

# BLOGURIZINE

LE ZINE  
DES  
BLOGURINISTES



NO 2

AUTOMNE 2008

## EDITORIAL

Le hobby est très largement représenté sur l'Internet. Mais dans la quantité phénoménale d'information disponible, force est de constater qu'on retrouve souvent les mêmes choses, traitant de la même façon des mêmes sujets.

Une des finalités du Blogurizine est de publier des articles, sinon totalement inédits, en tout cas sortant un peu de l'ordinaire.

La première façon de le faire est de traiter de jeux, ou de gammes de figurines, qui ne sont pas très connus et pratiqués.

La seconde de traiter de techniques de modélisme assez spécifiques ou de projets complets. Ce n'est pas pour autant qu'on s'interdira de parler de Warhammer 40000, de Confrontation ou d'Helldorado. Mais si vous cherchez un énième tuto sur la réalisation d'une table City of Death à partir des grappes officielles de Games Workshop, il faudra sans doute le chercher ailleurs. Par contre si vous avez envie d'en savoir un peu plus sur des jeux mystérieux au nom exotique comme Golgo Island ou Okko, vous devriez trouver de quoi vous satisfaire dans ces pages.

Le Blogurizine s'élabore au fur et à mesure des discussions entre ses rédacteurs et de nouvelles idées émergent régulièrement. Au deuxième numéro de la série régulière (on envisage une publication trimestrielle), nous sommes déjà en mesure de vous annoncer la publication d'un premier hors-série qui sortira le 26 octobre, à l'occasion de la Journée Internationale du Zombie. Je vous laisse deviner son thème...

archiviste Dragontigre

## Sommaire

### Découverte

- Okko, l'ère d'Asagiri : la découverte 3
- Vous avez dit... Golgo ? 6

### Aides de jeu

- Organiser une partie multi-tables 8
- Les Karmans à AT-43 13

### Hobby

- Le détournement ou le recyclage de figurines... 22
- Poser des transferts 26

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

Date de parution du numéro 2 : septembre 2008

Rédacteurs : Dragontigre, Raskal, Gilel, Belisarius, Beuargh, Poulppy, Walktapus.

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.



Attendu depuis longtemps, expérimenté par certains sur un superbe décor de port en 3D lors de conventions, le jeu OKKO, l'Ère d'Asagiri est enfin sorti : affûtez vos Katanas, écoutez les Kamis, l'affrontement va commencer.

À l'origine, on trouve la bande dessinée de Hub, OKKO, du nom du personnage principal, déclinée en deux cycles (celui de l'eau et celui de la terre) composés chacun de deux tomes. A travers ces quatre volumes on suit les pérégrinations d'un groupe de chasseurs de démons sillonnant un Japon féodal et fantastique ravagé par la guerre. Le ronin Okko est accompagné de Noburo (un Oni), d'un moine alcoolique et de son petit scarabée et de personnages secondaires qui apparaissent et disparaissent au fur et à mesure des aventures (Fauche-le-vent, Setzuka et son Nezumi). Les démons sont également très typés. De la très bonne lecture ! Le prochain cycle débutera en 2009.

La base étant posée, et l'argile littéraire de très bonne qualité, le jeu édité par les éditions Hazgaard va vous permettre de revivre les combats épiques (voire cinématographiques) qui parsèment les albums.



À l'ouverture de la boîte en carton fort, on est agréablement surpris par la qualité du matériel. Une légère déception toutefois pour ceux qui attendaient le jeu depuis longtemps : point de figurine à l'intérieur ; une question de coût évidente au regard des prix atteints par des jeux concurrents. Je reviendrai

ultérieurement sur les figurines.

Le matériel, écrivais-je, est de toute beauté, offrant pas moins de vingt silhouettes de personnages ainsi que leurs cartes profil, vingt cinq cartes d'équipements, six plans de sol imprimés recto verso en carton fort (20x20cm), des pions, deux dés six et dix dés spéciaux dont les faces sont recouvertes par des symboles japonais d'eau, de feu, de terre ou d'air.

Le premier choc passé, montage des silhouettes sur des socles en plastique (cela rappellera le bon vieux temps du jeu Blood Bowl, première édition traduite par Jeux Descartes). Dommage que seul le recto soit illustré (par HUB quand même) et que le dos soit noir avec le symbole de la faction. Deux livrets viennent compléter le matériel de jeu, à savoir les règles (en téléchargement gratuit sur le site du jeu : plus de 20000 à ce jour) et un livret contenant dix scénarios.

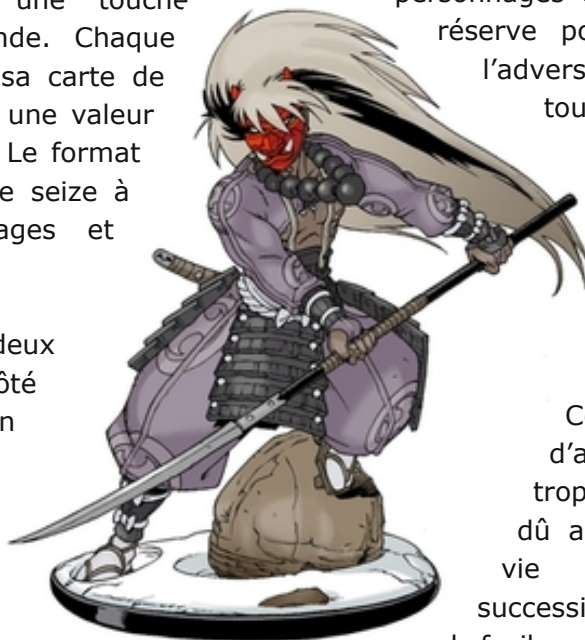


## Jeu de figurines ou jeu de plateau ?

Les deux mon maître ! Les règles agréables à lire car abondamment illustrées d'exemples et de dessins issus des BD, sont d'un abord aisé et faciles à appréhender même pour un débutant dans le monde ludique. Les mécanismes sont éprouvés, mais possèdent leur part d'originalité.

Tout d'abord, soit en fonction du scénario choisi (progressifs pour le bon apprentissage des règles), soit en format libre, vous composez votre bande en respectant votre faction : démons, chasseurs de démons ou full mercenaires si vous avez l'esprit joueur. Des civils viennent apporter une touche d'originalité à chaque bande. Chaque personnage est défini par sa carte de caractéristiques et possède une valeur en zénis (les sous locaux). Le format libre oppose des bandes de seize à dix huit zénis (personnages et équipements inclus).

Les cartes possèdent deux faces (sic !), un côté « vigilant » et un côté « en danger ». Cela signifie que le personnage est soit blessé, soit acculé (parfois les deux !). Outre les caractéristiques habituelles d'attaque, de



défense, de mouvement et de volonté, les cartes décrivent sur chaque face des compétences (pouvant être différentes en fonction de l'état). Elles comportent un symbole (air, feu, terre ou eau) et pourront être activées si le symbole apparaît lors du jet des dés spéciaux.

On touche dès lors, au cœur du jeu qui va faire que l'on aime ou que l'on déteste le système de jeu. En effet, à chaque début de tour, le joueur va lancer quatre dés (cinq si sa bande comprend au moins un civil apportant le bonus d'un dé). Il répartit ensuite ses dés sur ses personnages, qui seront activés un par un (pas de tour alterné). Là le joueur a le choix d'activer les compétences de ses personnages ou de garder des dés en réserve pour le prochain tour de l'adversaire ou son prochain tour. Effectivement certaines compétences peuvent être jouées durant le tour de l'adversaire ce qui permet une certaine adaptabilité ou réactivité au jeu adverse.

Cœur du système donc, d'aucuns lui reprochent sa trop grande part de hasard dû aux jets de dés... mais la vie n'est-elle pas une succession de hasards (hazard ? ok facile celle là !). Jets de dés aux

résultats aléatoires certes, mais à partir desquels tout le sens tactique du joueur doit s'exprimer : choix des compétences à utiliser lors des combats, quel personnage privilégier, dois je garder des dés en réserve, qui vais je sacrifier ? Tout le sel et l'originalité du système de jeu réside dans ces choix cornéliens.



D'ailleurs l'addiction à Okko vient également de ce système d'activation. Ces compétences apportent des bonus et donnent un caractère héroïque aux combats. C'est vrai toutefois qu'il peut arriver de râler contre la mauvaise fortune aux dés quand on ne peut pas activer la compétence tir de l'archer de toute la partie !

Le tout est enrichi de règles de soutien, de tir, avec des précisions quant aux lignes de vue, les zones de contrôle, les déplacements, les combats de nuit etc... Là également l'originalité est de mise. Le principe notamment du personnage en danger soit parce qu'il est acculé, soit parce qu'il a été blessé, provoque son lot de rebondissements car parfois un combattant en danger peut être encore plus dangereux. Des règles simples, claires, faciles à lire sans être simplistes et bénéficiant d'un bon suivi par l'auteur du jeu Laurent Pouchain.

## Une communauté active

Cependant l'auteur, dit « Pouch1 » sur le forum, n'est pas seul pour répondre aux interrogations des joueurs : Erwan, Grouik et les autres accueillent avec bonne humeur les nouveaux inscrits sur le forum où fleurissent les éclaircissements de règles, du matériel supplémentaire à télécharger ou des scénarios. Le site du jeu, outre le forum, permet d'accéder aux règles, à des décors téléchargeables, à un errata, une FAQ...

Les auteurs sont à l'écoute des propositions de nouvelles règles (jeu en équipe, jeu à plusieurs joueurs, laisser les cadavres sur place, élever le seuil d'élimination etc...) et en proposent eux même de nouvelles à tester.

## Oui mais, quid des figurines dans tout ça ?

Elles existent et ont pris naissance entre les mains expertes d'Allan Carasco, J.A. Gillois, Yannick Hennebo et Cyril Abati : que des peintures du monde de la figurine. En attendant la sortie des figurines non peintes (en métal), des versions peintes à la main en 28mm peuvent se trouver dans les magasins de jeu et les librairies. Toutefois à vingt trois euros la figurine ça fait cher la bande. Force est de constater qu'elles sont de toute beauté (jetez un coup d'œil sur Okko et

la Geisha). Il faut préciser que sortiront à l'automne une version en métal des mêmes figurines, à peindre, produites aux États-unis, pour moins de dix euros pièce.

## Et la suite ?

Le problème, la peur récurrente face à un jeu que l'on apprécie, c'est le manque de suivi. Or, outre la communauté (petite mais active) du

site, la sortie de figurines, une extension sous la forme d'une boîte d'un format équivalent est en cours de finalisation.



Elle apportera son lot de nouvelles règles (comme la magie, très présente dans la BD), de nouveaux personnages et du matériel de jeu. Bref des heures de jeu en perspective.

## Mais OKKO, c'est quoi comme jeu ?

Ce n'est certainement pas un jeu de gestion à l'allemande, mais un OVNI ludique qui réunit à la fois tous les amoureux des jeux d'escarmouche, les accros du Japon médiéval mâtiné d'une touche de fantastique, les fans de la BD de Hub. Jeu de plateau ou jeu de figurines : cette différenciation si importante pour certains membres de la communauté ludique française n'a aucun intérêt. C'est un jeu facile à jouer, difficile à maîtriser mais procurant des heures de plaisir ... n'est ce pas ce que l'on recherche quand on s'assoit autour d'une table entre amis pour jouer ?

Un conseil : ne pas oublier le thé (ou le saké !) ; ça n'apporte rien au jeu mais ajoute à l'ambiance.

Gilel

Merci à Hub, Pouch1 et Erwan pour m'avoir autorisé à illustrer mon article avec ces visuels ©Hub-Delcourt Productions-Hazgaard Éditions.

Site officiel d'Okko  
<http://www.okko-thegame.com/>

## Vous avez dit... Golgo ?

Peut-être avez-vous entendu parler de Golgo Island sans bien comprendre de quoi il s'agissait. Ayant eu la chance de participer à la campagne Golgo Island Banana Show, voici ce que j'en ai compris.

L'idée est de jouer les films de séries B, avec leurs soucoupes volantes, leurs robots cheap, et leurs dinosaures en caoutchouc, les films d'aventure où des héros machos affrontent des figurants sommairement grimés en cannibales, les explorations tournées en studio dans un bac à sable entouré de lianes en plastique. En y réfléchissant bien, c'est exactement ce que nous faisons tout le temps avec nos figurines !



Tout ça a été réuni sur l'île Golgo, lieu générique, terre d'aventures de studio dont la localisation géographique et temporelle est suffisamment imprécise pour qu'on puisse y mettre tout ce qu'on veut : jungles impénétrables grouillant de créatures féroces, ruines maudites d'anciennes civilisations, villages de pêcheurs hantés, sites d'atterrissages d'OVNI, ville gangrenée par la peste, etc. On peut donc y jouer tout ce qu'on veut : chasseurs de primes intersidéraux en armure de plastique, aventuriers portant marcel et béret, kung fu fighters de jeux vidéos, malades de la gâchette, adorateurs de dieux interdits, etc. Le mélange de

genres n'est pas gênant. Au contraire, plus c'est délirant, mieux c'est.

La gamme officielle de figurines, pleines d'auto-dérision, est sculptée par Sylvain Boudeele et distribuée par East Riding Miniatures. Elle devrait s'augmenter prochainement, notamment avec des pièces d'autres sculpteurs. On n'est absolument pas obligé de les jouer, mais c'est plus pratique car les profils sont tout prêts et les figurines sont parfaitement dans l'esprit. Outre des aventuriers et méchants de tous poils (dont une séduisante catcheuse vampire), elle propose quelques monstres propres à Golgo : les Zorgls et le Banana Tyrant.



Golgo Island s'appuie sur Warengine, moteur de jeu éprouvé disponible gratuitement sur le net (et prochainement traduit en français), qui s'apprend en quelques minutes et se joue sans temps mort. Un jeu rapide, simple sans être simpliste. On joue aussi bien des héros



que des unités de seconds couteaux.. Le système donne la possibilité de réserver son attaque pour un tir de réaction. Il permet également de concentrer plusieurs attaques sur une même figurine. On est donc confronté à des choix intéressants dans le jeu.

Un système de budget et des listes de caractéristiques permettent de tailler sur mesure des profils pour toute figurine que l'on a envie de jouer : avatar de Cthulhu, Chinois champion d'arts martiaux, militaire, agent secret, mort-vivant ou tueuse de vampire : tout est possible !

Golgo ajoute la notion de « twist », qui représente le fait qu'un personnage de film ne

soit pas très puissant mais survive parce qu'il est le chouchou des scénaristes. Concrètement, il s'agit d'une sorte d'attaque spéciale que possèdent certaines figurines, et qui permet d'activer des éléments du décor ou du scénario contre leur ennemi, ou d'enrayer leurs armes. Dans les scénarios, par exemple, il y a souvent des monstres "neutres", des pygmées zombies par

exemple, et le twist permet de les jeter à la face de l'adversaire. C'est très réjouissant, et



ajoute une dimension tactique supplémentaire au jeu.

Golgo est une terre de liberté et de fantaisie, à la saveur originale, pour des gens qui ne se prennent pas trop au sérieux. C'est aussi peut-être le jeu le moins cher du marché (les règles sont gratuites et les figurines "officielles" très bon marché).

Walktapus

Golgo Island  
<http://golgoisland.free.fr/>

Les règles  
<http://warengine.darktortoise.com/>

Les figurines  
<http://shop.eastridingminiatures.co.uk/golgo-island-171-c.asp>

## Organiser une partie multi-tables

Parmi les nombreux fantasmes communs aux joueurs de jeux de figurines, la méga-partie occupe une place importante. Qui n'a pas rêvé de voir une longue table peuplée de plusieurs centaines de figurines navigant au milieu de décors somptueux et manipulées par une dizaine de joueurs survoltés ?

Le problème avec les fantasmes, c'est qu'une fois que l'on passe à l'acte, on est souvent déçu. La lourdeur inhérente aux mégas est souvent liée aux difficultés de synchronisation des joueurs et des phases de jeu ainsi qu'aux temps d'attente peu compatibles avec le fun d'une partie de figurines.

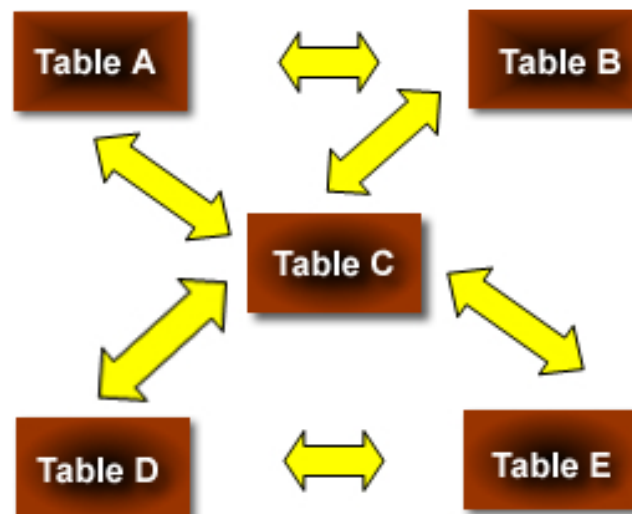
L'idée de la partie multi-tables est de garder le côté « grosse bataille avec pleins de figurines » mais en s'efforçant de rendre l'ensemble jouable et amusant. Au lieu de jouer sur une seule table, les parties sont jouées sur plusieurs tables en simultané. Les troupes peuvent passer d'une table à l'autre pour aider un commandant allié en difficulté. Chaque table joue à son propre rythme sans se préoccuper des séquences de jeu des autres parties en cours. Cet aspect asynchrone est délibéré et souhaité.

Les règles présentées ont été pensées et appliquées à des jeux de figurines de science-fiction. Nul doute qu'elles peuvent aussi bien être utilisées pour d'autres genres.

### Organisation des tables

#### Disposition des tables

Les tables sont disposées en ligne, en colonne ou en réseau. L'alignement n'est pas obligatoire mais fournit un visuel plus sympathique. Le nombre de tables dépend des ambitions de l'organisateur et de l'ampleur de son scénario mais aussi du nombre de joueurs. Les troupes vont pouvoir passer de tables en tables de manière libre ou contrainte. Dans le dernier cas un schéma représentant les tables et les voies de communication permet aux joueurs d'identifier les changements de champ de bataille possibles et de s'en servir pour établir une stratégie.



Les troupes peuvent passer entre les tables A et B ou entre les tables D et E ou passer par la table centrale C.



Les troupes des tables A et C peuvent passer sur la table B et réciproquement.

#### Taille des tables

Les tables peuvent être de taille identique avec un même nombre de joueurs par table (par exemple un joueur de chaque camp par table).

Elles peuvent aussi être de tailles différentes et accueillir un nombre de joueurs différents selon l'importance du champ de bataille et la taille réelle de la table de jeu. On peut avoir ainsi une table centrale qui constitue le champ de bataille principal et qui permet de faire jouer 2 ou 3 joueurs de chaque camp et des tables « annexes » avec des objectifs différents.

Si vous disposez de très grandes tables, elles peuvent être elles-mêmes séparées en 2 ou 3 zones de combat ; chaque zone obéissant aux mêmes règles de passage de troupes que pour des tables séparées.



Les troupes de la table A et de la zone 2 de la table B peuvent passer sur la zone 1 de la table B et réciproquement.

On peut envisager d'avoir des réseaux qui permettent de jouer sur un nombre important

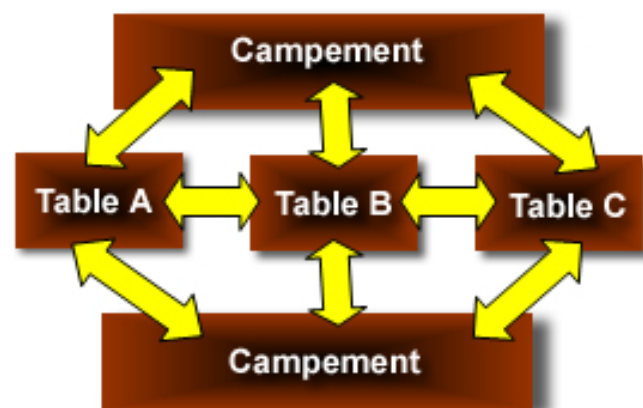


de tables pour des parties se déroulant avec un grand nombre de joueurs ou sur plusieurs jours. On parle alors de campagne multi-tables. Cela permet aussi de pouvoir mettre en place des régions géographiques distinctes.

## Réserves

Il est possible d'ajouter la notion de tables de réserves qui représentent le campement où sont stationnés les renforts, des troupes arrivant petit à petit sur le champ de bataille ou des troupes parachutées sur l'arrière.

On peut considérer que ces tables ne sont pas des aires de jeu et qu'un joueur ne peut pas se rendre sur la table de réserve de son adversaire. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de représenter un champ de bataille pour ces tables. Elles ne servent qu'à stocker les figurines. À l'inverse, ces tables de réserves peuvent être incluses dans le synopsis de la partie et devenir un champ de bataille à part entière.



Les troupes en réserve peuvent se déplacer du campement vers les tables A, B ou C et réciproquement.

## Rôles

L'un des joueurs peut être désigné pour gérer l'acheminement des réserves sur les zones de combat. À l'inverse le scénario peut laisser chaque joueur piocher dans les unités en réserve selon son gré, ce qui peut donner des discussions entre joueurs intéressantes, pleine d'entrain et de mauvaise foi (« mais si, je te jure que j'ai besoin de cette section anti-char pour déloger le terroriste retranché derrière une pile de cagettes ! »)

## Passer d'une table à l'autre

Les unités passent d'une table à l'autre en sortant par un côté d'une table pour rentrer par un côté d'une autre table. Les côtés appropriés sont définis par les flèches sur le plan des tables.

Des troupes partent épauler leurs camarades, mais à quel moment du tour de jeu ? De nouvelles troupes arrivent, oui mais à quel instant précis de la séquence du tour ?

Tout cela dépend du système de jeu. Il faut bien garder en tête que les tables combattent à leur rythme et qu'il y a une désynchronisation complète des séquences de jeu entre les tables.

## Sortir d'une zone de combat

Durant leur phase de mouvement ou au cours d'une action de mouvement, dès qu'un membre d'une unité sort de table, l'unité au complet est considérée comme étant sortie de la zone de combat (donc de la table de jeu).

L'unité est positionnée sur une zone neutre (bord de table, table de réserve, dans la poche !, etc.) en attendant d'apparaître sur sa nouvelle zone de combat.

## Qui va jouer cette unité ?

Une unité envoyée sur une autre table est désormais jouée par le joueur ou l'équipe de joueurs de cette table.

## Entrer dans une nouvelle zone de combat

La manière et le moment où l'unité arrive sur sa nouvelle table et entre en jeu dépendent de la règle utilisée. Pour simplifier, lorsque le joueur qui contrôle cette nouvelle unité peut jouer, l'unité est placée sur le terrain de jeu.

Le moment précis où la nouvelle unité arrive dépend de la structure de la séquence de jeu :

- Dans un jeu à tours alternés, l'unité arrive à la fin de la phase de mouvement.
- Dans un jeu à activations d'unités alternées, l'unité arrive lorsque c'est au tour du joueur d'activer une de ses unités. Le joueur choisit d'activer cette unité mais en général le choix d'actions possibles est restreint (voir ci-après).
- Dans un jeu à ordres, l'unité arrive avec son propre ordre et ne peut bénéficier, lors du tour où elle arrive, d'aucun ordre supplémentaire.
- Dans un jeu à séquence d'activation fixe où, par exemple, des cartes représentant les unités sont réunies et placées face cachée dans un ordre précis, on peut utiliser une phase de fin tour (comme une Phase de Contrôle) pour placer les nouvelles unités sur

la table ou pour les considérer comme unités de réserve (lorsque le jeu le permet).

Où positionner la nouvelle unité ?

L'unité peut apparaître n'importe où sur le bord de table indiqué par la flèche (voir schéma) dans les 6 pouces du bord de table. De plus l'unité ne peut être à moins de 6 pouces de toute unité ennemie. Si ce n'est pas possible, l'unité reste en standby entre les deux tables et apparaîtra sur sa nouvelle table dès que les unités ennemies lui laisseront la place. Cette distance de 6 pouces est donnée à titre indicatif et peut être aisément modifiée.

Ce type de distance permet de pouvoir poser une unité sans être trop gêné par les éléments de décor.

Attitude de la nouvelle unité

Pour simplifier on considère que l'unité arrive en mouvement prudent sur la table. Lorsque cela est prévu dans la règle jouée, l'unité est placée en état d'alerte ou en observation (action ou ordre de type Opportunity, Hold ou Ready) ou considérée comme activée si ce type d'option n'existe pas.

On peut aussi considérer que l'unité ne peut pas subir de tirs d'opportunité ennemis, histoire de couper court à toute discussion épuisante ou à tout litige. Encore une fois ce ne sont que des suggestions.

Troupes

aéroportées

Pour les troupes aéroportées (téléportées, invoquées, etc.) issues de la réserve, elle peuvent se déployer sur n'importe quelle table si la règle de jeu l'autorise.

## Une partie ou des parties ?

Il est tout à fait possible de conduire une campagne ou une suite logique de parties avec le principe multi-tables bien que cela demande une phase de logistique plus importante, notamment si on redispense les tables ou si on change la nature des champs de bataille entre chaque partie.

Le plus simple me semble être une campagne sur une journée avec une partie multi-tables le matin et une l'après-midi. Une partie par demi-journée peut sembler restreint mais il faut savoir que ce genre d'action ludique prend plus de temps qu'une partie standard. Personnellement j'aime assez que la partie du matin soit dédiée à la récupération d'informations qui serviront à la partie de l'après-midi.

Les scénarios utilisés pour la partie multi-tables peuvent dicter leurs propres règles de victoire, mais il semble plus simple d'affecter à chaque table des objectifs à atteindre qui fourniront des points de victoire.

Le camp qui totalise le plus grand nombre de points de victoire pour l'ensemble des tables aura remporté la victoire. Un principe que j'utilise assez souvent

Malgré le soin apporté à l'organisation de ce type d'événement, de nombreux imprévus surviendront durant la partie. Il faut les régler avec calme, discernement et fair-play. Par conséquent l'organisateur a tout intérêt à s'ériger en arbitre pour régler les litiges.



# Organiser une partie multi-tables

## Exemple de parties multi-tables pour Infinity

Profitant d'une faille juridique concernant les anciennes exploitations minières évacuées lors de la constitution de la Zone d'Exclusion d'Ariadna, un mystérieux groupe d'investisseurs a décidé de braver l'interdiction de l'O-12 en envoyant un groupe de mineurs exploiter à nouveau le Teseum. Furieux, Yu Jing et PanOcéanie ont recruté des mercenaires pour saboter les nouvelles installations, mais les mercenaires se sont fait botter les fesses par une Compagnie de l'Etoile (mercenaires Nomades) recrutée par les investisseurs. Les services d'informations des deux puissances majeures ayant appris que les ingénieurs de la mine avaient mis au point un procédé original pour augmenter les capacités du minerai, elles ont décidé de faire les choses sérieusement et d'envoyer leurs propres troupes, épaulées par les mercenaires restants, pour obtenir la formule du procédé

et récupérer du minerai transformé par ledit procédé.

Forces en présence

Chaque joueur aligne une force de 200 points, soit de Yu Jing soit de PanOcéanie. Un joueur peut aussi jouer une force mercenaire qui sera assignée à l'une des deux puissances majeures (Compagnie Mercenaire, Compagnie de l'Etoile Nomade, Corsaire Haqqislam ou Milice d'un chef de guerre Ariadna). Les forces de 200 points sont autonomes sur le plan des règles (Disponibilité et Coût des Armes d'Appui).

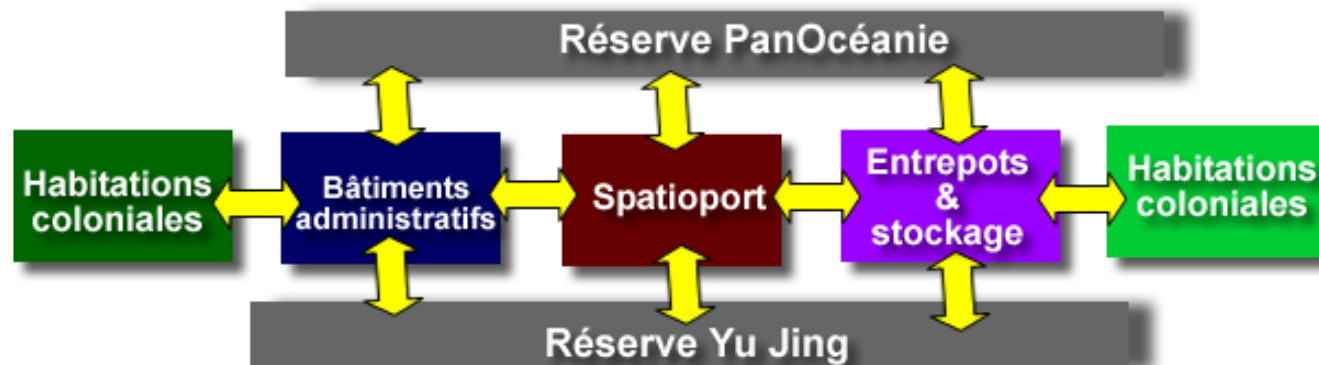
Chaque force dispose de son Lieutenant. En cas de nombre impair de joueurs, deux joueurs joueront uniquement avec 100 points.

En plus, chaque camp (Yu Jing et PanOcéanie) dispose d'une réserve de 200 points qui, n'a



pas besoin de respecter DISP et CAP (on veut se faire plaisir) ni de Lieutenant. En revanche il est nécessaire qu'au moins un Hacker soit présent dans chaque réserve. Ingénieurs et Médecins peuvent être utiles. La réserve peut contenir des troupes de la puissance majeure mais aussi des troupes mercenaires. La réserve sera constituée au début de la journée en fonction des figurines présentes. L'arbitre se garde le droit de réorganiser la réserve en cas d'abus manifeste.

L'un des joueurs de chaque camp sera désigné comme Capitaine et dirigera l'ensemble des forces de son camp, règlera les litiges internes à sa force et gèrera la réserve et l'envoi de nouvelles troupes sur le champ de bataille.



Le réseau de tables.



l'information par piratage ou ingénierie seront indiquées par des pierres de couleur.

## Organisation

La journée sera organisée en deux parties, une le matin et une l'après-midi. Chaque partie se déroulera simultanément sur plusieurs tables, les troupes pouvant passer d'une table à l'autre. Les joueurs pourront aussi faire appel à des troupes de la réserve.

La partie du matin consistera à obtenir des

informations qui seront utiles à la partie de l'après-midi.

## Déroulement de la journée

1. Accueil des participants
2. Chaque camp se réunit et élit un Capitaine.
3. Parties du matin
  - Chaque camp constitue sa réserve.
  - Le Capitaine affecte ses Lieutenants et lui-même aux différentes tables.
  - Combat
  - Calcul des points de campagne obtenus
4. Pause repas
5. Parties de l'après-midi
  - Chaque camp détermine qu'elles figurines

sont récupérées.

- Chaque camp constitue sa réserve.
  - Le Capitaine affecte ses Lieutenants et lui-même aux différentes tables.
  - Combat
  - Calcul des points de campagne obtenus
6. Détermination des vainqueurs et remise des prix

## Récupération des troupes

Lors de la seconde partie, les joueurs récupèrent toutes leurs troupes à l'exception de celles qui sont mortes ou détruites (les figurines inconscientes sont soignées et les immobilisées sont récupérées). Idem pour les troupes de la réserve.

Raskal

## Comment gagner ?

Le camp qui obtenu le plus de points de campagne (PC) à la fin de la journée remportera la victoire. Pour obtenir des PC il faut récolter des informations et surtout atteindre les deux objectifs principaux qui sont la récupération de la formule du procédé de transformation et le cas échéant du minerai déjà transformé.

Le matin il faudra pirater les différents systèmes d'informations de la colonie minière pour obtenir des informations qui fourniront des indices pour les parties de l'après-midi qui devraient permettre d'atteindre les objectifs initiaux.

Les zones où l'on peut récupérer de

Infinity est un jeu de figurines futuriste édité par Corvus Belli  
<http://www.infinitylejeu.org/>



# Les Karmans à AT-43

## Revue de troupes et premiers conseils

Les Karmans ne sont pas une armée facile d'accès, diriger ces fiers guerriers demande de la méthode et du doigté. Passons en revue les différentes caractéristiques d'une armée karmane et les différentes façons de les mener à la victoire.

L'impression de puissance qui se dégage des figurines des Karmans est bien rendue en terme de règles et c'est leur caractéristique principale. Mais comme toute médaille a un revers, nous allons aussi relever tout ce qui rend les Karmans difficiles (ou plus pour certains) à jouer.

### Les points forts

#### La mobilité

Avec un mouvement de base de 18 cm pour l'infanterie et de 25 ou 30 cm pour les véhicules, les Karmans peuvent facilement se placer dans une position optimale ou prendre le contrôle des objectifs de la mission. Certaines troupes et les véhicules peuvent de plus ignorer les éléments de décor lors de leur déplacement grâce à leurs Jetpacks ou à leur capacité antigrav. Cette vitesse leur permet aussi de rapidement se trouver à portée optimale pour leurs armes ou pour engager les troupes adverses au corps à corps.

#### La puissance de leur armement

Les karmans disposent pour l'instant des meilleures armes de base du jeu avec souvent une cadence de feu importante (entre 4 et 6 dés par fantassin) et un facteur de pénétration

très honorable. Dotées d'une précision moyenne (voir médiocre) les armes de base ne feront de gros dégâts parmi l'infanterie adverse qu'à moyenne voir courte portée, même si ce problème est contrebalancé par le nombre de dés lancés. Les armes spéciales (bien que souvent peu polyvalentes) sont aussi bien plus destructrices que celles des autres races.

#### Le contact

Les Karmans disposent d'armes de contact très efficaces (power grip) leur permettant de finir une unité après une rafale à courte portée et d'une capacité de combat qui leur fait peu craindre le combat rapproché.

#### Les armures de combat Karmans

Les fantassins karmans ont un blindage souvent supérieur à celui des troupes ennemies.

### Les points faibles

#### Le coût et le nombre

Les Karmans sont chers en PA (250 PA pour 4 fantassins sans armes spéciales et un seul spécialiste, pour le même prix on a 12 soldats avec 2 spécialistes et 3 armes spéciales), ce qui implique que l'on recrutera souvent moins d'unités que l'ennemi et que celles-ci comprendront moins de combattants. La puissance de feu étant concentrée sur peu d'individus, la moindre perte sera handicapante pour la suite des opérations.



La taille des socles et des figurines

Les figurines des Karmans étant fixées sur des socles de 4 cm, il s'avère souvent difficile de cacher des unités entières derrière des éléments de décor (encore plus si elles sont en effectif maximum). La taille des figurines, notamment des véhicules (même en basse altitude) les rend aussi difficiles à camoufler.

Le moral

Les Karmans suivent les règles classiques de moral ce qui rend les unités en effectif standard (4 figurines) particulièrement vulnérables car, dès la moindre perte, elle devront tester leur moral. La sagesse karmique ne rend pas plus courageux...

La fragilité des véhicules

Les véhicules karmans sont dotés d'un blindage léger (10 ou 12 pour les blindés \*) et certains ne disposent que de deux points de structure au châssis, ce qui les laisse à la merci d'un missile ou d'une salve de rocket launcher bien placée.

La spécialisation de leur armement

L'armement karman est souvent spécialisé (anti-infanterie ou anti-blindé) et est très efficace dans sa catégorie (toutes armées confondues) mais ce manque de polyvalence peut aussi avoir de lourdes conséquences sur le champ de bataille.

## L'infanterie

Anakongas (infanterie\*)

Les Anakongas remportent la palme toute catégorie de la cadence de tir avec 6 dés par



combattant pour leurs armes de base. Ils peuvent facilement raser une unité d'infanterie ennemie à condition de se trouver à courte portée (leur précision est de 1). Pour arriver proche de l'ennemi, les Anakongas sont équipés de Jetpack ce qui leur permettra une approche plus directe (ils ne tiennent pas compte des décors). Les Anakongas formeront souvent la première vague d'attaque enchaînant rafales à courte portée et (si besoin) corps à corps sanglants. Leurs armes spéciales sont aussi orientées anti infanterie avec le drum gun (mitrailleuse) et courte portée (flamer). Pour éviter les pertes durant leur approche, les Anakongas devront profiter au maximum des décors et des couverts (qui ne les pénalisent pas pour le mouvement) et pour cela les déployer en effectifs standard est souvent nécessaire. Leur unique spécialiste (mécano) restera souvent peu utile sauf pour une réparation d'urgence d'un blindé en première ligne (ce qui correspond à leur affectation).

Kaptars (infanterie\*)

Version plus subtile des Anakongas, les Kaptars disposent d'un armement plus raffiné (une cadence de seulement 4 dés mais une meilleure précision et plus de puissance) qui leur permettra de former la seconde vague d'attaque derrière les Anakongas. Ne disposant pas de Jetpack, il faudra veiller à bien les positionner dès le départ et leur

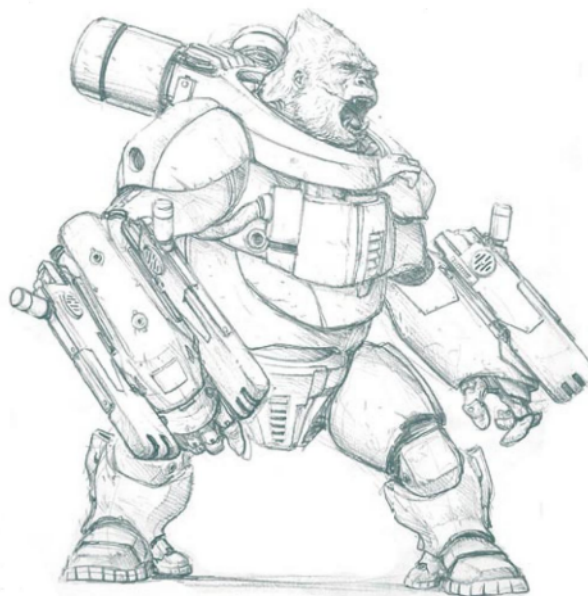


faire gagner une position optimale pour leurs tirs de soutien. Leurs armes spéciales (sniper gun ou ZZ-gun) sont bien adaptées à cette fonction de soutien et s'avèrent particulièrement destructrices dans leur rôle (mention particulière aux 4 tirs de sniper permettant de décapiter le commandement adverse sans problèmes). Leur mécano assurera là aussi les réparations des blindés à proximité.

## Wendigos (infanterie\*\*)

Peu différents des Kaptars au niveau de leur arme de tir (un peu plus précise toutefois) ils troquent les possibilités d'attaque au corps à corps contre la capacité de faire une Maser Strike (un tir à aire d'effet à la puissance

modeste mais qui jette donc à terre les fantassins ciblés). Notez bien qu'il s'agit de la seule troupe karmane ne disposant d'aucune attaque en mêlée. Les Wendigos seront souvent déployés comme unités de support. Leur meilleur blindage et la présence d'un médic leur permettra de tenir plus longtemps leur position que l'infanterie\*. Leurs armes spéciales sont orientées anti-infanterie (drum gun ou grenade launcher). On a constaté sur certains champs de bataille la technique dite du guetteur chez des unités de Wendigos : une unité de wendigo est déployée cachée sauf un de ses individus (le guetteur) qui transmet la position de l'ennemi aux autres membres de l'unité qui effectuent alors de concert un Maser strike (tir indirect) sur l'adversaire.



## Yetis (infanterie\*\*)

Equipes de Jetpack, les Yetis forment de bonnes unités de soutien mobile pouvant se redéployer de façon plus efficace que des Wendigos avec une puissance de feu équivalente. Les doter d'une arme spéciale orientera leur affectation : le flamer pour contrer l'infanterie ou les redoutables rocket launchers pour les blindés à courte portée (infligent deux dommages par tir pénétrant le blindage). Là encore la présence d'un médic sera appréciée pour augmenter la durée de vie de l'unité.

## K-armors (infanterie\*\*\*)

Les K-armors (K-fighters, K-warriors, K-shooters) disposent de caractéristiques communes et ne diffèrent que par leur armement. Bien que disposant d'un blindage de FireToad, ils ne sont déployés qu'en unités de deux combattants ce qui rend la moindre perte catastrophique. Chers en PA, leur puissance de feu est phénoménale il serait donc dommage de s'en passer. On veillera donc à les placer à couvert avec l'attitude de combat correspondante (ou même les écranter avec une unité d'infanterie\*). Les K-armor sont équipés en série de deux armes de contact efficaces mais qui ne seront pas souvent utilisées, leur armement les affectant plutôt à un rôle de soutien à longue portée. La capacité Levage intégrée satisfera les joueurs optant pour une progression lente en transportant leurs murets avec eux.

Les K-Fighters forment une des meilleures unités anti-blindée du jeu, capable de pulvériser n'importe quel blindé en un tour avec ses redoutables tirs de Jammer (qui ignorent le blindage). Leurs cibles prioritaires seront donc les blindés\*\* ou \*\*\* pour ensuite se rabattre sur les blindés\*. Attention lors du déploiement à leur procurer des cibles de choix ou leur investissement (en PA) ne sera pas rentabilisé. Il pourra parfois être judicieux de les garder en réserve pour ne les déployer qu'au second tour lorsque la position des blindés ennemis sera établie.

Les K-Warriors forment la meilleure artillerie du jeu. Ils peuvent tirer à chaque tour deux grosses galettes pouvant recouvrir des unités entières et les pulvériser tout simplement. On



veillera à leur ménager de belles lignes de vue sur les unités ennemies tout en les protégeant des tirs ennemis (même si ces situations idéales seront parfois difficiles à trouver).

Les K-shooters sont les plus polyvalents, capables d'endommager un blindé (n'oublions pas qu'ils peuvent relancer les jets de pénétration ratés) et pouvant aussi cibler des scaphandres de combat (infanterie\*\*\*) ennemis ou de l'infanterie si le besoin s'en fait sentir. Moins chers que les autres variantes, ils seront souvent des recrues de choix pour les forces Karmanes.

## Les Blindés

Souvent critiqués pour être trop chers en PA par rapport à leur utilisation effective sur le terrain, les blindés karmans nécessitent plus de finesse dans leur utilisation que ceux des autres armées. Premiers véhicules à avoir la règle d'arcs de tir pour leur armement, leur positionnement sera déterminant pour pouvoir exploiter l'ensemble de leur arsenal (particulièrement pour les blindés équipés d'armes à l'arrière qui devront souvent se positionner « de côté »)

Dirt trike et Jungle trike (blindés \*)

Ces deux blindés ont été réalisés à partir du même châssis de base dont la particularité est d'être assez fragile (un comble pour un engin de guerre). Dotés d'un blindage de 10 (moins qu'une K-armor) et d'unique deux points

de structure au châssis, ils sont à la merci d'un tir de missile bien ajusté ou d'une rafale de rocket launcher. Leur vitesse de 30 cm (avec antigrav) permettra de compenser légèrement ce gros défaut en choisissant un positionnement adapté (protection d'un élément de décor pour limiter les lignes de vues ennemies). Déployés en solo, ils feront de petites unités de harcèlement peu chères (car peu résistantes) à même de perturber les plans ennemis. En unités de 2 ou 3 blindés, ils deviennent une vraie force de frappe capable de balayer une unité d'infanterie (Dirt trike) ou de neutraliser un blindé ou de l'infanterie lourde (Jungle trike). Ma préférence allant au Jungle trike pour la précision, la polyvalence et la puissance de ses ZZ canons (les unités d'infanterie kaman ayant souvent une puissance antipersonnel suffisante pour ne pas avoir besoin de Dirt trike).

Easy trike (blindé\*)

Doté d'un châssis de résistance correcte (blindage 12 et points de structure standards) et d'une belle manoeuvrabilité (mouvement 30 cm et antigrav), l'Easy trike est spécialisé dans la chasse aux blindés, particulièrement les châssis lourds car ses jammers ignorent le blindage. N'ayant que peu d'impact en solo, il est préférable de les déployer en unités de deux (ou même trois) blindés pour pouvoir terminer proprement un marcheur ennemi avant de passer au suivant. Leur mouvement élevé permettra un positionnement rapide face à ses cibles prioritaires puis un redéploiement





tout aussi rapide (ou une retraite stratégique pour aller se faire réparer...). Dépourvu d'armes antipersonnel, il pourra toutefois faire une attaque BBQ (même effet qu'un écrasement) une fois tous les blindés ennemis éliminés.

### Thunder trike (blindé\*)

Le Thunder trike est une variante très polyvalente du châssis de l'Easy trike. Il est équipé en série d'un ZZ cannon (anti-blindé et infanterie lourde) et d'un light drum cannon (anti-infanterie). Capable en tout, il n'est donc réellement bon en rien. Il sera dès lors presque indispensable de les déployer en binômes et de leur affecter des objectifs

limités et précis (infanterie\*\* en effectif standard, scaphandres de combat, achever un blindé déjà affaibli...). La polyvalence du Thunder trike le rend plus difficile à jouer que les autres blindés de sa catégorie et le choix de son positionnement et de ses cibles sera déterminant pour rentabiliser le recrutement de ce blindé.

### King buggy et Thunder buggy (blindé \*\*)

Basés sur le même châssis, ces deux véhicules sont les plus fragiles des blindés\*\* sortis pour l'instant (blindage 12). Ils sont tous les deux équipés de deux ZZ cannons pour les cibles résistantes et de deux armes anti-infanterie (flamer pour le King buggy ou light drum

cannon pour le Thunder buggy). Polyvalents et ayant leurs armes limitées par leurs arcs de tir, ces véhicules devront bien se positionner pour pouvoir faire feu de toutes leurs armes. Veillez aussi à bien dissocier les salves de vos armes afin de ne pas gâcher des tirs inutilement. La puissance de ces véhicules est phénoménale mais ils sont aussi rapidement un « aimant à tirs » pour votre ennemi qui voudra les neutraliser rapidement. N'hésitez donc pas à exploiter les décors (qui devront être conséquents pour les cacher) ou à les garder en réserve pour ne les faire intervenir qu'au second tour pour optimiser leur positionnement.



### Jungle buggy (blindé \*\*)

Le Jungle buggy est cher (525 PA) mais le Jungle buggy est résistant (blindage 14) et bien armé (8 tirs de ZZ-cannon, précis et puissants). Sa puissance de feu est à la hauteur du prix payé et il est capable de provoquer de gros dégâts parmi les blindés ennemis. Avec sa précision élevée, il est capable d'agir efficacement même à longue portée et son mouvement de 25 cm ne lui servira qu'à exploiter au mieux les éléments de décor pour limiter les tirs ennemis. Le Jungle buggy est réellement un blindé très efficace que beaucoup de joueurs de fond de cours préféreront au King Mammoth, c'est dire...

### Le King Mammoth (blindé\*\*\*)

Rapide pour un blindé de cette taille, le King



Mammoth est le plus résistant des blindés karmans. Son heavy ZZ-cannon pourra faire feu dès le début de la bataille et provoquer de gros dégâts aux blindés. Il lui faudra ensuite s'approcher rapidement des lignes ennemies pour pouvoir faire feu avec ses 4 tirs de

flamer (portée 25 cm). Cette approche nécessaire le mettra à la merci d'une grande partie de l'arsenal ennemi (particulièrement les rocket launchers qui s'avèrent redoutables à cette portée). La seule solution sera donc d'anéantir complètement les unités

dangereuses avant qu'elles n'aient pu tirer (et il en est capable). Le plus efficace est de le déployer en compagnie d'autres véhicules pour former un fer de lance blindé capable de s'approprier rapidement toute une partie du champ de bataille sans que l'ennemi ne puisse réagir puis de s'occuper des éventuels survivants. Avec les Karmans, on ne temporise pas, on attaque !

### Premiers conseils

Les Karmans étant chers en PA, une question va rapidement se poser lors de la constitution d'une compagnie : Vais-je recruter des unités en effectifs standards ou en effectif maximum ?

Recruter des unités en effectifs maximum ne vous permettra pas d'en recruter un grand nombre. Disposant de moins de cartes que votre adversaire, vous aurez souvent à subir la fin de la phase d'activation, observant ses manoeuvres sans pouvoir réagir (sauf état d'alerte).

Pour pallier à ce (gros) inconvénient, une solution est de recruter uniquement des unités en effectif standard, ce qui ramène votre nombre d'unités à un niveau correct. Cette solution vous prive des armes spéciales (particulièrement efficaces) et ne garantit pas la durée de vie de vos unités (faible effectif et tests de moral) même si celles-ci deviennent alors plus manoeuvrables et plus à même d'exploiter les décors et les couverts.

Le joueur karman devra donc trouver le fragile

équilibre entre ces deux approches en attendant les règles des unités d'appui (Opération Frostbite) qui permettront d'aligner des armes spéciales dans des unités moins coûteuses (mais fragiles).

Ayant souvent moins d'unités que son adversaire, le joueur karman devra optimiser sa séquence d'activation en exploitant toutes

les solutions à sa disposition :

- remporter le jet d'autorité (miser, même si c'est parfois délicat vu le peu de points de Commandements d'un commandeur karman) afin de prendre l'initiative et placer judicieusement des unités dissuasives en état d'alerte (K-armors).

- garder en réserve certaines unités pour ne les faire intervenir qu'au moment décisif.

- utiliser le sursis d'activation (passer son tour pour moins subir la fin du tour et éventuellement l'activation supplémentaire (activer deux unités d'un coup) pour être certain d'anéantir certaines unités.

Le joueur karman, à cause de son nombre moindre de cartes, devra aussi prendre en compte les activations dans son choix de cibles (en plus de leur menace directe). Détruire complètement des unités ennemies privera le joueur adverse de précieuses cartes pour la phase d'activation suivante (ou même ce tour-ci si elle n'a pas été activée). Le joueur Karman, comme tous les joueurs ayant de faibles effectifs, devra donc veiller à détruire complètement ses cibles avant de passer aux suivantes et ce dès le début de la bataille.



## Premières compos

Lors de la composition d'une armée, les différents choix peuvent être dictés par le schéma de la faction choisie, par les figurines disponibles, par votre portefeuille, par vos figurines préférées... ou tout autre critère qui vous est propre.

Voyons un exemple concret :

Réunir une force Karman de 2000 PA.  
(schéma générique)

Le premier choix obligatoire est de l'infanterie\* (Anakongas ou Kaptars). J'opte pour les Anakongas en effectif standard

menés par un mentor, qui sont plus mobiles que les Kaptars car ils disposent d'un jetpack, ils me serviront de première ligne pour aller prendre les objectifs (260 PA). Je me pose ensuite la question de mes unités anti-blindés. La figurine du King buggy étant disponible, je choisis ce blindé \*\* polyvalent conduit par un mentor pour 415 PA. Pour l'épauler j'ajoute une unité de deux Easy trikes qui sont particulièrement efficaces dans la chasse aux blindés (515 PA). Ma puissance anti-blindés étant suffisante, je choisis une unité de K-Warriors pour s'occuper de l'infanterie (460 PA). Il me reste de quoi prendre une unité de 5 Wendigos dont mon commandeur, un Vénérable, judicieusement placé dans l'unité ayant un médecin (365 PA). Cette unité assurera le soutien de l'unité d'Anakongas tandis que les K-Warriors pilonneront les lignes ennemies de l'arrière en restant bien à couvert (il ne faudrait pas les perdre !). Ma liste fait 2015 PA mais mon adversaire ne m'en voudra pas de ce petit dépassement (c'est pas un tournoi !).

Ce qui donne donc :

- 4 Anakongas (mecano, Mentor)
- 5 Wendigos (médecin, Vénérable)
- 2 K-Warriors (Mentor)
- 2 Easy trike (Mentor)
- 1 King buggy (Mentor)

Cette compagnie est capable de gérer la plupart des armées ennemies mais est un peu faible au niveau de la conquête d'objectifs. On pourra dans ce cas échanger un Easy trike contre une seconde unité d'Anakongas en effectif standard pour un coût équivalent.



Les joueurs préférant l'infanterie et désirant jouer un vilain tour à un adversaire suréquipé en missile launchers et autres jammers (UNA) pourront jouer une compo basée essentiellement sur l'infanterie (rendant peu utiles les armes à tir verrouillé et minimisant l'impact des armes infligeant deux points de dommages ).

Cela peut donner :

- 4 Anakongas (mecano, Guide)
- 4 Wendigos (medic, Venerable)
- 2 K-Fighters (Mentor)
- 2 K-Warriors (Mentor)
- 1 Easy trike ( Mentor)
- 4 Kaptars (mecano, Guide)

Un autre voulant pouvoir s'adapter à n'importe quelle configuration préférera des unités polyvalentes et mobiles:

- 5 Anakongas (mecano, Mentor)
- 5 Anakongas (mecanos, Venerable)
- 2 K-Shooters (Mentor)
- 2 Thunder trike (Mentor)
- 1 King buggy (Mentor)

Ou pour optimiser le nombre d'unités capables de prendre les objectifs, la force déployée par Zaïus :

- 4 Anakongas (Mentor)
- 4 Kaptars (Mentor)
- 5 Wendigos (medic, Venerable)
- 4 Yetis (Mentor)
- 2 K-Shooter (Mentor)
- 1 King buggy (Mentor)

Dans des formats supérieurs (3000 PA et +), le joueur karman est moins contraint et peut se laisser aller à déployer certaines de ses unités préférées en effectif maximum et des blindés en nombre plus conséquent. Avec le nombre de possibilités offertes par la liste d'armée, il y a de quoi se faire plaisir dans ces formats.

Le déploiement des unités d'appui (2 armes spéciales uniquement formant une unité), dont les règles sont disponibles dans Opération Frostbite, apportera beaucoup de renouvellement au joueur Karman qui pourra aligner un nombre plus important d'unités et déployer un plus grand nombre d'armes

## S'adapter est la clé...

Les Karmans doivent bien entendu adapter leurs tactiques à leurs adversaires. Le Red Block vous assaille ? Restez en retrait et pillonnez le avec vos K-Warriors durant leur avance pendant que vos ZZ-guns et autres Jammers s'occupent de ses blindés grâce à leur bonne précision. Une fois à portée courte, ils sera temps d'envoyer l'infanterie pour finir le travail.

Une troupe UNA dispose de missile launchers en nombre ? Cachez vos blindés et faites parler votre infanterie, vous aurez pris soin d'en recruter un maximum.

L'adversaire vous attend avec de l'infanterie en alerte et de quoi vous faire souffrir (Nucleus gun, Laser Gun, Rocket launcher) ? Allouez donc à vos unités d'infanterie un petit blindé accompagnateur qui ira se poser (grâce à sa vitesse élevée) à proximité de cette unité (après les avoir grillé en passant) leur faisant perdre par la même occasion leur état d'alerte.

spéciales pour un coût moindre. L'utilisation des unités d'appui ainsi que des personnages spéciaux et des différentes factions sera abordé prochainement.

Le potentiel destructeur des Karmans est phénoménal mais son talon d'achille est conséquent. Les forces karmanes ne peuvent se permettre la moindre hésitation sur le champ de bataille et devront impérativement prendre l'initiative pour remporter la victoire. Le jeu Karman est un jeu mobile et courageux et non un jeu attentiste. Les voies du Karma ne s'ouvriront qu'à ceux qui seront capables de prendre des initiatives audacieuses pour parvenir à leur fin. Les UNA jouent sur leur puissance de feu à longue distance, le Red Blok sur les masses innombrables écrasant leur ennemi, les Therians sur leur rapidité et

le bon usage de leurs routines, les Karmans l'emporteront par leur mobilité et la concentration de leur formidable puissance de feu au bon endroit et au bon moment.

Puisse le Karma guider vos pas !

Honk ! Honk !

Belisarius

Photos Rackham et Zaïus

AT-43 est un jeu de figurines prépeintes édité par Rackham.  
<http://www.at-43.com/>

Forum officiel AT-43  
<http://forum.at-43.com/>

## Le détournement ou le recyclage de figurines...

L'idée m'est venue il y a quelques temps, j'avais envie du Casse Montagne des Gobelins de No Dan Kar pour Confrontation mais ayant un trou conséquent dans mon budget « figurines », je devais me raisonner..

Ce mot ne doit pas exister dans le vocabulaire des figurinistes... J'ai donc dû trouver un moyen de me procurer cette figurine ou quelque chose d'équivalent.

En réfléchissant (un peu), je me suis retrouvé à fouiller dans mes boîtes de Mage Knight (jeu prépeint de Wizkids « mort » commercialement depuis 2 ans), j'y ai trouvé un canon qui pourrait parfaitement faire l'affaire.



Canon BPR pour Mage Knight Conquest

Un peu d'adaptation et de peinture plus tard, mon Casse Montagne personnel était prêt.



Casse Montagne Gobelins converti et ses servants

L'idée est intéressante, plutôt que de laisser « dormir » des figurines n'ayant que peu d'avenir ludique pourquoi ne pas les détourner vers d'autres jeux où elles pourraient convenir à moindre coût sans trop de modification ?

Je me suis donc resservi de ce concept lorsque j'ai eu besoin d'orcs noirs pour mon équipe de Blood Bowl, il ne me fallait que 2 de ces orcs pour compléter mon équipe, or ces figurines ne sont trouvable neuves qu'avec l'équipe entière ... j'ai donc refait un tour vers mes boîtes de Mage Knight et j'ai pu trouver 2 orcs noirs, une apothicaire et un coureur !



Figurine d'orcs Mage Knight après conversion pour en faire des joueurs Blood Bowl



Figurine Mage Knight servant d'apothicaire pour Blood Bowl

# Le détournement ou le recyclage de figurines...

S'en est suivi une équipe de loups garous à partir de figurines Horrorclix et Mage Knight (il n'y a pas d'équipe officielle).



Figurines récupérées

cherchant un minimum et en ayant un peu d'imagination, je me suis aperçu qu'il est donc très facile de se faire des équipes de Blood Bowl à moindre coût et ayant l'avantage d'être quasiment uniques, car c'est là aussi un autre avantage de ce concept.



Figurines récupérées

Il peut également être intéressant d'utiliser ce procédé pour avoir des figurines assez rapidement pour des jeux où il n'y en a que peu pour l'instant, Pulp City en est un bon exemple, il n'y a pas grand-chose à faire pour obtenir un Suprême cohérent à partir d'une figurine Heroclix ou autre.



Figurines Mage Knight, Heroclix et Horrorclix pour Pulp city par Ybliss lors d'une partie chez Olosta



Équipe complète pour Blood Bowl

Puis une équipe d'amazones à partir de figurines Heroclix et Mage Knight encore... En



Équipe complète pour Blood Bowl



Figurines Mage Knight, Heroclix et Horrorclix toujours pour Pulp City et toujours par Ybliss



Figurines Horrorclix sociées et repeintes ( lavis et brossages) destinées à un module de jeu d'horreur "maison" par Walktapus



Figurines Mage knight, Heroclix et D&D miniatures pour Mutants and Death Ray Guns par Adraste



Figurines Heroclix pour Mutants and Death Ray Guns par The Raskal



Figurines Horrorclix pour en faire des zombies et survivants pour un module de jeu maison "flics, zombies et survivants" par Olosta



# Le détournement ou le recyclage de figurines...

Le prépeint ne se limite pas seulement aux figurines fantastiques. Il existe également une gamme de prépeint pour la seconde guerre mondiale Axis & Allies. L'échelle de la collection est le 15mm (attention à l'ancienne gamme qui n'est pas à la même échelle). Les figurines sont donc recyclables pour d'autres jeux historiques (Blitzkrieg ou FOW). Si la précision n'est pas toujours au rendez vous, les prix (entre 1 et 12 euros par char selon la rareté ou 9 euros le blister contre 8 euros en moyenne pour leur équivalent en plomb) permettent de se composer des corps d'armée pour un coût modique et les figurines sont déjà bien peintes (un

petit lavis ne leurs feront cependant pas de mal). Il reste toujours possible de les repeindre facilement comme le montre la photo d'illustration.

Poulppy

Les figurines les plus couramment utilisées peuvent donc provenir du monde du prépeint (Heroclix, Horrorclix, Heroscape, D&D miniatures ou Mage Knight) mais aussi de jeux qui ont plus ou moins bien marché commercialement et que l'on peut trouver à bas prix ça et là, il suffit juste d'avoir un peu d'imagination, attention toutefois à l'échelle des figurines.

Beuargh

Merci à tous les bloguristes chez qui j'ai pu trouver de quoi illustrer cet article : Adraste, Olosta, Raskal, Walktapus et Ybliss.



Ludik Bazar, une boutique web avec souvent de bonnes occasions pour des figurines de recyclage.  
<http://www.ludikbazar.com/>

Site officiel de Wizkids Games, jeux de figurines prépeintes : Heroclix, Horrorclix, Mageknight...  
<http://www.wizkidsgames.com/>

D&D Miniatures est un jeu médiéval fantastique avec des figurines prépeintes de Wizards of the Coast  
<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/minis>

Galerie de figurines Mage Knight  
<http://www.wizkidsgames.com/mageknight/figuregallery.asp>

Galerie de figurines Horrorclix  
<http://www.wizkidsgames.com/horrorclix/figuregallery.asp>

# Poser des transferts

À moins d'être un pro, peindre les motifs héraldiques n'est pas toujours facile, surtout lorsque les motifs sont des lions, des têtes de gorgones ou encore les faisceaux d'éclairs romains. Heureusement pour nous, il existe une solution simple, rapide et permettant un beau rendu : les transferts.

Blogurizine a donc testé pour vous différentes marques et différentes gammes de transferts et vous donne ici un petit guide pas à pas pour réussir à tous les coups ses transferts.

## Le test

Le test se base sur un projet qui m'est cher : la bataille de Bouvines. Comme je ne suis pas encore au niveau pour peindre en «free hand» les motifs héraldiques des différents protagonistes, je me suis orienté vers les transferts. Pour mon projet, je me suis basé sur trois marques principales qui vendent du transfert médiéval : Veni vidi vinci, la plus ancienne sur le marché, les transferts Little Big Men Studio, plus récents mais avec une gamme déjà bien étoffée, et enfin une marque plus artisanale : Imperial Forge. Pourquoi vous parler des marques et ne pas faire un tutorial plus générique ? Et bien parce que ces trois marques ne proposent pas le même type de transferts ! Voici donc trois tutoriaux pour poser vos transferts correctement.

### Le matériel nécessaire

Pour bien réussir sa pose de transfert il est nécessaire d'avoir les outils suivants :

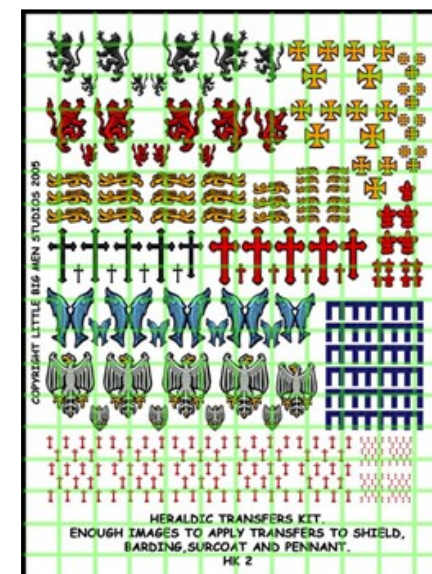
- \* Une lame de modéliste
- \* Une paire de ciseaux
- \* Un chiffon sec et propre
- \* Une pince à épiler
- \* Un pinceau large (4 ou 6)
- \* Un adjuvant de pose. L'adjuvant de pose est un produit permettant de ramollir le transfert et de le rendre plus souple. Le transfert se pose plus facilement et épouse les formes de la surface. Ce n'est pas obligatoire, mais c'est bien utile



### Les transferts LBS

Pour le test j'ai utilisé la planche générique (multi-fit) du moyen âge. Cette planche contient les transferts pour réaliser une dizaine de chevaliers avec les caparaçons des chevaux. La planche coûte environ 15 euros, ce qui est très cher pour des transferts.

Les transferts LBS ont 3 particularités : ils sont transparents, ils se posent à l'envers, et la surface collante est répartie sur toute la surface. Comme ils sont transparents, il est impossible de les coller sur des surfaces sombres : dans ce cas les détails du transfert sont perdus, voir le transfert est définitivement invisible. Il est donc nécessaire de l'appliquer sur du blanc, éventuellement du jaune. Le rouge ou le bleu sera trop foncé pour une pose.



LBM a trouvé une parade en proposant des motifs complets pour boucliers ou pavots de certaines marques qui se posent directement sur du blanc et qui s'adaptent parfaitement à la marque pour laquelle ils ont été faits.

Voici étape par étape la réalisation de la pose d'un transfert LBM :

Etape 1 :

Peinture des couleurs de base de la figurine et jus assombrissement.

J'ai choisis de réaliser Phillippe II de Courtenay dont les armes sont « d'or à lion rampant sable à la bande de gueule » (soit jaune avec un lion noir ; le tout avec une bande rouge...). La figurine utilisée est une Wargames Foundry (ancienne référence Citadel).



Etape 2 :

Pose du transfert sur le bouclier. C'est le plus simple. On passe de l'adjuvant sur la surface où sera le transfert.



Etape 3 :

On trempe dans de l'eau tiède le transfert.

On pensera à bien enlever le film plastique sur le transfert, et à bien couper au plus près le transfert.



Etape 4 :

Contrairement aux transferts plus classiques, le transfert se pose à l'envers. C'est-à-dire que la colle est directement posée sur le transfert. Il faut donc presser le transfert sur la surface du bouclier avec la partie blanche du papier support face à nous. On éponge le surplus d'eau avec le chiffon sec.

Si le positionnement est mauvais, il ne faut pas hésiter à mettre de l'eau avec l'aide du pinceau et repositionner le transfert à l'aide de



la pointe du couteau de modéliste ou de la pince à épiler.

On remet une couche d'adjuvant qui permettra dans ce cas de fixer le transfert. On laisse agir quelques secondes et on éponge avec le chiffon sec.

Etape 5 :

On place maintenant le transfert sur « la tunique ». On reprend la même technique que pour le bouclier jusqu'à l'étape 4. Les reliefs sur la tunique sont plus prononcés. Une fois le transfert en place, on le recouvrira d'une bonne couche d'adjuvant qu'on laissera agir 1 à 5 minutes. On éponge le surplus en appuyant fortement. Le transfert prend la forme des reliefs sur lesquels il est posé. Si les reliefs sont trop importants, ne pas hésiter à insister avec le dos de la lame du couteau.



Etape 6 :

On ajoute les détails qui doivent être ajoutés au dessus des transferts. La peinture tient très bien.



On peut poursuivre les éclaircissements.



Etape 7 :

On pose les détails, la figurine est terminée. Je conseille de passer un coup de vernis pour solidifier le tout.

## Les transferts Imperial forge

Impérial forge propose des planches plutôt orienté fantastique, mais avec des éléments

médiévaux caractéristiques. Chaque planche comprend environ 190 transferts permettant soit de faire des boucliers (au prix de 9.90 \$) soit de faire les bannières, caparaçons et boucliers (pour 15.90 \$). C'est une production amateur, mais de qualité. Les délais d'envoi par contre s'en ressentent.

Les transferts Impérial forge partagent deux caractéristiques avec ceux de LBM : Ils sont transparents et il faut les couper au plus près.

Voici un exemple qui montre le problème de transparence qui peut se poser (chevalier Foundry Guerre de Cent ans). On voit assez clairement le motif peint sous la tête du lion.



Voici Etape par étape la réalisation de la pose d'un transfert IF :

Etape 1 :

Pour ce test, nous allons nous occuper d'un chevalier à cheval : Henry III de Limbourg dont les armes sont d'argent au lion de gueule (soit blanc avec

un lion rouge). Cette fois ci on utilise une miniature Old Glory à cheval. Le même principe que le test précédent est utilisé : on peint la figurine avec les couleurs de base.

Etape 2 :

Pose du transfert sur le bouclier. On utilisera la même technique que précédemment, à savoir : pose de l'adjuvant, trempage du décalé découpé au plus près, pose du décalé en le glissant du papier vers le bouclier, épongeage du surplus d'eau, pose de la deuxième couche d'adjuvant. La vraie difficulté réside dans la mise en place des transferts sur le caparaçon : les reliefs sont plus prononcés. Il est nécessaire d'utiliser plus d'adjuvant pour bien assouplir les transferts et faciliter la mise en forme. Il peut être nécessaire de répéter l'opération plusieurs fois.



Etape 3 :

On peut alors réaliser les éclaircissements nécessaires pour faire ressortir les transferts.



## Test des transfert Veni Vidi Vici

VVV est la marque la plus ancienne présente sur le marché. Si le design des motifs est un peu dépassé, la qualité et la variété sont au rendez-vous. Les décalcomanies sont disponibles en 5 couleurs : jaune, bleu, noir, blanc, rouge pour le 15mm et le 25mm. Les personnes qui s'occupent de cette marque sont très professionnelles et les envois sont très rapides, pour des prix très raisonnables. Les transferts VVV sont simples à mettre en place : ils sont opaques et le film de transfert est à la forme d'un écu. Ils peuvent donc être posés sur des surfaces sombres.



Etape 1 :

Pour ce test, nous allons nous occuper d'un chevalier à à pied Old Glory : Robert de Montbray dont les armes sont de gueules à lion d'argent (rouge avec un lion blanc). La première étape est toujours la même : mise en couleur des teintes sombres.

Etape 2 :

Pose du transfert sur le bouclier. On utilise la même technique que précédemment, à savoir : pose de l'adjuvant, trempage du transfert découpé au plus près, pose du motif en le glissant du papier vers le bouclier, épongeage du surplus d'eau, pose de la deuxième couche d'adjuvant.



Les transferts sont faciles à mettre en place, ils ne collent pas et sont bien couvrants.

Etape 3 :

On peut alors réaliser les éclaircissements pour faire ressortir les transferts.

Il existe de nombreuses autres marques de transferts pour d'autres périodes ou d'autres univers, comme les décalcomanies Games Workshop, celles des maquettes etc... La pose se fera de manière identique sur les figurines. La technique pour les chars n'est pas très différente, l'adjuvant de pose doit juste être utilisé en moindre quantité.

Pour ma part je trouve qu'il est toujours intéressant de mélanger les différentes marques, ce qui rend l'aspect d'ensemble plus bigarré et plus "réaliste".

Poulppy



Ressources concernant les blasons :

<http://www.earlyblazon.com/>

Little Big Men Studio :

<http://www.littlebigmenstudios.co.uk/catalog/>

Imperial Forge :

<http://mysite.verizon.net/vze2h4x8/id11.html>

Veni Vidi Vici :

<http://www.3vwargames.co.uk/>