

BLOGURIZINE

LE ZINE
DES
BLOGURINISTES



NOS

HIVER 2008

EDITORIAL

Fin de l'année 2008, début de l'année 2009. C'est l'hiver et malgré le froid, sur les forums internet, les braises des *flame wars* sur le prépeint et la lasure finissent de mourir dans l'indifférence générale. Les plus naïfs continuent de fulminer contre l'augmentation des prix chez *Games Workshop* et les fossoyeurs de *Rackham* rangent une nouvelle fois leur pelle en contemplant la dernière renaissance du Dragon Rouge, devenu "*Rackham Entertainment*". Nous, cette année, on a surtout suivi avec intérêt les nombreuses sorties de nouveaux jeux et de nouvelles gammes de figurines.

On continuera donc dans la lignée des numéros précédents à faire découvrir, à côté des habituels articles consacrés aux univers de *GW* et de *Rackham*, des jeux et des éditeurs de figurines encore peu connus, qui méritent vraiment qu'on se penche sur leur cas. Dans ce quatrième numéro (en comptant notre hors-série spécial zombies), il était temps d'aborder *Song Of Blades and Heroes*. Un excellent système de jeu méd-fan qui nous permet de sortir la plupart de nos figurines, quel que soit leur jeu d'origine. On y a ajouté, entre autres choses, une présentation d'*Heavy Gear*, pour faire bonne mesure avec une dose de science fiction. Parce que les amateurs de systèmes fantastiques peuvent aussi être des amateurs d'histoire, on vous propose de quoi jouer au dernier des Mohicans dans le contexte des guerres-franco indiennes. Et puis surtout, en cette période de fêtes, on vous offre en cadeau la règle des *Rois du Ring*, le meilleur jeu de figurines de l'année selon... heu... nous. Avec un plateau pour commencer à jouer tout de suite.

De quoi, nous l'espérons, bien commencer l'année 2009. Avec tous nos vœux ludiques. :)

Archiviste Dragontigre

Sommaire

Découverte

- Heavy Gear Blitz ! Locked & Loaded 3
- Song of Blades and Heroes 8
- Le retour des morts-vivants 11

Règles maison

- Les rois du ... 12

Aides de jeu

- Campagne LOTOW/LOHS : la guerre de 7 ans au canada 15
- Confrontation l'Âge du Rag'narok en petit format 24

Hobby

- Peindre des orks à la chaîne 33
- Pinceaux ou ciseaux ? 37

Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès.

Date de parution du numéro 3 : 29 décembre 2008

Rédacteurs : Dragontigre, Raskal, Usagi, Adraste, Chien sauvage, Poulppy, Belisarius, Tazdechartres, Sebastofig.

Couverture : Cryseis, colorisation : Dragontigre.

Les articles publiés ne sont pas officiels et ne sont en aucun cas approuvés par les éditeurs des jeux auxquels ils font référence.

Les images, photos, textes sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

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

Heavy Gear Blitz ! Locked & Loaded

Dès l'apparition de Goldorak (Grendizer) en 1978, j'ai été fasciné par le concept de robots pilotés (ou méchas). J'ai donc naturellement cherché des jeux en adéquation avec ce genre : de Battledroid (le premier nom de Battletech) à Mekton en passant à Robotech RPG et quelques autres jeux plus ou moins anecdotiques (Mecha ! Mecha Carnage, etc.). En parallèle un jeu avait attiré mon attention de par son l'univers particulièrement développé et riche et ses concepts de méchas de 5 mètres de haut pouvant basculer du mode marcheur au mode roulant : Heavy Gear de l'éditeur canadien Dream Pod 9. En revanche le système de jeu (notamment l'allocation des dégâts) m'avait paru lourd, que ce soit en version Silhouette ou en version Tactics pourtant simplifié.

Après des années sur le devant de la scène avec de nombreux jeux de figurines (Heavy Gear et sa déclinaison dans l'univers de Jovian Chronicles ou dans l'uchronie seconde guerre mondiale, Gear Krieg) et jeux de rôle (Heavy Gear, Tribe 8, Gear Krieg, CORE RPG des règles génériques utilisées pour une version SF appelée CORE COMMAND) ; DP9 s'est mis un peu en retrait. Mais après avoir écouté les remarques des fans du jeu qui énonçaient clairement qu'Heavy Gear n'était plus dans la

tendance actuelle de jeux simples, fluides et faciles d'accès; la société canadienne a décidé de se relancer avec une nouvelle déclinaison de leur jeu phare, plus au goût du jour, Heavy Gear Blitz!. En parallèle DP9 a entériné le changement d'échelle (du 20mm au 10mm) amorcé avec Heavy Gear Tactics, ce qui a permis de rendre plus accessible la gamme de figurines associées au jeu en terme de prix. Cette nouvelle édition du jeu a déjà connue deux éditions ; Heavy Gear Blitz ! et Heavy Gear Blitz ! Locked and Loaded qui propose une version du livre de règles tout-en-un avec le système

de jeu, scénarios et campagne et les listes d'armées détaillées pour toutes les factions.

Les règles d'initiation en français sont disponibles en téléchargement gratuit sur le site de DP9 et sur le blog français. Les règles complètes d'Heavy Gear Blitz ! Locked and Loaded sont en cours de traduction (voir l'encart).

Terra Nova

Le jeu se situe sur la colonie humaine lointaine de Terra Nova, un monde pauvre en eau, avec un grand désert dans la zone



équatoriale (les Badlands) séparant les ennemis politiques que sont les nations polaires du Nord et du Sud.

Le Nord

Le nord de l'hémisphère est uni sous le CNCS dont le crédo est « la liberté politique prévaut aux libertés individuelles ». Trois nations agissent en partenariat, la Confédération Norlight dominante et religieuse, la Fédération Commerciale Unie (UMF) économiquement forte et avancée technologiquement et le Protectorat des Frontières de l'Ouest (WFP) fortement militarisé qui subit de plein fouet les attaques du Sud. Des échauffourées occasionnelles frontalières existent entre ces ligues, mais généralement elles coopèrent, du fait d'une même crainte de l'expansionnisme du Sud et de liens culturels communs. La

plupart des habitants du Nord sont des membres de l'Eglise Révisionniste, une foi née sur Terra Nova pendant la longue Reconstruction survenue après que la Terre ait abandonné la colonie.

La doctrine militaire du Nord a tendance à spécialiser les équipements et les véhicules pour créer des groupes de combat qui forment « un tout plus grand que la somme de ses parties ». Cela complexifie la tâche du commandant mais un assaut bien planifié avec des unités en synergie lui permet d'atteindre les objectifs assignés. Le joueur du Nord doit rester concentré et penser à son plan bien à l'avance.

Le Sud

Le sud de l'hémisphère est gouverné par une



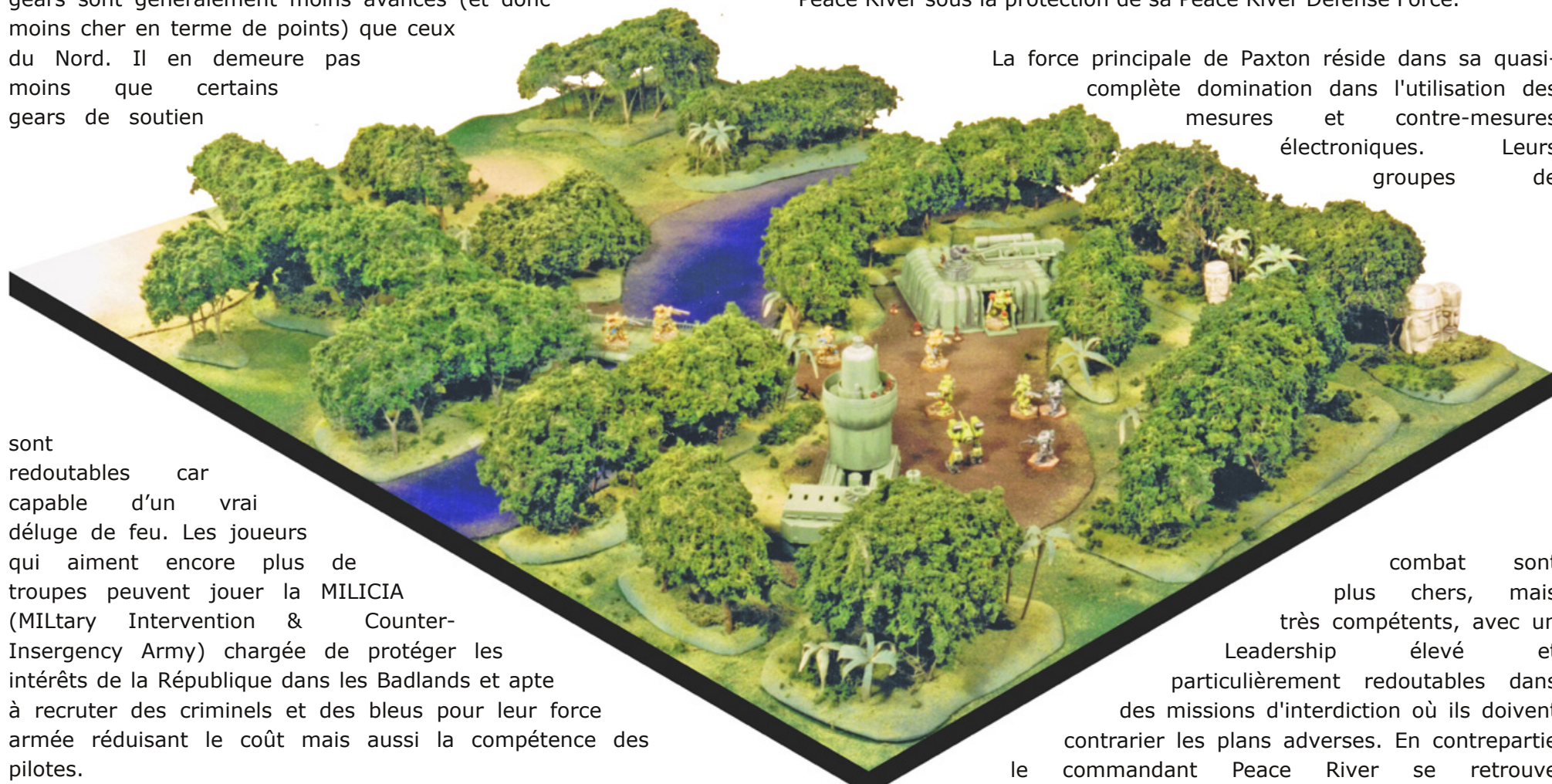
alliance de territoires (AST) formant la République Sudiste. Elle comprend les Emirats du Soleil de l'Est (ESE) constitués de cités-états dirigé par un Patriarche secondé par un Emir, l'Alliance Humaniste (HA) basé sur la



complémentarité de ses trois castes sociales (Précepteurs, Protectors et Prolétaires) et le Dominion du Mekong une association marchande qui domine la République en détenant la majorité des ressources économiques.

L'armée du Sud est composée de troupes généralistes dont chaque membre est censé pouvoir assumer une multitude de rôles mais les gears sont généralement moins avancés (et donc moins cher en terme de points) que ceux du Nord. Il en demeure pas moins que certains gears de soutien

sont redoutables car capable d'un vrai déluge de feu. Les joueurs qui aiment encore plus de troupes peuvent jouer la MILICIA (MILitary Intervention & Counter-Insurgency Army) chargée de protéger les intérêts de la République dans les Badlands et apte à recruter des criminels et des bleus pour leur force armée réduisant le coût mais aussi la compétence des pilotes.



Les Malterres (Badlands)

La conjonction de ressources minérales abondantes qui font la richesse des Badlands et d'une position centrale stratégique attisent la convoitise des nations polaires. Les pionniers qui vivent d'une terre aride ou qui se tournent vers le banditisme seraient dans une situation désespérée sans la présence de Paxton Arms qui non seulement vend des armes au Nord et au Sud mais a aussi placé les terres autour de la Peace River sous la protection de sa Peace River Defense Force.

La force principale de Paxton réside dans sa quasi-complète domination dans l'utilisation des mesures et contre-mesures électroniques. Leurs groupes de

combat sont plus chers, mais très compétents, avec un Leadership élevé et particulièrement redoutables dans des missions d'interdiction où ils doivent contrarier les plans adverses. En contrepartie le commandant Peace River se retrouve généralement en sous-nombre face à ses ennemis.

L'autre force à prendre en compte est la Nouvelle Coalition (NuCoal), un regroupement des cités-états ressemblant plus à des villes champignons qu'à de véritables métropoles. Deux de ces villes pionnières sont remarquables : Port Arthur, le siège des forces terriennes du Colonial Expeditionary Force (CEF) abandonnées sur place et Khayr ad-Din célèbre pour sa ligue de duellistes.

Les joueurs ne voulant jouer aucune des trois forces de bases (Nord, Sud, Peace River) peuvent trouver ici quelques voies originales et incarner un groupe de Leagueless, des

mercenaires, bandits ou révolutionnaires disposant d'un mélange de gears issus des factions principales ou la Port Arthur Korps (PAK) disposant de blindés anti-gravs, de quelques gears et de troupes de GRELS, des légionnaires à la peau pourpre issues de manipulations génétiques.

Systeme de jeu

En dépit de ces différentes incarnations, les mécanismes fondamentaux du moteur de jeu proposé par DP9 sont restés constants : pour accomplir une action on lance un nombre de

d6 égal à la compétence utilisée et on garde le dé le plus élevé. Si plusieurs 6 sont obtenus, on ajoute 1 au résultat pour chaque dé supplémentaire donnant un 6. Pour réussir une action on doit obtenir un résultat supérieur à un seuil de réussite donné ou à un autre jet de dés. La différence entre le résultat et le seuil (ou le jet en opposition) donne la marge du succès ou d'échec.

Les gears sont définis par des compétences de combat (attaque, défense, leadership, points d'action, blindage et cases de dégâts), de communication et de détection (guerre électronique, communication, senseurs), de capacités de déplacement (en marchant, en roulant, en allant fond) mais aussi éventuellement d'avantages et de défauts de construction et surtout d'une palanquée d'armes aux capacités variées (anti-infanterie, anti-blindage, guidée, de contact, etc.). Par rapport à bien d'autres jeux, les gears sont surarmés, capables d'utiliser l'arme adéquate selon les circonstances et souvent personnalisables pour les joueurs. La principale difficulté d'Heavy Gear réside dans le panel de choix offert aux joueurs. Cela ravira les fans du custom mais peut rebuter les autres qui auront intérêt à rester basique dans le choix des armes et des options.

A la lecture des règles on se rend compte très vite que le système offre une profondeur inhabituelle : même si le jeu est facile à prendre en main, on voit bien qu'avant



d'épuiser sa richesse tactique, il va s'écouler pas mal de temps.

Figurines

Les premières figurines pour Heavy Gear étaient à l'échelle du 20mm (une figurine d'humain faisait 20mm de haut), ce qui les rendaient particulièrement onéreuses. DP9 a sorti par la suite des figurines à l'échelle N du modélisme ferrovière (un gear fait 25mm de haut et une figurine d'humain fait 10mm de haut) pour sa version Tactics du jeu, rendant les figurines plus abordables. Pour Heavy Gear Blitz ! ; l'éditeur canadien a repris l'échelle N pour le plus grand plaisir de notre portemonnaie (ou notre carte bleue).

On trouve environ une centaine de références portant sur les gears, les striders (gears de grande taille) les blindés et l'infanterie motorisée ou à pied. Le Nord et le Sud sont bien représentés (une trentaine de références chacun), vient ensuite les Peace River (une vingtaine) puis le PAK (une dizaine). Les figurines de gears sont conditionnées en boîtes de 5, correspondant à un groupe de combat ou en blisters (en général de deux figurines). Compte-tenu du nombre impressionnant du choix d'armes, d'options et des capacités de vétérans, des packs d'armes sont aussi disponibles pour adapter l'armement aux vellétés tactiques des joueurs.

Raskal

Dream Pod 9
<http://www.dp9.com/>

Blog français
<http://heavygear-france.blogspot.com/>

Forum francophone
<http://dp9forum.com/index.php?showforum=51>

Règles d'initiation en français
http://www.dp9.com/index.php?option=com_jotloader&view=categories&cid=9&Itemid=62

Heavy Gear France

<http://heavygear-france.blogspot.com/>

Nous avons conçu ce blog pour permettre la création d'une communauté française autour d'Heavy Gear. On trouve sur le blog les catégories habituelles comme des photos de figurines, des news mais aussi des aides de jeu en français, les règles d'initiation traduites ; tout ceci avec le soutien de DP9. Nous avons eu l'accord pour traduire les règles complètes qui seront ensuite disponibles librement sur le net (les traductions ont déjà commencé). Un exemple ci-contre:

Suite à la création du blog, l'éditeur à créé une section francophone sur son forum. De nombreux joueurs canadiens en profitent pour utiliser leur seconde langue et discuter de nous.

Nous avons réalisé des démonstrations à la Gobelin Night Fever de Gerzat fin Octobre et les joueurs ont donné de bons retours sur le jeu.

Ayant entendu et vu l'attrait de joueurs pour ce jeu, une boutique française propose déjà la gamme de figurines et de règles tandis qu'une autre va la rentrer pour cet hiver.

JMD



Song of Blades & Heroes

Song of Blades and Heroes est un ensemble de règles d'escarmouche. Il n'a pas d'univers propre : il est conçu pour s'adapter à tout univers médiéval-fantastique. Les parties sont rapides (30 minutes), les règles sont simples, il y a même le jeu en campagne... Et en plus c'est pas cher (4\$ pour les règles de base!!) et en français. Oui mais en fait, concrètement, ça vaut quoi ?

Les figurines

Là, c'est simple : il n'y en a pas d'imposées !!! Vous jouez avec ce que vous avez. Peu importe le type de socle (carré, rond, ovale, hexagonal) ou l'échelle des figs (15mm ou 28mm, tant qu'elles sont toutes à la même échelle naturellement !!!). Les règles offrent à la fin tout un tas de créatures génériques, avec leurs profils. Si vous avez une figurine exotique que vous souhaitez employer, vous pouvez créer ses stats vous-même en utilisant une feuille de calcul disponible gratuitement sur la mailing-list du jeu. Ou même traduite en français par Raskal. C'est fort, quand même.

Le système de jeu

Les règles sont très simples. Chaque figurine est décrite par deux caractéristiques (Qualité et Combat), plus éventuellement des

capacités spéciales (Vol, Lâche, Héros, Magicien...). La Qualité représente la rapidité d'action, l'habileté de la figurine. Le Combat représente... euh... son aptitude à balancer des pains autour d'elle, vous l'aurez deviné !

Tout se joue avec des dés à 6 faces. Quand c'est au tour d'un joueur, il va activer une par une ses figurines. Mais gare ! En cas de fausse manoeuvre, le tour passera à l'adversaire, même s'il n'a pas activé toutes ses figurines (c'est un turn-over, mécanisme familier aux fans de Blood Bowl). Concrètement, il désigne une fig à activer, puis choisit de jeter 1, 2 ou 3 dés. Il faut faire des scores supérieurs ou égaux à la Qualité de la fig. Tout succès octroie une action (déplacement, tir, combat, sort...). Mais si au moins 2 dés indique des échecs, paf ! C'est le fameux turn-over décrit plus haut. Gasp. Règle ô combien sympathique, rajoutant du piment aux parties ! En cas de combat, chacun jette un dé et rajoute sa valeur de combat (plus éventuellement des modificateurs génériques. Ainsi, un combattant monté a un bonus de +1, par exemple). Celui qui fait le plus haut score remporte le combat ! S'il a obtenu le double du score de son adversaire, il tue l'ennemi. En cas de triple, il le massacre de manière si horrible que tous les témoins de la scène doivent passer un test de moral ou s'enfuir ! Si le vainqueur n'a pas obtenu au moins le double, tout dépend du chiffre



indiqué par son dé. S'il est pair, l'adversaire vaincu est mis à terre ; s'il est impair, il cède du terrain et recule. Simple et efficace !

En ce qui concerne les distances, on peut mesurer quand on le souhaite (un vrai bonheur pour ceux qui sont des quiches en estimation de distances en pouces !). Enfin, "mesurer" n'est pas le terme approprié, puisque le jeu se joue sans règles ni mètres. Il faut fabriquer 3 baguettes : une correspond à une distance courte, et les 2 autres à

moyenne et longue. Ainsi, la valeur de déplacement d'une fig ordinaire, type guerrier humain, est Moyenne : on se sert donc de la baguette moyenne. Pouf.

Le moral est géré par un test de Qualité. On teste quand un pote se fait laminer, quand le chef s'écroule percé de flèches, que la bande de guerriers est réduite à la moitié de ses effectifs de départ, ou qu'une créature causant la Terreur vous fonce dessus !

Les campagnes

Le jeu gère les campagnes ! Vous pourrez garder vos guerriers durant plusieurs batailles

(enfin, ceux qui survivront !). Ils peuvent s'améliorer, trouver des trésors... Joie et bonheur !

Les livrets de règles

Pour vous les procurer,
- soit vous vous rendez sur le blog de *Ganesha Games*. L'auteur, un Italien nommé *Andrea Sfiligoi* (non, ce n'est pas une fille !), vous enverra par mail la version pdf du jeu contre un paiement Paypal de... 4\$!!!! Le livret est en noir et blanc, avec de nombreuses illustrations old school pas désagréables, donc il s'imprime facilement.



Orques et gobelins (figurines Fenryll sauf pour l'Ogre)



Invocateur, ses démons et ses élémentaires (figurines Plastoy, D&D Minis, Mage Knight et Horror Clix)

Pour les perfectionnistes, des couvertures couleurs sont incluses ! Ah oui, la VF inclue les errata.

On peut aussi commander une version pré-imprimée et reliée.

Soit vous passez par la page *Ganesha Games* de l'éditeur en ligne Lulu.com pour commander la version qui vous intéresse (pdf ou imprimée).

Une feuille de référence en français, très bien faite, est disponible sur la mailing list du jeu. Vous y trouverez aussi la feuille de calcul Excel pour créer vos propres créatures, ainsi qu'une preview du jeu.

(liens internet en fin d'article)

La conclusion

Alors, un petit bilan ? C'est rien que de bonheur. Pouvoir jouer avec une demi-douzaine de figurines, une campagne, dans une soirée c'est pas wonderful ça mon ami ? Le prix ridicule, le fait qu'il soit en français et compatible avec toutes les figs existantes, en



Héros de la mythologie grecque (Plastoy)

15 ou 28mm, puisqu'on peut créer soi-même les stats des créatures non couvertes parmi les centaines déjà présentes à la fin du livret, c'est déjà génial. Si on combine cela avec des règles simples mais pas simplistes, gérant notamment les montures, le moral, le vol, et j'en passe, on est au paradis. Cerise sur le gâteau, le système d'activation avec possibilité de turn-over rend le jeu encore plus palpitant !

Extensions et dérivés

Song of Gold and Darkness est la version donjon de SOBH. Elle comprend, entre autres de nouvelles capacités spéciales et plein de nouvelles créatures génériques.

Song of Wind and Water est consacré aux forces terrifiantes de Mère Nature et de ses effets dévastateurs ou bénéfiques sur la table de jeu. Les terrains, la météo interviennent sur le jeu. Nouvelles règles spéciales, nouveaux personnages et créatures, FAQ, scénarios...

Song of Drums and Shakos permet de jouer des escarmouches à l'époque Napoléonienne. Le jeu est complet en lui-même et par conséquent ne nécessite pas d'avoir SBH pour jouer. Par rapport à SBH, les actions groupées dirigées par des officiers et sous-officiers prennent de l'importance avec les tirs de volée, le tir sur deux lignes (l'une tire tandis que l'autre recharge). Le système d'action s'avère particulièrement pertinent pour gérer le rechargement d'armes à feu et distingue les mousquets et pistolets des fusils.



Bande de démons (diverses figurines plastiques prépeintes et métal peintes)

Mutants and Death Ray Guns est le premier jeu dérivé du moteur de règles de SOBH. Ce jeu de Science Fantasy Post Holocaust se situe après 200 ans de guerre nucléaire et biochimique. Un univers décalé où des humains, des androïdes, des plantes et des animaux mutants, des robots, des zombies combattent pour leurs survie, en cherchant de la nourriture, de l'énergie ou d'anciens "artefacts" technologiques d'avant le cataclysme. Les joueurs de SBH se

retrouveront en terrain connu, avec des mécanismes similaires. En revanche la création des profils est différente avec une détermination aléatoire des mutations ou de l'équipement mais le jeu propose aussi 40 profils pré-générés.

Freehack

Webzine "à parution irrégulière", consacré aux jeux de Ganesha Games, Freehack est disponible en téléchargement gratuit. Dans le premier numéro (septembre 2008) on trouve essentiellement un gigantesque questions/réponses issues des différents messages des membres du groupe Yahoo consacré à SOBH et aux jeux dérivés. Freehack propose aussi des règles maisons sur le recul, des variations sur certains types de joueur de sorts comme l'Invocateur ou le Nécromant, ainsi qu'un système de mouvement pour les joueurs qui utilisent des plans de jeux à hexagones.

Usagi, Raskal, Adraste, Dragontigre

Le site de GaneshaGames
<http://www.ganeshagames.blogspot.com/>

La boutique SoBH (versions papier)
<http://www.lulu.com/songofblades>

Le Yahoo group consacré au jeu
<http://games.groups.yahoo.com/group/songofblades/>

Le retour des morts-vivants

En complément de notre hors-série du mois d'octobre 2008, le "spécial Zombies", et de sa revue des différentes gammes de figurines : on peut aussi en trouver chez **Black Orc Games**. Chercher dans la partie "Minisculpt" de la boutique en ligne. Vendus en vrac (pas sous blister) pour 1 dollar/pièce. Les zombies sculptés par *Darren Greenaway* sont très corrects et on y trouve même une infirmière (ambiance *Silent Hill* ?) et une amusante



Cheerleader particulièrement peu vêtue, surtout au niveau du crâne...

Note: pour les commandes vers la France, BOG recommande de prendre contact par mail, pour un meilleur calcul des frais de ports internationaux.

Reaper édite aussi une gamme de zombies uchroniques (Seconde Guerre mondiale) pour *Reich of The Dead*.



Enfin, **Wargames Factory** est en train de travailler sur une gamme de zombies plastiques multiparts.

Dragontigre



Black Orc Games
<http://cart.blackorc.com/>

Reaper miniatures
<http://www.reapermini.com/Miniatures/Reich>

Wargames Factory
<http://www.wargamesfactory.com>

Les rois du ...

Le blogurizine a le plaisir de vous faire partager un petit jeu apéro sans prétentions mais terriblement amusant.

Les Rois du... est un jeu de duel facile et rapide destiné à s'amuser avec des figurines sans se prendre la tête.

La version originale des Rois du... a été créée par Chien Sauvage. Nommée "Les Rois du ring", elle mettait en scène des boxeurs. Elle a été publiée, sur son blog, le 27 avril 2008. (<http://bobouest.canalblog.com/archives/2008/04/27/8973619.html>)

La règle a été ensuite réécrite par l'archiviste Dragontigre avec quelques modifications, règles et variantes supplémentaires. Elle a été publiée le 06 juillet 2008. <http://poussefigs.canalblog.com/archives/2008/07/06/9832831.html>

Nikko a ensuite ajouté une variante écrite par le Manchot, incluant des cartes spéciales et des nouveaux coups qui donne une bonne version alternative. Elle a été publiée le 1er Août 2008. (<http://manchotfig.canalblog.com/archives/2008/07/21/9996645.html>)

Les règles sont librement adaptables à vos univers favoris et à vos figurines, donc n'hésitez pas à le tester !

Exemple de plateau de jeu :



Les rois du ...

Les Rois du... est un jeu de duel facile et rapide destiné à s'amuser avec des figurines sans se prendre la tête.

Le matériel

Les Rois du... se joue avec

- un jeu de 54 cartes,
- deux pions ou deux figurines de combattants (boxeurs, gladiateurs...)
- un plateau (ring, arène...) de 5 cases par 5 cases,
- 10 jetons de couleurs par combattant pour représenter leurs points d'endurance.

Mise en place

En jeu à un contre un, les figurines débutent la partie sur une case dans deux coins opposés.

En multijoueurs, faites au mieux, en commençant en priorité par les coins.

Pioche et défausse

À un contre un, il est conseillé de jouer avec un jeu de 34 cartes jusqu'à épuisement de la pioche, c'est plus dynamique.

À plus de deux joueurs, utiliser plutôt un jeu de 54 cartes et reprendre la pioche de défausse et la mélanger à nouveau une fois celle ci épuisée, pour reconstituer une nouvelle pioche. Ceci afin de n'avoir un seul et unique vainqueur à la fin.

Règles de base

Qui commence ?

Chaque joueur tire une carte du paquet, le plus fort sera le premier joueur. Remettre au hasard les cartes dans la pioche.

Mise en place

Chaque pion ou figurine commence dans un coin de "ring".

Séquence de jeu

On distribue 5 cartes à chaque joueur.

Les joueurs jouent en alternance.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 cartes en main.

À son tour, un joueur peut jouer de zéro à 5 cartes, et/ou défausser le nombre de cartes qu'il désire.

Il peut piocher jusqu'à deux cartes à la fin de son tour de jeu.

Une carte jouée représente une action de base: déplacer un personnage d'une case, porter un coup à un adversaire.

Symbolique des couleurs :

Cartes noires (bitume) = déplacements
Cartes rouges (sang) = attaques/parades

Symbolique des directions :

- Carreaux et Trèfles : symboles "en croix", déplacement en ligne "droite" ("horizontale" et "verticale")
- Cœur et Pique : déplacement en diagonale

Ou dit autrement :

- Cartes Piques : déplacement en diagonale
- Cartes Trèfles : déplacement horizontal ou vertical
- Cartes Carreaux : attaque/parade horizontale ou verticale
- Cartes Cœurs : attaque/parade en diagonale

La valeur des cartes n'intervient pas sur le jeu, sauf pour les Parades (voir ci-dessous) seul le symbole importe (cœur ou trèfle par exemple).

Effets des Attaques

Au choix de l'attaquant, une attaque peut être :

- soit un coup : elle retire un point d'endurance à un adversaire
- soit une poussée : elle fait reculer l'adversaire dans le sens de la poussée (s'il a la place de reculer bien sûr)

Parades

Lorsque la figurine d'un joueur subit un coup, le joueur qui la contrôle peut parer le coup en jouant une carte du même symbole ET de valeur supérieure.

Règles spéciales

La place du champion :

La case centrale est la place du champion, la figurine qui est dessus lorsqu'elle frappe retire deux points d'endurance à l'adversaire.

Coup bas :

Un joueur lors de son tour, peut défausser trois cartes pour obliger un joueur adverse à en défausser deux de son choix.

Doigt dans l'oeil :

La carte Joker, jouée contre un personnage situé dans une case adjacente, permet de piocher une carte dans le jeu de l'adversaire.

Tomates :

Un joueur qui ne fait aucune action de jeu (c'est à dire ni ne pioche, ni ne je joue ou ne jette de carte), mécontente le public, qui lui fait savoir en lui balançant des tomates.

Le joueur perd alors un point d'endurance.

Fin de la partie

En jeu à un contre un, le jeu s'arrête :

- si l'un des joueurs n'a plus de point d'endurance, l'autre est le vainqueur
- ou si la pioche est terminée. À cet instant, Le joueur ayant le plus de points d'endurance est déclaré vainqueur.

Si les deux adversaires ont le même nombre de points d'endurance, Il y a égalité .

À plus de deux joueurs, c'est le joueur dont le dernier personnage est encore présent sur le plateau qui gagne.

Variantes multijoueurs

Combat en équipe

Tous les personnages sont placés sur le plateau au début de la partie, sur des cases coins ou en bord de plateau opposés.

Chaque équipe joue en alternance, au moins tant qu'un personnage n'a pas déjà été éliminé.

Dit autrement: tant que c'est possible, deux joueurs de la même équipe ne peuvent jouer immédiatement l'un après l'autre.

Combat en relais

Un seul personnage de l'équipe est placé sur le plateau en début de partie.

Passer le relais: pour sortir du terrain et faire rentrer un partenaire à sa place, un personnage doit se trouver sur la case dans laquelle il a commencé la partie et pouvoir jouer une carte de Déplacement.

Variantes à deux personnages par joueur

Les modes en équipe et en relais peuvent être joués par seulement deux joueurs, qui contrôlent chacun deux figurines (si vous voulez jouer à un jeu d'escarmouche plus conséquent ou un jeu de bataille de masse, tournez vous vers un autre système plus adapté...).

Chaque joueur joue avec une seule main de 10 cartes maximum. Comme pour le jeu de base, il ne peut néanmoins jouer que cinq cartes et

piocher que deux cartes au maximum par tour d'un personnage.

Variante : les rois des mutants

Les têtes (Roi, Dame, Valet, As) sont sur une pile à part.

Elles comptent comme un Bonus.

Si on obtient deux cartes du même nombre, on peut les défausser en échange d'une carte "Bonus" et d'une carte normale (afin de garder les 5 cartes en mains).

Les Têtes correspondent aux bonus suivants :

- Dame :

Une attaque de jet (un coup de pistolet en traître, un jet de pierres, etc. Cela varie en fonction des périodes jouées) tirée depuis n'importe quelle case, entraînant la perte d'un point d'endurance.

- Valet :

Une charge, qui combine un mouvement et une attaque, et qui fait reculer le pion adverse.

C'est une attaque, mais possible à une case de distance du pion adverse, et le faisant reculer lui même d'une case, cette règle peut se cumuler avec celle du "filet" qui fait perdre deux point de

vie si un personnage est frappé alors qu'il est acculé au bord du ring.

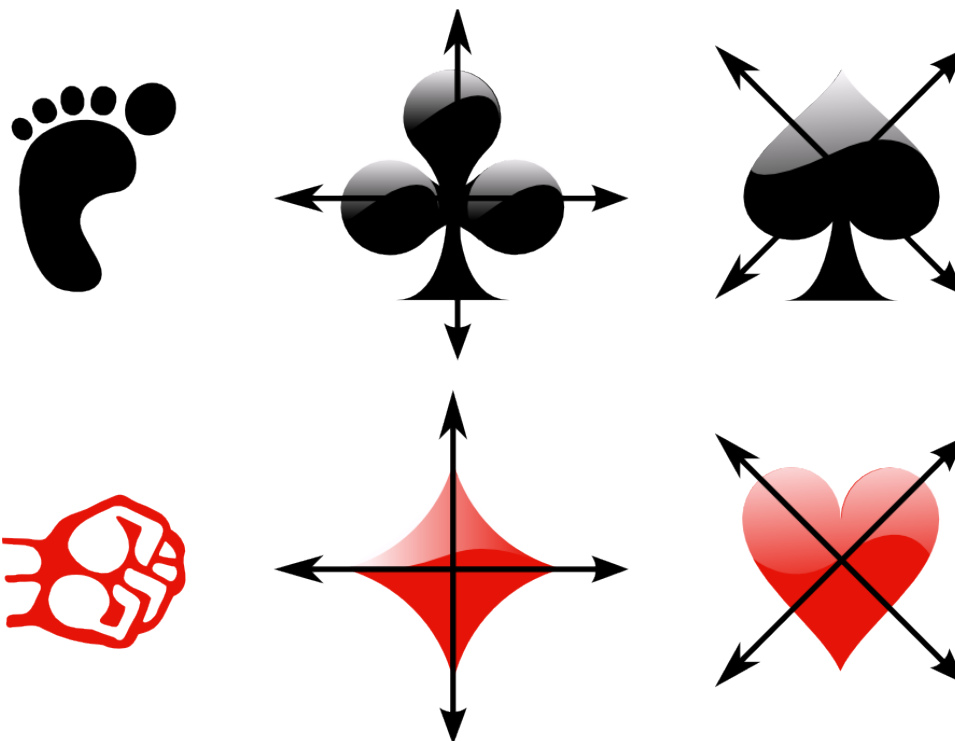
- Roi :

Intimidation, ou jet de sable dans les yeux, etc... Empêche l'adversaire d'effectuer toute action physique (hors se défausser, ou bonus tel que par exemple la Dame ou l'As)

- As :

Acclamations du public, redonne un point d'endurance au personnage.

Rappel rapide des symboles :



Campagne LOTOW/LOHS

La guerre de 7 ans au canada

Cette campagne scénarisée prend lieu durant la guerre de la Nouvelle France (*French-Indians war* pour les anglo-saxons). Cette guerre prend part dans le conflit général de la guerre de 7 ans et mena à la perte pour la France du Québec et de la Louisiane. Pour plus d'informations, allez voir ce site : <http://gallica.bnf.fr/FranceAmerique/fr/default.htm> ou lisez ce très bon livre : *Histoire de l'Amérique Française*, Havard et Vidal, Editions Champs Flammarion 2006.

La campagne est faite pour être utilisée avec les mécanismes de *Legend of the old west* (LOTOW) ou *Legend Of the Hight Sea* (LOTHS). Elle oppose 2 camps : les franco-

indiens et les anglo-américains.

Dans l'idéal la campagne est conçue pour 8 joueurs maximum sur 5 tours. Rien n'empêche d'adapter les différents paramètres pour augmenter ou réduire le nombre de joueurs ou de tours.

Le tableau ci-dessous indique les listes à utiliser pour la campagne.

Les listes sont créés en 200\$ (souverains) dans la limite de 15 personnages dans le groupe. Aucun mercenaire ou légende vivante ne peut être recruté lors du premier tour.

A chaque tour, les évolutions des bandes se font suivant les règles de campagne du livret utilisé.

Les Scénarios

Tour 1 : La marche à la guerre

Scénario 1 : Le marchand

Scénario 2 : La chasse

Scénario 3 : Embuscade (historique)

Scénario 4 : Sauver les esclaves

Tour 2 : Les premiers combats

Scénario 1 : Fort Nécessité (Historique)

Scénario 2 : *Gist's plantation* (hypothétique)

Scénario 3 : *Battle of the Monongahela* (Historique)

Tour 3 : Préparation à la seconde campagne

Scénario 1 : Le convoi

Scénario 2 : La fille du gouverneur

Scénario 3 : Le trésor de Grammont

Scénario 4 : Les documents secrets

Tour 4

Scénario 1 : Le raid Armstrong (historique)

Scénario 2 : Prise du fort William Henry (Historique)

Scénario 3 : Fort Carillon (historique)

Tour 5 : Le siège de Montréal

Scénario 1 : Le dernier des Mohicans (Historique)

Scénario 2 : La mission

Scénario 3 : L'Explorateur

Scénario 4 : La conversion des foules

Finale

La Bataille des plaines d'Abraham – 1759

Type de troupes	LOTHS	LOTOW	Listes d'armes autorisées
Réguliers	Royal Marines Infantry	US cavalry	Royal marines
Milices	Privateers	Lawmen Texas Rangers	Privateers
Irréguliers européens	Pirates	Cowboys Desperados	Pirates
Indiens	Utiliser une liste Plains indians LOTOW	Plains Indians	Plains Indians sans les armes modernes

Tour 1 La marche à la guerre

Scénario 1 : Le marchand.

Des informations sont parvenues jusqu'au poste. Un trafiquant anglais vient vendre des armes dans les villages indiens. C'est illégal, il faut l'arrêter.

Equipes :

Français : Réguliers ou Milice.

Anglais : Milice ou Indiens

Mise en place :

Au centre du terrain (taille standard), un chariot (couvert moyen) et 5 caisses (couvert léger). Le terrain est boisé, avec collines, un chemin le traverse.

Objectifs :

Le marchand s'est enfui en laissant ces caisses. L'objectif est de prendre les caisses et

de les évacuer. Celui qui évacue le plus de caisses est déclaré vainqueur.

Règles spéciales : les caisses

Un Personnage peut s'approprier une caisse en arrivant au contact avec elle. Il peut la déplacer à la moitié de son mouvement si il est seul, à plein si il est accompagné par un compagnon.

Il n'est pas possible de tirer lorsque qu'on bouge avec une caisse. (Il reste possible de tirer si le personnage ne bouge pas).

Une caisse est considérée comme gagnée, si le personnage atteint son bord de table.

Contenu des caisses : pour chaque caisse évacuée en fin de partie, le joueur jette 1D6 sur la table suivante. Les gains sont disponibles pour l'ensemble du camp.

D6	Gain
1	Des harengs pourris, des draps troués, des verroteries... Rien d'utile dans cette caisse.
2	Quelques marchandises monnayables. Votre camp gagne un trésor de 1D6\$ Supplémentaire
3	Des fourrures. Votre camp gagne 1 fourrure.
4	Des bouteilles de Whisky ! Votre camp gagne une bouteille de whisky
5	Des armes blanches, sabres, couteau, et autres tomawaks. Votre camp gagne 2 armes blanches ou un tomawak au choix
6	Des fusils et des munitions. Votre camp gagne 1 fusil.

Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1 XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.

Chaque survivant gagne 1Xp.

Gains :

2D6\$ pour le vainqueur,

2D6\$ par héros survivant.

Scénario 2 : la chasse.

Les ours sortent de leur hibernation, la chasse peut commencer.

Equipes :

Français : Milice, Irréguliers, Indiens

Anglais : Milice, Irréguliers, Indiens

Mise en place du terrain :

Une forêt avec des collines. Chaque joueur placera alternativement 5 ours en commençant par celui qui a le moins d'Infamy.

Règle spéciale : l'ours

Les ours ont le profil suivant :

M	S	F	St	Gr	A	W	P	Fa	Fo
6	-	5	5	5	2	1	6	-	-

Ils chargent automatiquement le personnage le plus proche.

Un ours tué rapporte 1D6\$ supplémentaires

Objectifs : Le vainqueur est celui qui aura tué le plus d'ours.

Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1 XP. Chaque ours tué rapporte 1XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.

Chaque survivant gagne 1Xp.

Gains :

2D6\$ pour le vainqueur,
2D6\$ par héros survivant.

Scénario 3 : Embuscade. (historique)

Ce scénario représente le premier acte de guerre des guerres franco-indiennes. Suite à un différent frontalier entre les anglais et les français, les colons américains mènent une petite troupe dirigée par Georges Washington pour appuyer les négociations. Le 28 mai 1754, il tend une embuscade à une patrouille. Le combat est rude et la défaite complète pour les français. Le lieutenant menant les français Joseph Coulon de Villiers de Jumonville est blessé. Fait prisonnier, il sera exécuté par les indiens alliés des anglais. Cette attaque mènera à une réponse musclée de la part du frère du lieutenant. (Voir tour 2) Le lieu de l'embuscade s'appelle maintenant le Jumonville Glen.

Equipes :

Français : Réguliers, Milice
Anglais : Tous

Mise en place du terrain :

Une forêt avec un chemin. Les français sont au centre, les anglais se déploient de part et

d'autre du chemin à plus d'une distance de charge des français.

Objectifs :

Les français doivent sortir de la carte.

Les anglais doivent tuer les héros Français.

Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1 XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.

Chaque survivant gagne 1Xp.

Gains :

2D6\$ pour le vainqueur,
2D6\$ par héros survivant.

Le camp vainqueur gagne 2D6\$ supplémentaires.

Scénario 4 : sauver les esclaves

Un convoi d'esclaves traverse le territoire. Les libérer apportera des hommes supplémentaires à notre cause.

Equipes :

Français : Tous
Anglais : Tous

Mise en place du terrain :

Terrain dégagé avec un chemin. Un convoi composé d'un meneur de convoi de 4 hommes de main armés d'un fusil, et de 8 esclaves.

Règle spéciale le convoi d'esclaves :

Les profils des hommes sont les suivants :

1 chef de convoi (Héros)

M	S	F	St	Gr	A	W	P	Fa	Fo
4	5	3	3	3	1	1	2	0	1

4 hommes de main

M	S	F	St	Gr	A	W	P	Fa	Fo
4	5	3	3	3	1	1	2	-	-

Les hommes de main se déplacent vers le bord opposé de la carte. Ils ripostent automatiquement en dernier vers le dernier qui leur a tiré dessus.

Les esclaves ont un profil de civil. Ils sont libres dès qu'un personnage se colle au socle. L'esclave se dirige alors automatiquement vers le leader de l'équipe qui l'a libéré.

Objectifs :

Le vainqueur est celui qui aura libéré le plus d'esclaves.

Expérience :

Chaque perte chez les esclavagistes rapporte 1 XP. Chaque perte adverse rapporte 1XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp. Chaque survivant gagne 1Xp.

Gains :

2D6\$ pour le vainqueur,
2D6\$ par héros survivant.

Le camp vainqueur gagne la possibilité de recruter des hommes de mains à -2\$ pièce pour ce tour.

Tour 2 Les premiers combats

Scénario 1 : Fort Nécessité (Historique)

Après l'attaque de Jumonville, les français décident d'attaquer le camp de base de Washington : Fort Necessity. Le fort, en fait une simple palissade, était mal positionné, trop proche de la forêt, dans un vallon. Ceci, ajouté aux dissensions du camp anglais, oblige Washington à capituler face aux assauts français menés par le frère de Jumonville : le capitaine Louis Coulon de Villiers. Ces hommes, issus de la garnison occupant le fort Duquesne attaque Necessity le 3 juillet 1754. Washington capitule le jour même et se voit obligé de reconnaître sa responsabilité dans la mort du frère du capitaine.

Equipe :

Français : 1-2 régulier ou milice et 0-1 Indiens
Anglais : 0-1 Réguliers et 1-2 Milice

Mise en place :

Le fort occupe le centre du terrain. Il est composé d'une simple palissade et de quelques murets (couvert 4+). Une équipe anglaise occupe le fort. L'autre équipe entrera par un des bords de la carte sur un 6+ au tour 1 (5+ au tour 2, 4+ au tour 3, entre automatiquement au tour 4).

Les deux équipes françaises se déploient où elles veulent à plus d'une distance de charge des anglais. L'approche du fort est légèrement boisée et présente des couverts.

Objectif :

Le vainqueur est celui qui est le dernier sur le terrain

Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.
Chaque survivant gagne 1Xp.

Gains :

2D6\$ pour le vainqueur,
2D6\$ par héros survivant.
Le camp vainqueur est récompensé +4D6\$ pour le trésor.

Scénario 2 : Gist's plantation (hypothétique)

Une partie des anglais s'est replié sur une plantation. Les français décident de l'attaquer de nuit.

Equipes :

Français : 0-1 tous et 1-2 Indiens
Anglais : 2 - Tous

Mise en place :

Scénario attaque de ferme du livre LOTOW.

Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1XP. Le leader



de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.
Chaque survivant gagne 1Xp.

Gains :

2D6\$ pour le vainqueur,
2D6\$ par héros survivant.
Le camp vainqueur est récompensé +4D6\$ pour le trésor.

Scénario 3 : Battle of the Monongahela (Historique)

Un an après la défaite de Washington à fort Necessity, Braddock, général anglais, lance une grande offensive pour prendre le fort Dusquesne. A la suite d'une expédition devenue célèbre, les français interceptent cette expédition composée essentiellement de réguliers anglais grâce à une troupe d'indiens et de milice. Lors de ce combat, Braddock sera tué. Washington, maintenant colonel réussira à faire retraiter correctement les

Campagne LOTOW/LOHS : la guerre de 7 ans au canada

troupes. Les 1500 hommes de Braddock venaient d'être battus par moins de 900 combattants.

Equipes :

Français : 1 tous
1 indiens
Anglais : Réguliers ou milices.

Mise en place :

Un cours d'eau avec un guet, les anglais d'un coté, les français de l'autre. Les anglais sont en colonne, les français en tirailleurs

Objectifs : être le dernier debout.

Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.
Chaque survivant gagne 1Xp.

Gains :

2D6\$ pour le vainqueur,
2D6\$ par héros survivant.
Le camp vainqueur est récompensé +4D6\$ pour le trésor.

Tour 3 Préparation à la seconde campagne

Scénario 1 : Le convoi

Un convoi de ravitaillement anglais est attaqué.

Equipes :

Français : Tous
Anglais : Tous

Mise en place du terrain :

Terrain dégagé avec un chemin. Un convoi composé de trois chariots/mules/boeuf . Le chariot avance de 4 pouces par tour.
Les anglais démarrent à un bout de la table (table équivalente à l'attaque de diligence)
Chaque chariot contient une caisse de ravitaillement (voir règles spéciales du Scénario 1.1 *Le marchand*).

Règles spéciales chariot :

Un chariot est considéré comme perdu s'il n'a pas de conducteur pour les anglais. Il ne sera possédé par les français que si ceux-ci sont

vainqueurs de la bataille.

Objectifs :

Les anglais doivent traverser la table.

Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.
Chaque survivant gagne 1Xp.

Gain :

2D6\$ pour le vainqueur,
2D6\$ par héros survivant.
Plus les caisses pour le trésor

Scénario 2 : la fille du gouverneur

Un groupe de maraudeurs a enlevé la fille du gouverneur. Il faut absolument lui reprendre.



Equipes :

Français : irréguliers ou indiens
Anglais : tous

Mise en place : équivalent à *L'attaque de la banque* ; on remplace un sac par la fille du gouverneur. Les français sont au centre, les anglais autour.

Objectif : sortir la fille de la table.

Gain :

2D6\$ pour le vainqueur,
2D6\$ par héros survivant.
Plus 4D6\$ de rançon ou de récompense.

Scénario 3 : Le trésor de Grammont

Grammont fut un flibustier des caraïbes. Il disparut en mer en 1685. Lors de sa longue carrière, il pilla Campêche, Veracruz ou encore Puerto Caballo. Il paraîtrait que son trésor est caché sur les côtes canadiennes.

Equipes :

Français tous
Anglais tous

Mise en place :

Une côte avec 4 rochers et quelques arbres. Sous chaque rocher se trouve un coffre. Seul un des coffres contient le trésor.

Objectif :

Retrouver le trésor et le sortir par l'entrée de l'adversaire.

Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.
Chaque survivant gagne 1Xp.

Gain :

2D6\$ pour le vainqueur,
2D6\$ par héros survivant.
Plus 1D6 D6\$ pour le trésor.

Scénario 4 : Les documents secrets

Un espion anglais doit pénétrer dans la maison de l'officier.

Equipes :

Français : tous sauf indien
Anglais : tous

Mise en place : un camps français avec des tentes, éventuellement une cabane.

Les anglais sélectionnent une figurine de civil (hors des mercenaires) qui sera leur espion. Le joueur note secrètement quelle figurine le représente. L'espion sera intégré à un groupe de huit civils innocents.

Règles spéciales : L'espion

Les civils sont bougés normalement suivant les règles.

Le joueur français peut tenter de découvrir l'espion en s'approchant de la figurine «civile». Il le découvre sur un 3+.

L'espion peut se découvrir tout seul en décidant de tirer ou de combattre un ennemi.

L'espion est découvert automatiquement lors

qu'il pénètre dans le bâtiment du général.

Objectif :

L'objectif des anglais est d'amener l'espion dans le bâtiment du général.

L'objectif des français est de l'en empêcher.

Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.

Chaque survivant gagne 1Xp.

La découverte de l'espion rapporte 2XP au leader français, si l'espion n'est pas découvert le leader anglais gagne 2XP.

Gain :

2D6\$ pour le vainqueur,
2D6\$ par héros survivant.

Le vainqueur pourra réclamer automatiquement l'initiative pendant un tour lors du prochain tour.

Tour 4

Scénario 1 : Le raid Armstrong (historique)

En 1756, pour imposer la paix aux Delaware et au Shawnee qui lançaient des raids vers les colonies américaines, les milices américaines décident de lancer une opération pour raser le village de Kittanning. Après 6 heures de durs combats, les indiens sont vaincus et le village rasé.



Equipes :

Français : 1-2 Indiens, 0-1 Irréguliers

Anglais : 1-2 milices, 0-1 Irréguliers

Mise en place :

Un village indien, les américains entrent d'un côté.

Objectif :

Mettre en déroute l'armée adverse.

La bataille se termine par un test de moral.

Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.

Chaque survivant gagne 1Xp.

Gain :

2D6\$ pour le vainqueur,

2D6\$ par héros survivant.

Le vainqueur gagne +4D6\$ de pillage.

Scénario 2 : prise du fort William Henry (Historique)

Le 10 août 1757, Montcalm, après un siège mené dans les règles de l'art, accepte la reddition du fort. Il accepte de laisser un sauf conduit aux survivants qui doivent repartir. Malheureusement, les auxiliaires indiens des français se jettent sur une des colonnes et massacrent aussi bien les femmes que les enfants. C'est durant cette bataille que les événements du dernier des mohicans ont lieu.

Equipes :

Français : Tous

Anglais : réguliers – milices – irréguliers

Mise en place :

Une route, avec des bois et des couverts. Les anglais sont à un bout, les français à l'autre.

Objectifs : les français doivent empêcher les anglais de venir renforcer la garnison du fort William Henry.

Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.

Chaque survivant gagne 1Xp.

Gain :

2D6\$ pour le vainqueur,

2D6\$ par héros survivant.

Le vainqueur gagne +4D6\$ de pillage.

Scénario 3 : Fort Carillon (historique)

Du 3 au 7 juillet 1758, Le général Anglais Abercrombie tente de prendre le fort Carillon dont le défenseur est Montcalm. Suite à de nombreuses erreurs tactiques d'Abercrombie, les français repoussent les troupes régulières anglaises qui sont obligées de retraiter.

Equipes :

Français : Irréguliers / milices

Anglais : réguliers – milices – irréguliers

Mise en place :

Même que pour le fort Necessity.

Gains :

2D6\$ pour le vainqueur,

2D6\$ par héros survivant.

Le camp vainqueur est récompensé +4D6\$ pour le trésor.

Tour 5 Dernières victoires Françaises

Scénario 1 : Le dernier des Mohicans (Historique)

Dans ce roman, après la prise d'un fort anglais, une colonne composée des survivants se replie. Les indiens hurons, Alliés des français attaquent une colonne et enlèvent la fille d'un officier. Les Mohicans tentent alors de la sauver.

Equipes :

Français : Indiens
Anglais : Indiens

Mise en place :

Une forêt avec un chemin. Les Anglais sont au centre, les Français se déploient de part et d'autre du chemin à plus d'une distance de charge des anglais. Les français sont accompagnés de 3 otages.

Objectifs :

Les Anglais doivent libérer les otages, les français doivent sortir de la table.

Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.
Chaque survivant gagne 1Xp.

Gain :

2D6\$ pour le vainqueur,
2D6\$ par héros survivant.
Le vainqueur pourra faire un jet d'évolution supplémentaire pour son héros.

Scénario 2 : La mission

Des indiens convertis sont attaqués, ces indiens pourront nous apporter une aide précieuse lors des prochains combats, il faut les sauver.

Equipes :

Français : tous
Anglais : indiens

Mise en place :

Un village indien. Bataille de type *Hight Noon*.

Objectif :

Le vainqueur est celui qui est le dernier sur le terrain.

Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.
Chaque survivant gagne 1Xp.

Gains :

2D6\$ pour le vainqueur,
2D6\$ par héros survivant.
Le camp vainqueur est récompensé (ou pille le village) +2D6\$ pour le trésor.

Scénario 3 : l'Explorateur

Alors que la mission scientifique longe le Saint Laurent, une fusillade retentit, il semblerait qu'une patrouille ne veuille pas que les Français continuent plus loin.

Equipe :

Français : réguliers, Milice, Irreguliers
Anglais : Tous

Mise en place :

Reprendre le terrain de *La rivière* (scénario sur <http://lotow.free.fr>)
Les français sont sur des pirogues ou sur les bords. La pirogue offre un couvert de 4+.

Objectif :

Les français doivent traverser la table de part en part.





Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.
Chaque survivant gagne 1Xp.

Gains :

2D6\$ pour le vainqueur,
2D6\$ par héros survivant.
Le camp du vainqueur ouvre une nouvelle route commerciale. Ce camp bénéficiera d'un bonus de +1 pour les tests de rareté.

Scénario 4 : La conversion des foules

Dans un village, un moine et un pasteur se retrouvent nez à nez... Les esprits s'échauffent et rapidement les partisans des deux camps se battent entre eux.

Equipes :

Français : Tous
Anglais : Tous

Mise en place :

Une ville ou un village indien classique. Les deux prédicateurs sont au centre de la ville, en train de s'échanger des arguments percutants. Les équipes commencent d'un bout à l'autre de la ville.

Objectifs :

l'équipe gagnante est celle qui arrivera à sortir le prêtre ou le pasteur par son bord de table.

Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.
Chaque survivant gagne 1Xp.

Gain :

2D6\$ pour le vainqueur,
2D6\$ par héros survivant.

Le mercenaire « le prêtre » sera ajouté dans le pool du camp vainqueur.

Finale

La Bataille des plaines d'Abraham – 1759

Cette bataille est le point culminant du siège de Québec. Elle oppose Montcalm au général Wolfe. La défaite des français due à une erreur stratégique de Montcalm et au peu de valeur des miliciens provoquera la chute de la ville.

Mise en place :

Une plaine avec couverts et collines. Voir scénario *Last Stand*.

Objectifs :

Le but du jeu est équivalent au scénario *Last Stand* du livret 2 de LOTOW.

Expérience :

Chaque perte adverse rapporte 1XP. Le leader de l'équipe vainqueur gagne 1Xp.
Chaque survivant gagne 1Xp.

Gain :

2D6\$ pour le vainqueur,
2D6\$ par héros survivant.

Poulppy

Warhammer Historical (LOTOW/LOTHS)
<http://www.warhammer-historical.com/default.asp>

LOTOW, le site de référence en français
<http://lotow.free.fr/>

Forum français
<http://forumlotow.free.fr/>

Gallica (références historiques)
<http://gallica.bnf.fr/FranceAmerique/fr/default.htm>

The Seven Year War Website
<http://gallica.bnf.fr/FranceAmerique/fr/default.htm>

Confrontation L'Âge du Rag'narok en petit format

Confrontation : L'Âge du Ragnarok est un jeu rapide qui peut facilement s'adapter à divers formats : de la grosse bataille avec plusieurs dizaines d'unités à la petite escarmouche mettant en scène une douzaine de figurines. Un format escarmouche devant paraître officiellement, je vous propose ici une version « Combats de patrouilles » mettant en jeu de petites unités et des personnages individuels.

Ce format de jeu permet de simuler de petits conflits ou des missions très scénarisées avec un faible nombre de figurines et des possibilités tactiques intéressantes. Les unités ayant un effectif plus réduit, elles sont plus nombreuses et plus maniables, ce qui permet de nouvelles sensations de jeu.

Les règles utilisées sont celles de Confrontation : l'Age du Ragnarok qui sont



disponibles en téléchargement gratuit sur le site officiel, ainsi que les listes d'armées et Army books associés (l'essentiel est aussi disponible gratuitement).

Le seul véritable changement est celui de la composition des unités. Vous trouverez les listes d'armées du Griffon, Loup, Scorpion et Lion dans les pages suivantes.

Afin de jouer dans l'esprit de ce format, certaines adaptations sont cependant conseillées :

- pas d'incarnés ayant un coût supérieur à 250 PA (Les plus grand héros ont plutôt vocation à diriger de grosses armées...).
- Les incarnés peuvent être recrutés en tant que personnages individuels ou associés à une unité (choix à la création de la patrouille).
- Le nombre d'unités *** ne peut pas être supérieur au nombre d'unités * et ** cumulées.
- Un seul combattant spécial par unité.
- Le nombre d'unités possédant un spécialiste ne peut être supérieur au nombre d'unités n'en possédant pas.
- Les machines de guerre et les titans ne peuvent être inclus que pour des missions spécifiques (scénario centré autour de ces unités).

Libre à vous ensuite d'adapter ces quelques règles avec vos adversaires , l'essentiel étant de prendre du plaisir à jouer.

Belisarius

Confrontation L'âge du Rag'narok est un jeu publié par Rackham
<http://www.confrontation.fr>

Forum officiel
<http://forum.confrontation.fr/>

Patrouilles du Griffon

Unité de fusiliers (Infanterie*)

Effectif : 2 à 4

Coût : 50 PA/figurine

Unité de lanciers (Infanterie*)

Effectif : 3 à 4

Coût : 50 PA/figurine

Combattants spéciaux :

- Aumonier (+10 PA)
- Musicien (+10 PA)
- Porte-étendard (+10 PA)

Unité de chasseurs de démons (Infanterie**)

Effectif : 2 à 3

Coût : 50 PA/figurine

Unité de templiers (Infanterie**)

Effectif : 2 à 4

Coût : 50 PA/figurine

Combattants spéciaux :

- Chapelain (+10 PA)
- Musicien (+10 PA)
- Porte-étendard (+10 PA)

Unité d'exécuteurs (Infanterie***)

Effectif : 1 à 2

Coût : 80 PA/figurine

Unité de gardes prétoriens (Infanterie***)

Effectif : 1 à 3

Coût : 85 PA/figurine

Combattants spéciaux :

- Exorciste (+10 PA)
- Musicien (+10 PA)
- Porte-étendard (+10 PA)

Unité de cavalerie de la rédemption (Cavalerie**)

Effectif : 1

Coût : 175 PA

Combattants spéciaux :

- Musicien (+10 PA)
- Porte-étendard (+10 PA)



Les protecteurs du Nord

Incarné : Severian (210 PA)

Unités :

- 2 templiers (100 PA)
- 3 templiers dont un chapelain (160 PA)
- 2 fusiliers (100 PA)
- 3 fusiliers (150 PA)
- 2 chasseurs de démons (100 PA)
- 1 cavalier de la rédemption (175 PA)

soit 14 figurines pour 995 PA

Affectée au Temple du Nord, la patrouille de Severian combat souvent dans les marais au sud de Caer Laen. Initialement composée uniquement de templiers, ses effectifs furent revus récemment pour s'adapter aux ennemis rencontrés. Les fusiliers permettent de neutraliser l'ennemi à distance sans s'exposer inutilement et la présence d'éclaireurs dans la patrouille a souvent permis de minimiser les pertes.



Patrouilles du Loup

Unité de chasseurs (Infanterie*)

Effectif : 1 à 2

Coût : 105 PA/figurine

Unité de crocs (Infanterie*)

Effectif : 1 à 2

Coût : 80 PA/figurine

Combattants spéciaux :

- Gardien des sépultures (+10 PA)
- Gardien des runes (+10 PA)
- Repenti (+20 PA)

Unité de vestales (Infanterie*)

Effectif : 1 à 2

Coût : 100 PA/figurine

Combattants spéciaux :

- Gardien des sépultures (+10 PA)
- Gardien des runes (+10 PA)
- Repenti (+20 PA)

Unité de grands crocs (Infanterie**)

Effectif : 1 à 2

Coût : 125 PA/figurine

Combattants spéciaux :

- Gardien des sépultures (+10 PA)
- Gardien des runes (+10 PA)
- Repenti (+20 PA)

Unité de traqueurs (Infanterie**)

Effectif : 1

Coût : 120 PA

Unité de traqueurs d'ombres (Infanterie**)

Effectif : 1

Coût : 95 PA

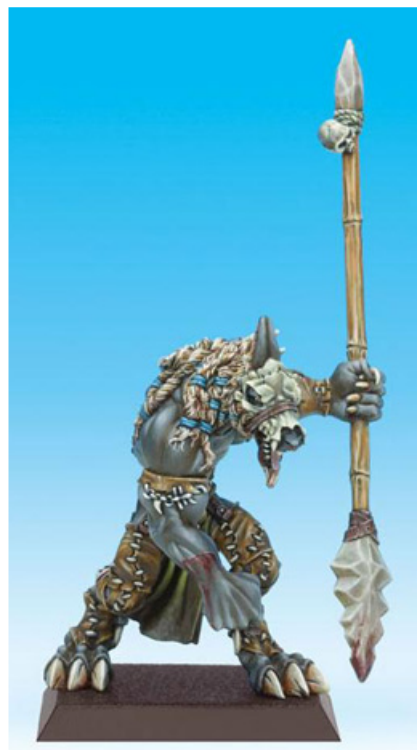
Unité de vestales sacrées (Infanterie**)

Effectif : 1 à 2

Coût : 150 PA/figurine

Combattants spéciaux :

- Gardien des sépultures (+10 PA)
- Gardien des runes (+10 PA)
- Repenti (+20 PA)



Unité de prédateurs sanglants (Infanterie***)

Effectif : 1

Coût : 175 PA

Unité de Worg (Infanterie***)

Effectif : 1

Coût : 225 PA

Unité d'animae sylvestres (Créature**)

Effectif : 2 à 4

Coût : 50 PA/figurine



Les chasseurs implacables

Incarné : Serethis (225 PA)

Unités :

- 1 Chasseur (105 PA)
- 1 Chasseur (105 PA)
- 1 Croc (80 PA)
- 1 Croc gardien des sépultures (90 PA)
- 1 Grand croc repenté (145 PA)
- 1 Vestale (100 PA)
- 3 Animae sylvestres (150 PA)

soit 10 figurines pour 1000 PA

Cette bande de Wolfens est composée presque intégralement de figurines individuelles particulièrement maniables. Menée par Serethis, elle fonde l'essentiel de sa stratégie sur sa mobilité et sur l'efficacité de ses attaques au contact. Bien peu sont les ennemis ayant survécu à une confrontation avec ces féroces prédateurs.

Patrouilles du Scorpion



Unité de clones (Infanterie*)

Effectif : 2 à 4

Coût : 40 PA/figurine

Combattants spéciaux :

- Biopsiste (+10 PA)

Unité d'arbalétriers (Infanterie*)

Effectif : 2 à 3

Coût : 50 PA/figurine

Unité d'hybrids alpha (Infanterie**)

Effectif : 2 à 3

Coût : 60 PA/figurine

Combattants spéciaux :

- Acolyte (+10 PA)
- Neuromancien (+10 PA)

Unité de sentinelles (Infanterie**)

Effectif : 2 à 3

Coût : 55 PA/figurine

Unité de skorizes (Infanterie***)

Effectif : 1 à 2

Coût : 125 PA/figurine

Unité de phéméra alpha (créature*)

Effectif : 2 à 3

Coût : 40 PA/figurine

Unité de phéméra omega (créature*)

Effectif : 2 à 3

Coût : 40 PA/figurine

Unité de syhar sighthound (créature**)

Effectif : 1

Coût : 115 PA

Unité de dasyatis evolution (créature**)

Effectif : 1

Coût : 120 PA

Unité de nemesis evolution (créature**)

Effectif : 1

Coût : 205 PA

Unité d'aberration prime (créature***)

Effectif : 1

Coût : 275 PA

Unité de dasyatis prime (créature***)

Effectif : 1

Coût : 250 PA



Les asservis

Incarné : Kayl Kartan (220 PA)

Unités :

- 2 arbalétriers (100 PA)
- 3 arbalétriers (150 PA)
- 1 skorize (125 PA)
- 2 phéméra alpha (80 PA)
- 2 phéméra alpha (80 PA)
- 1 Dasyatis (120 PA)
- 1 Dasyatis (120 PA)

soit 13 figurines pour 995 PA

Cette bande a un potentiel redoutable. Elle combine les tirs de couverture lors de l'approche à la brutalité des attaques au contact des Dasyatis. Combiné au sacrifice des phéméras, les ennemis du Scorpion auront bien du mal à en sortir sans dommages...

Patrouilles du Lion

Unité d'archers (Infanterie*)

Effectif : 2 à 3

Coût : 40 PA/figurine

Unité de gardes (Infanterie*)

Effectif : 2 à 4

Coût : 45 PA/figurine

Combattants spéciaux :

- Agent de la chimère (+10 PA)
- Musicien (+10 PA)
- Porte-étendard (+10 PA)

Unité de valkyries (Infanterie*)

Effectif : 2 à 4

Coût : 50 PA/figurine

Combattants spéciaux :

- Disciple (+10 PA)
- Pythie (+10 PA)

Unité de joueurs d'épée (Infanterie**)

Effectif : 2 à 3

Coût : 50 PA/figurine

Combattants spéciaux :

- Barde (+10 PA)
- Musicien (+10 PA)
- Porte-étendard (+10 PA)

Unité de paladins (Infanterie**)

Effectif : 2 à 3

Coût : 55 PA/figurine

Combattants spéciaux :

- Héraut d'Arin (+10 PA)
- Musicien (+10 PA)
- Porte-étendard (+10 PA)

Unité de faucheurs (Infanterie**)

Effectif : 2 à 3

Coût : 50 PA/figurine

Combattants spéciaux :

- Agent de la chimère (+10 PA)
- Fauconnier (+10 PA)

Unité de gardes royaux (Infanterie***)

Effectif : 1 à 3

Coût : 95 PA/figurine

Combattants spéciaux :

- Héraut d'Arin (+10 PA)
- Musicien (+10 PA)
- Porte-étendard (+10 PA)

Unité de chevalier (Cavalerie***)

Effectif : 1

Coût : 240 PA

Combattants spéciaux :

- Musicien (+10 PA)
- Porte-étendard (+10 PA)



Les preux

Incarné : Danil (170 PA)

Unités :

- 2 archers (80 PA)
- 2 archers (80 PA)
- 4 gardes dont un porte étendard (190 PA)
- 2 paladins dont un Héraut d'Arin (120 PA)
- 2 faucheurs dont un fauconnier (110 PA)
- 1 chevalier (240 PA)

soit 13 figurines pour 990 PA

Le paladin Danil et son escorte pourchassent les ténèbres sur tous les fronts du Rag'narok, poussés par leur courage, la justesse de leur cause et la force de la lumière.

"Combattre les Ténèbres est aisé, il suffit de tuer leurs sbires ; défendre la lumière n'est pas aussi facile car il faut aussi protéger l'innocence partout où elle est en danger".

Voici quelques scénarios adaptés des anciennes versions de Confrontation à l'Age du Rag'narok. Ils sont particulièrement adaptés au combat de patrouilles.

Embuscade

Force en présence

Dans ce scénario il convient de désigner un attaquant et un défenseur. Les deux joueurs disposent du même nombre de PA pour constituer leur patrouille.

Approche

Région pacifiée. 6 à 8 décors sont placés sur le plateau.

Les joueurs divisent leur armée en deux groupes, le groupe d'assaut et les renforts. Le groupe d'assaut doit comporter au moins un incarné, les deux groupes doivent comporter au moins 30% de l'armée en PA.

Le défenseur déploie en premier tout son groupe d'assaut à 15 cm maximum de la ligne médiane et à plus de 15 cm des bords de table.

L'attaquant peut ensuite déployer son groupe d'assaut partout où il le désire tant qu'il est à plus de 20 cm des unités du défenseur.

Objectifs

- Éliminer une unité de Rang 1 : 2 PE
- Éliminer une unité de Rang 2 : 4 PE
- Éliminer une unité de Rang 3 : 6 PE
- Défenseur uniquement : faire sortir par un bord

de table une unité du groupe d'assaut : 3 PE
- Attaquant uniquement : tuer l'incarné commandant le groupe d'assaut du défenseur : 3 PE (en plus des PE de l'incarné)

Règles spéciales

L'attaquant a un bonus de +3 sur son jet d'autorité le premier tour.

Les renforts peuvent rentrer par n'importe quel bord de table.

Les renforts du défenseur rentrent au tour 2, ceux de l'attaquant au tour 3.

Trêve

La bataille s'achève à la fin du sixième tour. Le joueur qui possède alors le plus de points d'Élixir remporte la victoire. Si les deux joueurs en ont autant, la partie s'achève sur un match nul.

L'atelier de Gervis Chambers

Sur un plateau, il était une fois un fabuleux atelier appartenant à Gervis Chambers, un grand inventeur gobelin. Un de ses dispositifs à naphte ayant eu un léger dysfonctionnement, il ne reste aujourd'hui que des ruines de ce formidable atelier.

Toutefois, avant sa disparition prématurée, Gervis Chambers avait construit de nombreux artefacts ingénieux. Le gobelin a estimé que le monde n'était pas prêt pour ses appareils, de sorte qu'il les a enterrés autour de son atelier. Il est dit que plus de 40000 appareils sont

internés sur ce plateau. Les histoires de ces trésors ont circulé sur tous Aarklash et maintenant deux forces armées sont arrivées pour les sécuriser.

Force en présence

Chaque joueur dispose de la même quantité de P.A. pour constituer sa patrouille.

Approche

Le terrain est divisé en quarts.

Une ruine ne dépassant pas des 10cm de rayon est placée au centre. On place ensuite 6 à 8 éléments de décors.

Le gagnant du test d'autorité choisi le quart où il se déploie, l'adversaire se déploie sur le quart opposé. Toutes unités doivent être à plus de 15cm des ruines de l'atelier de Gervis chambers

Objectifs

Contrôler l'atelier : 5PE

Contrôler un quart de table : 2PE

Règles spéciales

Aucune.

Trêve

La bataille s'achève à la fin du sixième tour. Le joueur qui possède alors le plus de points d'Élixir remporte la victoire. Si les deux joueurs en ont autant, la partie s'achève sur un match nul.

Les Temples

Forces en présence

Chaque joueur dispose de la même quantité de P.A. pour constituer sa patrouille.

Approche

Région pacifiée & Ligne de bataille.

6 à 8 éléments de décors sont placés sur le plateau.

Chaque joueur déploie 2 colonnes représentées par des socles de 40 mm dans sa zone de déploiement. Les colonnes doivent être espacé d'au moins 30 cm les uns des autres.

Objectifs

Pour chaque colonne intacte dans sa zone de déploiement : 1 PE

Contrôler une colonne ennemie : 3PE

Détruire une colonne ennemie : 8 PE

Règles spéciales

Chaque colonne possède une défense de 0, une résistance de 9 et 3 points de structure.

Lorsqu'une colonne est détruite, toutes les figurines se situant même partiellement à 10 cm subissent un test de force 7 dû à l'effondrement.

Trêve

La bataille s'achève lorsqu'un des joueurs

possède 20 points d'Élixir à la phase de contrôle. Ce joueur remporte la victoire. Si les deux joueurs totalisent ce montant au même moment, la partie s'achève sur un match nul.

Les Prisonniers

Lors d'une précédente bataille, chaque armée s'est fait capturer son commandeur. Il faut le récupérer à tout prix.

Forces en présence

Chaque joueur dispose de la même quantité de P.A. pour constituer sa patrouille.

Approche

Terre frontalière & Ligne de bataille.

6 à 8 éléments de décors sont placés sur le plateau.

A l'issue du jet Tactique les commandeurs sont placés dans le camp adverse à un minimum de 20 cm d'un bord de table (et ce par les soins de l'adversaire). Le chef doit être au contact d'une figurine ennemie. Les éclaireurs ne peuvent se placer à distance de charge de leur commandeur.

Objectifs

Les chefs ont une blessure (non soignable et non régénérable) et sont attachés. Le but est de libérer son propre commandeur tout en empêchant que votre prisonnier ne s'échappe. Pour libérer un prisonnier il faut avoir une figurine à son contact libre de tout adversaire



à la fin du tour. L'autorité du commandeur ne peut être utilisée tant que ce dernier est prisonnier.

Libérer son commandeur : 4 PE

Le commandeur survit à sa libération (par tour) : 1 PE

Le chef adverse est toujours captif à la fin de la partie : 3 PE

Règles spéciales

Les commandeurs sont considérés comme des éléments de décor indestructibles tant qu'ils n'ont pas été libérés.

Trêve

La bataille s'achève à la fin du sixième tour. Le joueur qui possède alors le plus de points d'Élixir remporte la victoire. Si les deux joueurs en ont autant, la partie s'achève sur un match nul.

À la recherche de la Mandragore

La mandragore est un élément alchimique aux vertus multiples.

Forces en présence

Chaque joueur dispose de la même quantité de PA pour constituer sa compagnie.

Approche

Terre frontalière & Ligne de bataille.

6 à 8 éléments de décor sont placés sur le plateau.

6 jetons sont disposés dans la zone neutre, ils représentent l'emplacement potentiel des mandragores. Trois d'entre eux sont des gemmes de lumière et les trois autres des gemmes de ténèbres. Les gemmes de ténèbres représentent les mandragores et celle de lumière quelques pierres précieuses.

Il faut finir son activation sur une gemme pour pouvoir creuser et espérer trouver une mandragore. Une figurine en possession d'une vraie mandragore subit un malus de -1 en ATT et DEF.

Objectifs

Par mandragore en sa possession à la fin de chaque tour : 1 PE

Avoir une pierre précieuse en sa possession à la fin de la partie : 1 PE

Règles spéciales

Les gemmes récupérées peuvent rester cachées à l'adversaire jusqu'à ce qu'il engage le porteur au corps à corps. Un adversaire blessé au corps à corps laisse tomber sa gemme au sol. Elle peut ensuite être récupérée lors d'un mouvement.

Trêve

La bataille s'achève à la fin du sixième tour. Le joueur qui possède alors le plus de points d'Élixir remporte la victoire. Si les deux joueurs en ont autant, la partie s'achève sur un match nul.

Merci à Subaru pour la conversion de ces scénarios ainsi qu'à leurs auteurs originaux.



Mais aussi...

Il existe bien d'autres manières de jouer dans l'univers de Confrontation en format escarmouche et différents projets ont vu le jour.

Certains continuent à jouer à confrontation version 3, 3.5 ou *Dog of War* (format particulièrement intéressant car gérant l'expérience et la progression de votre bande). Plusieurs membres de la Confédération du dragon rouge française (CDRF) ont entrepris de corriger les bugs et lourdeurs de Confrontation pour donner le projet Confédération (plus de nouvelle en janvier avec normalement la sortie d'un livre de règles). Un autre projet bien abouti (détaillé ci-contre) est l'Âge des Escarmouches.

Rien ne vous empêche non plus de jouer avec des règles plus génériques comme *Song of Blades and Heroes* dans l'univers d'Aarklash...

Belisarius



L'Âge des Escarmouches

L'Age des Escarmouches (AdEs) est un système de jeu de figurines dans un univers fantastique. De nombreuses factions s'affrontent dans des escarmouches d'une petite dizaine de figurines. Le système de jeu se veut complet et assume une certaine complexité mais permet une très bonne simulation et une résolution des combats très prenante. Les nombreuses possibilités de jeu sont souvent convaincantes pour les joueurs d'autres jeux qui s'y essaient.

Ce système de jeu a été conçu à l'origine par Fingolfin et Sered, deux joueurs très habitués des systèmes de jeu Confrontation de Rackham. Ce projet est né suite à l'abandon du format escarmouche par Rackham. Les objectifs étaient alors de faire un jeu "tout en un" avec toutes les notions revues et un équilibrage général revu. Toutes les règles sont donc regroupées dans un seul livre de règles sans errata à aller chercher par ci par là.

AdEs, est basé sur l'univers de Confrontation. Les peuples d'Aarklash sont décrits dans 21 livres d'armée qui comprennent l'intégralité des profils créés par Rackham pour Confrontation 3, ainsi que des nouveaux profils créés spécialement pour AdEs. De plus, tous les sorts et miracles de Confrontation ont été repris et adaptés et de nouveaux ont été créés.

Afin de fournir un matériel de jeu complet, toutes les cartes de référence sont disponibles pour chaque armée : soit sous forme de planches de cartes à imprimer soit éditable par un éditeur de carte.

Enfin, des aides de jeu ont été créées : tableaux de résolution de tests et de dégâts, cartes de tactique, rappel des points importants, etc.

En terme de contenu de jeu, vous trouverez tout ce dont vous avez besoin sur la page des ressources de ce blog : règles, formules mystiques, livres d'armées et aides de jeu.

N'hésitez pas à tenter l'aventure de l'Age des Escarmouches (AdEs). Pour ça vous n'aurez besoin que de quelques figurines et d'une lecture rapide du livre de règles. Si vous êtes un ancien joueur de Confrontation (2, 3, 3x, Confédération ou autre !) vous n'aurez aucun mal à apprendre à jouer en une seule partie. Et si vous ne savez pas comment vous y mettre, n'hésitez pas à demander de l'aide à la communauté AdEs qui est très active. Un petit message sur le forum AdEs recevra certainement une réponse rapide.

Le blog officiel
<http://escarmouche.over-blog.fr>

Le forum
<http://ageescarmouche.xooit.fr>

Peindre des orks à la chaîne

Avec la sortie de la boîte Assaut sur Black Reach, la tentation était grande de commencer une nouvelle armée pour accueillir comme il se doit la V5 de Warhammer 40k. Le problème étant que cette armée reste une des plus populeuses de ce jeu, d'où la nécessité de gérer au mieux le temps consacré à la peinture d'un nombre de figurines qui serait sans doute supérieur à 100.

Étant déjà un adepte de la peinture rapide, je vais essayer de vous démontrer qu'avec quelques astuces simples et un peu de soin, il est possible de peindre rapidement une armée présentable à distance de jeu, sans négliger certains critères qualitatifs.

Le but de cette démarche est de peindre rapidement et en grand nombre des figurines pour le jeu, et c'est ce point qu'il faudra garder à l'esprit à chaque étape du projet si on veut en voir le bout.

La démarche s'appuie sur un principe, très en vogue ces derniers temps, qui consiste à utiliser différents adjuvants qui modifient la consistance de la peinture et permettent d'obtenir des effets intéressants. La trempette à la lasure ou au Quickshade sont les méthodes les plus courantes. Cependant, je trouve le rendu trop uniforme et pas assez précis. Néanmoins c'est bien un effet approchant que je vais rechercher en multipliant les lavis et les encrages de différentes natures.

L'objectif est de se limiter à trois passages de couleurs : une base claire, suivie d'un lavis au vernis coloré et un éclaircissement pour finir si c'est nécessaire.

Matériel

Des figurines :

J'ai choisi de peindre le contenu de deux boîtes Assaut sur Black Reach . J'ai ajouté une poignée de grappes de boys récupérées chez un ami, une boîte d'orques noirs pour Warhammer Battle et différents rabiots déjà en ma possession. Je me suis d'abord intéressé aux piétons en commençant par 50 figurines de boys, incluant une poignée de nobz qui seront traités de la même manière.

J'ai aussi assemblé un big boss, que je soignerais un peu plus.

De la peinture :

Des pots de peintures acryliques de différentes marques.

Pour les couches de base:

- rouge (kadhor red base p3)
- marron (blood stone p3)
- blanc cassé (menoth white base p3)
- vert clair (scorpion green GW)
- brun (rucksack tan p3)
- argent (mithril silver GW)



Pour les ombres :

- vernis acajou Leroy Merlin + médium mat pébéo
- vernis wengé Leroy Merlin + médium mat pébéo
- badab black (GW)
- terre d'ombre brûlée PA air + médium mat pébéo
- encre marron et violette (GW)
- Knarlock green (GW Foundation) + médium mat pébéo
- pigment libéron de différentes teintes, (Leroy Merlin) + médium mat pébéo.

Pour les éclaircissements:

- rouge (red GW)
- argent (mithril silver GW)
- or PA air
- marron (blood stone p3)
- vert clair (scorpion green GW)



Préparation

Cette étape est la plus fastidieuse, même si elle est inévitable. Les grappes sont d'abord baignées dans de l'eau tiède savonneuse. Une fois sèches, je découpe les différentes figurines avec une paire de pinces adaptées. Ensuite, je me sers d'une petite lime pour enlever toutes les lignes de moulage. Je complète cette étape avec un petit coup de tampon à récurer pour finir l'ébavurage.

Les différentes parties des figurines sont ensuite collées, puis elles sont fixées sur des socles que j'avais préparés à l'avance. Je termine le lendemain par la traditionnelle couche de peinture blanche en aérosol, une couche de Leroy Merlin, une de GW pour finir. J'aime bien préparer un grand nombre de figurines en même temps. C'est long et besogneux mais on doit y passer. Il n'y a rien de plus laid qu'une figurine bien peinte qui n'aurait pas été préparée comme il faut.

Méthodologie

Les couleurs de base :

Je commence par passer toutes les couleurs de base, sur un groupe de 12/15 figurines, en prenant bien soin de ne pas déborder, ce qui évitera de trop prolonger la phase des retouches finales. J'utilise deux pinceaux, un numéro 3 pour le gros œuvre et un numéro 2 pour les détails.

A ce stade, si on a travaillé proprement, les



figurines peuvent presque sortir pour leur première bataille, mais ça serait dommage de s'arrêter en si bon chemin, car il ne reste plus grand-chose à faire pour figoler tout ça.

Les ombrages :

Afin d'être le plus clair possible, je vais détailler le travail effectué pour chaque couleur.

La peau reçoit plusieurs lavis successifs : Knarlock green + médium dilué à l'eau, acajou + encre verte + médium, puis acajou+encre violette+médium. Ces lavis doivent être assez transparents pour conserver la teinte verte qui est la base de la peau des orques.

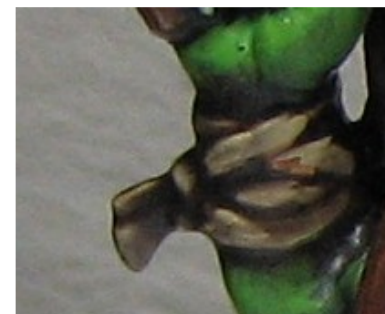
Le rouge reçoit un lavis acajou + médium mat + une goutte d'encre violette.



Le cuir reçoit un lavis terre d'ombre brûlée PA air + médium mat, un peu dilué à l'eau.

Le brun reçoit un lavis acajou + médium mat.

Le blanc cassé reçoit un lavis vernis Wengé + médium mat pébéo.



Pour les métaux, je prépare différents mélanges sur ma palette :

- pigments rouille/orangé, mélangé avec de l'eau et une goutte de médium.
- vernis acajou et Wengé plus médium
- encre marron
- encre jaune
- encre noire

...
Toute cette étape consiste finalement à barbouiller les figurines les unes après les autres. Je mélange les différentes teintes pour obtenir des métaux usés et patinés. Je commence souvent par le noir et le marron en les mélangeant avec les vernis pour varier les nuances.



Les éclaircissements et les finitions :
Cette étape est facultative mais apporte un petit plus.

Il s'agit simplement de repasser les couleurs de base sur les parties saillantes en diluant bien la peinture. Après un brossage, je m'attarde un peu plus sur la peau en ajoutant un dernier glacis d'encre verte additionnée de médium et d'eau. Je n'hésite pas à soigner un peu plus cette partie des figurines car c'est celle là qui capte le regard. Donc, ce temps n'est pas perdu.

La dernière étape est celles des finitions. Je repasse sur les parties où j'ai débordé, je

souligne certains détails et je passe un trait de marron dilué pour démarquer certaines parties les unes des autres. Ensuite je m'occupe du socle en procédant de la même manière : couleur de base, lavis, brossage.

Deux couches de vernis mat acrylique pébéo sont appliquées au pinceau pour protéger tout ce petit monde des aléas du transport.

Le résultat final est satisfaisant et conforme à l'effet que je recherchais (à noter que j'ai consacré un peu plus de temps à la peinture du big boss, noblesse oblige).

Je termine généralement par la rouille en utilisant le mélange de façon plus diluée une fois que les autres teintes sont sèches.

Pour finir, je fais un dernier brossage argent sur les armes et je fais des petits traits pour représenter l'usure des lames des kikoup ou des griffes.

Les dents et les griffes, peintes en blanc, reçoivent un lavis une peu dilué vernis wengé + médium mat.



Conclusion

Cette méthode n'est pas miraculeuse, elle demande du soin et une préparation rigoureuse. Cela peut quand même faire gagner un peu de temps si on considère que j'ai consacré une quinzaine de séance de 45

minutes à la peinture d'une cinquantaine de figurines.

En maîtrisant bien les différents produits, et surtout leur dilution, on peut obtenir des nuances de couleurs qui réussissent à donner l'illusion d'un dégradé traditionnel.



La peinture d'armée nécessite des raccourcis sous peine de ne jamais pouvoir jouer la moitié de ce qui s'entasse dans les placards. J'espère que mon expérience aura au moins le mérite de vous aider à faire fondre un peu vos stocks.

TazdeChartres



Warhammer 40 K est un jeu édité par Games Workshop
<http://fr.games-workshop.com>

La French Waaagh
<http://www.frenchwaaagh.org>

Pinceaux ou ciseaux ?

Je vous l'avoue, je ne suis pas un grand peintre. Et si j'aime faire des décors pour réaliser de belles tables, mes productions sont souvent loin des objectifs que je m'étais fixés.

Le premier écueil auquel je suis confronté est le coût des décors. En effet, si beaucoup d'éléments peuvent être obtenus à partir de rabiots, de carton ou de flocage, on a souvent recours aux bâtiments en résine, au coût de revient assez important. Par fainéantise peut-être, ou tout simplement parce qu'ils sont beaux. Cependant, il faut y ajouter un second inconvénient : la peinture. J'ai beau m'inspirer de magnifiques réalisations sur le net, rien n'y fait, c'est très loin d'être parfait. Je suis donc toujours réticent à montrer mes productions de décors.

Un principe simple

En partant de ces deux difficultés, j'ai essayé de réfléchir aux moyens de baisser les coûts tout en améliorant, relativement bien sûr, les effets visuels. Ainsi, j'ai commencé à regarder les sites qui proposaient des décors... en papier. Non pas des arbres ou des collines, mais des bâtiments, éléments les plus délicats à réaliser.

Depuis quelques années à peine, un véritable marché des bâtiments en papier, ou en carton,

s'est développé. Les deux plus connus à l'heure actuelle sont Paper Terrain et Worldworksgames. Ils proposent des sets complets assez faciles à monter, pour peu qu'on sache se débrouiller avec des ciseaux et un tube de colle.

Cette formule de sets de bâtiments en papier est intéressante car, pour le prix d'un seul bâtiment en résine, on a l'équivalent d'un village, au minimum. On peut ensuite utiliser le scanner ou l'imprimante pour multiplier les constructions. De plus, tout est déjà « peint », donc pas de problème de recherche de couleurs pour les murs, et pas de risques de résultats catastrophiques. On sait ce qu'on va obtenir.



Sur une table de jeu, le rendu est plus qu'acceptable.

Autre avantage, le temps de construction. Si découper et coller un seul bâtiment peut paraître long, il faut bien compter 45 minutes, la durée diminue et on peut assez aisément fabriquer une maison en 20-25 minutes, temps de séchage de la colle inclus. Un après-midi peut donc être très facilement rentabilisé, avec la sortie de terre d'un beau village en papier.



Sortie de terre d'un village en 6mm.

Si vous considérez que payer pour des édifices à imprimer n'est pas réellement utile, certains sites de modélistes proposent occasionnellement des bâtiments prêts à imprimer et monter. Cependant, il ne faut pas hésiter à passer un peu de temps sur le net pour les trouver.

La solidité en question

Un aspect pouvant rebuter est la question de

la solidité des constructions. Le papier peut sembler en effet fragile. Cependant, il faut garder à l'esprit que ces décors ne portent que le nom de « papier », car dans la réalité, ils sont souvent imprimés sur du papier bristol à 180g, au minimum, soit plus solides encore que les papiers Canson de notre enfance. Dans le cas de Worldworksgames, les éléments à monter sont imprimés d'un seul côté ; donc pour avoir l'intérieur, vous vous retrouvez avec deux épaisseurs collées. La résistance est donc satisfaisante pour la plupart des usages qu'on désire faire de ces décors.



« Tu vois, je t'avais bien dit que cette porte en papier renforcé ne tiendrait pas ! »

Le problème peut venir des constructions massives, comme les bâtiments à plusieurs étages, dans des échelles importantes. Ici, le papier peut avoir tendance à gondoler, malgré tous les efforts de collage. Aussi, il existe une

solution très simple : le collage sur du carton plume, qui rajoutera encore de la solidité, pour un surcoût en temps très minime. J'ai tendance à utiliser cette variante pour les bâtiments de taille supérieure à 6cm de haut, histoire d'être tranquille.

Le recyclage des textures

Désirant aller jusqu'au bout de ma logique d'économie, j'ai cherché à réduire les coûts au minimum. Ils ne peuvent être nuls, mais on peut toujours faire de belles trouvailles. Et parmi mes trouvailles, j'ai retrouvé simplement les textures des jeux en 3D auxquels je jouais il y a quelques années. Mais oui, souvenez-vous, les débuts de la 3e dimension sur nos PC... Les moteurs graphiques de l'époque étaient bien moins performants qu'actuellement, et ils utilisaient des textures en BMP, qui étaient ensuite assemblées.

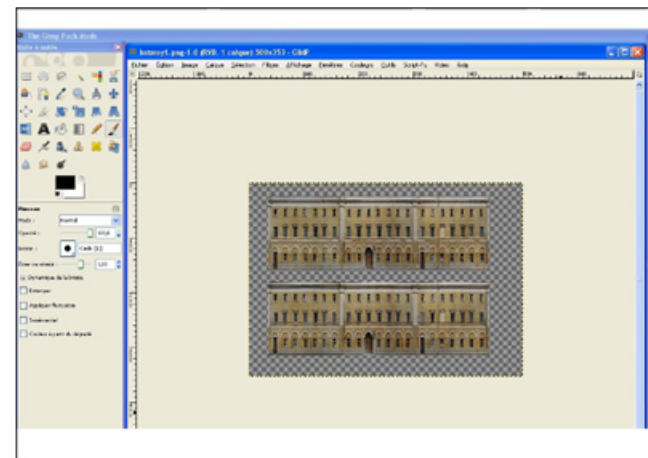
Ces textures peuvent se retrouver dans les répertoires sur vos disques durs, ou bien sur les CD de jeu. Dans tous les cas, un peu de recherche, après le dépoussiérage de vos « vieux » logiciels, peut s'avérer très bénéfique.

La preuve par l'exemple

Je vais partir, pour illustrer les possibilités des textures, d'un exemple de fabrication d'un patron de bâtiment, en utilisant les images du jeu de stratégie Combat Mission. Après avoir

farfouillé dans le répertoire « bmp », j'ai extrait ce qui m'intéressait, à savoir les murs, et de quoi faire les planchers et les toits.

Puis je passe ces images dans un logiciel de traitement photo, qui va me permettre de les redimensionner et de les assembler dans l'ordre qui me plaît. Je peux aussi en profiter pour modifier la couleur de la texture du toit, qui passe du marron au gris plomb.



Vous aussi, jouez au petit architecte !

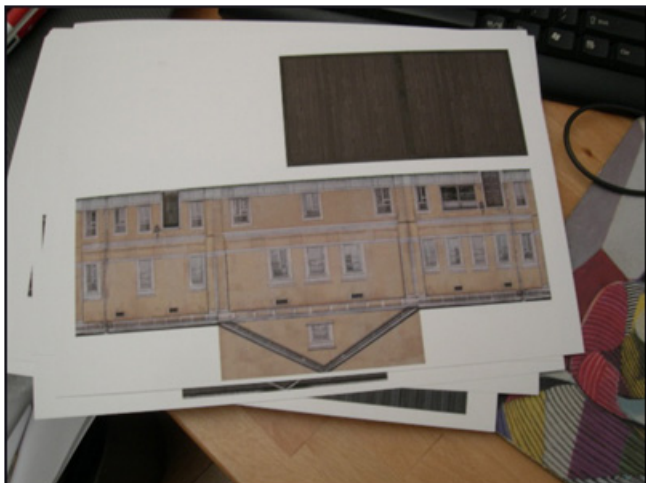
C'est ici l'étape la plus fastidieuse, car il faut avoir une idée du bâtiment à construire ; on ne peut partir à l'aveuglette, sous peine d'avoir une désagréable surprise. Je prévois de fabriquer un immeuble en 15mm, qui devrait mesurer 8cm de largeur, 16 de longueur, et 8 de hauteur, histoire de conserver les proportions des étages par rapport aux figurines.

Comme je vais utiliser un support en carton plume, je réduis légèrement les dimensions

Pinceaux ou ciseaux ?

des textures intérieures comme les planchers.

Impression sur du papier bristol à 250g (c'est du costaud), et vérification des mesures, car souvent les impressions se font en « page entière » et non en « taille exacte ».



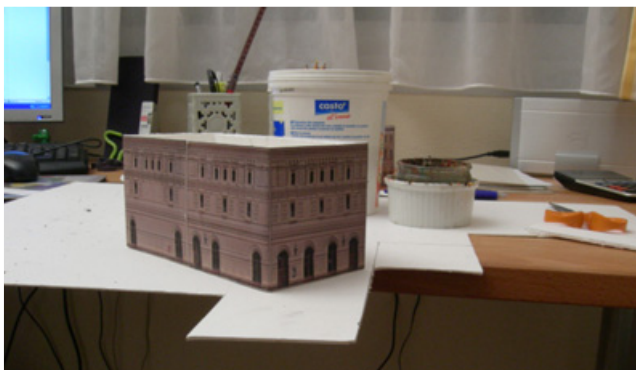
Pensez à le vérifier dans vos options d'impression.

Maintenant, tout devient facile : fabrication de la structure du bâtiment en carton plume...



Découpage des textures, collage avec un simple tube de colle, quelques retouches et

hop, une construction originale, à l'échelle désirée et sans regret pour la peinture.



Pour conclure

Pour pratiquer les batailles avec de belles quantités de figurines, j'ai tendance à privilégier l'aspect visuel des champs de bataille: en 15mm, j'apprécie que mes troupes traversent un vrai village, avec plusieurs maisons, et non deux ou trois, à l'échelle. Du coup, j'ai choisi de réaliser des villages au 10mm, voire au 6mm. Certes les hommes dépassent des maisons, mais de toutes façons, l'unité n'est pas à l'échelle non plus. Les bâtiments en papier sont très pratiques et l'effet de masse du village est bien présent.

Si on se rapproche de l'escarmouche ou bien des tailles plus grandes, je privilégie alors la taille la plus proche possible, et dans ce cas, les maisons en carton plume avec texture collée.

Je concède que le décor en papier n'est pas la solution ultime. Son principal défaut, le



Quelque part dans Minsk en juillet 1944.

manque de relief, est d'autant plus visible que l'échelle de jeu est grande : jouer une escarmouche entre gardes du Cardinal et mousquetaires du roi sans présence de tables, chaises... paraîtra bien fade. Dans de telles conditions, rien ne remplace la véritable 3e dimension. Mais si vous désirez avant tout obtenir un effet visuel sympathique sans vous ruiner, alors testez le papier.

Sebastofig

Paper Terrain
<http://www.paperterrain.com/>

Worldworksgames
<http://www.worldworksgames.com/store/>

Forum en papier
<http://www.maquettes-papier.net/forumenpapier/forum25.php>

Grundschule-pretzschendorf
<http://www.grundschule-pretzschendorf.de/Werken/Weihnachtsberg/weihnachtsberg.html>