perfide Albion (même si, les connaissant, ils ont joué cette bataille au coin du feu dans notre bon vieil Hexagone), vous chroniquent cette partie de SAGA qui oppose deux troupes en 6 points, des Normands d'un côté et des Jomsvikings de l'autre.

Par un bel après-midi en Grande Bretagne, deux ost se font face et revendiquent le même territoire.



Un conquérant normand a mené son armée pour se tailler un royaume tandis qu'un fier jarl jomsviking vient s'installer avec sa suite sur les terres gagnées en échange de nombreuses années passées au service d'un souverain danois.

Aucun compromis n'est possible, les seigneurs de guerre se défient et comme souvent dans ce cas, il ne peut en rester qu'un : ce sera un combat des chefs !

TOUR 1

Les guerriers jomsvikings s'élancent, ivres d'une « fureur des païens » et courent droit vers leurs adversaires apparemment moins nombreux.

Les colons normands, moins riches mais équipés d'arcs, ripostent avec un « tir ajusté ». Hélas, certainement impressionnés par les barbares hurlant, ils ne touchent aucune cible... Pendant ce temps, les chevaliers entament une longue prise de flanc : arriveront-ils à temps ?



TOUR 2

Les jomsvikings semblent avoir la faveur de leurs dieux cruels car une « tempête nordique » s'abat sur les normands, emportant 2 archers et 1 arbalétrier. Ce vent favorable pousse les guerriers nordiques en avant, qui sont à nouveau pris de leur « fureur des païens ».



Malgré ce déchainement des éléments, les archers normands décochent une « grêle de flèches » faisant... 1 mort chez les guerriers adverses. Le temps est décidément vraiment plus clément au sud...



Soudain la terre tremble, un grondement sourd se fait entendre, serait-ce une nouvelle tempête qui s'approche ?

Mais... !

MAIS NON !

C'est la cavalerie normande !

LA CAVALERIE ARRIVE ! Il est temps car la situation n'est guère brillante pour les Normands. Fatigués par leurs combats livrés en infériorité numérique, dispersés par une tactique d'encerclement infructueuse, seul l'espoir que des renforts surviennent les fait encore tenir.



Au contraire, les jomsvikings sont restés groupés et s'abattent en vagues successives, comme les rouleaux d'une mer démontée... c'est beau !

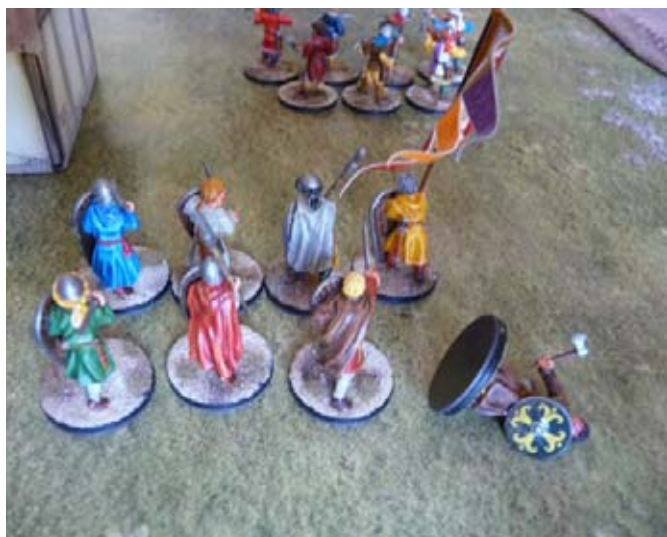


TOUR 3

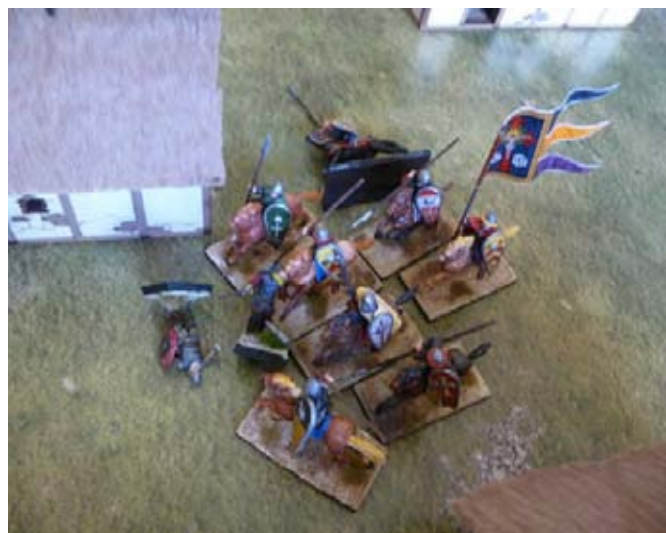
Les Normands sont à nouveau dans la tourmente puisque la « tempête nordique » s'acharne sur eux, laissant les corps sans vie de deux archers et d'un guerrier.



Galvanisés par ces éléments en furie, les guerriers jomsvikings s'abattent sur une petite unité de leurs ennemis normands.



Et tout à coup la tempête change de camp : dans le tonnerre des sabots de leurs montures et du cliquetis de leurs harnois, les chevaliers normands balayent un groupe de guerriers jomsvikings qui avaient osé pénétrer dans le village.



Ces derniers semblent soudain se souvenir que leurs ancêtres étaient des barbares car ils massacrent quatre Jomsvikings lorsque ceux-ci n'étaient que deux Normands ! Le vent tournerait-il ?

Afin d'éviter de gêner ces fiers chevaliers, les archers entament une retraite stratégique, tandis que le seigneur normand rejoint l'arrière des chevaliers pour coordonner la suite de leur charge.



Ce sursaut d'orgueil gagne en partie les archers qui abattent un guerrier jomsviking alors que ces derniers les chargeaient et en tuaient deux. Regaillardis, les archers décochent quelques flèches qui percent la maille d'un pauvre guerrier perdu dans la masse.

TOUR 4

Le vent capricieux tourne à nouveau, une « tempête nordique » foudroie un archer et deux arbalétriers normands. Pire, l'unité de guerriers normands qui résistait vaillamment sur le flanc craque soudainement et se fait décimer par une attaque brutale !



Simultanément, une autre unité de guerriers jomsvikings assaille les chevaliers et parvient à les repousser.



Enfin une dernière unité de jomsvikings se taille un chemin sanglant à travers des archers normands désespérés.

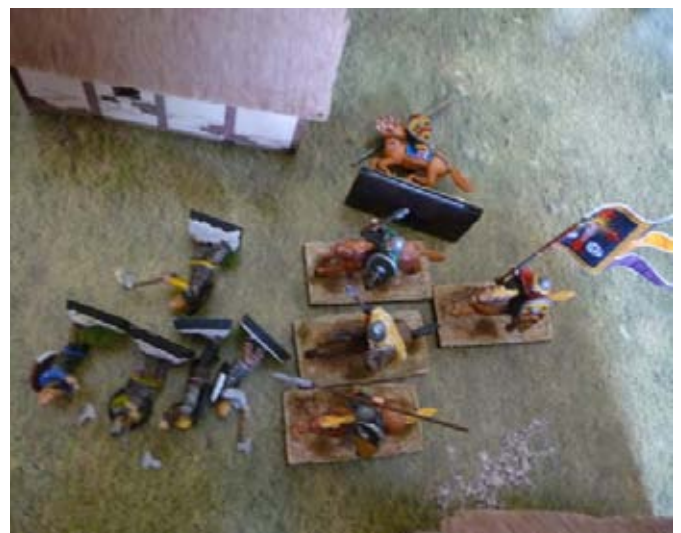


L'accalmie aura été de courte durée...

Ne s'avouant pas vaincu, le seigneur normand s'engage personnellement dans les combats et s'en va venger ses archers. Aiguillonnant sa monture il retourne ensuite en arrière pour diriger la suite des opérations.



Suivant l'exemple de leur chef, les chevaliers normands piétinent lors d'un « impact » les guerriers jomsvikings qui avaient osé les bousculer.



La victoire est décidément bien indécise.

Alors que la bataille en arrive inexorablement à sa conclusion faisons un bilan pour chaque protagoniste.

Les chevaliers normands ont perdu la moitié de leur effectif et les archers sont exangues. Les arbalétriers meurent à petit feu lors de furieuses tempêtes tandis qu'une unité de guerriers reste passive.

Cependant le camp jomsviking a souffert lui aussi. Hors champ, une grosse unité de douze guerriers est maintenant réduite à 7 hommes tandis qu'il ne reste que quatre guerriers dans les autres unités ! Néanmoins les berserkers se tiennent en retrait, prêts à fondre sur leurs adversaires.



TOUR 5

La « tempête nordique » ne se calme pas, deux arbalétriers et un guerrier normand y succombent à nouveau. En transe, les Jomsvikings hurlent leur cri de guerre : « Jomsboooooorg » ! (Ca sonne comme une marque de bière, NDLR) Les nuées se déchaînent alors et dispersent les Normands comme des fétus de paille !

Soudain isolés face aux berserkers et au jarl adverse, les chevaliers se font tuer jusqu'au dernier. Les archers normands sont, quant à eux, précipités sur les lames des guerriers jomsvikings mais résistent vaillamment.

Dans une manœuvre désespérée, le seigneur normand éperonne son destrier et se jette au secours des archers. Son dieu semble néanmoins avoir définitivement fui le champ de bataille devant les idoles païennes car sa charge est brutalement repoussée...



TOUR 6

Le cri de guerre des Jomsvikings retentit une dernière fois : balloté par les bourrasques, complètement désorienté, le seigneur normand se retrouve seul parmi la horde barbare et est abattu, son corps se mêlant à ceux des derniers archers tandis que les quelques Normands survivants fuient en emportant leur étendard.

Victorieux mais sérieusement amoindris, les Jomsviking festoieront en compagnie des corbeaux ce soir.



AIDE DE JEU

PAR AJAX

★ <http://hastalafigurinasiempre.blogspot.fr>

SAGA - RAPPORT DE BATAILLE - VIKINGS VS ANGLO-DANOIS

Le Jarl Ragnar avait mené une expédition le long de la côte de la Northumbrie. Les jours se faisant plus courts et les matinées plus fraîches, le seigneur du Nord estima qu'il était temps de rentrer en Scandinavie... mais pas avant un dernier raid de pillage ! La saison avait été bonne, Ragnar sentait qu'Odin était à ses côtés. Ses éclaireurs avaient repéré un village peu défendu non loin de la plage où lui et ses hommes préparaient leur retour au pays. Point important, ce village disposait d'une brasserie et d'une bonne réserve de bière !

C'est donc à l'aube que les Vikings sortirent du bois et marchèrent sur le petit village anglo-danois pour piller la réserve de bière...

Par manque de chance pour Ragnar et par pur hasard pour les pécores du village, un Seigneur local parti chasser le chevreuil (ou la gueuse) avait fait halte pour la nuit dans cette bucolique bourgade. Et le voilà bien décidé à en défendre les tonneaux d'ale.

LISTE D'ARMÉE DES VIKINGS

Ragnar, Seigneur Viking
4 Gardes (1 point)
4 Gardes (1 point)
8 Guerriers (1 point)
8 Guerriers (1 point)

Le joueur Viking se retrouve donc à la tête d'une force de 25 figurines, sans armes de jet mais avec 8 Gardes. Il décide de répartir ses hommes comme suit : 2 unités de 4 Gardes et 2 unités de 8 Guerriers. Il bénéficie donc de 6 dés SAGA (deux pour le Seigneur plus un par unité). Il s'offre ainsi de bonnes possibilités de manœuvre et d'activation de capacités mais c'est au détriment de la puissance d'impact que lui aurait offert une unité de 8 Gardes.



LISTE D'ARMÉE DES ANGLO-DANOIS

Harold, Seigneur anglo-danois
4 gardes avec des haches danoises à deux mains (1 point)
8 guerriers (1 point)
8 guerriers (1 point)
12 Levées (1 point)

De son côté, l'Anglo-Danois aligne une unité de 4 Gardes, deux unités de 8 Guerriers et une unité de 12 Levées. Il a donc seulement cinq dés SAGA (un pour le Seigneur, un pour l'unité de Gardes, deux pour les unités de Guerriers, rappelons que les Levées ne génèrent pas de dé SAGA).



Cet affrontement « classique » en 4 points entre deux des factions de base de L'Age des Vikings va nous permettre de découvrir en détail dans la mécanique de SAGA et ses spécificités.

Une fois les armées sélectionnées, le champ de bataille est installé et les conditions de victoire fixées. Les deux joueurs vont s'affronter dans un scénario simple. Mettons-nous en condition... (lire l'introduction en début d'article, NDLR).

La table de jeu fait 90cm sur 90cm. La partie se joue en 6 tours.

Au cours d'un tour, les joueurs jouent de façon alternée, l'un après l'autre.

Un objectif est placé au centre du terrain. Le joueur contrôlant cet objectif à la fin de la partie est déclaré vainqueur. Pour contrôler l'objectif, un joueur doit y amener au moins une de ses figurines à TC (très courte distance, 5 cm). Si plusieurs figurines se trouvent à TC de l'objectif, c'est le joueur ayant le plus de figurines à proximité qui l'emporte.



Les joueurs effectuent ensuite leur déploiement.

L'Anglo-Danois choisit de placer sur son aile gauche les Levées qui devront harceler de leurs tirs les Vikings s'approchant de l'objectif. A leurs côtés, les Gardes auront pour mission de s'approcher des tonneaux et d'en assurer la défense. A sa droite, le joueur place ses deux groupes de Guerriers et le Seigneur. Ils contourneront la brasserie et attaqueront le centre viking afin de repousser les envahisseurs.

Le joueur viking place sur sa droite un groupe de guerriers qui auront pour mission de se ruer vers les lignes ennemies en servant « d'éponge à tirs » afin de couvrir l'avancée des Gardes et du Seigneur, placés au centre, vers l'objectif. L'autre groupe de Guerriers, à gauche, passera entre les vignes et l'église, pour étirer la ligne de défense anglo-danoise et attirer certains d'entre eux loin de l'objectif.

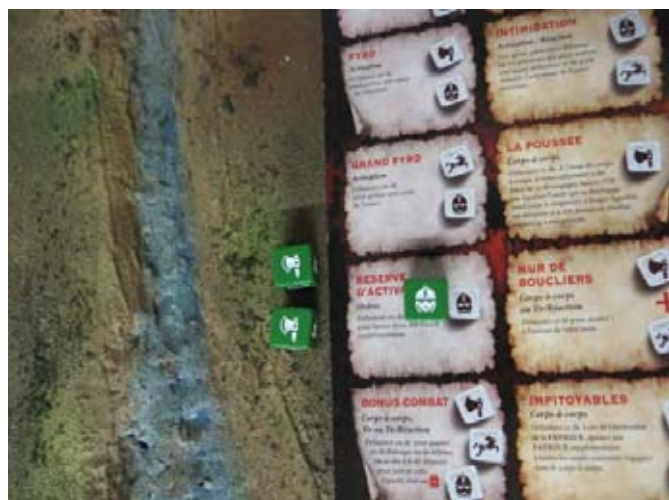


Le joueur anglo-danois obtient l'initiative et joue donc en premier. Détaillons ce premier tour anglo-danois pour bien saisir la mécanique de SAGA.



L'Anglo-Danois procède tout d'abord à sa phase d'Ordres. Cette étape consiste à lancer les dés SAGA, les placer sur le plateau et, éventuellement, à utiliser les capacités « Ordres » présentes sur le plateau. Le joueur anglo-danois dispose de 5 dés SAGA. Il obtient deux symboles de chevaux, deux de haches et, le plus puissant, un casque.

Le casque est immédiatement placé sur une capacité d'Ordres, la « réserve d'activation ». Le joueur défausse ensuite le dé et en lance deux nouveaux. Cette capacité très utile est présente sur bon nombre de plateaux. Le résultat obtenu est deux haches.



Ainsi, le joueur anglo-danois a à sa disposition six dés, 4 haches et deux chevaux. Il continue à les placer sur son plateau.

Comme nous sommes au premier tour, le joueur est conscient qu'il va devoir avancer vers l'objectif. Le Seigneur, grâce à sa règle spéciale « Détermination », bénéficie d'une activation gratuite. S'il est activé pour un mouvement, il peut aussi activer gratuitement une unité située à C (court, 10 cm) grâce à une autre règle du Seigneur « Nous sommes à vos ordres ». Le joueur anglo-danois sait donc qu'il peut faire bouger sans dépenser de dés son Seigneur et l'une des deux unités de Guerriers. Il place donc un dé sur la case permettant de faire bouger une unité de Guerriers. Il procède de même pour faire effectuer un mouvement aux unités de Gardes et de Levées. Il lui reste alors trois dés. Il va encore anticiper un peu la suite de la partie en optant pour la capacité « Intimidation », capacité quasi incontournable pour l'Anglo-Danois car peu chère et permettant d'empêcher une activation adverse ! Un cinquième dé est placé sur « noble lignée » et défaussé dans la foulée car c'est une capacité d'Ordres. « Noble lignée » permet de défausser un dé SAGA puis d'utiliser un dé

qui n'est pas encore placé sur le plateau (ici celui avec le symbole hache, au-dessus du plateau). Le joueur peut choisir la face du dé et le déposer sur son plateau. L'Anglo-Danois opte pour un casque qui est placé, par anticipation sur la capacité « Piège ». Cette capacité permet de distribuer trois marqueurs « fatigue » à des unités ennemies. Elle est difficile à activer car nécessitant deux symboles les plus rares, des casques. Notez le « plus » sur la case de la capacité qui implique d'avoir deux dés pour activer « Piège ». Le joueur anglo-danois espère donc pouvoir, à un prochain tour, obtenir un nouveau symbole de casque pour pouvoir utiliser « Piège »...



Sa phase d'Ordres étant achevée, l'Anglo-Danois passe à sa phase d'Activation. Comme nous sommes au premier tour, celle-ci se résume souvent à des déplacements, l'ennemi se trouvant trop loin pour être la cible d'un tir ou pour être engagé au corps-à-corps. En utilisant les règles spéciales « Détermination » et « Nous sommes à vos ordres », le joueur fait donc avancer son Seigneur et une unité de Guerriers. Puis, il défausse les trois dés nécessaires pour faire avancer ses trois autres groupes de soldats.



On assiste donc à une avancée générale de la ligne de bataille anglo-danoise vers l'objectif et l'armée ennemie.



Vient ensuite le tour du joueur viking. Là aussi, l'action se résume à une avancée des troupes vers le centre de la table ainsi qu'à une préparation du choc à venir...

L'Anglo-Danois passe ensuite à sa phase d'Activation. Sur son aile gauche, les Gardes continuent leur avancée vers l'objectif.

Commence alors le tour 2. C'est à l'Anglo-Danois de jouer. Il lance ses dés SAGA et les répartit sur le plateau. Il déclenche la capacité Pièges (celles qui nécessite deux « casques ») infligeant ainsi trois « fatigues » à l'adversaire. Il cible le Seigneur adverse. Sont aussi visés les Gardes et les Guerriers situés à la droite du Seigneur.

Ce sont ensuite les Levées qui agissent. Puis, elles sont réactivées pour un tir. Cela nous donne une bonne occasion de nous pencher sur cette phase. On détermine tout d'abord la cible, ici les Guerriers vikings situés de l'autre côté de l'étang. Après avoir mesuré, on détermine que l'ensemble des Levées est en mesure de tirer.

Ce sont ainsi douze hommes qui génèrent 6 dés. Ils touchent sur du 4+ (l'armure des Guerriers). Toutefois, souvenez-vous, cette unité viking a reçu une « fatigue ». L'Anglo-Danois exploite donc cette « fatigue » en baissant l'armure adverse. Ainsi, ces frondeurs touchent sur 3+. Mais, car il y a un « mais », nous l'avons vu, le joueur viking est un homme prudent. Il a par conséquent laissé un dé sur son plateau à l'emplacement de la capacité Asgard, qui offre un bonus de +1 à l'armure de l'unité. Cette armure remonte ainsi à 4, annulant le bénéfice de la fatigue.

Le joueur anglo-danois effectue ensuite son jet de dés pour le tir et obtient 3 touches. Le Viking jette donc trois dés de sauvegarde à 4+. Obtenant deux sauvegardes, il ne perd que l'un de ses hommes. Le joueur anglo-danois ajoute une fatigue à ses Levées (elles ont agi deux fois d'affilée : déplacement + tir) pour finir cette phase de tir. Le premier sang de la bataille vient de couler et l'Anglo-Danois en a fini pour ce tour 2. Le Viking va pouvoir contre-attaquer.



Il effectue donc son jet de dés SAGA pour débiter sa phase d'Ordres. Les dés sont disposés de façon à pouvoir faire avancer la totalité de sa troupe. Puis, il place un dé supplémentaire sur la case d'activation de ses Guerriers (Bondis). En effet, les troupes anglo-danoises sont à portée de

lances. S'il active deux fois l'une de ses unités, le Viking sera en mesure d'amener une escouade au contact. Toutefois, elle y arrivera avec une fatigue (deux activations dans le même tour) ce qui peut s'avérer déterminant dans un corps-à-corps. Le joueur viking opte donc pour la capacité Frigg qui offre un dé supplémentaire en attaque mais surtout permet de retirer une fatigue ! Exactement ce qu'il lui faut. Et comme le Viking a décidé de ne pas faire dans la finesse, il pose aussi un dé sur la capacité Thor. Une capacité à double tranchant car elle permet d'effectuer deux phases de corps-à-corps successives...



Une fois sa phase d'Ordres réglée, le joueur viking entame sa phase d'Activation. Les Guerriers situés entre l'église et les vignes sont activés une première fois pour avancer vers la ligne anglo-saxonne. Puis, ce sont les Gardes situés juste derrière qui leur emboîtent le pas. Le Viking réactive alors l'unité de Guerriers qui arrivent au contact des Guerriers anglo-danois. L'occasion pour nous de se pencher sur cette phase en détail. A noter que dans le jeu, un corps-à-corps ne concerne toujours que deux unités (à une très rare exception près, nous y reviendrons). Dans un premier temps, les deux joueurs comptabilisent leurs troupes.

A SAGA, toute figurine au contact avec une figurine ennemie ou à TC (très courte distance, 5cm) d'une figurine au contact participe au combat. Ainsi, un joueur prudent tentera, dans la mesure du possible une « prise de flanc » sur une unité ennemie afin de réduire le nombre d'adversaires présents dans la mêlée.

Dans notre exemple, le joueur viking décide de la jouer frontale en fonçant dans le tas et en engageant l'ensemble des figurines adverses. Ainsi, huit figurines de Guerriers sont impliquées de part et d'autre. Le joueur viking, qui est l'attaquant, dispose donc de huit dés. Il active ensuite ses capacités, ici Frigg et Thor. Il obtient ainsi un neuvième dé, retire sa fatigue (que ne pourra ainsi pas utiliser son adversaire) et les joueurs devront procéder à une seconde phase de corps-à-corps une fois la première achevée. De son côté, l'Anglo-Danois obtient aussi 8 dés d'attaque. Il a, en tant que défenseur, la possibilité de « sacrifier » deux dés d'attaque pour en obtenir un de défense supplémentaire, comprendre en plus des jets obligatoires découlant des touches infligées. Par exemple, si l'Anglo-Danois sacrifie quatre dés d'attaque, il récupère deux dés de défense. Imaginons ensuite qu'il subisse trois touches, il lancera cinq dés de sauvegarde (les trois « obligatoires » suite aux touches adverses et les deux supplémentaires obtenus en sacrifiant les dés d'attaque). Dans notre combat, le joueur anglo-danois décide de se mettre à portée de son adversaire dans ce duel de poètes. Il opte pour la conservation de tous ses dés d'attaque. Il n'active aucune capacité n'en ayant tout simplement pas à disposition sur son plateau.



Les choses sérieuses peuvent (enfin !) commencer. Le Viking lance ses neuf dés d'attaque. Il doit obtenir des résultats de 4+ pour infliger des touches à son adversaire. Le Viking réussit la bagatelle de

six touches, un très bon résultat ! L'Anglo-Danois effectue donc ses six sauvegardes de 5+. Deux soldats échappent au massacre, mais le Viking a réussi à renvoyer la moitié de l'unité ad patres.

C'est au tour de l'Anglo-Danois de faire ses attaques. Il lance donc ses huit dés et obtient quatre touches. Confiant, le Viking s'empare de ses quatre dés afin d'effectuer ses jets de sauvegarde (toujours sur du 5+). Et là, c'est le drame, aucune sauvegarde réussie ! Au Valhalla, les Valkyries préparent quatre couverts supplémentaires pour le repas du soir. En théorie, à la fin du corps-à-corps, les joueurs procèdent au désengagement. Le joueur ayant subi le plus de pertes recule son unité d'une distance comprise entre TC et C (5 et 10 cm). En cas d'égalité, c'est l'attaquant qui recule. Mais nous sommes ici dans un cas bien particulier car le Viking a activé la capacité Thor. Les huit survivants vont donc de nouveau s'étriper joyeusement.



Au terme de cette seconde phase de corps-à-corps, chaque groupe a enregistré deux pertes supplémentaires. Les Anglo-Danois restent maîtres du terrain, les Vikings se replient et les deux unités reçoivent une fatigue.



Le tour 3 de l'Anglo-Danois débute. Après avoir effectué sa phase d'Ordres, le joueur procède au mouvement des quatre Gardes le long de la maison. Cette action leur permet de s'emparer de l'objectif. Ensuite, les Levées balancent une nouvelle salve de cailloux sur les Guerriers. Un galet dans les dents, c'est douloureux. Un deuxième soldat mord la poussière (façon de parler, il vient de perdre ses dents...).



Sur son aile droite, le joueur anglo-danois active simultanément son Seigneur et les deux Guerriers survivants grâce aux règles « Détermination » et « Nous sommes à vos ordres ». Le Seigneur se rapproche de la maison et de l'objectif, prêt à intervenir. Les deux Guerriers se réfugient prudemment derrière un muret de pierre. Pourquoi une option aussi frileuse ? Rappelons que l'Anglo-Danois ne dispose que de cinq dés SAGA et que la perte d'une unité signifie aussi la perte d'un précieux dé... par conséquent autant bien protéger ces deux Guerriers en les éloignant de la zone des combats.

La dernière action de son tour consiste à activer la seconde unité de Guerriers qui charge les deux Vikings survivants du tour précédent, Guerriers qui plus est amoindris par une fatigue. Le combat tourne à la boucherie, on s'en doutait. Les Anglo-Danois trucident proprement les deux soldats vikings sans subir la moindre perte. Belle opération de l'Anglo-Danois qui se débarrasse d'une unité ennemie et fait ainsi perdre un dé SAGA à son

adversaire. Cerise sur le gâteau, l'unité de Gardes toute proche du combat, voyant tomber ses petits camarades, reçoit une fatigue !



Le joueur viking se doit de réagir ! Hop, phase d'Ordres. Après jets de dés et intense cogitation, le joueur dispose ses dés de la façon suivante.



La capacité « Loki » lui permet d'éliminer une unité ennemie composée de trois figurines ou moins. Parfait, il y a deux guerriers bien cachés derrière un muret de pierre qui vont en faire les frais. Le joueur prévoit ensuite une puissante attaque conjointe au centre du Seigneur et de ses Gardes pour s'emparer des tonneaux. Pour cela, il place des dés sur « Ullr », capacité qui permet de relancer tous les dés d'attaque ratés...

« Loki » est donc activé en premier, les deux Guerriers anglo-danois sont éliminés, ce qui fait enrager leur maître qui perd au passage un dé SAGA. Puis c'est l'assaut ! Hurlant, le Seigneur viking, utilisant son activation gratuite, se lance contre les Gardes protégeant les tonneaux. Toutefois, il n'est pas totalement suicidaire et ne souhaite pas visiter trop rapidement le grand hall du Valhalla. Par conséquent, il entraîne dans l'attaque ses quatre Gardes à proximité grâce à la règle spéciale dont

il dispose, « nous sommes à vos ordres ». C'est là le SEUL ET UNIQUE cas où trois unités participent à un corps-à-corps de manière simultanée !



Le joueur viking calcule donc ses dés d'attaque. Il en possède cinq pour le Seigneur et huit pour les Gardes. Ses treize attaques sont transformées en touche sur un résultat de 4+ (l'armure des Gardes). Et là, si vous avez bien suivi, vous dites « 4+ ? Comment ça 4+ ? Je croyais que l'armure des Gardes était de 5... ». En effet, mais, petite subtilité, les Gardes anglo-danois sont armés de puissantes haches à deux mains, dites danoises. En plus d'être très pratiques pour fendre du bois, elles sont aussi efficaces pour fendre des crânes. Elles réduisent l'armure ennemie de 1 mais celle de son porteur aussi (qui du coup n'a pas de bouclier). Le joueur viking obtient six touches après relance (capacité « Ullr »). L'Anglo-Danois lance ses dés de sauvegarde. Il en possède sept, ayant sacrifiés deux dés d'attaque pour obtenir un dé de défense supplémentaire. Les touches seront annulées sur un résultat de 4+. Le joueur anglo-danois annule quatre (très bon jet vu la configuration !). Il subit donc trois pertes.

Le défenseur calcule alors ses dés d'attaque, six au total. Rappelons que deux dés d'attaque sur le total de base de huit ont été « sacrifiés » pour obtenir un dé de défense supplémentaire. Ici, les Gardes anglo-danois sont équipés de haches danoises. Ainsi Gardes et Seigneur ennemis ne seront pas touchés sur du 5+ mais du 4+ ! Il doit ensuite dire comment il répartit ses attaques. Il ne peut en allouer plus de la moitié au Seigneur adverse. Dans le cas qui nous intéresse, le joueur anglo-danois va disposer, de base, de six dés. Soit, au plus, trois attaques contre le Seigneur viking. Il faudrait donc le blesser au moins deux fois sur trois pour le tuer (rappelez-vous, la première blessure d'un Seigneur est ignorée). De plus, le Seigneur peut,

s'il le souhaite, sacrifier un (ou plusieurs) de ses hommes situé à TC pour annuler une blessure. Autrement dit, le Seigneur possède la possibilité d'allouer jusqu'à quatre blessure à ses Gardes. Le joueur anglo-danois comprend qu'il est dans l'impossibilité de faire trépasser le Jarl viking sur ce coup. Il décide donc de porter la totalité de ses attaques contre les Gardes, histoire de faire un peu le ménage. Issue d'autant plus possible avec l'utilisation des haches danoises. Trois attaques sont réussies et transformées en deux morts suite à un jet de défense désastreux du Viking.

Ce dernier remporte tout de même le combat. L'Anglo-Danois se désengage ce qui permet au Viking de prendre le contrôle de l'objectif avec son Seigneur accompagné des deux Gardes survivants. Toutes les unités ayant participé au combat reçoivent bien évidemment un marqueur « fatigue ».



L'Anglo-Danois reprend la main en ce début de quatrième tour. Il mène alors une intense réflexion en observant le champ de bataille... un plan diabolique (ou inspiré de Dieu ?) lui vient à l'esprit...

Sur son aile gauche, les Levées ne peuvent plus peser de manière significative sur la partie. Au centre, un Garde survivant est en sursis. Il doit donc compter presque exclusivement sur son Seigneur et sur l'unité de huit Guerriers présent devant l'église. Or, l'objectif est défendu par le Seigneur adverse et deux Gardes... sans compter le petit groupe de Guerriers à proximité de l'étang et les quatre Gardes survivants non loin de l'église.

L'Anglo-Danois est donc dans une situation pour le moins précaire. Il se dit que le plus simple serait d'éliminer le Jarl viking pour remporter une victoire par K.O.

Sa phase d'Ordres est donc entièrement orientée

vers cet objectif. Il planifie un premier assaut de ses Guerriers contre le Seigneur adverse. Non pas pour l'éliminer, car il faudrait pour cela lui causer pas moins de quatre blessures (la première est annulée, les deux suivantes peuvent être reportées sur les Gardes) mais bien, justement, de tuer un voire deux Gardes. Ensuite, entrera en scène un Seigneur anglo-danois relativement frais face à un Seigneur viking affaibli. Du moins en théorie...

Par conséquent, le joueur anglo-danois place un dé sur la case « Fyrd » pour faire attaquer ses Guerriers. Puis il place un dé sur « Huscarls ». Le Seigneur bougera une première fois gratuitement puis sera réactivé une seconde fois en défaussant le dé pour parvenir au contact. Le reste des dés SAGA sont alloués à des capacités de corps-à-corps : « Mur de boucliers » (qui confère un bonus de +1 à l'armure) et « Détermination ». Cette capacité donne un dé d'attaque supplémentaire automatiquement mais aussi un dé de plus par fatigue adverse. Souvenez-vous, le Seigneur viking a déjà une « fatigue » et en accumulera une autre lors de son corps-à-corps avec les Guerriers... là réside tout le sel de SAGA, l'utilisation du plateau en synergie avec ses troupes et la situation !

sont effectuées, une seule est réussie ! C'est le tournant de la partie. En effet, le Seigneur viking, pour ne pas être tué, sacrifie les deux Gardes à proximité. Il se retrouve donc seul. Il effectue ses attaques et tue deux Guerriers anglo-danois. Ces derniers reculent (ils ont perdu le combat). On attribue alors les fatigues. Une pour les Guerriers et deux pour le Seigneur ! En effet, il a participé au combat et a vu mourir ses Gardes à proximité.



Le voilà donc esseulé et perclus de fatigue... il est temps pour l'Anglo-Danois de porter l'estocade. Il active son Seigneur gratuitement ce qui l'amène à proximité du Seigneur adverse puis le réactive pour le porter au contact. A noter qu'en faisant sa première activation, le Seigneur anglo-danois se retrouve à moins de C de son ennemi. Une autre règle de SAGA, appelée « Fierté du Seigneur », l'oblige alors à attaquer le Seigneur adverse, ce que, de toute manière, avait prévu de faire le joueur anglo-danois. Le corps-à-corps s'engage. L'Anglo-Danois active ses capacités et obtient donc pas moins de neuf dés d'attaque (cinq de base et quatre pour la capacité « Détermination »). Il exploite ensuite la fatigue adverse. Il commence par baisser l'armure adverse à... 3 ! Oui, trois, car il est armé d'une hache danoise ! Puis augmente sa propre armure à 6. Le Viking, dont le visage a viré au blanc très blanc, exploite tout de même la fatigue de l'Anglo-Danois. Il peut faire remonter sa propre armure à 4. Mais face à neuf attaques, et même en transformant ses dés d'attaque en dés de défense, cela sera-t-il suffisant pour poursuivre le combat ? Baisser l'armure de son adversaire et la ramener à cinq pour espérer lui infliger deux blessures et arracher le match nul avec seulement cinq dés d'attaque ? Cruel dilemme... le Viking opte pour la solution défensive... il remonte son armure à 4 et transforme quatre de ses dés d'attaque en deux dés de défense. Il sait pertinemment qu'il ne pourra pas tuer son rival avec une seule attaque mais espère juste survivre !



Ayant établi son plan et placé les dés en conséquence, l'Anglo-danois passe à l'action. Les Guerriers sont amenés au contact du Seigneur viking. Le joueur n'utilise aucune capacité les réservant pour le Seigneur. Au terme de son attaque, il inflige quatre touches au chef viking. Les sauvegardes

L'Anglo-Danois lance ses neuf dés et obtient cinq touches dont quatre « six ». Cela ne change rien en terme de jeu mais lui vaudra certainement dans les chroniques un doux surnom tel « le chanceux » ou « le fortuné » voire d'autres que la décence nous interdit de citer ici. La main tremblante, le Viking jette ses sept dés de défense (les cinq touches et les deux dés obtenus en supplément). Il sauvegarde trois blessures. Insuffisant, deux ne sont pas annulées. Raisonnent alors les cornes de brumes et les chants entonnés par les Valkyries pour l'accueillir dans la grande salle de banquet du Valhalla. Mort en héros, l'arme à la main, le Seigneur viking choit lourdement au sol, le crâne fracassé, à quelques mètres seulement de l'énorme réserve de bière qu'il convoitait.



Et voilà, fin de la partie, victoire de l'Anglo-Danois par « fendage de crâne du Seigneur adversaire ». L'ale est sauvée et sera consommée, non pas dans les crânes ennemis, c'est pas franchement hygiénique, mais plutôt dans des bonnes vieilles et solides chopes de bois cerclées de métal !

Et sous le toit de la demeure seigneuriale, tous crieront « Northumbriaaaaaa !!! »

A detailed illustration of a medieval battle scene. In the upper half, a group of soldiers in chainmail and helmets are shown in a defensive line, holding spears and shields. In the lower half, the battle is more chaotic, with soldiers engaged in close combat, some using swords and others spears. The background is a mix of brown and red tones, suggesting a dusty and bloody battlefield. The overall style is reminiscent of a comic book or pulp magazine illustration.

SAGA

ESCARMOUCHES

studio Pomahawk

AIDE DE JEU

PAR TENGI

★ <https://www.facebook.com/Tengi-Skirmisher-1444980695805237/>

SEIGNEURS DE GUERRE - SCENARIO - LA BATAILLE DE NULN

Les armées chaotiques se sont enfoncées profondément dans les lignes de défense de l'Empire et détruisent tout sur leur passage. Une unité d'élite impériale est envoyée pour couper la route à l'ennemi. Une avant-garde chaotique rencontre cette petite armée tout près de la ville de Nuln. Le combat sera violent puisque chaque armée doit prendre position aux endroits stratégiques du champ de bataille.



Ce scénario original, rédigé par Croc, a été publié dans Casus Belli n°72 de novembre/décembre 1992. Vous pouvez aussi bien le jouer avec les règles originales du jeu Seigneurs de Guerre qu'avec la variante des règles, rédigée par Croc également, que vous trouverez dans ce numéro du Blogurizine (n°22, Hiver 2015).

LA BATAILLE DE NULN

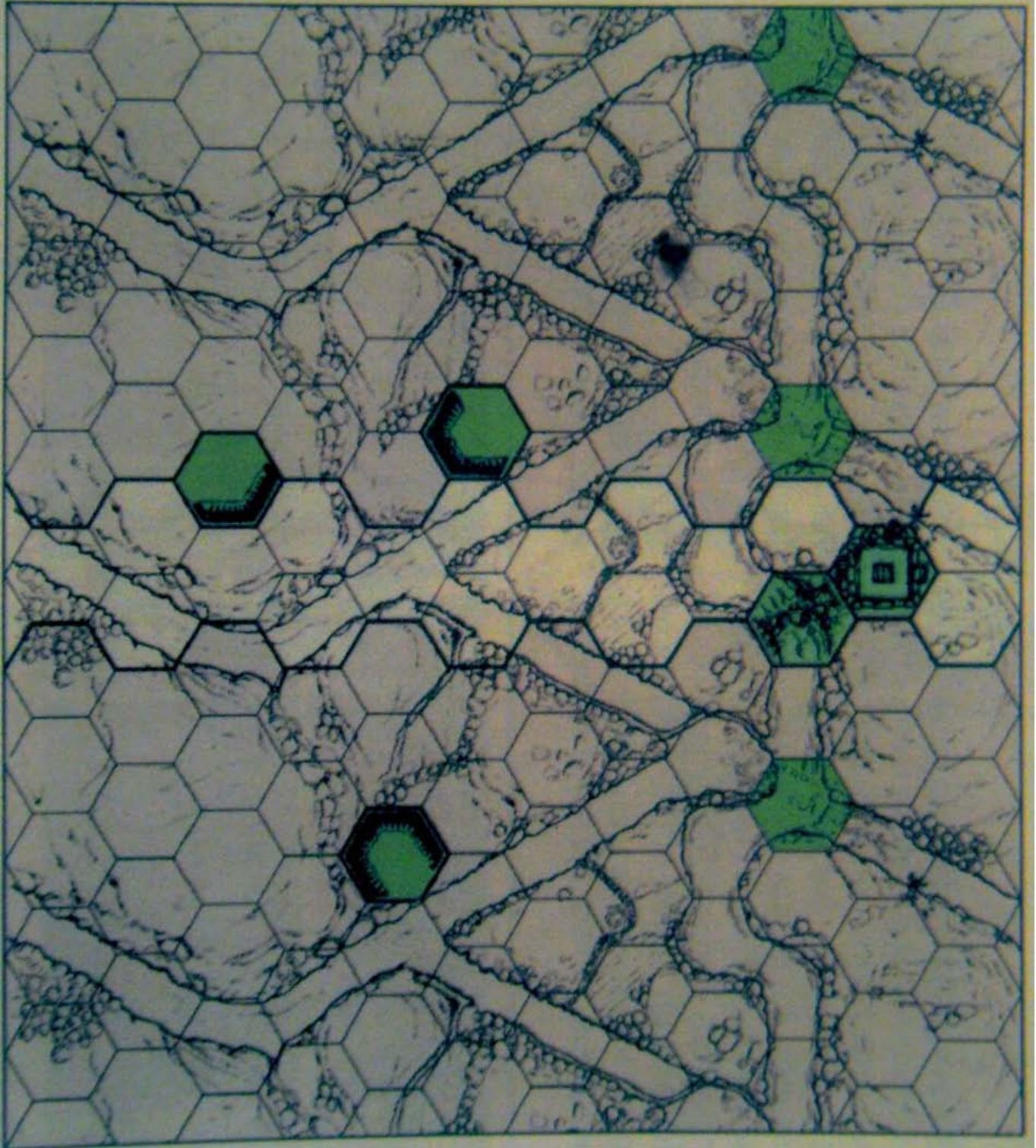
Préparez le champ de bataille selon les instructions figurant sur le plan ci-contre mais ne placez pas les unités sur le plateau.

La première fois qu'une carte est tirée et donc qu'une ou plusieurs unités doivent être déplacées, le joueur aura simplement le droit de placer la ou les unités dans sa zone de déploiement. Cette zone est la série d'hexagones qui borde son côté (indiqué sur le plan en grisé). Note : les demi-hexagones sont parfaitement utilisables. Une fois placée sur le jeu de cette façon, l'unité ne pourra ni combattre ni se déplacer d'une case supplémentaire (dans le cas des loups) durant ce tour.

Le jeu s'arrête dès qu'une armée est en possession d'hexagones totalisant 10 points (ou plus). Le but n'est donc pas d'éliminer les troupes coûte que coûte mais bien de se placer le plus stratégiquement possible.

Les points accordés par les différents hexagones sont les suivants :
Tour : 5 points (une fois détruite, elle ne vaut plus que 2 points)
Tranchée : 1 point
Gué : 2 points

CHAOS



EMPIRE

AIDE DE JEU

PAR ARSENIUS

★ <http://arsenus.blogspot.fr>

NOTE DU REDACTEUR EN CHEF SUR STAW

Arsenus est un trekkie. Un vrai. Un mec qui est capable de monter une maquette de l'USS Enterprise avec une notice en klingon. Un gars qui a une opinion sur qui est le meilleur capitaine entre Picard et Kirk, un mec qui est diplômé de l'Académie de Starfleet et qui a résolu le Kobayashi Maru en mangeant une pomme.

Du coup, quand le jeu Star Trek Attack Wing (STAW pour les intimes, NDLR) est sorti, il était sur la brèche. Il a joué, il a créé une communauté francophone active sur Google+ notamment et il a investi de son temps pour permettre à d'autres fans moins anglophiles de découvrir le jeu dans toute sa richesse.

Il y a quelques mois de cela, il s'est mis à la tête d'une bande de fanatiques qui ont décidé de traduire les règles du jeu. Dans leur enthousiasme, ils ont décidé de le faire correctement, avec une mise en page, une relecture, la totale moule frite. Ils ont oublié un détail : demander l'autorisation de l'éditeur du jeu, Wizkids et de sa maison mère NECA. Du coup, nous avons pris l'initiative de le faire. Dans un échange d'email avec le responsable juridique de NECA, nous avons demandé leur autorisation de diffuser la traduction non officielle à titre gratuit dans le Blogurizine sans autre contrepartie. Nous leur avons proposé de leur donner la traduction complète et la pleine propriété de l'œuvre traduite sous une licence d'œuvre collective qui leur permettait même de ne pas être liés à nous par une quelconque propriété morale. Bref, nous leur avons offert le monde, la lune et les étoiles. Mais en VF.

Leur réponse a été frustrante à double titre. Non seulement ils ont refusé tout en bloc mais ils l'ont fait pour la plus paresseuse des raisons : ils n'avaient pas envie de se pencher sur les tenants et aboutissants juridiques d'une traduction faite par des étrangers sans qu'ils en aient fait la demande. Je pourrais expliquer et justifier leur décision sur le plan juridique (notamment les conséquences d'un contrat de service sur l'achat d'un produit non sollicité sous licence tierce en droit américain) mais honnêtement, en tant qu'ami d'Arsenus et que rédacteur en chef du Blogurizine, je n'ai pas envie de trouver des excuses moralement vaseuses à une corporation qui brasse des millions en surfant mollement sur des licences à succès sur un marché local dominant sans se préoccuper des marchés mineurs et pourtant réels ailleurs dans le monde. C'est une autre facette de l'amateurisme de ce milieu et un autre exemple de ce qui cloche dans cette industrie : des sociétés avec une ignorance crasse et un bon produit acquis plus par chance plus que par talent se haussent du col en pensant qu'ils sont bons et qu'ils n'ont pas besoin de se préoccuper de dépenser quelques dizaines de milliers de dollars pour un nouveau marché (le premier marché européen sur la figurine !!) qui leur est livré sur un plateau d'argent. Ces compagnies finissent toujours par se réveiller avec une vieille gueule de bois quand elles ont la chance de se réveiller. Wizkids en avait déjà fait les frais une fois. Mais visiblement, l'apprentissage par l'erreur nécessite d'avoir une IA plus évoluée que cela...

Bref, nous avons péché par excès d'optimisme et nous sommes punis. Nous ne pouvons raisonnablement pas publier une œuvre non autorisée par le titulaire de l'œuvre, même si recevoir un « cease and desist » était bon pour le buzz, ce serait finalement néfaste pour l'image de marque d'un magazine amateur de qualité, car le Blogurizine ne cherche pas la quantité, mais la qualité.

J'arrête ici de râler et je vous laisse découvrir une petite énigme du crû de notre tee-shirt rouge préféré, telle-ment dans le ton que cela en est stupéfiant !

Live Long and Prosper.

STAR TREK ATTACK WING - DISPARITION DE L'U.S.S. TRADUCTEUR

DATE STELLAIRE 201511.22

Briefing à propos de la disparition de l'U.S.S. Traducteur.

Capitaines,

Certaines rumeurs avaient annoncé un retour imminent de l'U.S.S. Traducteur, disparu depuis des mois, avec une somme de connaissances compatibles avec notre niveau de compréhension. Ces rumeurs étaient infondées ! Effectivement, certains plaisantins ont confondu un signal de pulsar avec le signal d'identification du vaisseau.

Malgré tout, il faut garder espoir. Ce vaisseau est sans doute toujours actif quelque part. Nous recevons des transmissions parfois troublantes mais l'identité du vaisseau a été vérifiée.

Le dernier message en date est le suivant :

« BG20P54L6M10
BG19P2L26M7
BG21P30L20M2
BG20P65L5M5
BG20P65L29M10 »

Il s'agit sans nul doute d'un code mais nos services sont incapables de le déchiffrer. Peut-être y arriverez-vous ?

Le code était suivi de ce texte :

« D'un fameux voleur, j'ai le nom.
En version latine, c'est de bon ton.
Aucun espace n'est laissé.
D'une lettre entourée, je débute le domaine.
Nul doute que la chaleur est dans ce courrier
Un point ne gêne
Le fait d'être français. »

Ce serai là un moyen d'obtenir cette connaissance.

Capitaines, Starfleet compte sur vous !

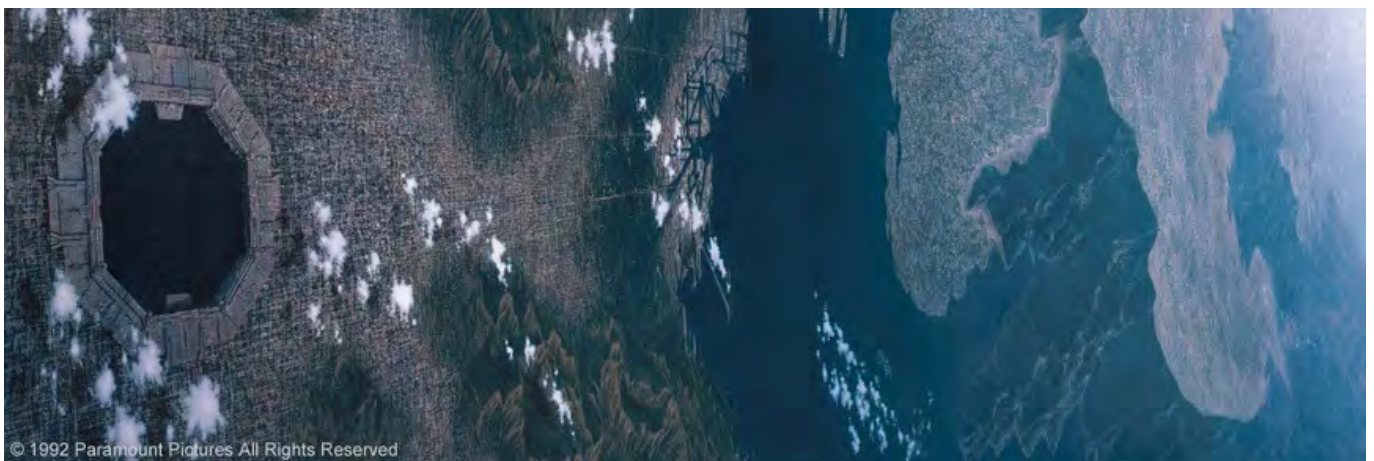
AIDE DE JEU

PAR ARSENUM

★ <http://arsenus.blogspot.fr>

STAR TREK ATTACK WING - SCENARIO - LA SPHERE DE DYSON

Dans ce scénario exclusif, Arsenus vous propose de découvrir l'un des artefacts hypothétiques les plus connus de la SF, la Sphère de Dyson. Pour faire très bref, il s'agit d'une ceinture d'objets en orbite autour d'une étoile qui sont tellement nombreux que l'étoile elle-même n'est plus visible de l'extérieur de la sphère. Les plus curieux-ses pourront se reporter aux liens hypertexte à la fin de cet article pour en apprendre plus.



Nombre de joueurs : 2

Composants : un pion Planète - 3 pions Mission

AMBIANCE

Défenseur : Un vaisseau allié est bloqué à l'intérieur d'une sphère de Dyson récemment découverte, vous arrivez dans le secteur afin de lui porter secours.

Attaquant : L'occasion est trop belle pour ne pas en profiter. Cette sphère est une merveille de technologie mais d'autres forces viennent essayer de vous la voler !

MISE EN PLACE

Défenseur : 70 pts en 2 vaisseaux.

Attaquant : 70 pts avec au moins 2 vaisseaux.

Les vaisseaux sont placés selon le schéma standard d'une partie à 2 joueurs. Placez le pion Planète au centre de la carte. Le vaisseau le plus coûteux du Défenseur ainsi que les 3 pions Mission sont placés sur le pion Planète qui représente la Sphère de Dyson. La Sphère de Dyson est considérée comme une planète pour le besoin de ce scénario.



Le Défenseur doit faire sortir le vaisseau de la Sphère en utilisant les règles spéciales suivantes :

A portée 1 de la sphère, le vaisseau du Défenseur peut effectuer l'action suivante :

Si votre vaisseau effectue une Action Scan, retirez 1 pion Mission de la sphère.

Dès que les 3 pions Mission sont retirés, le vaisseau dans la Sphère de Dyson est libre ! Placez-le à portée 1 de la Sphère. Il pourra bouger normalement au tour suivant.

OBJECTIFS

Défenseur : Faire sortir le vaisseau de la Sphère de Dyson et repartir par votre bord de table.

Attaquant : Détruire le vaisseau du Défenseur avant qu'il n'arrive à faire sortir le second vaisseau sinon détruire les 2 vaisseaux.

SOURCES WEB

★ https://fr.wikipedia.org/wiki/Sph%C3%A8re_de_Dyson

★ http://fr.memory-alpha.wikia.com/wiki/Sph%C3%A8re_de_Dyson

Les photos ont été glanées sur le net et sont la propriété exclusive de leurs possesseurs. Elles ne sont utilisées ici que pour un but esthétique.

Le Club Figurines et Jeux de la MJC de Sartrouville présente...

LES JOURNEES

FIGURINES & JEUX 2016

10^{EME} EDITION

Entrée visiteur : 1 euro

MARS 2016

Samedi 19 (10h-21h)

Dimanche 20 (9h-18h)

Gymnase avenue Carnot

64, avenue Carnot (10 min RER A)

78500 Sartrouville

Animations - Démonstrations

Boutiques - Concours de peinture

Tournois (préinscription obligatoire)

www.sfj78.fr

www.facebook.com/LesJFJ

orgaifj@gmail.com

Concepteur : Stéphane - Figurine exclusive sculptée par Johan Chauvet - foto4photo



Tél. : 01 39 14 44 86



INTER-REGIONS KINGS OF WAR

2 et 3 Juillet 2016

Présence de Mantic France
sur place avec des démonstrations
gratuite de jeux de figurine

le Tournoi
des Duchés

manticfc.forumgratuit.org
(Forum Mantic France)

www.manticgames.fr
(Mantic France)

Angoulême
Espace Carat

54 Avenue Jean Mermoz,
16340 L'Isle-d'Espagnac

mantic
france



En partenariat avec Mantic France
et l'Office de Tourisme d'Angoulême
et l'Association Angoumoisine de Jeux et d'Histoire

Printemps 2016 #23

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

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



À BIENTÔT POUR VOTRE PROCHAIN BLOGURIZINE !