

Automne 2015 #21

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

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



DBA - FURY - SAILS OF GLORY - TACTIQUE - WORLD OF TWILIGHT

EDITO

PAR GREGOIRE BOISBELAUD

C'est un numéro historique que vous tenez entre vos mains. Historique avant tout par le thème dominant de ce numéro.

Alors que nos pieds brûlaient sur le sable des plages du monde entier, que certains se pintaient la ruche sous couvert de jeux de plateaux divers, la Rédaction, drapée dans son Manteau de Devoir et d'Honneur, grattait des tonnes d'arbres morts (ou encomrait des clusters libres de tout porno japonais à tentacules) pour vous fournir le contenu de qualité que vous nous réclamez à cor et à cris entre chaque numéro.

À ce sujet, par pitié arrêtez d'envoyer vos caleçons à la rédaction, nous ne pouvons les rendre, notre secrétaire de rédaction se roule dedans en pleurant et en tremblant après avoir relu les écrits de nos rédacteurs.

Vous aimerez ce numéro 21 qui a bravé les requins, les coups de soleil, les urgences médicales et même les organisations de conventions hasardeuses pour sortir à temps, avec une maquette encore affinée et un contenu encore plus massif.

Nous travaillons déjà au numéro 22 mais venez donc nous dire sur les forums ou sur Facebook ce que vous pensez du Blogurizine.

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

- Date de parution : le 23 Septembre 2015
- Rédacteur en Chef : Grégoire BOISBELAUD
- Secrétaire de rédaction : Sébastien LOUCHART
- Rédacteurs : «DV8», «GHOST», «LIXA», Jérémy «FACZ» MAHIEU, «MARVIN LE ROUGE», «MEHAPITO», «MERLIN DEX», «RAFPARK», Sébastien LOUCHART, «NICOLEBLOND», «TENGI», «WHISPE»,
- Illustration de l'édito : Julien FENOGLIO
- Maquette et mise en page : Tanguy TRAPY
- Contact : blogurizine@gmail.com
- Image de couverture : «Leonidas aux Thermopyles» - Par Jacques-Louis DAVID

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



©Julien FENOGLIO pour AAAH !

Blogurizine #21

SOMMAIRE

AUTOMNE 2015



17

PIN UP

>5. **ETHAN** - Militaire de la Royal Navy

REPORTAGE

>6. **ALKEMY** - Histoire de Chroniques de Mornéa
>17. **SAILS OF GLORY** - La bataille navale pour les Grands !

DECOUVERTE

27. **WORLD OF TWILIGHT** - À la découverte de World of Twilight

BANC D'ESSAI

32. **CATACOMBS** - Un DC à base de pichenette
37. **DBA** - Le retour d'un Grand Ancien

JEU EN ENCART

>42. **BANDITS BANDITS** - Règles d'Escarmouche

RENCONTRE

62. **STEFANO LORENZO CAVANE** - 48Storm
66. **DIMITRI PEYRARD** - Minisocles-store

CLIN D'OEIL

72. **AT-43** - Un tour en DeLorean
81. **DREADBALL** - Le boule de la terreur ?
88. **RELIC KNIGHTS** - Dans le Darkspace personne ne vous entendra crier

DOSSIER

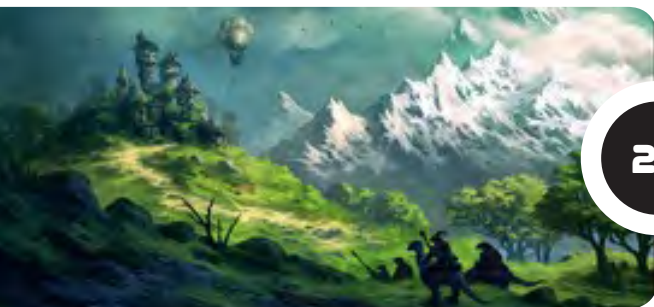
93. **WARZONE** - Les troupes - Partie 1/3

HOBBY

98. **PEINTURE** - Starter Fury : les Orcs d'Azerkellar

AIDE DE JEU

105. **TACTIQUE** - Pas de stratégie, parlons tactique
113. **DBA** - Rapport de bataille
121. **FURY** - Filles de joies et psychotropes en poudre
124. **AndE** - Force de l'Impérium 1 et Force du Chaos



27



37



104



121

PIN UP

ETHAN



REPORTAGE

PAR NICOLEBLOND

★ alkemy-the-game.com/fr/

HISTOIRE DES CHRONIQUES DE MORNEA

Les Chroniques de Mornéa sont un jeu organisé sur le forum Alkemy depuis 2009. Elles ont connu différentes moutures, différentes mécaniques. Désormais, c'est le rendez-vous incontournable pour la communauté dès le 1er Septembre. Les Chroniques durent jusqu'à fin Mai, rythmées sur 3 saisons.

Au sein de leur club ou chez eux, les joueurs s'affrontent sur les scénarios, postent les résultats sur le forum Alkemy pour faire progresser leur équipe et pour décrocher une qualification pour la finale qui a lieu généralement en Juillet ou Août.

Nous vous proposons un retour en arrière, avec l'histoire des Chroniques et leur évolution.

2009-2010

Discordes autour du canal de la concorde

Sous l'impulsion de plusieurs membres du forum Alkemy, l'idée fut émise de créer une campagne afin de rassembler les joueurs autour d'un contexte, d'un moment de partage. Durant plusieurs mois, les membres ont construit cette première campagne.

"IL FALLAIT TROUVER UN THÈME ET UNE MÉCANIQUE QUI FÉDÈRENT LES JOUEURS."

Avant de débiter la campagne, les membres sur le forum Alkemy s'inscrivaient au fur et à mesure dans les équipes (les Crocs), à raison d'une quarantaine de joueurs.

Le Canal de la Concorde fut le lieu de la campagne avec les fameux Crocs dans lesquels s'enrôlaient les joueurs. Le cartel du Sabre, la Compagnie des Ambres, le Cartel de la Pierre, la Compagnie Abyad, la Guilde des Bateliers et la Guilde de l'Once

représentaient les 6 Crocs qui occupaient les villes le long du Canal de la Concorde.

Pour l'occasion, un PDF téléchargeable avec tous les profils de Génésis a été mis à disposition, permettant aux joueurs de tester tous les profils du jeu. Rythmé à raison d'un tour de jeu tous les 15 jours, la campagne narrait l'affrontement de 6 généraux qui choisissaient la prochaine zone-scénario, afin de marquer des points de diplomatie, de pouvoir, de notoriété ou de connaissance, en fonction de la faction jouée.

Ainsi, il fallait que les joueurs d'une même équipe jouent de concert afin de marquer le maximum de points et remporter une catégorie. Une victoire donnait 5 points, une égalité 3 points et une défaite 1 point. Dès qu'une catégorie atteignait 30 points marqués par un Croc sur une zone-scénario, la catégorie était acquise par le Croc sur la zone.

La campagne a débuté le 1er mars et a duré jusqu'au 4 juillet, ça a été court mais intense pour les 53 joueurs qui ont disputé un total de 152 parties.



◀ Affiche de Campagne Officielle - 2009

SOURCE WEB

- ★ Le fichier du contexte
- ★ Le fichier de présentation de la Campagne

par périr au bout d'une lame, se voyait certainement avoir des propositions de travail dans la compagnie. De tels faits apportaient bien évidemment une certaine **notoriété** à l'acteur du tourment et à la compagnie elle-même.

"AU FUR ET À MESURE DE LA PROGRESSION DES CHRONIQUES, CE QUI DEVENAIT SURPRENANT, C'EST CE SAVANT MÉLANGE DES PEUPLES DANS LES COMPAGNIES."

Des compagnies, des guildes se sont peu à peu créées au cœur des villes qui jalonnent le Canal de la Concorde, chacune essayant d'asseoir son influence au sein de sa propre ville dans les premiers temps. Puis, dès lors que l'influence de la compagnie ou de la guilde était en place, contrôlant peu à peu les rues, puis peu à peu les quartiers, elle prenait en quelque sorte le pouvoir sur la ville qui l'avait vu naître.

Il fallait bien sûr que les compagnies sachent jouer sur tous les tableaux, maniant parfois habilement et subtilement le verbe et la **diplomatie**, pour amener le calme et la paix dans la ville, comme parfois il fallait démontrer le contraire, sortir les armes et faire preuve d'autorité, pour contrer un fait, un désaccord, et asseoir davantage son **pouvoir**.

Lâcher des espions dans les bas-fonds des quartiers mal fréquentés était un lot commun pour les compagnies. Glaner des informations, en fournir de fausses parfois, un drôle de jeu particulier sur la **connaissance** de sa ville était impératif. Et parfois il arrivait des faits inattendus, des retournements de situation, des événements incontrôlables qui échappaient aux compagnies, menés par un groupe, un personnage, qui, s'il ne finissait pas

Là où, hier, les différents peuples étaient ennemis et se livraient sans cesse la guerre, ils arrivaient à trouver un terrain d'entente au sein des compagnies, sans doute chacun motivés pour de bonnes raisons que les autres ignoraient.

Pour autant, les représentants de chaque peuple pouvaient de côtoyer dans la compagnie mais le mélange s'arrêtait là. Des petits groupes se constituaient, mais formés uniquement de membres d'un seul peuple. Cependant... une rumeur circulerait à Acier... Une femme aux couleurs avaloniennes se trimballerait souvent avec un groupe constitué de Khalimans, d'Aurloks et de Triadiques...

2010-2011 Un tour à Bab-el-Assad

Le 27 Septembre 2010 débutait la deuxième campagne Alkemy. Une date étrange puisque c'était le jour où Kraken Editions, qui éditait Alkemy jusqu'alors, annonçait l'arrêt de son activité.

"MAIS IL EN FALLAIT BIEN PLUS POUR DÉCOURAGER L'ÉQUIPE DE MOTIVÉS DU FORUM ALKEMY."

L'action de cette nouvelle Chronique se déroulait dans la ville de Bab-el-Assad, première ville à l'embouchure du Canal de la Concorde. Le thème : la ville ambitionnant alors de devenir la quatrième cité de la République, le calife adressait une missive aux meneurs des Crocs des autres villes leur demandant de mettre en veille les querelles habituelles.

Au niveau de la mécanique, la campagne évoluait sur la carte de la ville, avec un déplacement de 3 pions pour chaque Croc, et aussi des pions pour les personnages auxquels il fallait restituer les points des catégories remportés lors des parties des joueurs.

Ainsi, à chaque tour, les joueurs avaient parfois la possibilité de jouer sur 3 scénarios différents, pourvu qu'ils aient un adversaire dans un Croc différent avec qui pouvoir jouer. Lorsqu'un scénario était remporté par un Croc, celui-ci remportait un pouvoir lié au scénario qui pouvait être utilisé lors du tour suivant, après le déplacement des pions.

Parmi ces pouvoirs figuraient les actions suivantes : se rendre sur la case de son choix, transférer des points à un autre pion, attirer un personnage, intervertir la position de 2 personnages, en tout 12 pouvoirs qui apportaient de la stratégie lors de la phase du mouvement des pions.

Chaque Croc comportait un joueur-général qui bougeait les 3 pions à chaque tour. Un tour de jeu était ainsi découpé en : déplacement des personnages (à qui il était possible de restituer les points gagnés), déplacement des 3 groupes de chaque Croc, utilisation des pouvoirs, transfert des points, et enfin, confrontations, qui, elles-mêmes, résultaient du placement des pions sur la carte. Un thème fort couplé à une mécanique à plusieurs niveaux faisait que, parfois, les généraux en perdaient leur sabek...

Quatrième cité de la République

Bab-el-Assad ambitionne de devenir la quatrième cité de la République. Le calife a demandé de pouvoir la doter d'un muthasib pour gérer les affaires de la ville. Bien sûr, c'est dans l'intérêt de tous les habitants de la ville que Bab-el-Assad puisse devenir la quatrième cité de la République. Le calife compte sur l'implication de chacun et notamment des personnalités des plus influentes.

Il a adressé également un message aux différents meneurs des Crocs :

- La Compagnie des Ambres dont la directrice est Dahlia Ibn Malik, basée à Bab-el-Assad
- La Guilde de l'Once, dirigée par Kun Watang et basée à Bal-Quarid (Joyaux)
- Le Cartel du Sabre, dirigé par le Commodore Erwenn et basé à El-Hajara (Acier)
- La Compagnie Abyad, dirigée par Li Wei Chow et basée à Bal-el-Ladha (Brise)
- Le Cartel de la Pierre, dirigé par Gako Rouge-Nuage et basée à El-Sullâm (Crépuscule)
- La Guilde des Bateliers, dirigée par Karim Ibn Khalid et basée à Bal-el-Jumkuriyya (Gueule)

«Bab-el-Assad est en passe de devenir la quatrième cité de la République. Un émissaire du Magmou'a sera bientôt envoyé au sein de notre cité. C'est apparemment un ancien muthasib de la cité militaire de Th'Ménic, autant dire un personnage peu commode et forcément incorruptible. Comme vous le savez, nous avons le projet de réunir le port fluvial et le port maritime, afin de les désengorger. L'appui de la République dans ces travaux serait un réel atout et nous avons tout intérêt à réussir cet examen mené par l'émissaire. Vous imaginez bien évidemment les retombées pour notre commerce, la fréquentation que connaîtrait notre cité, ainsi que tout le profit dont vous bénéficieriez si nous devenions la quatrième cité de la République. Je sollicite donc votre aide dans cette entreprise, il faut que nous affichions un réel sentiment de sécurité, de sérénité, de plénitude. Je ne vous demande pas évidemment d'arrêter vos activités, mais seulement de les rendre plus discrètes qu'à l'accoutumée.»

2011-2012

Un beau Joyau

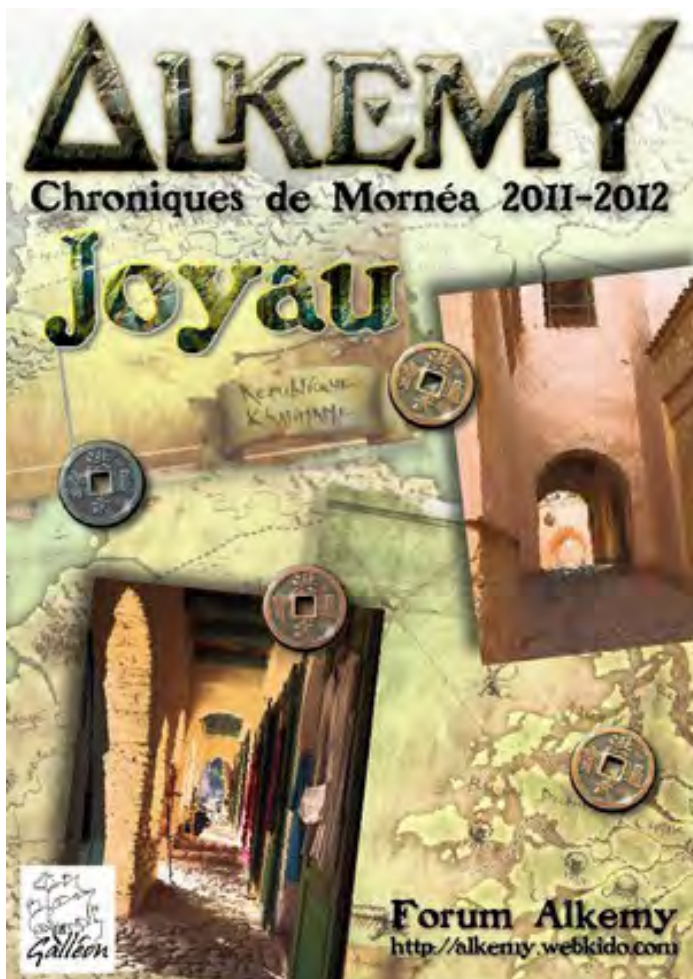
Cette année là, les Chroniques s'installaient sous la forme que l'on connaît maintenant : début au 1er Septembre jusqu'à fin Mai, découpées en 3 saisons (Septembre, Octobre, Novembre, puis Décembre, Janvier, Février et enfin Mars, Avril et Mai).



- ◆ Bab-el-Assad Tour - 2010
- ◆ Affiche Les Intrigues de Bab-el-Assad - 2010

SOURCE WEB

- ★ Le fichier du contexte
- ★ Le fichier de la mécanique



◀ Affiche Les Chroniques de Mornéa - Joyau - 2011/2012

SOURCE WEB

- ★ Les Chroniques de Mornéa - Saison 2011/2012
- ★ Le fichier de présentation du contexte

Joyau

Les 9 juristes qui gèrent chacun un quartier valident les transactions et perçoivent les taxes générées par ces affaires. Depuis quelques temps, les juristes sont attaqués par des groupes mixtes de Khalimans et de Triadiques et se font voler tour à tour les recettes des taxes collectées. Le commissaire-priseur Zhen Watang s'inquiète de cette situation car elle entrave la bonne marche et le développement commercial de Joyau, ainsi que les relations entre les banquiers et les juristes qui dégénèrent au fur et à mesure des semaines. Les juristes pensent à des représailles venues de certains banquiers mécontents de payer les taxes. Mais devant l'organisation menée pour voler les recettes, il apparaît qu'un groupe se soit constitué de manière plus importante qu'un groupuscule de commerçants.

Plusieurs nouveautés : le support du nouvel éditeur (Studio 38) et du collectif Galleon qui offraient chaque mois un blister à 2 joueurs, après tirage au sort. Ensuite, la qualification des 2 meilleurs joueurs chaque mois et une feuille de challenge à télécharger avec des actions au cours de la partie pour marquer des points, permettant ainsi à chaque joueur de réaliser un score ou de rejouer la partie pour faire un meilleur score.

Pour le thème, le voyage continuait d'amener les joueurs sur la ville suivante du Canal de la Concorde, dans la ville de Joyau. A partir d'une sombre histoire de vol des taxes collectées, l'enquête était lancée.

"CHAQUE MOIS, UN SCÉNARIO DIFFÉRENT À JOUER ÉTAIT PUBLIÉ."

Le meilleur joueur du mois pouvait débloquent l'histoire d'un juriste ou d'un personnage, et ainsi, chacun pouvait se faire une idée en essayant de deviner qui pouvait être derrière les vols et les agressions des juristes. Le dénouement n'a été dévoilé qu'à la fin des Chroniques, avec un petit jeu de questions-réponses auquel les joueurs ont participé.

L'enquête a été confiée à Kun Watang, frère du commissaire-priseur Zhen Watang, il a lâché ses hommes dans les rues de Joyau afin de récolter des informations. Mais il semble que le groupe fauteur de troubles soit finalement plus important encore que ne l'avait pensé Zhen Watang, car les hommes de la guilde de l'Once ont bien du mal à prendre le dessus sur les hommes du mystérieux groupe, ne réussissant à emprisonner aucun d'entre eux ! Ce qui inquiète également Kun Watang, c'est que rien ne filtre, pas une information n'est lâchée, le groupe semble totalement soudé et incorruptible. Même les moyens habituels pour savoir quelque chose au sein de la cité, tels que l'achat d'information, l'intimidation, la négociation, l'échange de bon procédé, n'ont donné aucun résultat.

Les autres Crocs du Canal ont bien sûr été suspectés, mais les enquêtes ont permis de confirmer qu'ils n'étaient pas impliqués dans ces vols.



◀ Plan - Joyau - 2011

▼ Affiche Les Chroniques de Mornéa - Les évadés du Pénitencier de la Dent - 2012/2013

SOURCE WEB

★ Les Chroniques de Mornéa - Saison 2012/2013

2012-2013 Les évadés du Pénitencier

La rentrée septembre de 2012 était prometteuse, les Chroniques allaient se dérouler sur le thème des évadés du Pénitencier de la Dent, dont nous avons déjà entendu parler dans Génésis. Chaque mois serait révélé un profil de cette sous-faction aux joueurs de la meilleure équipe du mois.

Deux nouveautés sur ces Chroniques.

“UN CARNET EN TEXTES ET EN IMAGES, EXPLIQUANT L'INCROYABLE HISTOIRE DES ÉVADÉS, ET CHAQUE MOIS, UN NOUVEAU SCÉNARIO INÉDIT LIÉ À L'HISTOIRE, UN TRAVAIL CONSÉQUENT DE LA PART DE L'ÉQUIPE GALLEON.”

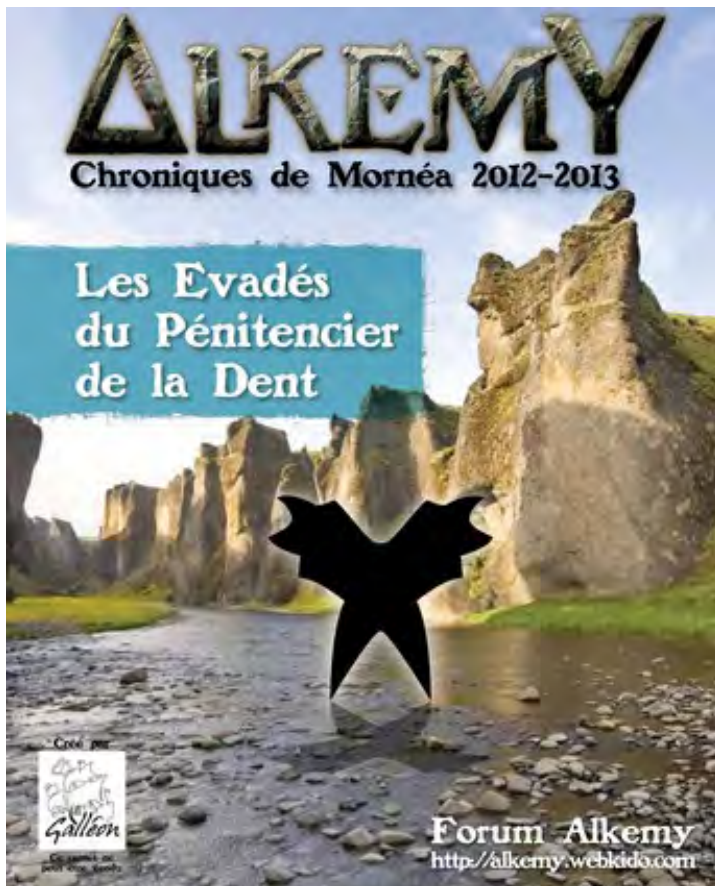
Comme l'année précédente, deux joueurs se voyaient récompensés chaque mois par un blister et les 2 meilleurs joueurs du mois se qualifiaient pour la finale. L'équipe Galleon avait mis la barre très haute avec la création de 9 scénarios inédits, dont les thèmes étaient liés à l'histoire des évadés.

Certains de ces scénarios sont devenus depuis des «standards», qui sont joués désormais durant les tournois. Le rythme identique à l'année précédente, 9 mois sur 3 saisons, continuait à faire de plus en plus d'adeptes avec 80 joueurs sur l'ensemble des Chroniques.

«Elle est assise là, dans le noir, une petite goutte de sueur perle le long de sa joue.

De l'extérieur lui parvient une clameur sourde dont le rythme semble se calquer sur les battements de son cœur.

Ce sera bientôt son tour.



Et si telle avait été l'action d'un Croc, l'accord tacite et la répartition égalitaire d'une partie des taxes entre les Crocs auraient volé en éclat, avec très certainement la mise à l'écart du Croc en question de Joyau. Le coupable est donc forcément ailleurs...



◀ Affiche Les Chroniques de Mornéa - Retour à Gigage Gadusi - 2013/2014

SOURCE WEB

- ★ **Carnet des Chroniques 2013/2014**
- ★ **Chronique de Mornéa 2014 -partie 1**
- ★ **Chronique de Mornéa 2014 -partie 2**

2013-2014

Retour à Gigage Gadusi

Pour la rentrée 2013, la principale nouveauté des Chroniques était un nouveau format de jeu, le format blitz. Se jouant sur une surface plus petite, avec moins de figurines, sans pour autant changer les règles du jeu, la version blitz a enthousiasmé la communauté.

Elle resserre ses doigts sur la garde de ses deux cestes, si fort qu'elle sent un instant ses mains se crispier. Elle inspire profondément une bouffée d'air, l'expire lentement et se force enfin à relâcher ses doigts.

Son regard se porte sur le sol, à peine illuminé par la faible lumière diffusée sous la porte de sa cellule. Elle imagine le long couloir, taillé dans la pierre, sa fraîcheur humide conduisant à l'arène. Elle sent un souffle d'air habituellement chaud et sec provenant de l'extérieur.

Elle tourne la tête. Par delà le couloir, elle devine l'extérieur, imagine la foule surexcitée. Elle devine les odeurs de sable, de sang, de sueur, mêlés aux effluves de fritures et de viande rôtie qui empliront bientôt ses narines.

Elle tremble. Mais ce n'est pas de la peur. Rien de tout ceci ne l'effraie. Rien de tout ceci n'est comparable à ce qu'elle a vécu auparavant. Ce souffle chaud venu de l'extérieur fait toutefois remonter en elle des images. Elles affluent peu à peu... et le souvenir d'un combat... et d'une chaleur intense sur sa peau.»

“UNE PARTIE SE JOUANT DEUX FOIS PLUS RAPIDEMENT QUE LA VERSION ORIGINALE, IL ÉTAIT ENCORE PLUS FACILE DE PARTICIPER AUX CHRONIQUES.”

Au niveau du rythme de jeu, les Chroniques reprenaient à raison d'un scénario tous les mois, sur 9 mois, 3 saisons, toujours avec 2 qualifiés par mois pour la finale. Mais cette fois-ci, ce n'était plus 2 mais 4 joueurs qui étaient récompensés chaque mois par des lots.

Le jeu connaissait un changement de main en Décembre, Studio 38 cédant la licence du jeu à Alchemist Miniatures, composé de joueurs-fans de l'univers et du jeu. Ainsi, les Chroniques permettaient de revisiter des scénarios déjà connus mais dans la version blitz.

Pour le thème, le voyage emmenait les joueurs sur les terres des Walosi et du Temple pour découvrir ces 2 sous-factions avec des profils de jeu inédits. Ces Chroniques, emmenées par le format blitz, continuaient de rencontrer un vif succès avec 110 joueurs.

Prélude : Soleil émergent

Le raïs du Bouclier descendait lentement de l'estrade. Il était le dernier des militaires à avoir pris la parole. Le sénateur Ufwad ibn Khalid sourit, l'allocution avait été soigneusement préparée et avait produit l'effet escompté, même s'il aurait personnellement préféré trouver une solution moins guerrière.

Ses yeux se portèrent sur l'assistance. Qui, parmi tous ces Khalimans, avait parcouru Mornea en paix ? La guerre durait depuis quarante cycles, une vie entière, et avait laissé ses traces partout.

Le port d'Abwad dont les anciennes fresques montraient les jardins colorés, était aujourd'hui surmonté du fort Macquil. Achievé au cycle dernier, cet immense édifice remplaçait l'ancien palais de la Lumière et sa bibliothèque riche de milliers d'ouvrages et rouleaux. Seule la Tour de la Flamme avait été conservée, Ufwad en voyait au nord la lueur ; elle éclairait aujourd'hui les dromons des soldats plutôt que les chariots des tullab, les étudiants.

Il reporta son attention sur l'estrade. Malgré le soleil de cette fin de printemps, une légère pluie mouillait les guirlandes bicolores et les tresses d'olivier sauvage. Sur leurs sièges alignés à droite de l'estrade, les militaires attendaient silencieusement. Leurs discours avaient laissé la place au silence.

Une trêve aurait été saluée par la foule, mais tous savaient que c'était inenvisageable. Un assaut contre les postes avancés de l'Empire, aussi risqué que mortel, aurait représenté un espoir pour une partie du peuple. Mais se résigner à attendre derrière nos murs...

Attendre quoi ? Notre transformation en bêtes sauvages comme l'avaient fait les Aurloks douze cycles auparavant ? Ou pire encore, notre disparition après celle des Naashtis ?

2014-2015 Lumière pâle

Les dernières Chroniques viennent de

finir fin Mai. Chaque année, de plus en plus de joueurs rejoignent le jeu organisé sur le forum Alkemy. Pour cette saison 2014-2015, ce sont 133 joueurs qui ont livré 231 parties durant les 9 mois. 22 qualifiés pour la finale, à raison de 2 joueurs par mois, 1 joueur par saison et 1 joueur pour l'ensemble des Chroniques. Par ailleurs, 36 joueurs ont remporté chacun 1 lot.

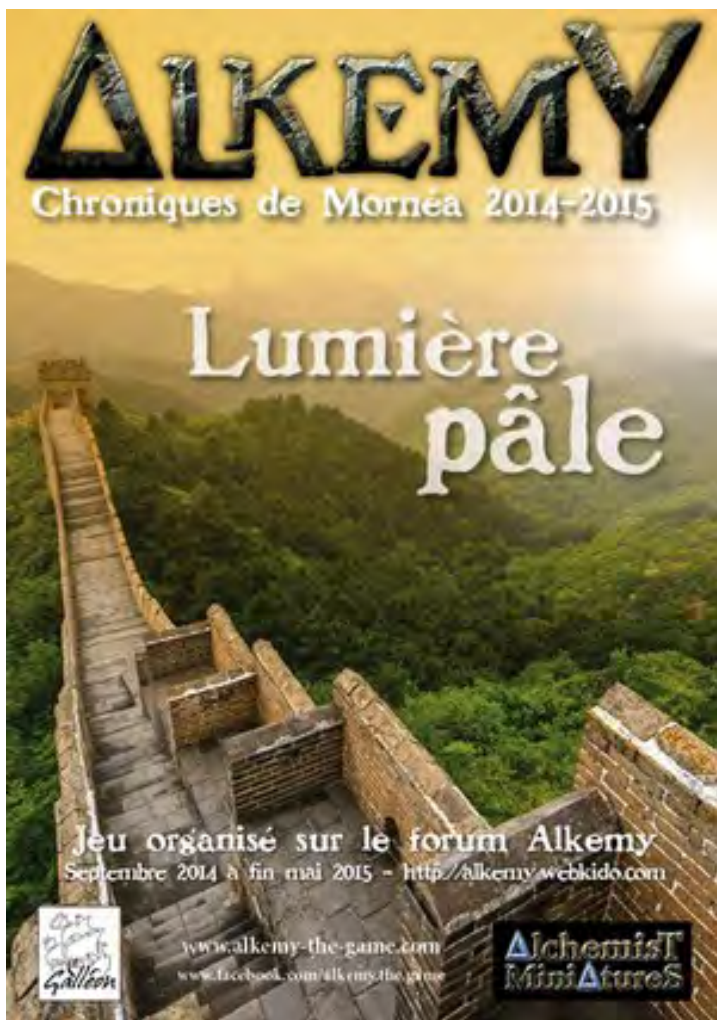
La formule reste la même depuis 2011 : 1er Septembre, lancement des Chroniques, 1 scénario à jouer chaque mois, et les Chroniques se terminent fin Mai, avec en point d'orgue, la finale qui se déroule début Juillet.

Cette année, les Chroniques ont amené 9 scénarios inédits, encore une belle performance puisque la création d'un scénario inédit doit apporter quelque chose tant en termes de contexte, de thème, de mécanique de jeu, de plaisir ludique tout en se différenciant de tous les scénarios existants.

Il s'agit d'une sacrée réussite portée par des anciens et des nouveaux membres de l'équipe Galleon. Vous pouvez trouver les noms des scénarios sur Architekt : au feu, les esprits élémentaires, la chasse est ouverte, le sanctuaire ancien, la malédiction du sang, la chasse aux fousseurs, les combats des coqs, les oracles, passe à dix. Parmi ces scénarios, il y en a qui ont été plébiscités et il y a fort à parier que certains vont rejoindre les «standards» souvent joués en tournois.

«Un appel insistant résonna à l'extérieur de la mesure. Nàn Niang invita son visiteur à entrer aussi fort que le lui permettait son souffle court. L'émissaire passa la tête par l'ouverture et écarquilla les yeux pour tenter de distinguer quelque chose à travers la fumée moite. – Tu es Niang, fille de Jìng Shé, femme de Si Ren ? – Oui, bredouilla-t-elle du fond de la petite pièce sombre qui constituait son habitation. – Femme, ton homme a disparu. Il est porté déserteur et recherché par le Cyclone du Tigre du Nord. Sors d'ici ! – Comme vous le voyez, je ne peux pas bouger de cette couche, soupira la jeune femme.

L'émissaire fit un signe à l'extérieur et deux hommes pénétrèrent difficilement sous le toit de palmes. – Mettez-la dehors et restez stationnés dans cette... cahute en attendant votre sergent. Ces trois poules déplumées sont pour vous, ajouta-t-il d'un air dégoûté.»



◀ Affiche Les Chronique de Mornéa - Lumière Pâle - 2014/2015

▼ Carte du Monde de Mornéa

▶ Affiche Les Chroniques de Mornéa - Rencontres Incertaines - 2015/2016



augmentant le nombre de scénarios à jouer au fur et à mesure des mois.

2015-2016 Rencontres incertaines

1er Septembre 2015, les Chroniques ont recommencé, et elles vont marquer une évolution dans l'univers et le développement d'Alkemy.

“DEUX NOUVELLES FACTIONS, LES NAASHTIS ET L'UTOPIE, VONT ÊTRE RÉVÉLÉES AU FUR ET À MESURE DES MOIS. POUR ÊTRE EN LIEN AVEC LES CHRONIQUES, UN CROWDFUNDING VA ÊTRE LANCÉ EN OCTOBRE ET IL DEVRAIT PERMETTRE DE FINANCER LES 6 PREMIÈRES FIGURINES DE CHAQUE FACTION, L'ÉQUIVALENT D'UNE LISTE BLITZ (FORMAT 180 POINTS).”

Pour le thème des Chroniques, ce sera bien sûr l'arrivée de l'Utopie et des Naashtis. La carte de Mornéa tiendra lieu de décor, les joueurs pourront jouer non plus 1 mais 3 zones-scénarios au choix dès le mois de Septembre, et la zone-scénario qui sera la plus jouée «débloquera» une zone adjacente avec un nouveau scénario pour le mois suivant,

Autre nouveauté, les joueurs ne joueront plus pour une équipe comme précédemment, mais pour les factions et sous-factions. Ils pourront changer de faction à leur gré au cours du mois ou au cours des Chroniques. Sur la zone-scénario la plus jouée, la faction qui marquera le plus de points aura une influence sur l'histoire liée à la découverte de l'Utopie et des Naashtis. Pour le deuxième mois des Chroniques, Octobre, les joueurs pourront jouer et tester les 2 starters du crowdfunding et ils porteront leur influence sur le déroulement des Chroniques. Les profils seront ouverts sur Architekt, et chaque mois, en fonction de la zone-scénario la plus jouée, 1 profil Naashti et 1 profil Utopie seront «débloqués» dans Architekt, donnant la possibilité aux joueurs de continuer à tester et à jouer ces 2 futures factions.

Les Chroniques seront découpées à nouveau en 3 saisons, avec 2 qualifiés pour la finale chaque mois, 1 qualifié à chaque saison, et 4 joueurs récompensés chaque mois après tirage au sort.

Rendez-vous dès le 1er Septembre sur le forum Alkemy pour participer aux prochaines Chroniques de Mornéa !

ALKEMY

Chroniques de Mornéa 2015-2016

Rencontres incertaines



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



www.alkemy-the-game.com

www.facebook.com/alkemy.the.game

Alchemist
Miniatures



Nicholas POCOCK - 1795
*“Le Brunswick” et “Le Vengeur du
Peuple” lors de la bataille du 13
prairial*

REPORTAGE

SAILS OF GLORY

«**P**osté solidement sur le gaillard arrière, le tricorne enfoncé sur le crâne, le Capitaine De Vercourt scrute, songeur, la ligne d'horizon. Son premier officier, un jeune lieutenant tout juste sorti des jupons de sa mère, approche d'un pas mal assuré. Derrière lui, le Bosco et le Quartier-Maître affichent le sourire cynique du marin aguerrri qui a vu plus d'un gamin en belle tenue à galons se faire emporter par une bordée de mitraille.

- «Nous tenons l'allure, Capitaine, mais l'Anglais gagne sur nous.» La voix du lieutenant tremblote, transpire la peur. Il sent intimement que sa première bataille approche, sans doute même avant la nuit.

- «On dirait bien que le Capitaine Hardy vous en veut, Lieutenant De monfort !» Un rictus malicieux se dessine sur le visage froid et dur du capitaine qui pose une main rassurante sur l'épaule de son jeune subordonné. «Faites réduire l'allure et préparez les hommes au combat. Que mes deux bordées soient prêtes à déchaîner les feux de l'enfer !»

- «À vos ordres Mon Capitaine !» fait le gamin en tentant de reprendre de l'aplomb. Se tournant vers le Quartier-Maître : «Faites amener les bonnettes et carguer les grand-voiles !» Puis vers le Bosco : «Sonnez le branle-bas ! Tous les hommes à leur poste de combat !»

PAR MERLIN DEX

REPORTAGE

LA BATAILLE NAVALE POUR LES GRANDS !

Histoire d'un jeu d'histoire

Andrea Angiolino et Andrea Mainini, "SoG" est le digne héritier de la série "Wings of Glory" (anciennement Wings of War) référence en matière de simulation de combats aériens.

Édité par la société italienne Ares Games, (anciennement Nexus Games) "Sails of Glory" reprend le système de jeu créé par Andrea Angiolino en 2005, pour "Wings of War" et qui sert aussi de base aux autres déclinaisons éditées par la concurrence, telles que: "Star Wars : X-wing", "Star Trek : Attack Wing", "Dungeons & Dragons: Attack Wing", Buffalo Chicken Wing... Ah non... oups !

Cependant, les jeux qui s'en rapprochent le plus techniquement parlant sont le dernier né de FFG : "Star Wars : Armada" et "Dystopian Wars" de Spartan Games.

Bref... Si le système de jeu était mauvais, il ne serait pas à l'origine des quelques gros cartons ludiques que je viens de citer ! C'est dire si on part déjà sur des bases solides !

Donc, après avoir fait décoller la mécanique avec les biplans de la Première Guerre Mondiale, l'avoir éprouvée au feu dans les combats aériens de la Seconde, Andrea vogue sur ses précédents succès pour nous faire naviguer dans les eaux troubles des guerres napoléoniennes et dans l'enfer des grandes

batailles navales de la fin du XVIIIème et du début du XIXème siècle.

Le jeu est lancé en 2013 via la plate-forme Kickstarter, la nouvelle mode chez les éditeurs... Il prévoit alors une boîte de base et une douzaine de figurines complémentaires puis s'étoffe, dès 2014, de nouvelles séries de figurines et d'add-ons.

Tout plein de petits bateaux

Loin de moi l'idée de vous faire une liste exhaustive de tous les petits bateaux présents dans la gamme du jeu. Sachez seulement que les différents navires appartiennent à l'une des 3 grandes catégories de vaisseaux fabriqués à l'époque (vaisseaux de ligne, frégate, corvette/sloop) déclinées en classes de navires en fonction du pays d'appartenance, chacune proposant trois bateaux dont seuls les noms et quelques éléments de déco changent. En gros, on reste sur le même schéma que "Wings of Glory". Je me contenterai donc de présenter quelques modèles remarquables... Mais commençons d'abord par la boîte de base.

«Oh ! Mais qu'elle est grosse votre b... boîte !»
(A. *Nonyme*)

Ah oui... elle est énorme ! Et belle... belle !!! Avec cette magnifique illustration de bataille navale qu'on pourrait croire sortie d'une toile du musée de la Marine Impériale !

“ET LOURDE AUSSI PARCE QU’IL Y A DU MATOS ! MAIS CHÈRE...”

Ah oui, ça faut bien l’admettre, c’est pas donné : 75-90 € selon votre dealer préféré. Mais bon... On a vu pire depuis ! (mes yeux se tournent vers le ciel..., vers une galaxie lointaine..., très lointaine). Mais finalement, en y regardant de près, c’est pas non plus trop exagéré, toute proportion gardée.

Déjà, les quatre figurines de petits bateaux sont visibles avant même l’ouverture de la boîte. C’est devenu une mode ça aussi... Deux frégates, deux vaisseaux-de-ligne deux-ponts, ça sent déjà les embruns de haute mer et la sueur de matelot ! Elles sont fines et détaillées, certes peintes sans les finitions d’usage... (mais vous connaissant, vous êtes du genre à fignoler les figurines pré-peintes de toute façon ! On ne me la fait pas ! Surtout toi là-bas ! Oui, oui toi ! Toi qui faisait des drybrush sur les «Star Wars miniatures» y a pas si longtemps !) Bref, les figs sont belles, c’est un bon point et on a juste envie de les sortir pour faire mumuse avec !

Chaque figurine possède un socle en deux parties qui permet d’y positionner une carte portant le nom, la nationalité et quelques informations importantes. Chaque carte est recto-verso, avec un nom de navire différent sur chaque côté ce qui en double encore le nombre final. Une autre carte de «référence» permet de consulter les informations de jeu et se positionne sous le plateau de programmation du vaisseau, ce qui permet de l’avoir toujours sous le coude... et de la faire tomber régulièrement. Mais vaut mieux la carte que la fig !

Et ce n’est pas fini ! Un paquet de carte (deck) est attribué à chaque modèle de bateau et permet d’en gérer les déplacements, ainsi que le fameux plateau de programmation sus-cité sur lequel s’adapte un plateau de gestion des dommages (navire et équipage) et un lot de pions de programmation eux aussi propres à chaque modèle. J’y reviendrai dans l’explication des règles, mais globalement, on retrouve encore la configuration de “Wings of Glory”.

Le reste du matériel fourni est commun aux 2 à 4 joueurs : réglettes de tir, pions de dégâts (5 types différents), marqueurs divers et variés, petits îlots pour corser les déplacements (hein Raph !) et pour finir : La Rose des Vents et deux compas de navigation !



▲ Starterbox - Visuel de la boîte de base - Ares Games



▲ Détail du plateau de jeu- Ares Games



▲ Une partie du matériel du jeu - Ares Games

La Corvette / Le Sloop anglais

Ah ben oui... je vous avais prévenu... ça rigole pas !

Bon... ça y est le matos est déballé ! On continue dans les choses sérieuses !

- «*Vous, Français, vous vous battez pour l'argent ! Tandis que nous, Anglais, nous nous battons pour l'honneur*»

- «*Chacun se bat pour ce qui lui manque.*»

(Dialogue entre Un officier anglais et le Capitaine Surcouf, corsaire malouin)

“LE CHOIX D'UN CAMP EST TOUJOURS CRUCIAL ! SURTOUT LORSQU'ON JOUE À RÉÉCRIRE L'HISTOIRE ! POUR L'INSTANT, EN ATTENDANT LES PROCHAINES NOUVEAUTÉS À VENIR, LE CHOIX SE FAIT ENTRE LA GRANDE ARMÉE RÉPUBLICAINE LIBÉRATRICE MENÉE PAR L'ILLUSTRE NAPOLEON BONAPARTE ET SES AMIRAUX, LES FRANÇAIS QUOI ! OU BIEN... LA PERFIDE ALBION...”

autrement nommée «les Rosbifs» ou «maudits Anglais». (Comment ça ? Je suis de parti pris ? Je prends toujours les Anglais de toute façon ! Ils tirent les premiers !).

A noter, quand même, la présence d'une coque de noix américaine qui vient à l'époque d'obtenir son indépendance. Sont disponibles depuis peu quelques navires espagnols et viendront probablement, un jour ou l'autre, les pirates ! L'info est encore au conditionnel, mais pour ceux que les jambes de bois et le cache-œil font fantasmer...

«Non ce n'était pas le Radeau de la Méduse ce bateau...»

(Georges Brassens, Poète du XXe siècle)

Comme je le disais plus haut, vous pouvez, après avoir endossé l'uniforme de Capitaine de votre choix, choisir votre navire. Alors forcément... certains d'entre vous choisiront la fig la plus jolie, d'autres la plus grosse et quelques-uns celle au nom le plus évocateur... comme L'Hermione, Le Spartiate ou L'Amphion... Ou même La Montagne, parce que ça vous gagne !

Mais bon... Une petite présentation des joujoux s'impose quand même.



▲ *Le H.M.S. SWAN - Sloop anglais, 14 canons - 1767 à 1814*
- Ares Games

C'est le plus petit modèle. Léger et rapide il est toutefois faiblement armé et plutôt fragile. En revanche, sa manœuvrabilité en fait un redoutable intercepteur pour les missions d'abordage malgré son équipage réduit (80-100 hommes). A éviter pour les joueurs débutants surtout en un contre un.

Quelques modèles : le HMS Swan, L'Aligator, Le Thorn...

La Frégate



▲ *L'Hermione - Frégate française, 34 canons - 1779 à 1793*
- Ares Games

Élégante, fine et racée, la Frégate est aussi rapide que dangereuse. Sa trentaine de canons peuvent percer de jolis trous dans une coque, même épaisse, et son agilité surprendre les officiers les plus aguerris. Manœuvrée par 200 hommes d'équipage, elle est idéale pour les attaques éclair. Pour joueurs avertis.



▲ *Le H.M.S. Sybille - Frégate française puis anglaise, 38 canons - 1791 à 1833 - Ares Games*

Quelques modèles : La Dryade, La Sybille, le HMS Cleopatra, L'Hermione, Le HMS Concorde...

Les Vaisseaux de Ligne



▲ *La Montagne - Trois-ponts français, 118 canons - 1790 à 1855 - Ares Games*

On sort la grosse artillerie, là. Ce type de navire peut aligner 2 ou 3 lignes de canons par bordée, soit entre 70 et 100 pièces au total. Ces monstres colossaux sont de véritables forteresses flottantes et peuvent balayer un équipage entier en une seule salve ! Mais, il faut l'avouer, ils sont lents et agiles comme une grand-mère paralytique et peuvent s'avérer vulnérables face à des navires beaucoup plus mobiles. Entre 600 et 1000 hommes peuvent être nécessaires pour mouvoir de tels mastodontes et pas loin de 100 hectares de chênes centenaires pour les fabriquer.

Quelques modèles : Le Duguay-Trouin, Le Austerlitz, Le HMS Britannia, le HMS Queen Charlotte, le HMS Victory...

Chaque navire possède une valeur en «points de flotte» ce qui permet d'équilibrer les confrontations.

Voilà, vous avez votre bel uniforme de Capitaine, le pont de votre navire est briqué, vos canons chargés et votre équipage paré au combat. Il est temps de virer lof pour lof, d'ordonner le branle-bas à l'équipage et de faire face à l'ennemi.

Les Règles

On est bien d'accord, vous ne devez pas être nombreux à connaître l'ensemble des termes nautiques anciens, ni à maîtriser à la lettre les procédures complexes des manœuvres ou même à savoir régler correctement une pièce d'artillerie ! En fait... je suis même à peu près certain qu'aucun de vous ne domine le sujet ! Et bien, rassurez vous, ce n'est pas utile pour jouer à Sails of Glory.

Le système de jeu est éprouvé et efficace, ça on l'a déjà dit... et si vous êtes joueurs de Wings of Glory ou de l'un de ses dérivés, vous ne serez pas trop dépaysés, vous l'avez déjà compris.

Toutefois, SoG dispose d'un système de règles évolutif qui va du «simple» à la «simulation». Pour faire court, les règles de base s'acquièrent en quelques minutes et permettent de s'amuser. Ajoutez petit à petit quelques règles supplémentaires pour corser un peu les affrontements jusqu'à jouer avec la totalité et devenir un vrai stratège digne de ce bon vieil Horatio Nelson !

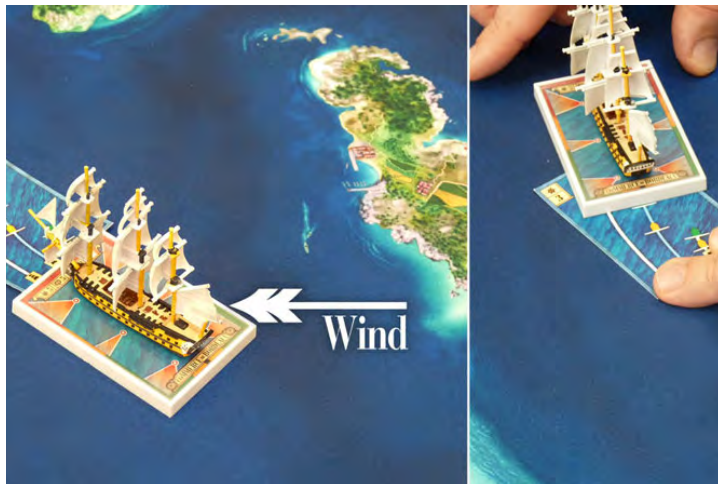
«En plus ça veut rien dire "Souquez les artimuses"» (Barbe Rouge, Capitaine pirate)

"AU RISQUE DE ME RE-RE-RE-RÉPÉTER, LE SYSTÈME DE JEU EST TRÈS PROCHE DE WINGS OF GLORY."

Une fois la mise en place des figs effectuée, chaque joueur va devoir utiliser les cartes de son deck pour programmer les déplacements de son navire.

«Hissez perroquets et cacatois !» (William T. RIKER, Officier en second de l'USS Enterprise)

Au premier tour, les deux premières cartes de mouvement sont programmées dans les emplacements idoines du plateau. On joue la première carte pour bouger son petit bateau, on déplace la seconde carte sur le premier emplacement pour qu'elle devienne la première manœuvre du tour suivant, puis on programme une nouvelle manœuvre dans le second emplacement. Et ainsi de suite. Ce qui implique, donc, un décalage d'une manœuvre à chaque tour et simule de cette manière le temps de réaction, parfois long, nécessaire à l'équipage et au navire pour réagir. Pour déplacer la figurine, on place la carte de manœuvre programmée devant le socle de son navire et on déplace la figurine sur le repère ad hoc (comme le capitaine...) avant de retirer la carte et de la replacer dans son deck. C'est comme à WoG on vous dit !



▲ Utilisation des cartes de manœuvre - Ares Games

A une grosse, grosse, voire énorme nuance prêt !
Le vent !

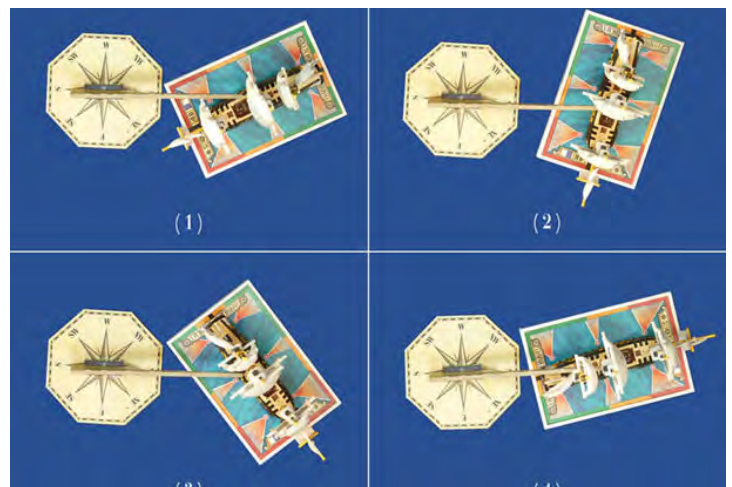
En début de partie, les joueurs positionnent la Rose des Vents. Il s'agit d'un cadran indiquant la direction du vent dominant et sa force (petite brise, vent frais, tempête). Car en marine ancienne, point de moteur... C'est Éole qui décide ! Et nous allons voir comment.

Les cartes de mouvement possèdent 3 tracés de déplacement et 2 positions finales pour chaque tracé ! Soit potentiellement 6 positions possibles en fin de mouvement. La raison en est très simple. Deux paramètres entrent en jeu lors du déplacement du navire :

- **La voilure** : C'est la quantité de voiles disponible pour prendre le vent. Plus il y a de toile, plus le vent pousse le navire... Moins il en a, plus le vaisseau est lent. Normal !

- **L'allure** : Elle découle directement de l'attitude du vent. C'est à dire de la position du navire par rapport au vent. Une attitude favorable («Grand large»), avec un maximum de vent dans les voiles, permet au bateau d'avancer vite. A contrario, se trouver «bout au vent» ou «vent debout» (face au vent) ne fait pas avancer un trois mâts, mais plutôt reculer !

C'est pourquoi le système de jeu de SoG permet de prendre en compte ces deux paramètres. Ainsi, les trois tracés représentent la voilure choisie : pleine voile (rapide), voile de combat (vitesse moyenne) et voile réduite (lent). La position finale de déplacement sur le tracé est, quant à elle, définie par l'allure : Vert = grand large (rapide) Orange = vent de près ou vent arrière (lent). Et pour définir l'allure du navire, on vérifie simplement sa position au vent, grâce au compas, avant de le déplacer. C'est tout bête ! Le compas est placé près du navire, dans le sens du vent, pour viser le grand mât. Il passe alors par l'une des 4 zones colorées du socle et vous donne l'attitude du vent.



▲ (1) «Vent debout» - (2) «Vent de près» - (3) «Grand large» - (4) «Vent arrière» - Ares Games

Toutefois, si vous êtes «bout au vent» (dans le rouge), votre carte de mouvement est remplacée par une carte spécifique qui risque de chambouler un peu ce que vous aviez prévu ! De vous mettre en fâcheuse posture face à une bordée d'artillerie déchaînant les feux de l'enfer, soit, si vous êtes vraiment doué ou veinard, en position d'envoyer l'adversaire par le fond !

«La batterie ? C'est canon !»
(Bernard Minet à Phil Collins, batteurs célèbres)



▲ Utilisation de la règle de tir - Ares Games

Il est tant de faire parler la poudre. Car je sais que vous n'attendez que ça ! Ben oui ... après tout... le but c'est quand même de couler ou capturer les bateaux des gars d'en face. Et puis... on les connaît les figurineux ! Si ça canarde pas à tout-va... ils sont pas contents !

Qu'on soit clair... Sur un vaisseau de ligne, pas de tourelle ! Pas de canon rotatif ! Pas de tube lance-torpilles ! Non rien de tout cela ! Si vous voulez envoyer ad patres le capitaine d'en face et son équipage, il vous faudra manœuvrer intelligemment (C'est ptêt pas gagné...) et de placer votre adversaire dans la ligne de vos canons ! Votre navire dispose de deux bordées, une à bâbord (gauche) une autre à tribord (droite, donc ! Pour ceux qui ne suivent pas !) qui devront faire feu au moment le plus opportun. Je ne vais pas m'attarder sur la distribution des dégâts, du moins pas entrer dans le détail des règles. Sachez seulement que ceux-ci dépendent de 4 facteurs différents :

- La puissance de feu du Navire et l'arc de tir utilisé (pleine bordée, bordée avant, bordée arrière) déterminent le nombre de pions dégâts reçus par votre adversaire.

- La distance de tir (courte ou longue) et les munitions utilisées (boulets, boulets ramés, mitraille) définissent le type de pions de dommages effectivement infligés au navire ennemi.

Une bordée de boulets normaux peut infliger des sévères dégâts au navire (feu, voie d'eau, dommages au gouvernail ou au gréement, perte de membres d'équipage...) mais reste assez aléatoire. Si vous comptez capturer un navire pour sa cargaison, les boulets ramés seront vos amis ! Ils permettent de briser les mâts, couper les cordages, déchirer les voiles. Pour une capture du vaisseau, sans trop de casse, la mitraille est idéale ! Comme son nom l'indique, elle fauche l'équipage aussi sûrement qu'une Gatling ! Vous aurez le choix de armes, donc, y compris celui du Mousquet. Mais il vous faudra, alors, vous approcher très près de l'ennemi !

Et accessoirement entamer la lecture des règles avancées.

Il faut bien avouer que jouer avec les règles minimum, c'est rapidement lassant... d'aucuns diront, même, que c'est juste "Regatta" avec des canons... ou une simple redite de WoG. Et je confesse volontiers que c'est loin d'être le mode de jeu le plus excitant. D'autant que "Sails of Glory" recèle un nombre important de règles complémentaires permettant une expérience de jeu vraiment plus enrichissante !



▲ Les pions «Munitions» et «Ordres» - Ares Games

«C'est pas l'homme qui prend la mer, c'est la mer qui prend l'homme...»

(Renaud Séchan, Poète du XXe siècle)

Comme je l'ai dit plus haut, un navire ne se manœuvre qu'avec un équipage. Gabiers, matelots, canonniers, mousques, tous ne sont à bord que pour suivre les ordres des officiers qui les tiennent eux-mêmes du Capitaine, vous !

Au SoG dispose donc d'un système de règles simples et rapides permettant de gérer les ordres d'équipage.

“A MON SENS, CETTE PREMIÈRE COUCHE DE RÈGLES OPTIONNELLES EST INDISPENSABLE POUR APPRÉCIER LE JEU. EN RÉALITÉ, ELLE EST MÊME CAPITALE POUR INTÉGRER LES AUTRES RÈGLES OPTIONNELLES, Y COMPRIS CELLE DES DÉGÂTS SPÉCIAUX.”

En résumé, l'équipage peut recevoir les ordres suivants : Augmenter ou réduire la voilure, écoper, éteindre le feu, réparer, faire feu à bâbord ou à tribord, faire feu au mousquet, recharger la bordée bâbord ou tribord et la plus importante de toute... boire du rhum ! Nul besoin de s'apessantir, ces ordres parlent d'eux-mêmes.

Le capitaine peut, au début, donner jusqu'à 4 ordres à son équipage. Il place alors les pions adéquats (comme Sheila...) sur le plateau de jeu de son navire. Mais si ses effectifs sont réduits par les tirs adverses, le nombre d'ordres possibles diminue en proportion. Logique. En revanche, un navire endommagé demande de plus en plus de soins et d'attention... Il conviendra donc, souvent, de faire des choix cruciaux, car l'équipage ne pourra pas tout faire !

«C'est un canon de 44, le plus puissant soufflant qu'il y ait au monde, un calibre à vous arracher toute la passerelle. Tu dois te poser qu'une question : « Est-ce que je tente ma chance ? » Vas-y, tu la tentes ou pas ? »
(Capitaine Harry Callahan)

Vous croyez pouvoir échapper aux tirs de votre adversaire ? Vous rêvez ! A moins d'être le plus grand stratège maritime de tous les temps, ou d'avoir un bol monstrueux, vous ne serez pas épargné lors du combat ! Ce pauvre Amiral Nelson, lui-même, fut emporté lors de sa plus grande victoire !

On va pas se mentir, SoG c'est pas le monde des Bisounours ! Si, dans la majorité des jeux du genre, prendre quelques dégâts peut être fâcheux et provoquer un ou deux petits désagréments, il est souvent possible de s'en tirer à bon compte. Mais à SoG, c'est plus la même histoire ! S'il arrive parfois des miracles comme une erreur de calcul balistique envoyant une bordée un peu trop haut ou trop bas (concrètement, votre adversaire ne pioche que des pions «0»), la volonté divine n'est pas toujours si clémente ! La plupart du temps, un tir nourri bien ajusté, vous fera regretter les jupons de votre pauvre mère !

Une voie d'eau dans la coque, le feu à bord, un démâtage et plus assez d'équipage pour réparer... Eh bien ! Vous êtes dans la mer... ! Grâce ou, plutôt, à cause de son système de DdT (Dégâts dans le Temps), chaque dégât spécial vous précipitera un peu plus vers les abîmes insondables du fond de l'océan ! De plus, le choix de vos munitions impactant très sensiblement les types de dégâts infligés, cela rend le jeu très réaliste !

De surcroît, nonobstant l'ennemi (oui, je sais, ça surprend...), il vous faudra aussi composer avec le plus grand péril que les marins redoutent : L'océan lui-même !



▲ H.M.S. Victory - Trois-points anglais, 100 canons - 1765 à 1824 - Ares Games



▲ Bataille de Cap St-Vincent - Richard Brydges Beechey - Peintre anglais - 1881 - Domaine Public

Le système de règles optionnelles de SoG ne s'arrête pas à la gestion de l'équipe, que nenni ! Il offre un océan... bon j'exagère, une mer d'autres opportunités de corser le jeu. Je n'en ferai pas le tour, ici mais on retrouve bien évidemment la gestion de l'environnement et un tas d'autres petits trucs marrants.

Si une haute mer d'huile vous semble un peu monotone, peut être qu'une zone côtière parsemée d'écueils, de récifs ou de bancs de sables vous séera mieux ? Et pourquoi pas un vent versatile pouvant changer de force et de direction durant la bataille ? Voire, parce que je vous sais très joueurs, des installations militaires côtières, elles aussi armées de lourds canons ?

Ca ne vous suffit pas ? Des règles pour augmenter la puissance de vos attaques en fonction de la zone d'impact des boulets, de la qualité de vos artilleurs, ou de la quantité de poudre bourrée dans les fûts ? Des règles d'emmêlement des gréements et d'abordage ?

Et comme vous êtes très, très gourmands, un add-on permet même de donner des compétences spéciales à votre capitaine et/ou votre équipage ?

Ouf ! Là, je crois que j'arrive au bout des possibilités...

"IL EST ÉVIDENT QUE SI VOUS N'ÊTES PAS EMBALLÉS PAR LE THÈME DU JEU, IL SERA DIFFICILE DE VOUS CONVAINCRE D'Y JOUER."

Toutefois, si c'est la simple curiosité qui vous a amenés jusqu'à cette conclusion, j'ose espérer l'avoir, au moins, titillée et, au mieux, l'avoir poussée jusqu'à susciter l'envie de l'essayer !

Manipuler ces jolies petites figurines, étrenner la maîtrise d'un système de règle on ne peut plus agréable, vivre une grande aventure historique et ludique... C'est tout ce que "Sails of Glory" vous offrira !

Voilà... avec tout ça, il ne vous reste plus qu'à faire un choix : rester à terre et regarder disparaître au loin les voiles de ces beaux navires armés pour la guerre, tel un bovin paissant tranquillement... Ou bien, si vous en avez le courage, endosser l'uniforme et la lourde responsabilité d'un équipage, prendre le commandement d'un bâtiment et devenir seul maître à bord pour servir l'Aiglon !



▲ H.M.S. Bellona - Deux-ponts anglais, 74 canons - 1760 à 1814 - Ares Games

Ô Capitaine ! Mon Capitaine !
Ô Capitaine ! Mon Capitaine ! Notre voyage effroyable est terminé
Le vaisseau a franchi tous les caps, la récompense recherchée est gagnée
Le port est proche, j'entends les cloches, la foule qui exulte,
Pendant que les yeux suivent la quille franche, le vaisseau lugubre et audacieux.
Mais ô cœur ! Cœur ! Cœur !
Ô les gouttes rouges qui saignent
Sur le pont où gît mon Capitaine,
Étendu, froid et sans vie.

(Walt Whitman, Poète Américain)

« A la santé du nouveau maître, après Dieu, du Neptune ! »

(Extrait de « Pirates ! » de Roman Polansky, 1986)



Andreas ROCHA - 2014
"World of Twilight"
★ andreasrocha.blogspot.fr

DECOUVERTE

WORLD OF TWILIGHT

Avec un univers original, des figurines délibérément mignonnes et une mécanique détonante, *World of Twilight* emmène le jeu de figurines loin de ses sentiers habituels, pour notre plus grand plaisir.

PAR LIXA

★ lixa-blog.blogspot.fr

DÉCOUVERTE

A LA DECOUVERTE DE WORLD OF TWILIGHT

Introduction

L'aventure a commencé peu avant le nouveau millénaire, « Mike Thorp » (le père anglais de ce jeu) alors étudiant dessine et sculpte de petits personnages qui poseront les bases de l'univers d'Anyaral (le continent principal du monde de World of Twilight). L'aventure a continué avec un nombre réduit de partenaires et, petit à petit, une gamme de figurines cohérente a vu le jour, soutenue par un background détaillé et une mécanique de jeu éprouvée.

Présent régulièrement au Salute, le jeu a connu l'année dernière une première campagne de financement participatif et ce Kickstarter a rapporté £20,154 avec 206 contributeurs. Une somme assez conséquente pour un projet de cette échelle. Twilight miniatures a pu alors éditer un livre de règles (uniquement en anglais) entièrement en couleurs regroupant l'ensemble des règles, scénarios et profils. D'une réalisation très léchée, c'est un réel plaisir de le feuilleter, de lire les histoires, les scénarios et de scruter les moindres détails qui se dissimulent au sein des nombreux croquis qui illustrent parfaitement l'ambiance du jeu. Leur style est simple, dessin au crayon sans retouche, et ils frappent par leur honnêteté et leur efficacité.

L'univers

World of Twilight, c'est avant tout un univers. Un univers fantastique loin des poncifs habituels. Singulier, riche, détaillé, jamais niais ni enfantin. Comme le dit Mike Thorp lui-même sur le site officiel :

« Si vous cherchez un jeu avec des elfes et gobelins qui se battent dans un bain de sang où tous les coups sont permis, vous êtes probablement au mauvais endroit. » [...] « Toutefois, si vous cherchez quelque chose de différent : un univers fantastique alternatif soigneusement pensé, dans lequel vous pouvez vous immerger, un jeu rapide et fun. Alors il est possible que vous soyez au bon endroit. »

"L'UNIVERS DE WORLD OF TWILIGHT EST LA SCÈNE D'UNE HISTOIRE MOUVEMENTÉE OÙ LES DIFFÉRENTES CULTURES ET CRÉATURES SONT EN CONFLIT POUR DES RAISONS COMPLEXES."

Il existe pour le moment trois races principales :

- **Les fubarnii**

Autrefois esclaves des Devanu, ils se sont affranchis grâce à l'aide des ingénieurs/chimistes.



▲ *Les Fubarnii*

Ils ont depuis fondé un empire qui s'étend sur une grande partie d'Anyaral, divisé en de multiples territoires chacun dirigé par un clan.

C'est une force qui s'appuie sur ses troupes nombreuses menées par de puissants personnages.



▲ *Les chevaliers Fubarnii - Peinture par LETCHAI*

- Les Devanu

Il ne reste que peu de ceux qui dominèrent autrefois Anyaral. Chassés par les Fubarnii, ils doivent aujourd'hui se cacher, vivre à l'écart et mener des raids sur des groupes isolés.

Ce sont les créatures les plus fortes et les plus puissantes d'Anyaral qui composent une faction en sous-nombre qui frappe vite et fort. En revanche, ils ne disposent d'aucune protection, il va donc falloir user avec vigilance des compétences pour permettre aux puissants guerriers de rester en vie.

- Les Delgon

Loin au Nord les Delgon ont construit à l'écart des autres races un empire libre.

Les Devanu Sempa ▼



Avec l'émergence de l'empire Fubarnii, les Devanu se réfugièrent dans les montagnes. Profitant d'un été très chaud, ils attaquèrent les villes Delgon alors sans défense et l'Empire refusa de leur porter secours. L'époque actuelle est un âge d'or pour les Delgon. Menés par leurs prêtres, ils bénéficient de la protection de leurs dieux « Enarii » qui marchent à leurs côtés pour infliger le châtement divin aux traîtres.

La force Delgon est menée par des prêtres, piètres combattants, mais qui permettent de recruter un

certain nombre de troupes d'élite. Elle bénéficie également d'une technologie avancée en matière d'armes à feu et de marcheurs de guerre. Par exemple le starter « Caravane Marchande » n'a pas destination à être une armée.



◀ *Roban, l'un des Enarii*



◀ *Delgon - Plutom Mécanique*

Les figurines

La gamme de figurines ne laisse pas indifférent. L'échelle n'est pas vraiment définie, sans doute du 28mm mais les Fubarnii ou les Delgon sont de petites créatures. Entre lézard et dinosaure, elles font inévitablement penser aux Skeksès du film *Dark Crystal*.

"LE MOULAGE EN MÉTAL ASSEZ DUR EST DE TRÈS BONNE QUALITÉ AVEC PEU DE LIGNES À ÉBAVURER."

Les plus grosses pièces sont en résine, on trouve également au catalogue des éléments de décors et des civils parfois utilisés dans certains scénarios.

Au niveau du prix on est dans les standards du jeu d'escarmouche, les packs d'armée permettant d'avoir les 300pts (nécessaires aux scénarios standards) sont à 30£ frais de port non inclus. Cependant, il n'y a plus de magasin en ligne ni de distribution par des boutiques partenaires. Le plus simple est de télécharger le catalogue et de communiquer par mail. Le forum officiel est l'endroit le plus fiable pour suivre les dernières sorties.

Les règles

World of Twilight se distingue également par son corpus de règles. C'est une mécanique très fluide et fun : après un tour de jeu, on a compris l'ensemble, c'est rapide, simple et plus qu'efficace.

On joue sur du 120x120 cm .Les parties sont toujours scénarisées et les différents scénarios proposés permettent d'explorer le monde de World of Twilight.

Chaque scénario propose des listes d'armée particulières ce qui renforce l'aspect narratif du jeu et l'immersion.

Le jeu se déroule en activation aléatoire. Au début d'un tour de jeu, on met 12 marqueurs de phase (6 blancs, 6 noirs) et 2 marqueurs de Combat (rouge) dans un sac puis on tire un marqueur au hasard : blanc joueur 1, noir joueur 2 et rouge phase de combat. Les marqueurs tirés sont disposés les uns après les autres formant ainsi une piste d'activation. Le joueur dont le marqueur précède un marqueur de Combat (rouge) a l'initiative pour la phase de combat. Une fois le second marqueur de combat (rouge) tiré du sac, à la fin de la phase de combat, le tour prend fin et l'ensemble des marqueurs est remis dans le sac (Il se peut donc que lors d'un tour, certains marqueurs ne soient pas tirés). En format 300pts les 6 marqueurs sont largement suffisants pour activer l'ensemble de sa troupe.

Lorsque qu'un joueur voit l'un de ses marqueurs tiré, il peut activer une figurine (tir ou mouvement). Les héros vont pouvoir activer en même temps qu'eux un certain nombre de figurines grâce à des Compétences de Commandement. D'où l'importance de bien construire sa chaîne de commandement ou de détruire celle de l'adversaire.

Pour les combats, Twilight utilise des « Pierres de Combat », petits jetons en métal blanc donc l'une des faces est marquée d'une rune et l'autre vierge.



Haut : Marqueurs d'Activation. Bas : Pierres de Combat ▲

Il en existe deux types, les « Erac » pierres d'attaque et les « Oran » pierres de défense. Chaque figurine a une valeur de Combat et une valeur de Soutien, le joueur qui a l'initiative choisit qui combat et qui soutient.

Le total Combat + Soutien donne ainsi un nombre de pierres à lancer, chaque joueur choisit la nature des pierres qu'il veut utiliser (avec un maximum de 6 pierres du même type). Par exemple avec un total de 5, je peux lancer 3 Erac et 2 Oran, ou 5 Erac, ou 2 Erac et 3 Oran, etc.

On lance les pierres (face vierge = échec, face gravée = réussite) et, à tour de rôle, les joueurs annoncent l'utilisation de compétences (en principe réservées aux héros) pour éventuellement relancer ou faire relancer un nombre de pierres. Il faut un petit temps d'adaptation avant de bien maîtriser les effets de ces compétences et de pouvoir les anticiper. Au final chaque « Erac » qui n'est pas contrée par une « Oran » oblige le joueur à faire un jet de sauvegarde à X+. Dans World of Twilight, aucune figurine ne possède de point de vie, si une sauvegarde est ratée la figurine est retirée. Autant dire que sous son air mignon le jeu est plutôt létal et les erreurs ne pardonnent pas.

L'utilisation de compétences est souvent liée à l'utilisation d'un point de « Stamina » (vigueur). Il faut être économe puisqu'une figurine ne regagnera qu'un seul point de « Stamina » à chaque fin d'un tour de jeu.

SOURCE WEB

- ★ Site Officiel
- ★ Les Règles de jeu
- ★ La page Facebook

Conclusion

World of Twilight est indéniablement un outsider dans le milieu de la figurine par son mode de distribution, sa diffusion, il a plutôt vocation à rester confidentiel... Ce qui ne l'empêche pas d'être original et d'une très grande qualité.

“UNE VF A DE FORTES CHANCES D'ÊTRE PROCHAINEMENT OFFICIAISÉE, CE QUI DEVRAIT ÊTRE UN RÉEL COUP DE POUCE À SON DÉVELOPPEMENT DANS L'HEXAGONE.”



▲ Un groupe de Devanu

BANC D'ESSAI

PAR RAFPARK

★rafpark.wordpress.com

CATACOMBS - UN DC A BASE DE PICHENETTE

Sorti en 2010 ce jeu est repassé en Kickstarter en 2014 pour subir une cure de rajeunissement et un relooking total qui fait pâlir de jalousie Kim Kardashian et toutes les téléréalités de W9. Réception et essai d'un Dungeon Crawling à base de pichenettes.

Oui je sais, ça envoie du rêve...

Le jeu est donc sorti en 2010 édité par Elzra Games et, comment dire, rien qu'à la vue de la boîte, on se sent bien forcé de constater qu'on a envie de passer son chemin. Mais, des fois, il faut être honnête, le marketing et le packaging, bref la pub et le paraître, ça y fait beaucoup. Et là quand on découvre la boîte à l'époque, un mur noir flanqué d'un cercle rouge avec le nom du jeu, ça fait peur. Et le contenu ne rattrape rien, des cartes noires avec des crayonnés, des plateaux sordides, eh bien ça ne le fait pas. Si j'étais méchant (Oui, sois méchant, rejoins nous du côté obscur NDLR) je dirais que le graphiste, à l'époque, devait être un étudiant gothique qui savait utiliser Gimp. Et c'est bien dommage parce que la mécanique est sympa mais si personne ne vous fait découvrir le jeu je ne pense pas que vous irez de vous-même voir de quoi il retourne.



Bref, histoire de changer tout ça, et croyant à son bébé, la petite maison d'édition décide de changer tout ça et radicalement ! Jugez par vous-même !!



▲ Précédent et nouveau graphisme de la boîte



▲ Précédente et nouveau graphisme de fiche personnage



▲ Précédent et nouveau graphisme de carte équipement

◀ Ensemble du matériel de la première édition



◀ *Partie en cours avec la nouvelle édition*

le “palet” en bois qui correspond au héros et ses options (comme des petits palets avec un symbole de flèches pour l'elfette qui représente des tirs à l'arc).

Pour le MJ ça devient un peu plus compliqué. Il devra disposer 7 cartes et le boss du donjon. Les 7 cartes proposent des salles avec des monstres de niveau 0, 1 ou 2, d'un marchand et d'un healer.

A savoir que le MJ dispose d'une réserve de monstres qu'il devra gérer. Eh oui, si certains sont en quantité illimitée, d'autres ne pourront faire leur apparition qu'une seule fois dans le donjon et seront donc des choix en moins plus tard pour le MJ s'il ou elle les fait apparaître trop tôt dans la partie.

Ceci mis en place c'est parti pour se mettre joyeusement en travers de la mouille à coups de pichenettes. Sauf que là, les héros et les monstres n'ont pas les mêmes capacités : course, attaque de mêlée, tir, empoisonné, étourdissant, absorbeur de vie, critique. Tous y est et chaque monstre/héros y va de ses petits coups spéciaux.

Et le plus surprenant c'est que ça colle super bien. Le petit rat qui vous fait une morsure empoisonnée, le guerrier squelette qui attaque une fois au CaC mais qui est insensible aux flèches, le démon de feu qui pourra attaquer au CaC ou envoyer 3 boules de feu. J'en passe et des meilleures. Bien entendu, certains monstres auront plus de PV et il faudra donc taper plusieurs fois dessus pour en venir à bout et que dire du troll qui se régénère quand il touche un héros?? Celui-là il ne faudra pas le lâcher sous peine de le voir résister longtemps.

“EN DÉFINITIVE SOUS SES AIRS ENFANTINS IL FAUDRA QUAND MÊME USER DE RÉFLEXION ET BIEN CHOISIR QUI ATTAQUE QUI ET DANS QUEL ORDRE POUR VENIR À BOUT DE CE JEU.”

Sauf qu'établir le plan est une chose, réussir son jet une autre et la “foirade” est un sport national pour certains d'entre nous, sous les rires, moqueries et quolibets de toutes sortes.

Ah ouais, ça change du tout au tout !! Et ce re-looking n'est pas pour me déplaire, plus mignon, plus enfantin, mon fils de 6 ans a craqué dessus direct. Clairement, ça a beaucoup fait pencher la balance pour ma participation à ce KS et, à la réception, même avec 9 mois de retard, je ne regrette rien.

Comment joue-t-on ?

Oui je sais, je vous ai mis la puce à l'oreille avec mon DC à base de pichenette, eh bien même si la description ressemble à un WTF, je dois dire que ce jeu allie le fun de l'exploration d'un donjon à la dextérité du jeu de bille de votre enfance.

Les règles sont prévues pour 2 à 5 joueurs, un des joueurs étant le Maître du Jeu (MJ). Les autres joueurs prennent un ou plusieurs héros car de toute façon il faudra au minimum 4 vaillants guerriers pour traverser ce donjon.

Niveau mise en place des héros ça reste simple. La fiche de perso est générique, on peut y poser ses cartes de stats et de pouvoir et les améliorations et autres équipements glanés lors de la quête. Il y a aussi un compteur pour les PV. On prend bien sur

Alors comme de grands enfants on a pris direct le coté fun en main : le barbare, l'elfe, le guerrier squelette et le champion poulet (oui, vous avez bien lu). Et va-z-y que je te balance du palet dans la tronche en mode bourrin. Sauf que d'y aller direct ben la vie elle descend vite, un mauvais placement, un loupé dans le rebond et on a vite fait de se retrouver au milieu des monstres et croyez moi, le MJ il s'en donne à cœur joie. Si par malheur votre perso ou un monstre avec encore du PV sort du plateau, on le remet sur le bord où il a quitté le plateau... ce qui n'est souvent pas à notre avantage ! En plus on a fait les noobs, on aurait pris un healer dans l'équipe ça aurait été pas plus mal plutôt que le poulet guerrier. Mais bon on va dire que c'est sous l'excitation de la découverte.

Mais on avance, on vide la salle des monstres et hop on passe à la suivante. Sauf qu'avant on récupère de l'or car, selon les monstres tués, on obtient plus ou moins d'or à garder précieusement pour plus tard.

“IL EST CONSEILLÉ DE CHANGER LE PLATEAU ENTRE CHAQUE PARTIE AFIN DE VARIER LES DIFFICULTÉS VOIRE D'UTILISER UNE SALLE SPÉCIALE INDIQUÉE SI C'EST LE CAS.”

Quand on arrive au magasin, le MJ pioche 6 cartes et les héros pourront donc acheter avec l'or de quoi booster leurs attaques ou leurs capas. A savoir que certaines armes sont plus puissantes avec certains persos que d'autres. Vous trouverez aussi un soigneur, un bar, etc. Bref, de quoi dépenser votre or durement gagné afin de mieux vous équiper ou récupérer des PV.

Une fois les différentes salles passées on arrive au boss et là ça pique. Car il n'arrive pas seul le bougre, sans parler de ses pouvoirs spéciaux. Celui qu'on a affronté avait un bouclier qu'il remplaçait à chaque fin de tour pour mieux se protéger et l'utilisait pour repousser les héros. Sans parler de son attaque qui assommait un héros qui était bon pour un tour à ne rien faire le temps de se ressaisir. Sur les 4 héros un seul résiste, le Barbare, mais entre le bouclier qui se replace, le coup étourdissant et le reste, le Barbare jette l'éponge sur ce boss qui devient quasi impossible à tuer tout seul.

La conclusion est simple, si on avait pas fait les bourrins au début à perdre bêtement de la vie et pris un healer ça aurait été une tout autre histoire.

Conclusion, Catacombs n'est pas qu'un simple jeu à taper sur un palet*, il va falloir se préparer un minima et réfléchir à sa team, comme un vrai Dungeon Crawling.

La boîte de base se suffit déjà bien à elle-même, avec ça vous aurez de quoi faire. Mais, l'extension Cavern of Soloth apporte de nouveaux héros, de nouveaux boss, des salles et des monstres. De quoi permettre de varier encore plus les parties.

Pour ceux qui ont pu avoir la version Kickstarter®, un nouveau plateau recto-verso est là et pas mal de nouveaux types de monstres et de héros s'y sont rajoutés.

Non, vraiment, je ne suis pas déçu par ce jeu parce que, déjà, l'éditeur a réussi un sacré tour de force avec son relooking. Ensuite, le jeu qui paraît enfantin au début se retrouve à être plus tactique qu'il ne semble. Enfin, à tout ça, s'ajoute la nécessité d'avoir de l'adresse au palet.

Au passage, le futur jeu Flick'm Up de Iello reprend aussi un peu ce principe, instaurant du pitch en remplacement des figurines mais avec, cette fois-ci, des cow-boys et des amérindiens et un système de scénarios où il faudra se débarrasser du voleur et du braqueur de banque. Il y aura aussi des duels quand on rentre dans une maison occupée par un ennemi. Mais ne vous inquiétez pas, je vous en parlerai.

“EN CONCLUSION SI VOUS ÊTES FAN DE PICHENETTES, QUE VOUS AIMEZ LES DC ET QUE VOUS VOULEZ POSSÉDER UN JEU ATYPIQUE N'HÉSITEZ PLUS.”

Autant le gros joueur jouera le placement (en raison de son volume on suppose NDLR) et l'optimisation là où les enfants seront plus “directs”, le MJ régulant la difficulté suivant le public. En revanche, l'ambiance sera de toute façon là, parce que voir le héros traverser le terrain sans rien toucher... ça a quand même du bon, même si on fait partie des héros :D

A savoir que la version française devrait être prochainement disponible sur le site de Elzra Games alors les allergiques à l'anglais n'ont plus d'excuse pour ne pas s'y mettre.



▲ *Jeu de palets vendéen... et sa LOURDE plaque de plomb*

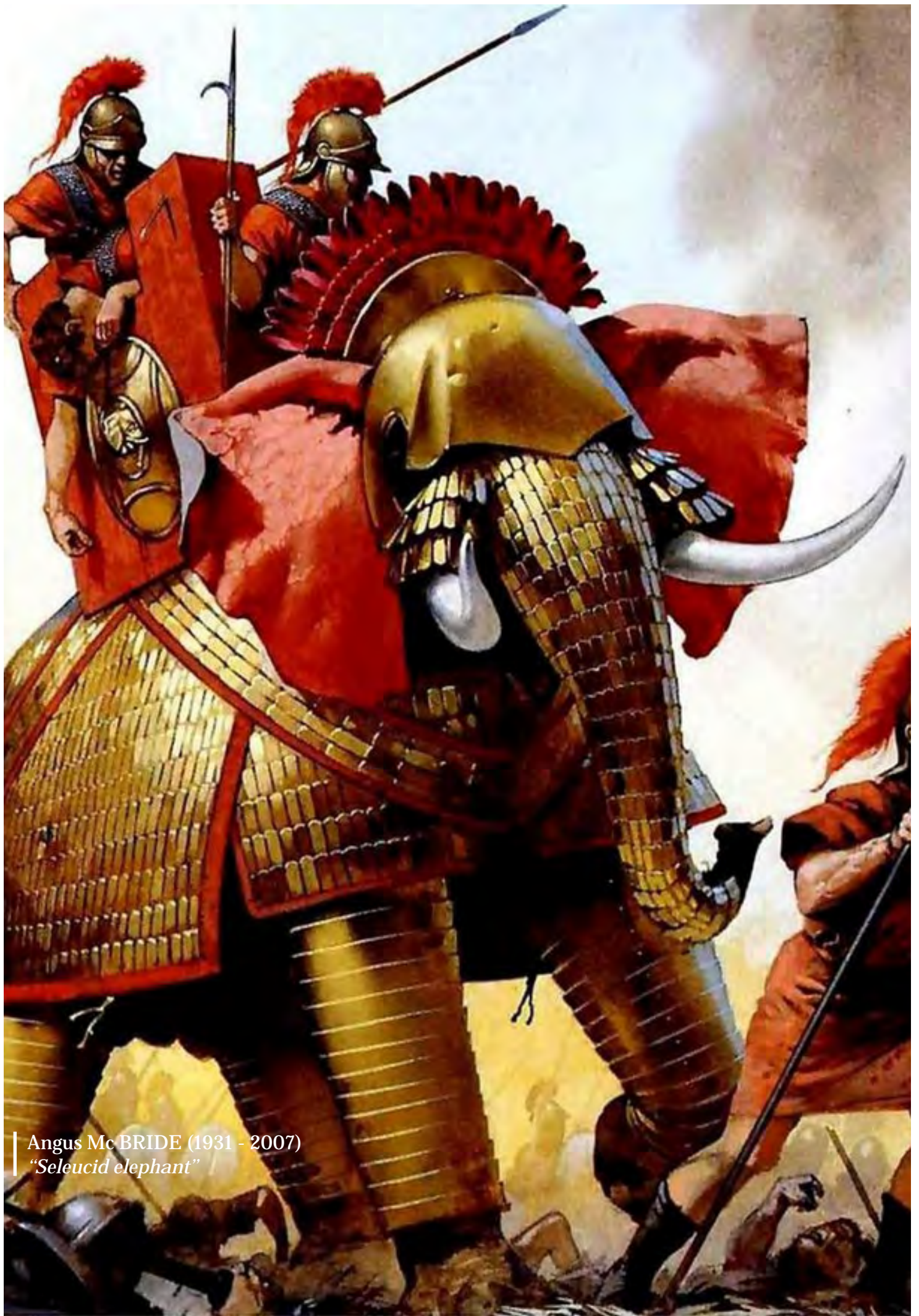
***Le Jeu de Palet**

«Vous vous demandez ce que cet encadré vient faire ici ? C'est bien simple, notre rédacteur est un Vendéen et comme tout Vendéen qui se respecte, lui parler de pichenette déclenche en lui la subite envie de parler de son sport régional. Tenez-vous prêt-e-s et découvrez le Jeu de Palet Vendéen.»

J'ai toujours un petit sourire quand je parle de "Palet", la raison est simple, ça reste un "sport national" dans mon secteur, bon d'accord régional.

Il existe deux types de jeux du palet, le palet vendéen, qui se joue avec des palets en fonte ou laiton (ceux en laiton sont plus petits et se jouent plus près) sur une plaque en plomb et le palet breton (pas la galette au beurre à tendance augmentation de cholestérol) qui est la même chose mais sur une plaque en bois.

Le jeu est un peu comme la pétanque sauf que vous lancez les palets. La première équipe (oui souvent ça se joue par équipe de deux) lance le "maître" et le but est d'être le plus prêt de celui-ci, le tout en étant sur la planche (en bois ou plomb). Je ne vous parlerais pas des "rencontres" qui vous obligent à aller boire un verre au bar quand les deux équipes ont le même score ou le fait que chaque cave vendéenne digne de ce nom se doit d'avoir un jeu de palet, ou alors pas trop loin si la cave est trop petite... Ah ben tiens si je vous en ai parlé!!



Angus Mc BRIDE (1931 - 2007)
"Seleucid elephant"

BANC D'ESSAI

DE BELLIS ANTIQUITATIS 3

À la découverte du jeu des batailles antiques et médiévales qui depuis plus de 20 ans rend perplexes les traducteurs anglophones les plus chevronnés.

PAR SEBASTIEN LOUCHART

★sandchaser.blogspot.fr

BANC D'ESSAI

DBA LE RETOUR D UN GRAND ANCIEN

Disclémeur

DBA est un jeu paradoxal. Je n'ai jamais vu un jeu avec des règles si simples qu'il ne faille que dix minutes à un débutant pour qu'il les assimile mais qui, d'un autre côté, se révèle être d'une lecture plus qu'ardue dès qu'on ouvre le livre de règles.

Autant le dire tout de suite, si vous décidez d'acheter la règle (en anglais uniquement pour l'instant), de la lire, de la comprendre avant d'y jouer vos amis, préparez vous un bon gros pot de café, de l'aspirine et du temps devant vous tellement la prose des auteurs est... intéressante...

Opène Ze Bouc

DBA 3.0, sorti en 2014, se présente sous la forme d'un livre à couverture rigide de 142 pages comportant 14 pages de règles et 16 pages de diagrammes. Ce simple constat pourrait suffire à vous mettre la puce à l'oreille quant à la difficulté de comprendre la subtilité du jeu. Eh bien, vous ne devriez pas car après quelques parties, l'ensemble des règles s'avère fort logique et s'applique de manière fluide au cours du jeu pour conduire à des parties rapides et riches en retournements de situation tactiques.

Eubout ze Gaillemeu

DBA se joue en tour par tour et met face à face des armées d'effectifs strictement égaux. Votre liste comporte un général et onze autres socles de largeur identique dont le type varie en fonction des peuples et des époques. Chacun jouera donc avec 12 socles ni plus ni moins.

Les listes d'armées occupent plus des trois-quarts du bouquin et permettent de jouer dans quatre époques : la Haute Antiquité, la Basse Antiquité, les Ages Sombres et le Bas Moyen-âge/Renaissance, ce qui couvre une période allant de 3000 av-JC avec les Sumériens et les Egyptiens de l'Ancien Empire jusqu'à 1500 et les Compagnies d'Ordonnance Françaises d'avant la bataille de Marignan en passant par les Romains, les Carthaginois ou les successeurs d'Alexandre. Et ça, ça ne compte que l'Europe et le Moyen-Orient car DBA propose également des listes plus exotiques comme les Mayas, les Incas et les peuples d'Amérique du Nord, des Asiatiques comme les Mongols et tous les peuples nomades pour finir par des listes d'Océanie et d'Extrême-Orient.

Même si les auteurs ne le conseillent pas pour des raisons de cohérence historique, toute liste d'une période peut théoriquement affronter toute autre liste de la même période ce qui peut conduire à des combinaisons intéressantes !

Les 24 plaquettes des deux camps vont s'affronter sur une table de 60 cm sur 60 cm (en 15 mm). En 15 mm, la largeur de chaque plaquette est standardisée à 40 mm. Il est aussi possible de jouer en 28 mm mais tout le monde sait que le 15 mm est l'échelle reine pour l'historique !

Failleuteu ! Failleuteu fer your King !

Chaque armée a un facteur d'agressivité allant de 0 à 4. Plus il est élevé, plus la liste en question aura de chances d'être l'attaquant. L'attaquant a le privilège de choisir son bord de table une fois le terrain posé par le défenseur et de se déployer en dernier. Le défenseur, lui, place les éléments de terrain semi-aléatoirement, se déploie en premier mais devient le premier joueur. Il faut noter que le choix des éléments de terrain obéit à une sélection qui est fonction du type de territoire dans lequel habite le peuple du défenseur. Par exemple, les Egyptiens et les Hellènes ont un terrain-type Littoral, ce qui signifie qu'ils peuvent prendre un bord de mer comme élément de décor.

Le choix et le placement des éléments de décor est primordial à DBA puisque, en l'absence de supériorité numérique absolue d'un côté comme de l'autre, la clé de la victoire va être dans la recherche de sur-nombres locaux soit en tirant parti du terrain soit en manœuvrant.

Les types de troupes sont assez nombreux ce qui reflète vraiment la diversité historique des combattants. De façon très schématique, les troupes sont subdivisées en troupes montées et en piétons qui eux-mêmes se subdivisent en infanterie lourde (« Solid ») et légère (« Fast »). Les troupes montées sont, par exemple, les Eléphants ou la Cavalerie. Les piétons comprennent les Lames (légionnaires ou samurais), les Lances (hoplites) ou les Guerriers (clans germaines). Les types de troupes permettent également de jouer des tirailleurs, des archers, des machines de guerre ou de l'artillerie.

A son tour, le joueur lance un dé dont le résultat donnera le nombre d'ordres disponible ce tour pour les mouvements tactiques. Déplacer une plaquette ou un groupe de plaquettes coûte un ordre voire plus en fonction de conditions tactiques comme un général éloigné ou la présence d'éléphants dans le groupe. Autant dire qu'avec un seul ordre on ne fait pas grand-chose mais qu'avec six on se permet des fioritures tactiques.



Loin d'être un frein ludique, ce système permet de bien simuler les affrontements antiques entre des masses humaines entre lesquelles la communication instantanée était impossible.

Une fois les déplacements effectués, on résout les tirs pour les unités qui sont à portée puis vient la phase de combat au cours de laquelle les plaquettes en contact face à face vont s'échanger des amabilités viriles.

Le combat et le tir se résolvent au moyen d'un seul dé. Chaque camp lance ce dé et ajoute les modificateurs tactiques qui dépendent du type de troupe, du type de l'adversaire et de divers modificateurs situationnels. Par exemple, une cohorte de légionnaires de Rome prend à parti une phalange de lanciers du Pont-Euxin. Les phalangistes sont épaulés d'un côté par une unité d'archers qui débordent les légionnaires et qui, s'ils ne combattent pas, procureront un support à leurs camarades et, de l'autre côté, par une autre unité de phalangistes. Les Romains sont des Lames (+5 contre l'infanterie) et les phalangistes sont des Lances (+4 contre l'infanterie). Les phalangistes sont soutenus par des archers qui infligent un -1 à l'adversaire à cause du débordement et par d'autres Lances qui procurent un +1 à leurs alliés. Les modificateurs finaux sont +4 pour les Romains et +5 pour les hommes de Mithridate.

Le résultat du combat se lit sur une table. Le type des troupes combattantes et la différence entre les résultats donnent quatre résultats différents : rien ne se passe et les combattants restent en place, le vaincu recule, le vaincu fuit ou le vaincu est détruit. <intertitre><italique>And ze ouinneur iz...

Les tours s'enchaînent ainsi jusqu'à la victoire de l'un des deux camps qui intervient lorsqu'un camp perd sa quatrième plaquette ou son général alors que son adversaire a perdu moins de troupes.

Ces conditions de victoires alliées à des potentiels de mouvement importants donnent des parties rapides et rythmées. Ce sentiment est largement renforcé par l'utilisation d'un seul dé et non de multiples tirages pour retranscrire l'incertitude la bataille. Attendez vous donc à des revirements de situation imprévus !



Sheut eup and ték maille monnaie

DBA est pour moi un excellent moyen pour l'initiation au jeu d'histoire car il est simple si vous vous le faites expliquer par quelqu'un qui connaît les règles. La multitude de listes d'armée (plus de 300 !) vous permettra de choisir l'armée dont le style vous convient le mieux. Et si vous vous êtes trompés, pas de souci, rachetez en une autre. Les armées en 15 mm ne sont pas très onéreuses, comptez 25 pour une liste peu variée comme des hoplites athéniens et 40 euros en moyenne. Certaines armées comportant beaucoup d'options peuvent voir leur prix aller jusqu'à 70 euros.

Pour les Anciens

“ VOUS JOUEZ À DBA 2 ? QU'EST-CE QUI CHANGE POUR VOUS ? ”

Pas mal de choses. L'introduction des troupes d'infanterie « fast », l'inflation généralisée des valeurs de mouvement, la révision des bonus de soutien de rang et de flanc et la possibilité de faire bouger certaines troupes plusieurs fois par tour ou de les faire bouger gratuitement comptent parmi les changements les plus notables.

Si la prose de Phil Barker est toujours aussi absconse, la présence de diagrammes explicatifs plutôt clairs et la description plus fouillée de chaque armée (qui explique le nombre de pages dévolues à cette section du livre) apportent un plaisir de lecture que la précédente version était bien incapable de fournir.

La composition des armées emblématiques change légèrement mais change tout de même.

Vous pourrez néanmoins continuer à jouer vos listes DBA 2 pendant quelques temps mais il vous faudra racheter quelques plaquettes pour vous conformer aux listes désormais officielles de la version 3.

Choisir sa première armée

“POUR UN DÉBUTANT, IL EST TOUJOURS DIFFICILE DE SE REPÉRER DANS LES QUELQUES 300 LISTES QUE CONTIENT LE LIVRE DE RÈGLES POUR CHOISIR UNE LISTE AVEC LAQUELLE JOUER.”

Malgré la faible variété des troupes disponibles, les listes possèdent différentes options à choisir lors de la constitution d'une armée, ce qui peut encore plus rebuter le débutant s'il veut une armée prête à être jouée et peu onéreuse.

D'une manière générale, on peut classer les armées de DBA en trois catégories selon la complexité de leur mise en œuvre (choix des options) et de la manière de les jouer.

La catégories des armées dites « interarmes » comprend les listes avec lesquelles, une fois les options choisies, le joueur disposera de troupes très différentes qui agiront de concert sur le champ de bataille. Exemples de telles armées : les Egyptiens, les Carthaginois, les armées d'Alexandre empereur, la plupart des armées pré-Renaissance.

A l'inverse, il existe des listes qui présentent une complète uniformité avec un ou deux types de troupes différentes. Les armées de hoplites sont un excellent exemple puisqu'elles ne sont constituées que de socles de Lances. Des variantes locales admettent cependant de la cavalerie (Thessalie) ou des psilois (Argolide) en faible nombre.

Enfin, il existe des armées mixtes, présentant beaucoup d'options de choix de troupes mais présentent une uniformité finale comme les armées Parthes, constituées d'une proportion fort variable de cavalerie légère (archers montés) et de chevaliers lourds (cataphractaires).

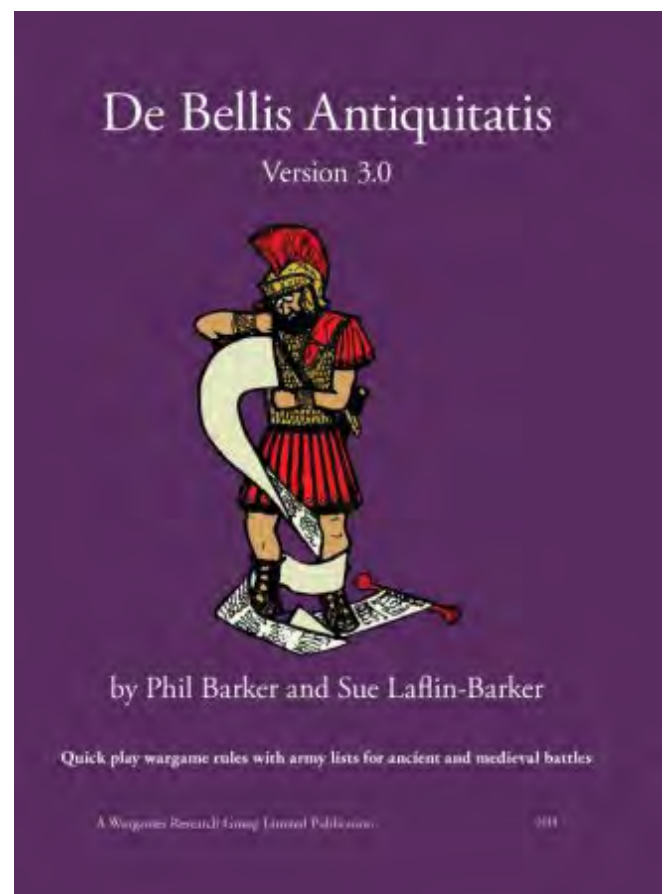
Pour débiter je conseillerais de choisir une armée avec peu d'options, comportant un seul type de troupes majoritaire assez facile à jouer et à manœuvrer. Pour moi, les armées de hoplites sont

parfaites. Un minimum de 9 socles de Lances, une unité forte à la fois contre les piétons et les montées et bénéficiant de soutiens latéraux de la part de socles identiques. Une ligne de bataille de Lances est très difficile à forcer, même pour les éléphants. Ils ne craignent que les Chevaliers. Les ailes d'une telle armées sont protégées par le terrain et des psilois ou par de la cavalerie. Certaines de ces armées (Athènes, colonies de Chypre et de Sicile) peuvent en plus choisir un terrain de type littoral. Les références en période I sont les I/52f et I/52i.

En période II, les listes I/5a (Sparte) et I/5c (Thèbes) sont du même acabit et permettent en plus de jouer les Guerres du Péloponèse.

En période III, les Lances cèdent la place aux Lames comme type majoritaire d'infanterie lourde. La liste des Vikings Nordiques (III/40a et III/40b) vous permet d'aligner 11 socles de ce type.

La période IV donne la part belle aux armées combinées (infanterie portée, chevaliers à pied, artillerie, archers, etc.) et possède peu d'armées « simples ». On pourra néanmoins regarder la liste IV/27, des Guerriers estoniens qui combattent dans les bois ou la liste IV/41 des Suisses d'avant le développement du mercenariat et des Piquiers. Cette liste possède un bon nombre de Lames, des tirailleurs montés et à pied.



JEU EN ENCART

PAR DV8

★ davidvincent8google+

BANDITS BANDITS

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

Vous êtes-vous jamais demandé ce que devenaient vos héros de plomb une fois remisés dans leur mallette? Ils voyagent. De par des mers mystérieuses, des royaumes oubliés et des cités obscures, ils voyagent et se liguent parfois pour retrouver leur chemin vers notre dimension.

Dans la tradition des Moorcock, King et Barrie, "Bandits Bandits" vous propose d'incarner une bande d'exilés, les Ligueurs, et de les suivre dans leurs aventures au sein de la cité mythique d'Ameeron, du Pays Imaginaire ou dans l'Entre-Deux-Mondes.

Plus prosaïquement "Bandits Bandits" vous propose de piocher au hasard quelques personnages de votre collection et de les faire s'affronter dans une courte bataille. Tel le Kevin du film de Terry Gilliam, à vous de laisser faire votre imagination afin de trouver l'origine de ce conflit fantastique.

Le matériel

Pour l'ensemble des joueurs ils vous faut :

- une surface de jeu
- un mètre ruban gradué en pouces

- des éléments de terrain représentant :
des bâtiments (si possible avec intérieur jouable)
des obstacles (muret, étals, tonneaux, etc)
des haies ou des éléments de jardin
n'importe quoi d'autre, comme vous le sentez


- une poignée de dés à six faces (1D6)
- deux grosses poignées de pions représentant les Points de Postures

Pour chaque joueur il vous faudra prévoir :



- entre 4 et 8 figurines
- entre 1 et 3 pions Objectif
- un jeu de carte Profil
- un jeu de carte Equipement
- un jeu de carte Posture (16 cartes)
- 7 pions représentant les Points d'Action
- 7 pions représentant les Points de Posture

Portée et longueur de table

Bandits Bandits utilise un système de portée à trois "bandes".

La **portée courte**  est de 1 à 6 pouces (15,5 cm environ).

La **portée moyenne** couvre la distance entre la portée courte et deux fois celle-ci, c'est-à-dire 12 pouces ( = ).

La **portée longue** couvre la distance située après la portée moyenne c'est-à-dire après 12 pouces ( < ).

Une manière élégante de simuler les portées est d'utiliser une réglette de 6 pouces comme unité de mesure : une longueur de réglette ? La cible est à portée courte. Deux longueurs ? Portée moyenne. Plus long que deux réglettes ? Portée longue.

Au début de la partie, les joueurs peuvent très bien tomber d'accord pour changer la longueur effective de la portée courte. Par exemple 8" au lieu de 6", la portée moyenne se situant entre 8" et 16" et la portée longue au-delà de 16". Simple, non ?

De manière idéale, une surface de jeu "confortable" pour 2 joueurs est de 90cm par 90cm. Pour plus de deux joueurs, 120cm par 120cm. Rien ne vous empêche cependant de réduire l'espace et de jouer sur une surface de 90cm sur 90cm quel que soit le nombre de joueurs.

Les Objectifs

Chaque joueur doit également présenter les objectifs de sa Ligue. Ils peuvent être des figurines ou des pièces de terrain. Idéalement, il devrait s'agir de pièces soclées sur des socles similaire à ceux des Ligueurs mais il peut s'agir de pièces montées sur des socles de type cavalier voire de monstre. Si elles ne sont pas soclées ou que le socle est de petite taille, il vous faudra les resocler de manière provisoire sur des socles de type fantassin.

A deux joueurs, il vous faudra trois objectifs par joueur. A trois joueurs ou plus, deux objectifs par joueur suffisent et à cinq joueurs, un seul objectif par joueur.

Les Ligues et les Ligueurs

Pour composer votre ligue il vous suffit de :

- Choisir un certain nombre de figurines. Le nombre et la nature des combattants sont entièrement laissées à votre envie du moment, néanmoins, nous vous proposons un tableau donnant une idée de la taille à envisager :

Nombre de joueurs	Pour une escarmouche	Pour une bataille
2 Ligues	<i>4 a 6 Ligueurs par Ligue</i>	<i>5 a 8 Ligueurs par Ligue</i>
3 Ligues	<i>3 a 5 Ligueurs par Ligue</i>	<i>4 a 7 Ligueurs par Ligue</i>
4 Ligues	<i>3 a 4 Ligueurs par Ligue</i>	<i>4 a 6 Ligueurs par Ligue</i>
5 Ligues	<i>3 a 4 Ligueurs par Ligue</i>	<i>3 a 5 Ligueurs par Ligue</i>

- Chaque figurine représente un Ligueur. Le nombre total de Ligueurs correspond à la **Taille** de votre Ligue.
- Pour chaque Ligueur, choisissez le profil correspondant à la figurine : normal, vif ou endurant. Sélectionnez ensuite la carte profil correspondante.
- Pour chaque Ligueur, sélectionnez les cartes Armes correspondant à l'équipement de la figurine. Déposez-les sur sa fiche.
- Pour chaque Ligueur, additionnez le coût du profil et de son équipement.
- Additionnez enfin le coût de tous vos Ligueurs. Ce total correspond au **Coût** de votre ligue.
-

Chaque joueur dispose devant lui les cartes des Ligueurs qu'il a choisi ainsi que leur équipement respectif.

Il doit également garder à portée de main 1D6, 7 pions Points d'Action ⊗ et 7 pions Points de Posture ⊕ pour commencer la partie.

Une partie de « Bandits Bandits » se décompose en trois phases distinctes : la préparation de l'action, sa mise en place et l'action en elle-même.

Ces trois phases se suivent de manière à ce que la précédente influence la suivante.

Durant la phase de préparation, on va calculer un score qui vous donnera un rôle spécifique, rôle que vous devrez ensuite assumer durant la mise en place qui, à son tour, influencera la phase d'exécution.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La Cité d'Ameeron surgit soudain devant eux. (...) Ameeron était située dans une petite vallée au-dessus de laquelle s'étirait un éternel nuage de fumée : un voile fait de lambeaux immondes qui protégeait la cité du regard des Hommes et des Dieux. Ce n'était plus que vestiges de maisons ou amas de pierres, au milieu desquels se dressaient des cabanes et des tentes. Tous les styles d'architecture étaient représentés – certains familiers, d'autres pas du tout. Aucune unité dans cet assemblage : des masures côtoyaient des châteaux, des chaumières des tours et des forts, des maisons simples des villas aux murs de bois richement sculptés. Certaines constructions se réduisaient à un tas de pierres au milieu desquels une ouverture avait été pratiquée en guise de porte. Mais aucune d'entre elles n'attira l'attention des visiteurs. D'ailleurs, comment pouvait-il en être autrement sous ce ciel éternellement lugubre ? Des colonnes de fumée qui s'élevaient çà et là venaient ajouter à l'obscurité...

LA PRÉPARATION

Au début de la partie, on compare le Coût de toutes Ligues en lice.

En général, le joueur qui aligne la plus faible des Ligues obtient l'avantage aux points et commence la partie en position défensive. Vous êtes sur son turf, il va devoir tenir les autres Ligues à distance.

Le joueur qui aligne la plus forte des Ligues obtient un malus aux points et commence la partie en position offensive. Ce larcin, c'est son plan et maintenant il va devoir prouver qu'il peut le mettre à exécution sans trop d'histoires.

Lorsque vous composez votre propre Ligue vous devez tenter de deviner la force déployée par votre adversaire et essayer ainsi d'obtenir la position la plus avantageuse pour vous. La phase de préparation est déjà un calcul tactique et, en général, les Ligues les plus avantageuse sont :

- *celles légèrement plus petites et moins chères de manière à gagner l'avantage aux points pour un coût tactique moindre.*
- *celles largement plus grandes et plus chères de manière à sacrifier l'avantage aux points en échange de la puissance de frappe.*

Taille & points par effectif

Tous les Ligueurs et Objectifs sous votre contrôle font partie de vos effectifs. Chaque effectif possède une valeur en points déterminée par la taille et le coût de la Ligue que vous employez pour ce larcin. Les **points par effectif**, ou **PPE**, dépendent de la comparaison de votre Ligue par rapport aux Ligues adverses.

Chaque Ligue commence avec un PPE de 5. De là, vous devez appliquer les modificateurs suivants :

La Ligue a...	Modificateur
... la plus grande Taille	-1 PPE
... le plus grand Coût	-1 PPE
... la plus petite Taille	+1 PPE
... le plus petit Coût	+1 PPE

En cas d'égalité, chaque joueur corrige son score en modifiant sa Ligue.

Vous calculez les points par effectif une seule et unique fois au début de la partie. Votre PPE ne change pas durant le déroulement du jeu. Lorsque vous perdez un Ligueur ou un Objectif, la **Taille** de votre Ligue et votre **Score** vont changer mais, en aucun cas, cela ne changera vos points par effectif.

$$\text{Score} = \text{Taille} * \text{points par effectif (PPE)}$$

Égalité de score en défense

Lorsque vous comparez vos Ligues durant la préparation, une égalité sur le plus haut score peut apparaître. Dans ce cas, tirez à pile ou face et le gagnant décide :

- d'ajouter un Ligueur à sa Ligue.
- de retirer un Ligueur à sa ligue.
- de forcer le perdant à faire l'un de ces deux choix.

Comparez de nouveau vos Ligues. Pour cela, il vous faut recalculer les points par effectif et ensuite les scores de départ.

Égalité de score en attaque

Si vous avez une égalité sur le plus bas score tirez à pile ou face et le perdant doit :

- placez la Sentinelle.
- jouer dernier dans l'ordre tactique, jusqu'au changement de score.

Si vous pensez qu'une égalité est possible, soyez certain d'avoir un Ligueur supplémentaire dans votre mallette.

Position Tactique

Il existe trois positions tactiques potentielles pour un joueur de Bandits Bandits: **Défenseur**, **Sentinelle** ou **Attaquant**. Son score détermine la position de chaque joueur :

Le joueur a ...	Position Tactique
... le plus haut score.	Défenseur
... le plus bas score.	Sentinelle
... ni l'un ni l'autre.	Attaquant

En cas d'ambiguïté, la sentinelle est considérée comme un attaquant.

LA MISE EN PLACE

Installez les terrains et les couverts sur la table de jeu et réservez les Objectifs. Chaque joueur est libre de modifier la mise en place jusqu'à ce que tout le monde soit satisfait. Bien évidemment, cela veut dire faire des compromis. De la même manière, il peut être judicieux de désigner quels décors représentent un **obstacle** (franchissable avec une pénalité) et lesquels représentent une **obstruction** (terrains infranchissable). Une fois la mise en place approuvée par l'ensemble des joueurs, le déploiement des Objectifs et des Ligueurs peut commencer.

Mise en place du Défenseur

Le joueur avec le plus haut score commence par placer tous ses objectifs. Le Défenseur les place comme il l'entend, à 6" ou moins d'un autre objectif. Tout ce qui se trouve à 6" de ces Objectifs fait partie du **périmètre de défense**. Le Défenseur place ensuite deux Ligueurs dans le périmètre de défense.

Attention, afin de laisser de la place pour le déploiement des attaquants, le périmètre de défense ne peut pas excéder les deux tiers de la surface totale de jeu.

Placer vos Ligueurs à la limite de votre périmètre de défense vous donnera un certain avantage.

Mise en place de la Sentinelle

Le joueur de la Sentinelle joue ensuite. Il doit déployer en Sentinelle un Ligueur de la manière suivante :

- à plus de 3" d'un couvert.
- en dehors du périmètre de défense.
- à portée courte ou moins d'au moins un Ligueur adverse, à distance de tir.

Mise en place des Attaquants

Après cela, tous les joueurs Attaquants déploient leurs Ligueurs de manière alternée, dans l'ordre des scores décroissants, un Ligueur à la fois jusqu'à ce que tous les Ligueurs soient déployés.

Mise en place des Objectifs

Une fois tous les Ligueurs attaquants déployés, les joueurs attaquants déploient leurs Objectifs toujours de manière alternée. Chacun leur tour, ils placent un de leurs Objectifs n'importe où sur la table de jeu.

Mise en place des Ligueurs

Le Défenseur finit alors de placer les Ligueurs restants. Il n'a pas de restriction si ce n'est que les Ligueurs placés en dehors du périmètre de défense doivent être placés derrière un couvert.

L'ACTION

L'action est divisée en rounds. A chaque nouveau round, chaque joueur reçoit 7 points de Posture 🎯 qu'il va devoir dépenser judicieusement.

Durant un round, chaque Ligueur va s'activer une fois et effectuer un certain nombre d'actions. Un round se termine lorsque tous les Ligueurs présents sur la table ont été activés.

L'action est divisée selon deux ordres : l'**ordre tactique** et l'**ordre d'action**. Durant un round, vous passerez d'un ordre à l'autre au fur et à mesure de l'action.

Préparation d'un round

Avant le début de chaque round, les joueurs devront, en secret et simultanément, choisir la ou les **postures** de leurs Ligueurs. Chaque round, une même posture ne peut être acquise qu'une seule fois par Ligueur. De plus, le nombre de cartes limite le nombre de fois qu'une posture peut être sélectionnée par round.

Une fois les postures choisies, le joueur place, face cachée, les cartes Posture correspondantes sur les fiches des Ligueurs à qui elles ont été attribuées. Sauf indication contraire, une posture reste valable pour la durée du round.

Les Postures

Concentration 🌀: Le Ligueur doté de cette posture voit sa valeur d'Esprit augmentée de 2 (pour atteindre en général une valeur de 3).

Résolution 🌀: Le Ligueur doté de cette posture voit sa valeur de Corps augmentée de 2 (pour atteindre en général une valeur de 3).

Accélération 🌀: Le Ligueur doté de cette posture dispose de 1 Point d'Action ⊗ supplémentaire (à rajouter à ceux calculés en tenant compte de la valeur d'Esprit du Ligueur).

Effraction 🌀: Le Ligueur doté de cette posture peut se déplacer en utilisant des coûts de déplacement préférentiels. Il peut par exemple se déplacer sans peine par dessus les meubles ou à travers une fenêtre.

Prémonition 🌀: Le Ligueur peut, avant de dépenser le moindre Point d'Action, retourner les cartes de postures de n'importe quel Ligueur situé à portée courte.

Confrontation 🌀🌀: Le Ligueur doté de cette posture se prépare au corps-à-corps. Il peut utiliser un coup spécial en lieu et place de ses armes. Ce coup possède le profil suivant : contact / Attaque: Esprit +1 / Dommages: Corps -1 .

Concentration 🌀🌀🌀: Le Ligueur doté de cette posture voit sa valeur d'Esprit augmentée de 4 points (pour atteindre en général une valeur de 5).

Résolution 🌀🌀🌀: Le Ligueur doté de ce posture voit sa valeur de Corps augmentée de 4 points (pour atteindre en général une valeur de 5).

Altération 🌀🌀🌀: Le joueur qui contrôle le Ligueur en question devra, lorsque ce dernier sera activé, jeter 1d6 sur la table d'altération afin de connaître les effets exacts de cette posture.

Discorporation 🌀🌀🌀: Le Ligueur doté de cette posture peut se déplacer en utilisant des coûts de déplacement préférentiels. Il peut par exemple se déplacer à travers les murs.

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

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

Récupération ⚔⚔⚔⚔: Votre Ligueur est de nouveau sur pied. Cette posture ne permet de se relever qu'une seule fois. Toute nouvelle mise hors de combat devra être contrée via une nouvelle récupération.

Les points de posture.

A chaque nouveau round chaque joueur reçoit 7 points de posture ⚔. Il peut, s'il le souhaite, en garder tout ou partie pour le round suivant et constituer ainsi une cagnotte.

Pour une Bataille avec un camp alignant huit Ligueurs ou plus, nous conseillons de donner à chaque camp un nombre de points de posture ⚔ égal au nombre le plus élevé de Ligueurs. Ainsi dans une Bataille où un joueur aligne 9 Ligueurs, chaque camp reçoit 9 points de posture.

Ces points servent à payer les postures qu'un joueur va affecter aux Ligueurs. Lors de l'activation d'un Ligueur, on commence par révéler en les retournant, la ou les cartes Posture placées sur sa fiche. Le joueur doit alors régler le coût des cartes Posture dans l'ordre dans lequel elles ont été révélées. Il n'a pas le choix, s'il possède suffisamment de points ⚔ il doit régler le coût de chaque posture. Si le joueur ne possède pas suffisamment de points ⚔ la posture est annulée. Une posture annulée n'a plus aucun effet de jeu et sa carte est remise dans la main du joueur. Donner une posture à un Ligueur n'est pas obligatoire et tous les Ligueurs ne reçoivent pas forcément une posture à chaque tour. A l'inverse, il n'y a pas de limite quant au nombre de postures qu'un Ligueur peut recevoir.

Le système de Postures est bien évidemment une invitation au bluff et à la guerre psychologique. Faites bien attention à l'ordre dans lequel vous activez vos Ligueurs ainsi qu'à l'ordre dans lequel vous révélez les cartes Posture d'un Ligueur sous peine de vous retrouver avec des postures inutiles.

L'ordre tactique

Un round commence toujours en ordre tactique. Le joueur avec le plus haut score commence :

- Il choisit un de ses Ligueurs et procède à son activation.
- Chaque Ligueur n'a qu'une et une seule activation par round.
- S'il le veut il peut passer la main au joueur suivant.
- Si vous êtes le dernier joueur sur la liste, vous devez obligatoirement activer un de vos Ligueurs.
- Si tous vos Ligueurs ont déjà été activés durant ce round, vous devez passer la main au joueur suivant.

Lorsqu'un Ligueur est activé, il est obligatoire de jouer son tour d'activation intégralement et sans interruption. S'il attaque un Ligueur adverse qui n'a pas été encore activé durant ce round, l'action passe alors en ordre d'action. Une fois l'ordre d'action terminé, l'action repasse en ordre tactique et l'on commence de nouveau par le joueur avec le plus haut score et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Ligueurs présents sur la table aient été activés et que le round prenne fin.

Si vous avez perdu tous vos Ligueurs, vous passez la main automatiquement mais vous pouvez toujours faire baisser le compte à rebours de l'alarme.

L'ordre d'action

En ordre d'action, les Ligueurs attaquant & défenseur s'activent de manière simultanée :

1. l'attaquant prend la main : il révèle et règle les coûts de ses postures s'il en possède et détermine son nombre de points d'action pour le round.
2. Il annonce et résout la première partie de ces actions.
3. S'il attaque, il désigne sa cible (le défenseur) et son action entre en pause.
4. Le défenseur s'active alors.
5. Il révèle et règle les coûts de sa ou ses postures s'il en possède et détermine son nombre de points d'action pour le round.
6. L'attaquant reprend la main et résout son action d'attaque.
7. Le défenseur détermine l'effet de l'attaque.
8. L'attaquant finit son tour et met fin à son activation.
9. S'il est encore en jeu, le défenseur prend la main et résout son mouvement et ses attaques puis la résolution recommence à l'étape 1, le défenseur devenant alors attaquant.
10. Le défenseur finit son tour et met fin à son activation.


On note que l'ordre d'action continue tant que le défenseur initial et les cibles suivantes attaquent des cibles encore non-activées. Une fois toutes les attaques résolues l'action retourne en ordre tactique.

Résolution des actions

Les actions que peut réaliser un Ligueur actif sont aussi bien des déplacements que des attaques. Il faut noter aussi que mouvement et attaques peuvent être alternés dans un même tour sans aucune restriction.

Chaque Ligueur dispose pour agir d'un certain nombre de points d'Action (PA) ⊗. Chaque action entreprise coûte un certain nombre de PA ⊗. Lorsqu'un Ligueur ne dispose plus d'aucun PA ⊗, son joueur doit passer la main à son adversaire. Bien évidemment, un Ligueur peut décider de ne plus agir même s'il lui reste encore des PA ⊗ (les points qui lui restent sont alors perdus).

Le nombre de PA ⊗ disponibles dépend de la valeur d'Esprit du Ligneur actif. Il doit être déterminé en utilisant la Table des PA. N'oubliez pas que la posture « accélération » accorde 1 PA ⊗ supplémentaire au Ligneur qui en est doté.

Points d'Action	
	⊗
1-2	3
3-4	4
5+	5

Déplacement

En terrain ouvert, se déplacer coûte 1 PA ⊗ pour 2" de déplacement. Se déplacer à travers un obstacle (un meuble, de la végétation, un Ligneur à terre, une fenêtre ou une porte ouverte, etc.) coûte 1 PA ⊗ pour 1" de déplacement. De la même manière, l'escalade ou le saut coûtent 1 PA ⊗ pour 1" de déplacement. Les postures d'Effraction et de Discorporation permettent de couvrir une plus grande distance lors de vos déplacements voire de traverser une obstruction (c'est-à-dire un obstacle infranchissable, typiquement un mur). La table des déplacements vous indique la distance pour chaque déplacement (en pouces).


Terrains	Déplacement
Ouvert	2"
Obstacle	1"
Saut	1"
Escalade	1"
Obstruction	/


Combat

Chaque Ligneur peut disposer d'une arme à distance et/ou d'une arme de contact. Il peut dans tous les cas utiliser ses poings pour attaquer ses adversaires.

Le Ligneur qui agit doit dépenser des PA ⊗ pour attaquer ses adversaires. Chaque attaque au contact coûte 2 PA ⊗ et un Ligneur peut réaliser dans un même tour autant d'attaques au contact qu'il le souhaite (si, bien entendu, il dispose d'assez de PA ⊗ pour cela). Chaque attaque à distance coûte 1 PA ⊗.




Attaques au contact


Les seules limitations à l'utilisation d'une arme de contact sont que la cible doit se trouver au contact socle à socle avec l'attaquant  et que tous deux ne doivent pas être séparés par un mur ou une fenêtre. Ils peuvent être séparés par une porte.

Pour résoudre une attaque au contact, le Ligueur attaquant devra réaliser un jet de dé inférieur ou égal à sa valeur d'Esprit. La valeur d'Esprit sera éventuellement modifiée par le paramètre inscrit sur la carte d'Équipement (ou de Posture) correspondant à l'arme utilisée pour l'attaque. Quelle que soit la valeur d'Esprit finale, un jet de dé égal à 1 est une réussite automatique et un résultat de 6 est un échec définitif. Si le jet est raté, il ne se passe rien (les 2 PA  sont tout de même dépensés). Si le jet réussit, l'attaque touche sa cible et on doit déterminer si la cible est mise **hors de combat**.

Attaques à distance

La seule limitation à l'utilisation d'une arme à distance est que l'attaquant doit disposer d'une ligne de vue vers sa cible. Une ligne de vue est effective si, partant d'un point situé à la verticale du centre du socle de la figurine et à hauteur de ses yeux, il est possible de prolonger une droite jusqu'à ce qu'elle coupe un cylindre ayant pour base le socle de la cible et pour hauteur celle de la cible. Une ligne de vue ne peut pas traverser de mur, de fenêtre, de porte ou un autre Ligueur. Une Ligne de vue peut traverser les buissons, les meubles et les obstacles mais ces derniers gênent considérablement les chances de réussite de l'attaque : chaque obstacle traversé infligent un malus de -1 à la valeur d'Esprit du tireur. Certaines armes ont de plus une portée maximale (le pistolet par exemple).

Il existe trois portées pour les attaques à distance : courte , moyenne  et longue . Pour résoudre une attaque à distance, le Ligueur attaquant devra réaliser un jet de dé inférieur ou égal à sa valeur d'Esprit éventuellement modifiée par le paramètre inscrit sur la carte Équipement correspondant à l'arme et à la portée de l'attaque.

Quelle que soit la valeur d'Esprit finale, un jet de dé égal à 1 est une réussite automatique et un résultat de 6 est un échec. Si le jet est raté, il ne se passe rien (le PA  est tout de même dépensé). Si le jet est réussi, l'attaque touche sa cible et on doit déterminer si la cible est mise **hors de combat**.

Effets des attaques

Lorsqu'un Ligueur est touché par une attaque, il doit réussir un jet de dé inférieur ou égal à sa valeur de Corps afin de rester conscient et ne pas être mis hors de combat. La valeur de Corps sera éventuellement modifiée par le paramètre inscrit sur la carte Équipement (ou Posture) correspondant à l'arme et à la portée de l'attaque. Quelle que soit la valeur de Corps finale, un jet de dé égal à 1 est une réussite automatique et un résultat de 6 un échec. Si le jet est raté, le Ligueur est mis hors de combat et sa figurine est couchée sur la table de jeu. Au tour suivant et durant tout le reste de la partie, le joueur pourra décider d'utiliser la posture Récupération afin de le relever. Si le jet est réussi, l'attaque n'a aucun effet.

SCORE

Lorsqu'un ligueur est mis hors de combat ou qu'un joueur gagne le contrôle d'un objectif cela modifie la taille de votre ligue et il vous faut immédiatement recalculer votre score. Rappelez vous cependant que le PPE reste le même tout au long de la partie.

CONTRÔLE ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Les deux hommes à la haute taille, tous deux exilés, mais pour des motifs différents, se mirent en route. Ils allaient affronter les ténèbres (...).

- La plupart des habitants d'Ameeron sont arrogants plus que fiers, dit Rackhir en fronçant son nez d'aigle, lorsqu'ils ont encore quelque trait de caractère.*
- Elric enjambait les immondices. Des ombres se mouvaient parmi les constructions.*
- Il y a peut-être une auberge où nous pourrions demander des renseignements sur le Tunnel sous le Marais.*
- Il n'y a pas d'auberge. En général les habitants restent chez eux...*
- Il n'y a aucun lieu où se retrouvent les gens ?*
- Il n'y a pas de centre. Chaque habitant ou groupe d'habitants construit sa maison là où il veut, ou bien là où il y a encore de la place. Ces habitants sont de tous âges et de toutes contrées, ce qui explique le manque d'unité des constructions et leur décrépitude, ainsi que la saleté, le désespoir et la décadence de ceux qui y habitent. Ils vivent en général aux crochets les uns des autres. Ils traitent avec les démons qui visitent Ameeron de temps à autre...*

Au début de la partie, chaque objectif est sous le contrôle de son propriétaire. Même s'il n'est pas gardé, il reste sous son contrôle tant qu'aucun Ligueur adverse ne tente d'en prendre le contrôle.

A tout moment un joueur gagne le contrôle d'un objectif si :

- il possède un Ligueur au contact de cet objectif

ET

- aucun autre joueur ne possède de Ligueur au contact de cet objectif

Vous perdez le contrôle d'un objectif si :

- un joueur adverse possède un Ligueur au contact de cet objectif.

ET

- vous ne possédez pas de Ligueur au contact de cet objectif.

Objectifs contestés

Durant une partie à trois joueurs ou plus, il est possible de perdre le contrôle d'un objectif sans que celui-ci ne tombe sous le contrôle d'un adversaire.

Trois conditions doivent être réunies :

- un de vos Ligueurs se trouve au contact de cet objectif.
- deux Ligueurs adverses représentant deux Ligues différentes se trouvent au contact de cet objectif.
- votre Ligueur se déplace ou est mis hors de combat.

Lorsque cette situation se présente, vos adversaires ne peuvent pas prendre le contrôle de l'objectif. Vous en perdez tout de même le contrôle mais aucun des deux camps adverses n'en prend le contrôle. Recalculez votre score sans modifier celui de vos adversaires. Ils devront d'une manière ou d'une autre résoudre cette situation s'ils veulent prendre le contrôle de cet objectif.

Alarme

Au début d'un jeu, posez un d12 ou d20 sur le côté de la table et placez le de telle manière à ce que la face portant le chiffre 11 soit visible : il s'agit de l'alarme.

À la fin de chaque round, on décompte l'alarme de 1. Ensuite chaque joueur, en commençant par le plus haut score actuel, choisit s'il souhaite faire un décompte supplémentaire de l'alarme (décompte de 1). Lorsque l'alarme atteint 0 les autorités débarquent et les Ligueurs prennent la fuite : l'action se termine et le joueur avec le meilleur score gagne.

Les égalités sont possibles mais peu probables : pour les résoudre, soit vous effectuez un nouveau round, soit vous désignez le joueur avec le plus gros effectif en jeu comme étant le gagnant (la loi du nombre).

Le joueur qui possède le score le plus élevé a tout intérêt à décompter l'alarme tandis que celui qui détient le plus petit score devrait attendre.

- Tu devrais le savoir (...), plus l'enjeu est grand, plus profonde est la métamorphose de l'homme avec qui le Chaos accepte de traiter.

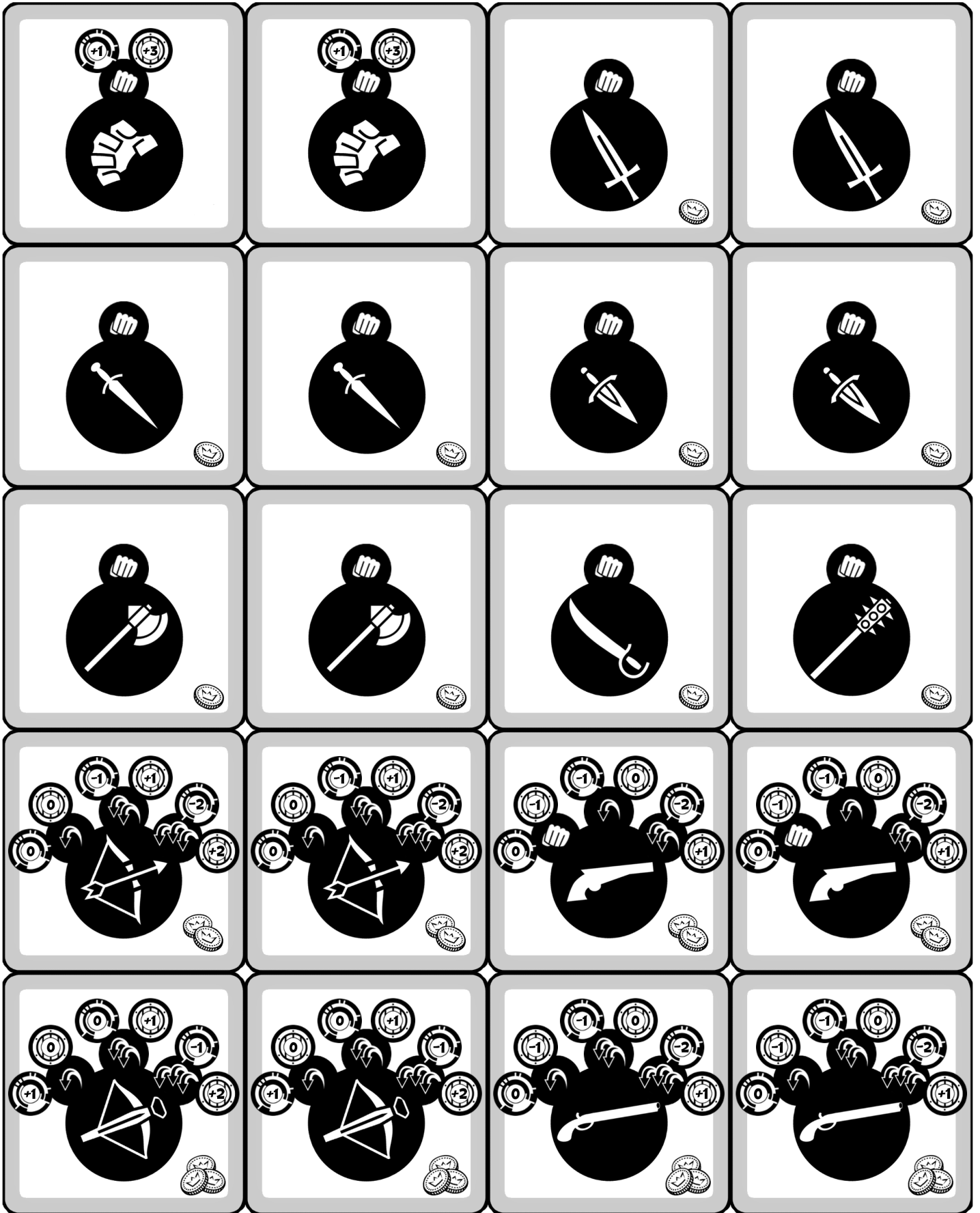
Elric soupira.

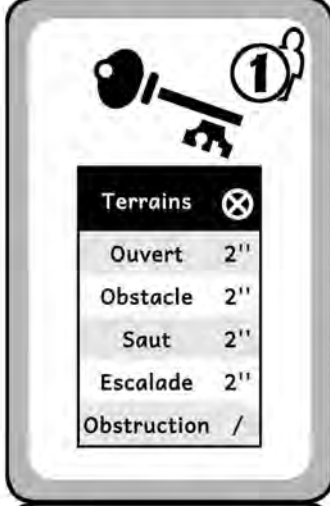
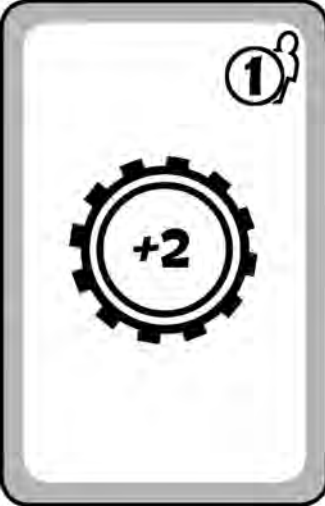
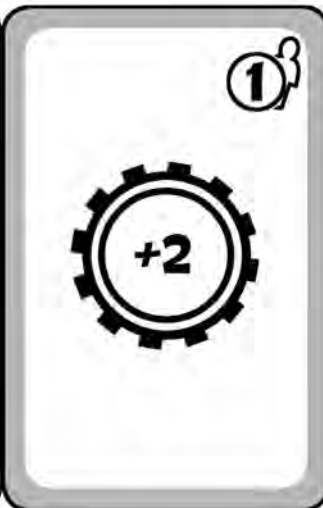
- Où allons-nous donc pouvoir trouver ces fameux renseignements relatifs au Tunnel sous le Marais ?









- Il y a un vieillard... commença Rackhir, mais il se tut en entendant un grognement derrière lui.



Au premier grognement succéda un second...

Michael Moorcock , Elric of Melniboné, 1972 . Traduction de Frantz Straschitz





D6	RESULTAT
1	-
2	
3	
4	 
5	 
6	 

POINTS D'ACTION	
	
1-2	4
3-4	5
5+	6

TERRAINS	DEPLACEMENT
NORMALE	1 PA
MEUBLE	2 PA
OBSTACLE	2 PA
BUISSON	2 PA
ESCALADE	2 PA
PORTE	0 PA
FENETRE	-
MUR	-
SOL	-
PLAFOND	-
TRAPPE	3 PA

Terrains

Type de
déplacemen
t

Standard Discorporation Corps Astral

Normale	1	1	1
---------	---	---	---


Meuble	2	1	1
Obstacle	2	1	1
Buisson	2	1	1
Escalade	2	2	1
Porte	0	0	0
Fenêtre	Imp.	0	0
Mur	Imp.	Imp.	0
Sol	Imp.	Imp.	3
Plafond	Imp.	Imp.	Imp.
Trappe	3	2	1


TERRAINS DEPLACEMENT	
NORMALE	1 PA
MEUBLE	2 PA
OBSTACLE	2 PA
BUISSON	2 PA
ESCALADE	2 PA
PORTE	0 PA
FENETRE	-
MUR	-
SOL	-
PLAFOND	-
TRAPPE	3 PA




TERRAINS DEPLACEMENT	
NORMALE	1 PA
MEUBLE	1 PA
OBSTACLE	1 PA
BUISSON	1 PA
ESCALADE	1 PA
PORTE	0 PA
FENETRE	0 PA
MUR	0 PA
SOL	3 PA
PLAFOND	-
TRAPPE	1 PA

Pistolet 2-3 4-5

	-1	-2
Dom	+1	+2

Fusil	1-2	3-4	5-7	8-12
	+1	0	-1	-2
Dom.	-1	0	+1	+2

Pistolet- Mitrailleur	1	2	3-4	5-6	7-8
	+2	+1	0	-1	-2
Dom.	-3	-2	-1	0	+1

	1-2	3-4	5-7	8-11	12-16
	+2	+1	0	-1	-2
	-3	-2	-1	0	+1

	contact
	+2
	+2

Baïonnette/Couteau	contact
ux	
Att	-1

Dom

+1

Kata

contact

Att

-2

Dom

+2

RENCONTRE

PAR DV8

★davidvincent8google+

INTERVIEW DE STEFANO LORENZO CAVANE - 48STORM

BLOGURIZINE : Pourrais-tu te présenter rapidement et nous parler de tes diverses créations?

Stefano Lorenzo Cavane : Bonjour, je suis Stefano Lorenzo Cavane, concepteur de jeux et de jouets, graphiste et sculpteur et bien plus encore ! Après les Beaux-Arts, j'ai rejoint la première promotion du cours de design sur les jouets et le jeu à Milan en 1998. Par la suite j'ai commencé à travailler comme sculpteur de miniatures : ma première miniature a été faite en pâte à sel dans le cadre d'un cours sur le design de pions. A l'époque j'essayais de faire de mon mieux. J'ai depuis conçu de nombreux jeux de société, le premier étant « Quicksand » produit par Fantasy Flight Games, des jeux promotionnels et différents wargames dont 1-48Combat, le «prédécesseur» de 48Storm. Et bien sûr... 48Storm !



L'année dernière, j'ai participé à la troisième édition du cours de design pour créateur, Design for Kids & Toys (de Mai à Juillet 2014) à ★**l'École Polytechnique de Milan**. Officiellement je suis

donc un concepteur de jouets. Quoi d'autre ? J'essaie de faire beaucoup de choses, toujours autour de la créativité et des activités manuelles, mais le jeu est toujours en pole-position. Je possède également un blog, ★stelorcav.blogspot.it

BZ : Pourrais-tu nous faire le pitch de 48Storm ? Qu'est-ce que c'est exactement ? D'où vient le jeu et quel est son avenir ?

SLC : 48Storm est un jeu d'escarmouche avec figurines ayant pour cadre la Seconde Guerre Mondiale. C'est un jeu très rapide mais plein d'action avec des règles qui tiennent sur seulement deux A4. Les figurines sont à l'échelle 1/48 (NDLR : similaire à l'échelle « héroïque » : le 32mm). Mon intention est d'offrir un jeu facilement jouable, rapide à apprendre et à mettre en place, économique (vous pouvez jouer à partir de 3 vs 3 figurines) et avec de belles figurines à peindre et à collectionner. Quelque chose à même de satisfaire les nouveaux joueurs, les vieux briscards de l'historique, les collectionneurs et les passionnés de la Seconde Guerre mondiale.

48Storm vient directement du jeu 1-48Combat, son aîné (peut-être que certains d'entre vous l'avait deviné). J'ai travaillé pour Baueda, l'éditeur de 1-48Combat, en tant qu'auteur des règles principales et sculpteur des figurines (et bien d'autres choses). D'une certaine manière, on peut dire que 48Storm est une version améliorée de 1-48 Combat.

Dans un future proche, 48Storm devrait bénéficier de nouvelles factions (NDLR : sont disponibles actuellement des GI Américains, les Russes de l'Armée Rouge et la Wehrmacht des Allemands) ainsi que de nouvelles figurines.



Les Italiens sont disponibles depuis la fin du mois précédent et j'ai beaucoup d'autres nouveautés sous le coude, de nouvelles armes notamment. Pour le moment, la chose la plus importante reste la promotion du jeu et le développement de la communauté de joueurs... Après tout, un concepteur de jeu travaille avant tout pour que ses jeux soient joués.

BZ : Donc 48Storm est le petit frère de 1-48Combat. Un des points forts de 1-48Combat c'est le format du starter. Littéralement vous pouvez ouvrir la boîte, coller les figurines, effectuer quelques coups de ciseaux et commencer à jouer directement ! Que trouve-t-on à l'intérieur d'un Starter 48Storm ?

SLC : Oui, 48Storm vient directement de 1-48Combat. Ils partagent la même base de règles mais 48Storm présente des améliorations et des ajouts. Par exemple la nouvelle action « s'accroupir », de nouvelles armes comme les grenades fumigènes et les chiens d'assaut (et bien d'autre chose encore).

48Storm c'est surtout une nouvelle gamme de figurines qui rendent le jeu plus tactique et intéressant et qui permettent de jouer du 3 vs 3 aussi bien que

des batailles avec un nombre « infini » de figurines. A l'intérieur d'un BattleBox (le kit de démarrage) vous trouverez 3 figurines en métal hautement détaillées, leur socle en plastique, leur carte de référence, la feuille de règles (pour le moment en anglais ou en italien) et deux planches de marqueurs en cartons à découper et à coller. Il y a également des décors et des accessoires : un mur, deux tranchées et une règle pour mesurer. La philosophie du jeu reste donc la même : avec deux BattleBox vous êtes prêts à commencer à jouer.

BZ : Deux pages de règles mais beaucoup de tactique à l'intérieur ? Pourrais-tu nous donner un bref résumé des mécaniques du jeu ?

SLC : Tout d'abord, je voudrais dire que, très souvent, dans les conventions, les gens s'arrêtent pour me dire que les figurines sont très sympas, qu'il s'agit d'un bon produit et plein de choses dans le genre.

Évidemment cela me fait toujours très plaisir car je suis également le sculpteur de la gamme et fabriquer un produit comme celui-là demande une énorme quantité de travail, croyez moi ! Mais la chose dont je suis vraiment le plus fier ce sont les règles. Rien ne me procure plus de plaisir que de voir des gens apprécier la mécanique et passer du bon temps en jouant avec le fruit de votre travail. Désolé pour cette parenthèse !

La structure du jeu est basée sur le principe des points d'action, représentés par des jetons. Durant son tour, un joueur peut dépenser de 1 à 6 jetons « action » pour effectuer des actions avec ses personnages, de manière très libre mais sans jamais dépenser plus de 3 actions avec le même personnage.

Les jetons sont placés sur la carte des personnages et s'accumulent durant un round de jeu. L'activation des personnages se fait de manière alternée et le round prend fin quand tous les jetons ont été utilisés. On « nettoie » alors les cartes et on commence un nouveau round.

Pour chaque personnage les cartes indiquent les actions qui peuvent être effectuées, les modes d'attaque, les capacités et le nombre de jetons qui peuvent être utilisés à chaque tour.

Le nombre de jetons est limité par la valeur de votre équipe, vous devez donc les utiliser à bon escient. C'est un jeu facile à apprendre mais difficile à... [silence]... Vous m'avez compris !

BZ : Y a-t-il une version française en préparation ?

SLC : Je peux vous dire que je me soucie vraiment de la France. Votre pays est sûrement l'un des meilleurs endroits pour le marché du jeu. Les joueurs français ont du bon goût et sont des passionnés. Aussi nous allons très prochainement penser à une version française du jeu (NDLR : un peu de patience, voir plus bas).

BZ : Il n'y a pas beaucoup de jeux d'escarmouche sur la Seconde Guerre Mondiale et il y en a encore moins qui utilisent l'échelle du peloton. Pourquoi ce choix si particulier ?

SLC : Il y a beaucoup de raisons derrière ce choix. L'une des raisons c'est justement qu'il n'y a pas beaucoup de jeux d'escarmouche à cette échelle (NDLR : Bolt Action c'est à l'échelle de la compagnie mais Disposable Heroes et Coffin For Seven Brothers sont également à l'échelle du peloton).

Je voulais créer un jeu de figurines WW2 qui ait la même saveur que les jeux fantastiques ou SF actuels dans lesquels les figurines sont des pièces de collection attractives et pas seulement des pions à déplacer sur le champ de bataille. Comme je le dis souvent, j'ai cherché à recréer les sensations que j'éprouvais en jouant à un jeu vidéo (je ne dirais pas lequel... mais beaucoup ont déjà du deviner !). Techniquement, vous incarnez un soldat avec un nom et un prénom et même vos camarades ne sont pas que de simples « pions » mais d'autres soldats nommés qui se battent à vos côtés.

BZ : Ce choix est-il économiquement viable ?

SLC : Mon désir est de faire le meilleur produit possible et de le faire de la manière la plus honnête possible. Lorsque vous approchez 48Storm vous comprenez immédiatement de quoi il s'agit : vous pouvez, avec quelques figurines seulement, profiter d'un bon jeu, opter pour une échelle de jeu plus grande ou encore choisir de tester un personnage spécifique parce qu'il vous plaît ou que vous êtes curieux à propos de son équipement.





Je suis un joueur qui aime la compétition et j'espère vraiment pouvoir organiser beaucoup de tournois dans l'avenir proche (l'attrait du sang et la destruction !). Mais à 48Storm, vous n'avez pas à courir chaque semaine après les nouveautés pour obtenir le tout nouveau personnage « invincible » ou bien à apprendre des tonnes de nouvelles règles pour avoir la chance de battre vos adversaires.

Ce n'est donc probablement pas le choix économique le plus viable pour un éditeur mais je suis confiant dans mes capacités à gérer la chose et à donner à chaque fois le meilleur produit possible aux joueurs. Je sais que ça sonne un peu « romantique » mais je pense qu'avoir une communauté de joueurs heureux est le meilleur investissement qu'un éditeur puisse faire.

Vous travaillez durant des milliers et des milliers (et je ne plaisante pas !) d'heures mais quand vous voyez un groupe de gars s'asseoir à la table, commencer à jeter les dés et passer du bon temps en profitant des joies de votre jeu... Que dire de plus ? C'est simplement la meilleure chose au monde !

BZ : Tu parlais au début de tes autres projets et il y en a un qui, je dois l'avouer, m'intéresse particulièrement : Paleomaster ! Pourrais-tu nous en parler ?

SLC : Ok, Paleomaster. C'est un projet passionnant réalisé en collaboration avec le paleo-artiste Fabio Pastori (NDLR: artiste spécialisé dans les reconstructions préhistoriques) qui a fait les dessins des trois créatures que j'ai sculpté. Les trois en question sont : Kelenken guillermoi, Therizinosaurus cheloniformis et Diabloceratops eatoni.

Nous les présentons comme une mini-collection de kits en résine que vous pouvez tenir dans votre main. Nous avons eu le soutien scientifique de paléontologues très importants comme James I. Kirkland qui nous a aidés pour Diabloceratops.



Ce fut un honneur parce que c'est lui et son équipe qui l'ont découvert et nommé. J'ai d'ailleurs une anecdote sur cette collaboration : quand on a reçu les premiers modèles, je lui ai dit que je serais heureux de lui en envoyer un en Utah, il devait juste me guider sur ce qu'il pensait être le meilleur schéma de couleurs.

Dans la soirée je commence donc à préparer son modèle. J'allume la télé, prépare les peintures et les pinceaux et tout d'un coup: « Oh, la chance ! Une émission sur les dinosaures, juste au bon moment ! » Quant je peins je reste concentré sur le modèle et je me contente donc d'écouter... et puis, finalement, je jette un coup d'œil à la TV et je réalise que le scientifique qui parle dans la boîte, c'est James Kirkland ! C'était sympa. Sur mon blog vous pouvez voir l'image qu'il m'a envoyée le jour où le petit Diablo est venu à lui. Nous sommes fiers de cette minisérie, mais je dois dire que, pour le moment, nous sommes à la recherche d'un nouvel éditeur/distributeur. Si vous êtes intéressé faites nous signe ! Nous serions heureux de poursuivre cette aventure et de créer d'autres nouveaux modèles. Voilà, c'est cela Paleomaster !

Merci donc à Stefano Cavane pour cette interview. Vous devriez trouver les règles de démarrage rapide de 48Storm en encart dans le Blogurizine 22 mais en attendant nous vous invitons à visiter le site 48storm.com.

RENCONTRE

PAR TENGI

★tengi skirmisher

DU SOCLE DE L'ENVIE ET DE LA PASSION

Notre envoyé spécial, Tengi est allé interviewer Dimitri, blogueur, peintre prolifique et gérant de la boutique en ligne Minisocles-Store.

BLOGURIZINE : Qui es-tu donc Dimitri ? Un joueur ? Un peintre ? Un blogueur ? Tout ça à la fois ?

Dimitri : Je m'appelle Dimitri Peyrard, alias «Dim69», j'ai 33 ans et je vis à Lyon. Je suis un peu tout ça à la fois, oui.

Je « peintouille » (sourire) sérieusement depuis 2004. J'aime alterner les sujets fantastiques et futuristes/post apocalyptiques, avec une préférence assez marquée pour les Space Marines, les figurines Rackham et Infinity.

Ma passion pour le jeu de figurines remonte à loin ! Je suis rentré dans le Games Workshop de Lyon quand j'étais gamin. Je voulais acheter la boîte de base de Warhammer 40000, mais comme mon voisin l'avait déjà on a commencé à peindre ensemble les Blood Angels. Malheureusement, le résultat était tellement décevant par rapport à ce qui était présenté sur la boîte et dans les White Dwarf de l'époque qu'on a vite abandonné.

J'ai redécouvert cet univers et les joies de la peinture un peu par hasard en 2004 dans une boutique de Toulouse où les membres de la Team Toulouse faisaient une initiation à la peinture. Ils m'ont montré qu'on pouvait transformer ces petits bouts de plastique/résine/métal en vrais chefs d'œuvre originaux, raconter des histoires, faire passer des émotions...

J'ai vite été mordu ! J'ai espéré jouer au tout début, mais l'aspect création et peinture a rapidement pris le dessus !

J'ai ouvert le blog en même temps que la boutique en ligne pour montrer ce qu'on pouvait faire avec les créations que je commercialise.

BZ : Nous avons jeté un coup d'œil à tes créations et la mise en peinture est très différente de ce qu'on peut dans les concours de figurines fantastiques et futuristes. Comment définis-tu ton style ?

DP : Après une «période» plutôt sombre et désaturée, avec des peaux blafardes et du TMP (voir photos du space marine d'assaut et du Mutant Mécano), je suis entré depuis plusieurs années dans une période plus vive, avec des teintes plus saturées et des NMM pleins de nuances (voir photos du Space Marine bleu et de l'orque du Behemot).

En revanche, le turquoise est une constante dans ma peinture, je l'utilise systématiquement pour enrichir et nuancer une ou plusieurs zones de ma figurine... C'est ma p'tite touche perso !

J'aime aussi soigner mes socles et mes décors pour que chaque création ressemble à un petit bout de réalité, comme une photographie, ce qui permet de laisser papillonner l'imagination de chaque observateur.



▲ *Space Marine d'Assaut*

▼ *L'Orque du Behemot*



▲ *Mutant Mécano'*

▼ *Space Marine Bleu*



Mon dernier projet terminé (voir photos du Falcon EPIC) en est un parfait exemple ! Certains y verront une simple scène de guerre, d'autres imagineront cet Host Eldar redécouvrir une planète abandonnée, d'autres encore songeront à la nature reprenant ses droits dans une cité dévastée par les hommes... C'est cette qualité de «catalyseur d'imagination» que j'aime dans la peinture !

BZ : Comment en es-tu venu à vendre en ligne des produits de modélisme pour les joueurs et les peintres de figurines ?

DP : Au fil des rencontres, et sous l'aile bienfaitrice de Manuel Manumilitari Sanchez (NDLR : un des fondateurs de la Team Toulouse), j'ai doucement découvert la facette plus professionnelle de cette passion. J'ai commencé à relire, à corriger puis à écrire des articles pour la presse spécialisée. J'ai peint mes premières figurines studio (la dernière en date est un Predator pour le fabricant suisse Predastore - voir photo de l'Executioner), fait mes premières démonstrations puis donné mes premiers cours de peinture, gagné mes premiers concours... pour finalement coécrire plusieurs articles/chapitres du Grand Livre de la Peinture sur Figurines.

J'ai un cursus scientifique et académique qui m'a emmené jusqu'au doctorat et au-delà. Après plusieurs post-doctorats au CNRS et à l'INRA, j'ai finalement laissé derrière moi le monde assez froid de la recherche scientifique pour rebasculer dans le commerce qui m'avait permis de financer mes études quand j'étais à la fac.

Parallèlement à ce poste que j'occupe encore actuellement, j'ai créé Minisocles. Après une première version très simple qui ressemblait plus à un blog qu'à une boutique, la vraie boutique est née en 2012 et j'en suis le gérant depuis cette date. Le blog associé, Minisocles-blog est un peu plus ancien puisqu'il va fêter ses 5 ans d'existence.

Aujourd'hui, je gère Minisocles seul, de A à Z, mais toute une équipe d'amis m'a largement aidé pour aboutir au résultat actuel ! En particulier, si je suis le papa de Minisocles, Damien est la maman, ou inversement (rires) !

SOURCE WEB

- ★ minisocles-store.fr
- ★ minisocles-blog.fr



▲ Falcon EPIC - Socle vue de droite



▲ Falcon EPIC - Socle vue de face



▲ Falcon EPIC en comparaison d'un Space Marine 28mm



▲ «Executioner» - Predator édité par Predastore

Son expertise informatique, sa gentillesse et sa patience ont donné à la boutique et au blog son style et son ergonomie qui me plaisent tant. Il a ma reconnaissance et mon amitié éternelles (rires émus

Je tiens aussi à remercier du fond du cœur Cédric, le parrain bienveillant de Minisocles, qui a été le premier à accepter de sculpter pour moi ! Un gars en or, talentueux, modeste et toujours présent dans les bons moments ou pour m'épauler et me conseiller dans les moments de doute ! Un Ami avec un grand A (sourire)

BZ : La concurrence est rude dans ce domaine. En quoi te démarques-tu ?

DP : Je désire faciliter la vie des peintres, sculpteurs et joueurs en leur proposant des solutions de soclage «clé en main», et en regroupant sur un seul site de nombreuses gammes de figurines, de décors, d'outils et matériaux, qui étaient jusqu'ici dispersées sur plusieurs sites étrangers parfois difficilement accessibles.

Ensuite, je veux donner un visage humain et interactif à ma boutique. Par exemple, chaque utilisateur reçoit plusieurs mails personnalisés au cours de la préparation et de l'envoi de sa commande. Je suis également avec attention chaque étape des commandes, je réponds le plus rapidement possible aux demandes de conseils...

Au vu des commentaires sur le livre d'or, les utilisateurs voient la différence et apprécient cette proximité trop rare sur le net de nos jours !

Ces échanges me permettent de prendre en compte les avis et les desideratas de mes clients, joueurs et peintres, pour étendre continuellement la gamme de produits proposés. Pas mal de références ont fait leur apparition sur le site ces derniers mois grâce à eux et à tous ceux qui m'ont fait découvrir des petites gammes originales qui méritent d'être connues et distribuées en France ! C'est vraiment un dialogue d'égal à égal entre passionnés loin des relations froides et normatives entre un consommateur et un fournisseur.

BZ : Est-ce que tu fabriques les objets que l'on retrouve chez Minisocles ?

DP : Bien sûr, c'était clairement l'un de mes objectifs quand j'ai créé Minisocles ! C'est une énorme source de plaisir et de satisfaction que de pouvoir faire sculpter puis mouler des idées qui me trottent en tête depuis des lustres. On peut retrouver sur la boutique plusieurs gammes exclusives moulées uniquement pour Minisocles :

- La gamme Diminis qui va sérieusement s'étoffer en 2015 (voir photos du zombie Punk et de Mhîda l'Hellephant).

- La gamme d'animaux en 28-32mm, parfaits pour ajouter une touche originale aux socles et décors (voir photos des sets d'oiseaux, du Pitbull, de «pause pipi»).

- La gamme de décors qui elle aussi va largement s'étendre cette année (voir photo des colonnes lisses et des colonnes grecques).

Mais je ne peux pas tout faire tout seul, évidemment. En termes de gammes, je travaille actuellement avec une trentaine de fournisseurs français et européens dont certains collaborent en France uniquement avec Minisocles !



▲ *Zombi punk - Minisocles-Store*



▲ *Mhîda l'Hellephant - Minisocles-Store*



▲ *Set d'Oiseaux 1 - Minisocles-Store*



▲ *Pitbull - Minisocles-Store*



▲ *Set d'Oiseaux 2 - Minisocles-Store*



▲ *Pause pipi - Minisocles-Store*



▲ *Colonnes Grecques - Minisocles-Store*



▲ Kit de soclage - Canyon rouge - Minisocles-Store



▲ Kit de soclage - Martien - Minisocles-Store



▲ Une partie de la gamme des flocages - Minisocles-Store



▲ Flocage Fluo - Minisocles-Store

SOURCE WEB

- ★ **Kit de soclage**
- ★ **Roche et Minéraux**
- ★ **Pigments**

BZ : Tu proposes des gammes exclusives ?

DP : Plusieurs produits sont des exclusivités que j'ai créées ou sélectionnées au fil des années pour le site, par exemple :

- Les sets de soclage qui permettent de socler une armée rapidement et efficacement (voir photos du set canyon et/ou du kit martien).

- Tous les flocages style roches/gravats (voir photo de flocage)

- Une très grande partie des socles d'exposition que je découpe moi-même ou qui sont fabriqués par des artisans européens.

- Les pigments fluo (voir photo) et classiques.

Depuis le début de l'aventure Minisocles, 3 ou 4 nouveaux partenaires font leur entrée sur la boutique chaque année, n'hésitez donc pas à venir la visiter régulièrement (rires)

BZ : Merci Beaucoup Dimitri pour le temps que tu nous as consacré. Nous te souhaitons pleins de belles aventures dans tes projets.

DP : C'est bien naturel. Merci à la rédaction du Blogurizine et aux lecteurs de vous intéresser à mes projets.

CLIN D'OEIL

PAR RAFPARK

★rafpark.wordpress.com

AT-43 UN TOUR EN DELOREAN

Ça y est, rien qu'au titre certains vont se dire «encore un vieux con de figurineux qui va nous parler de Rackham et de cette belle époque»... bon, pas faux mais pas vrai non plus, si c'était si beau, le Dragon Rouge n'aurait pas joué au poulet phénix qui meurt plus vite qu'il ne ressuscite !!

Mais revenons à nos moutons ... pardon, figurines ! Et à cet article. Depuis un petit moment, j'ai une furieuse envie de revenir à AT-43, jeu mort commercialement qui reste pour moi le meilleur qui soit, et c'est même dommage de l'avoir laissé tomber de mon côté ... Bon on va dire faute de partenaire/adversaire motivé sûrement, parce que niveau matos, j'ai de quoi fournir pour un tournoi en fait ^^ . Mais je m'en veux aussi parce que, d'un autre côté, je ne pousse pas non plus à y rejouer.

Mais qu'est ce que c'est que cette envie de ressortir mes figs, j'ai d'autres jeux, plein, trop même, qui sont vivants, et avec du suivi, et non ! Celui-ci me trotte dans la tête comme une chanson dont on ne se débarasse pas. Allez c'est fini pour l'intro, petit historique et explication d'un gâchis nommé AT-43.

La rumeur courait depuis un moment dans le milieu ludique, Rackham préparait un jeu SF avec des figurines pré-peintes. Le dieu de la figurine française, avec son jeu Confrontation, où des milliers de peintres sont devenus fous à tenter de sublimer la multitude de détails de chaque fig de leur jeu d'heroic (erotic ?) fantasy, allait radicalement casser avec le sacro-saint hobby pour présenter un truc « prêt à jouer ». Et c'est fin 2006 que la première boîte apparaît sur les étagères de nos chères boutiques avec la boîte, pardon le « starter » Opération Damoclès. Pour moi ça a été une révélation, un jeu peint !! Et oui à l'époque pour moi la peinture était inaccessible cause de « pas possible je n'y arriverais jamais » et bizarrement c'est AT-43, un jeu pré-peint qui m'a mis à la peinture.

La naissance avec Opération Damoclès

Juste pour recalculer le truc à l'époque, niveau jeu peint vous aviez WOTC avec ses D&D et



▲ Logo du jeu AT-43

Star Wars Miniature, Wizkid avec HeroClix et je crois que c'est tout. Sur ce débarque AT-43, si on compare niveau qualité... ben y'a pas photo, surtout qu'on avait un jeu, non pas d'escarmouche, mais de "masse" (ok escarmouche ++ aux tâtilons je l'accorde :D)



80€ la boîte de base ! Oui, vous avez bien lu. 80€, à l'époque, ça a piqué un peu, mais à l'ouverture ça a été un festival : une vingtaine de pitous déjà peints et assemblés, deux blindés, un poster, des décors, deux embryons d'armée UNA et Thériens pour jouer les règles d'initiation. Je n'avais qu'à ouvrir cette boîte, sortir mes figs, lire le bouquin et on était partis. Croyez-moi, je n'ai pas traîné à inviter un pote à l'époque pour qu'on s'empiffre les différents scénarios qui étaient dedans.

Eh oui, comble du bonheur, AT-43 était livré avec un système d'apprentissage didactique assez excellents avec des scénarios pour apprendre le tout au fur et à mesure : mouvement, tirs, ordre, etc... Cependant, on restait sur sa faim. Le starter ne proposait que des règles de base pour prendre en main le jeu, mais pas de composition d'équipe, pas ou peu d'ordres, les scénarios indiquaient quoi prendre et l'objectif à atteindre. Bref c'était très dirigiste mais le pari était réussi : assimiler les bases avant la sortie du livre de règles complet et des autres unités.

“UNE PUTAIN DE BONNE ÉPOQUE ÇA (MODE VIEUX QUI RADOTE ON), À LA SORTIE DU LIVRE LA SURPRISE A ÉTÉ ENCORE PLUS GRANDE AVEC UNE MISE À DISPOSITION DES RÈGLES EN TÉLÉCHARGEMENT GRATUIT.”

Pour le fluff, il fallait quand même acheter le livre. Comme il n'y avait que deux armées au début,

Rackham avait mis en place un système de « sorties miroir » pour compléter la boîte de base.

Les Tac Arms d'un côté et les Bane goliath de l'autre, troupes d'infanterie de niveau 3, avec ceci, les scénarios qui vont bien en téléchargement gratuit sur le site pour démontrer leurs capacités et apprendre à les jouer. Le prix semblait rédhitoire pour certains à l'époque, mais quel temps gagné en hobby. De plus, le jeu offrait des possibilités tactiques assez énormes et un gameplay relativement fluide et immersif.

Ce manège a duré un moment, une boîte d'unité, un scénario qui va bien d'offert sur le site. Il ne fallait pas longtemps pour compléter ses troupes. Ensuite sont venues s'y ajouter d'autres armées, d'autres unités et ce pendant plus de 4 ans.

Le Background

Pour résumer les Thériens on réussi à accéder à l'immortalité, cette faction est le coeur du background du jeu. A l'aide de la technologie ils ont viré tout ce qui était périssable, comprendre biologique et via un système de transfert de pensée il peuvent accéder à un corps. Esprit de ruche, Necrons, Borgs, les comparaisons via les autres univers ne manquent pas pour vous décrire cette faction.

Sauf que voilà, si eux sont immortels, l'univers lui ne l'est pas, oui il va s'effondrer sur lui-même ce qui est assez dommageable quand même, et ballot surtout quand on peut vivre éternellement. Alors les voilà partis dans l'idée de “terraformer” les planètes afin qu'elles puissent survivre à l'effondrement de l'univers. Pour ce faire les Thériens implantent un système qui sera activé ultérieurement, une fois la planète “fatiguée” par l'épuisement de ses ressources. Et pour en arriver à ce stade ultime d'épuisement et bien ils implantent une version ancestrale non évoluée de ce qu'ils étaient avant, des humains (vous le voyez le message écolo là ;)). Une fois les ressources sur la fin, les Thériens reviennent et activent la machine qui terraforme la planète annihilant toute vie au passage, vous imaginez bien que sur ces planètes la population autochtone ne vois pas ça d'un bon oeil !!



▲ Faction U.N.A - AT-43

Dans notre cas, ça se passe sur Ava. Les Thériens ont été surpris de voir que l'épuisement et la pollution n'était pas au rendez-vous dans les proportions voulues, ça c'est en partie "grâce" aux UNA, un gouvernement capitaliste qui à la mainmise sur la planète, sauf que sur Hadès, planète minière de travailleurs ça crie de partout et ça fait la révolution pour créer le Red Blok (je résume beaucoup!!).

"LÀ ENCORE, ON EST SUR UNE ANALOGIE DE LA GUERRE FROIDE VERSION SF PROPRE À PAOLO PARENTE QUI N'EST PAS SANS RAPPELER LE FUTUR DUST QUI ARRIVERA PLUS TARD."

C'est dans ce petit monde déchiré que débarquent les Thériens pour activer leurs machines. Voyant là la fin de leur planète, les deux factions se regroupent pour lutter contre l'envahisseur extra-terrestre, avec une technique particulière quand même. Les UNA ont clairement laissé le Red Blok aller au front fatiguer l'ennemi (et subir de lourdes pertes ce qui les arrange bien en définitive) pour ensuite finir le travail. Cette victoire commune n'arrivera pas à réconcilier les deux groupes qui continuent de se faire la guerre avec, en prime, de nouvelles armes issues de la technologie des Thériens. AT-43 c'est justement 43 ans après le cataclysme et l'activation de la machine que ça se passe et on retrouve au début les 2 faction UNA et Thériens. Bref, le fluff tenait la route, c'était un bonheur à lire et au fil de l'avancée on finissait quand même par prendre les autres army books pour lire les aventures de cet univers.

Comment on joue ?

Si l'histoire est essentielle pour une bonne

immersion, la mécanique reste le coeur du jeu. Et je doit vous avouer que même plusieurs années après je n'ai pas encore trouvé de système qui puisse le remplacer, loin de là, ce qui explique certainement cette nostalgie des bons moments passés.

Une fois les bases assimilées par Opération Damoclès, on se lançait dans la version full du livre de règles. Mais avant de pousser du pitou sur la table il fallait faire sa compagnie et là encore, comble du bonheur, le système restait simple. Il fallait d'abord choisir son armée bien sûr (UNA, Red Blok, etc.) mais aussi et surtout sa faction. Celle-ci pouvait être neutre et donc n'apportait aucun avantage ni inconvénient ou alors, vous la choisissiez spécifique et, justement, elle vous donnait un bonus, mais attention à l'effet retors. Et c'est parti, il vous faudra composer une section qui est constituée de 5 unités.

Au niveau du choix des unités au début on avait 6 catégories avec plus ou moins de variétés dedans, les infanteries de niveau 1, 2 ou 3 et la même échelle pour les blindés. Chaque livre d'armée donnait la composition minimale et maximale de l'unité et sa catégorie, les options payantes à rajouter, le nombre de spécialistes et/ou d'armes spéciales que l'on pouvait y incorporer. Chaque section vous demandait 5 unités à prendre parmi plusieurs possibilités. Il fallait remplir complètement une section avant d'en commencer une autre. De la troupe d'infanterie de niveau 1 obligatoire au blindé de niveau 2 ou 3 vous aviez quand même du choix et au final il fallait jongler avec tout ça pour trouver de bonnes combos entre l'avantage de la faction, les équipements optionnels de vos troupes et les pouvoirs de vos commandants. Et c'est là justement que le tournoyeur optimisateur trouvait son bonheur en cherchant à grappiller le moindre point pour faire son armée combo "parfaite".



◀ Faction RED BLOK - AT-43

d'unités présentes dans votre liste d'armée, ainsi si votre chef apporte 5PC et que vous avez 7 unités dans votre armée vous démarrez avec un pool de 12PC. Bien évidemment on refait le compte à chaque début de tour suivant si vous avez perdu des unités ou même carrément votre chef d'armée. Ensuite chacune de vos unités était accompagnée d'une carte regroupant les stats, donc si je reprends l'exemple ci-dessus vous deviez avoir 7 cartes car 7 unités.

Déjà à la composition de sa compagnie, il fallait anticiper cette quantité de PC pour activer ses unités, prévoir les ordres « à couvert » pour mieux protéger ses unités, les tirs en état d'alerte pour défendre un flanc, pour certaines armées (Thérians, Cogs) c'était le fait de pouvoir faire venir des unités supplémentaires, de fusionner deux blindés abîmés en un de la gamme au dessus full PV (Thérians), bref, dans le jeu, cette gestion des PC était le côté kubenboïste optimisateur (NDLR : comment ça vend grave du rêve, genre...).

Alors c'est bien beau tout ça mais avec un papier et un crayon, le nez dans l'army book, ça prend du temps. Sauf que justement un fan qui touchait sa bille en programmation avait fini par créer un logiciel de création d'armée, mis à jour au gré des sorties. Résultat ? On pouvait s'amuser facilement à tenter d'optimiser puisqu'en quelques clics les options s'ajoutaient ou non.

Le logiciel vous "bloquait" aussi si vous oubliez vos obligations de création et limitait les choix aux unités disponibles dans les sections.

Bref une grosse partie du taf était déjà fait et sans lire la partie de création d'armée et juste en maîtrisant un tant soit peu le logiciel on pouvait se faire son armée et sortir la feuille avec tout le récapitulatif de chaque unité (et même indiquer les dégâts dessus !!).

"UN VRAI CONFORT DE JEU QUI PERMETTAIT UN GAIN DE TEMPS FORMIDABLE."

Maintenant que votre armée est prête c'est parti pour jouer. Deux choses avant de commencer. En constituant votre armée vous aviez des points de commandement (PC) attribués suivant le niveau de hiérarchie de votre plus haut gradé et le nombre

Après avoir posé à tour de rôle vos troupes il fallait choisir l'ordre dans lequel vous alliez les activer grâce aux cartes. Eh oui pas de « je bouge toute mon armée pendant que tu prends un café et ensuite on échange » ! Non, ici les activations se faisaient de manière alternée et dans l'ordre choisi au début du tour via les cartes. Il fallait donc bien anticiper et établir une stratégie dès le début. Il y avait une dynamique et une constante concentration du joueur. Je modifie mon « deck » d'activation, je pourrais celui d'en face (un pouvoir du Red Blok :p), j'active mon unité, le joueur d'en face attend sagement que je me place face à son unité mise en alerte pour me tirer dessus. Bref là le café on avait pas trop le temps de se le prendre (mais on buvait des bières :p), on devait surveiller le jeu et être là, actif et sans temps mort.

Et hop c'était parti on pouvait commencer, on désignait celui qui choisissait l'initiative via un jet de dé, celui-ci pouvait être augmenté en pariant des PC, PC que vous ne pouviez plus utiliser lors du tour en cours bien sûr. De là, le premier joueur pouvait à tout moment lors de son tour modifier son activation en dépensant des PC, comme par exemple remettre la carte en dessous du paquet (pratique quand l'unité est détruite), temporiser avec un sur-sis d'activation, ou carrément jouer deux cartes (donc deux unités) à la suite si on avait fait un sur-sis juste avant.



On retournait donc la première carte du paquet et on activait son unité, là encore, l'activation pouvait coûter des PC si votre unité n'avait pas de chef de section. Ensuite, actions : bouger, tirer, courir, attaque au corps à corps ... le choix restait simple avec quelques restrictions et parades.

Par exemple, il était tout à fait possible de tirer sur une unité, bouger de sa vitesse normale pour finir au corps-à-corps et sortir les couteaux.

En revanche, si vous effectuez l'action "courir", vous pouviez finir au corps-à-corps mais impossible de faire feu avant ou après, enfin pas vraiment en fait, parce que si vous dépensiez des PC avec l'ordre "état d'alerte" à la fin de votre course, votre unité se mettait en joue prête à faire feu dès qu'un ennemi en vue remuait un orteil. L'ordre était perdu à la fin du tour si personne ne passait, mais il avait cet effet psychologique et le pouvoir de protéger une zone. Justement puisque j'en suis à parler des ordres, il n'y avait pas que ça. L'ordre « à couvert » permettait d'annuler les touches sur du 3+ au lieu de 5+ si votre unité était masquée à plus de 50%, « genoux à terre » empêchait votre unité d'infanterie de se retrouver entre deux feux et donc de se faire tirer par ses potes placés derrière.

Une fois cette unité activée, c'est à votre adversaire de faire de même et ainsi de suite jusqu'à la fin du tour, c'est à dire une fois que toutes les unités des deux camps aient été jouées. Et hop on revérifie son pool de PC, on redétermine l'initiative et ça repart jusqu'à résolution du scénario (nombre de tours limité, obtention des objectifs prioritaires et/ou secondaires, etc).

Les phases de tir et d'attaque avait aussi été simplifiées, un seul tableau commun et un calcul simple : valeur d'action (qui est sur votre carte de stat')

moins la difficulté (distance, blindage de l'adversaire, etc) et hop le résultat à obtenir est indiqué sur cette table universelle. Plus la peine de chercher dans votre livre cette fichue page de résultat. Non, en deux secondes c'est fait ! Et ça allait relativement vite, un jet pour toucher, un contre de l'adversaire si couvert pour annuler des touches, un jet pour blesser/tuer (là, l'adversaire pouvait utiliser ses médecins pour soigner ses pitous) et, pour les blindés, un jet de localisation pour savoir quelle partie avait été touchée (une arme ? Et hop plus dispo, la motorisation ? Votre blindé restait cloué et avec suffisamment de points dans le châssis, votre véhicule partait en flammes).

“ÉVIDEMMENT J’AI UN PEU ZAPPÉ LES PARTICULARITÉS DE CHACUNE DE ARMÉES QUI APPORTAIENT LEUR PETIT PLUS DANS LE JEU. MAIS LA MÉCANIQUE ÉTAIT POUR MOI D’UNE SIMPLICITÉ ET D’UN ATOUT TACTIQUE INDÉNIABLE.”

Des scénarios et des choix

Une partie se déroulait bien souvent entre 1500 et 3000 points suivant le courage des joueurs et le temps imparti. Lors des animations on sortait du 1000 points, ça suffisait largement pour découvrir le jeu et se faire une idée de l'armée (même si j'en bridais certaines notamment les Thériens avec leurs routines, qui pouvaient se retrouver très vite à 1500 contre 1000 avec leur système de pop d'armée :p).

Le jeu était surtout conçu pour jouer en format de scénario avec un (ou des) objectif(s) principal(aux) et quelques objectifs secondaires. Le classique était de chopper l'objectif principal qui rapportait des points de victoire, le nerf de la guerre.

La destruction d'une unité adverse permettait aussi de gagner ces fameux PV et, en parallèle, les objectifs secondaires amenaient des PV et/ou des points de renforts. Et oui car quand on jouait en 3000 points on avait bien souvent 2000 points de déployés et 1000 points en réserve (PR). Pour sortir ces derniers il fallait chopper de l'objectif secondaire pour gagner du PR et quand on en avait assez pour sortir une unité, elle pouvait venir le tour suivant en en défalquant le coût de cette réserve de PR. De là, la composition de cette réserve était encore remplie de doute et de choix. Une grosse pièce qui déchire tout mais qui reste coûteuse, et donc, qui risque de sortir (trop) tard ou pas du tout ? Ou plein de petites pour suffoquer votre adversaire mais qui se feront défourailler à tout va et viendront grossir son pactole de points de victoire ? Ou le mix des deux ?

Et toujours dans cette optique de choix, du blindé qui va tenir face aux tirs adverses et faire mal, ou de la troupe, seule habilitée à se maintenir sur un objectif et donc d'en gagner les points ? Eh oui, déjà que le choix du coût était important, voilà que le choix du type d'unité le devient aussi car elles n'ont pas les mêmes fonctions.

Vous l'avez compris, le jeu se joue en scénario le tout relié avec sa composition d'armée, déployée et en réserve, oublier ça et le résultat va vite se faire sentir.

Les factions

Si seulement deux factions étaient disponibles au départ, le choix s'est ensuite agrandi pour arriver à 6 factions disponibles, chacune ayant ses avantages et ses inconvénients et surtout sa façon de jouer.



▲ Logo de la faction U.N.A. - AT-43

- Les UNA avec leur supériorité technologique, leur choix d'armement varié, restent pour moi la plus facile à prendre en main et est à favoriser pour les débutants. Ça touche beaucoup et de loin avec

leurs lasers mais ça ne blesse pas énormément. Les UNA restent une de mes armées de prédilection que je conseille pour les losers aux dés aussi ! Leur pointeur laser était une de mes options favorites : la première unité pointait au laser des blindés et ensuite les unités suivantes équipées de lance-missiles pouvaient tirer dessus sans les voir grâce au système de téléguidage.



▲ Logo de la faction RED BLOK - AT-43

-Le Red Blok se la joue un poil plus armée de masse mais ce qui fait vraiment sa différence c'est la solidité de ses blindés avec une armure de folie, normal pour une faction qui sévit sur une planète minière. Les héros apportaient pas mal de subtilité et ça restait une des rares factions à pouvoir carrément agir sur votre deck de cartes pour l'ordre du tour. Par contre ça tire super mal, les « marios alcos » demandaient une bonne moyenne aux dés pour toucher, selon moi leur point faible mais avec des « chattards » ça passe tout seul :D



▲ Logo de la faction THERIANS - AT-43

-les Thériens restent certainement la faction la plus subtile à jouer, entre un coût assez élevé, et donc peu d'unités sur la table, et le système de « routines » (qui ressemblent à des ordres puisqu'on doit utiliser des PC) il n'est pas aisé de la prendre en main. Mais une fois le principe bien assimilé ça reste une des factions les plus terribles, pour ne pas dire « fumée ». On rajoute à ça des héros atypiques, dont un qui permet de rajouter une unité du Red Blok, la possibilité de repop de persos, de fusion de blindés, oui les routines une fois bien maîtrisées étaient mortelles.



▲ Logo de la faction KARMANS - AT-43

-Les Karmans ont longtemps souffert, la cause était certainement un manque de temps d'équilibrage et/ou une armée quasi pas testée, aveux des auteurs tardifs devant la levée de bouclier des FBDM (NDLR : Fan Boy De Merde).

Là encore on avait une armée « coûteuse » en points donc peu d'unités sur la table mais qui se devait de compenser par la quantité de dés à chaque tir. Si dans un premier temps balancer une brouette de dé reste fun, l'après coup a été rude. Trop cher en coût, composition d'armée prise de tête, quasi impossibilité d'être full pour avoir le maximum d'armes spéciales (les plus meurtrières), le renouveau est venu d'Opération Frostbite et de ses unités spéciales composées de deux ou trois armes spé. Là, ça a été une redécouverte totale et un vrai bonheur de jeu.

À tel point que les Karmans ont su passer de pire armée à la plus destructrice d'un coup. On a pu voir des compos full laser qui vous laissent des cauchemars de jeu. L'autre truc marquant de cette armée est le vol "en crabe" de leur blindé vu qu'ils étaient souvent équipés d'armes devant et derrière tirant à 180° il n'était pas rare de voir les joueurs exposer le flanc du blindé à l'unité qui allait recevoir les tirs. Mais c'était à double tranchant car si les autres armées pouvaient bénéficier d'un couvert pour leurs blindés, vu que les véhicules karmans volaient ils n'en avaient pas.



▲ Logo de la faction COGS - AT-43

-Les Cogs sont un mix entre les UNA, les Karmans et les Thériens. Là encore ils restaient « cher » au niveau des unités, donc peu de troupes mais pour compenser ça des tirs surnuméraires en dés et là encore des "routines" à la mode Thériane. Ensuite si les UNA tirent du fond du court, les Cogs, eux, tirent depuis les gradins avec leur portée de folie.

Le petit truc sympa reste leur technologie de bouclier qui leur permet d'être à couvert en plein milieu d'un lieu exposé. Petit tour de passe passe fait en urgence par les auteurs dans le week-end avant d'envoyer l'army book à l'imprimeur, quand ils se sont aperçus que les figurines qui sortaient de l'usine était 2.5 fois plus grandes que prévu .. Ralalaaa ! Rackham et ses loupés :P



▲ Logo de la faction O.N.I. - AT-43

-ONI ou comment les anciens auteurs de Big R actuellement associés au sein de Guillotine Games ont démarré leur passion pour les zombis(cide) :P. Pour résumer c'est clairement dans l'esprit de la Umbrella Corporation, agissant pour le compte des Etats qui savaient payer mais n'oubliaient pas au passage de se « servir » dans les stocks disponibles. Ca doit être un des fluff qui m'a fait le plus rire. Cette faction avait ce charme de l'armée qui pourrit l'autre. Elle avait donc aussi « emprunté » quelques technologie (les lasers chez les UNA, le bouclier des Cogs pour un héro, etc) mais avait surtout créé une arme qui permettait de zombifier son adversaire. Vous imaginez la tête de Roger qui voit son pote Dédé se relever après avoir subi un one shot et tenter de le bouffer, tout compte fait les mecs en face deviennent moins urgents niveau cible. Dernière armée sortie, ONI reste la plus pauvre en références mais le système de mix des pièces pour limiter les moules permettait quand même de se créer nombre de références et, en piochant chez Dust, on pouvait compléter le reste. Pour la petite histoire des fails de Big R, le livre d'armée avait été travaillé sur un groupe Yahoo... ouvert Oo. Résultat ? On avait pu chopper le livre d'armée plusieurs semaines (pour ne pas dire mois) avant sa sortie ^^ . J'adore cette armée de par son look, son fluff et sa possibilité de pourrir l'autre.

Opération Frostbite

Rackham a donc sorti en 2008 une campagne, Opération Frostbite. Un livret, des décors de glace en 3D, des plaques de jeux et 3 figurines d'ingénieurs étaient fournis.



◀ Couverture du livret de Campagne - Opération Frostbite - 2008 - AT-43

▼ Army Box - AT-43



trale ». Les unités de soutien ont aussi bouleversé le jeu et surtout les principes de composition des armées.

“UN VRAI RENOUVEAU DANS LE JEU ET UNE NOUVELLE RECHERCHE D’OPTIMISATION.”

Ce livret comprenait là encore le background de cette opération armée, accompagné d’un système complet de campagne. Elle intégrait aussi de nouveaux ordres pour dépenser vos précieux PC, de nouvelles troupes et factions pour certaines armées et surtout les unités de soutien. Et c’est ce dernier truc qui a permis de “sauver” les karmans.

L’astuce a donc été de créer des « unités de soutien », des sortes de « mini unités » remplies d’armes spéciales. Ces dernières ne pouvaient être dans ces quantités que si l’unité était full effectif, ce qui coûtait très cher et donc que l’on voyait peu. Mais avec cette modification, et suivant les armées, on a vu fleurir ces petites unités composées de 2 ou 3 persos. Résultat les karmans pouvaient enfin sortir leurs armes spéciales et faire mal, très mal même. Les autres n’ont pas été en reste, les unités de sniper qui pouvaient choisir leur cible (qui a dit le médecin ?), de lance-missiles anti-blindé ou de lance-grenades qui couchaient les unités d’infanteries (et donc carrément les bloquaient un tour !).

Cette extension avait pas mal de bons cotés, elle proposait des scénarios variés, et même s’ils n’étaient pas super équilibrés, ça avait l’avantage de proposer de quoi jouer sans se creuser la tête et d’éviter de répéter la même partie « poutro-cen

Les Army Box

Promises depuis de nombreuses années, les Army Box ont enfin fait leur apparition en 2009. L’idée était de proposer là encore du prêt à jouer avec 2000 points de figurines et une armée complète. Le livre de règles, les caractéristiques des unités présentes, le gabarit, les dés, un poster et des décors, il ne restait plus qu’à jouer.

Le seul reproche que l’on pouvait faire était que, pour arriver à sortir une boîte à pas trop cher, Rackham a « rogné » sur la qualité de la peinture et de la finition : pas de stickers sur les blindés et juste quelques passages de couleurs sur les figurines pour un rendu bien moins détaillé. Mais cela restait finalement tout à fait acceptable au niveau de la peinture tabletop. La sortie était attendue et a été relativement bien accueillie (quelques uns ont grogné à cause de la peinture mais les FBDM de Big R étaient coutumiers du fait ^^).

Malheureusement, c’était trop tard pour sauver l’entreprise qui vivaient alors des difficultés économiques alors que, clairement, ça aurait pu faire pencher la balance.

L'avenir

Rackham a disparu en 2010, cette fois-ci pas de pirouette pour le faire revivre mais encore pas mal de frasques par la suite avec des découvertes hallucinantes. Mais ça, c'est une autre histoire.

Même si ça sentait déjà le sapin, il était en définitive prévu que le jeu continue d'exister. Les deux gros axes connus auraient été la sortie de la V2 et d'une autre armée.

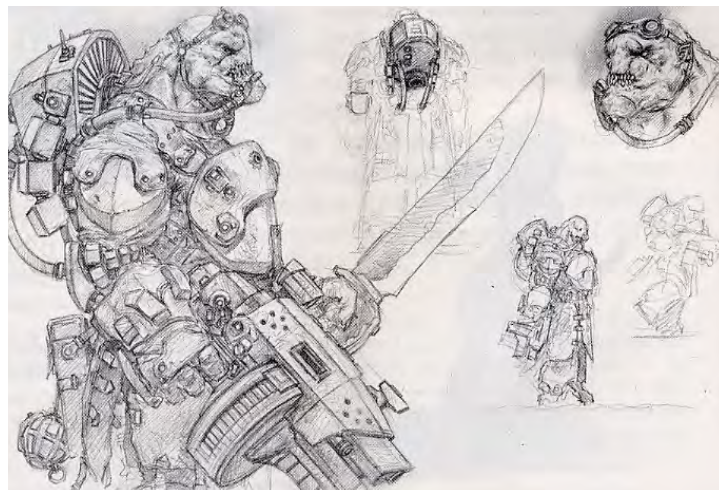
La V2 aurait apporté pas mal de modifications, ce qui a direct déplu aux vieux joueurs (NDLR : les vieux, ça aime rien et ça la ramène toujours à propos des ouiches lorraines) mais aurait eu l'avantage de simplifier pas mal de points.

Déjà la composition se faisait avec un système « d'étoiles », ainsi votre armée devait faire 5, 8 ou 10 étoiles. Out les points et ça perso même moi j'ai tiqué. Jouer au point près ça restait très fun et faisait parti du « jeu ».

Pourquoi ce système ? C'est simple, les boîtes allaient aussi être modifiées et être vendues par type d'unités. On en avait vu les prémices avec les army box.

“LE BUT POUR BIG R ÉTAIT QUE LE JOUEUR ACHÈTE D'ABORD UNE ARMY BOX ET QU'IL COMPLÈTE ENSUITE AVEC DES BOÎTES, TOUJOURS DANS CETTE OPTIQUE DE PRÊT À JOUER.”

Ainsi cette troupe d'infanterie coûtait une étoile et devait être vendue en un blister, plus besoin d'acheter la boîte principale et de compléter avec de l'attachement box ou de l'unit box pour jouer full. Non une seule boîte et c'est bon, de quoi simplifier pour le futur acheteur, et clairement avec ce passage en V2 la cible passait du trentenaire avec de la bouteille au petit Kevin.



▲ Concept Art non officiel - Adrian SMITH - KRYGS- AT-43

En plus de cette V2, une autre armée devait venir sur nos plateaux : Les Krygs. Sortes de gros Orks équipés de chars d'assaut plutôt classiques dans le look (on dirait des Shermans ^^) et proches de l'extinction donc leurs “femmes” se battaient à leurs côtés telles des amazones. Cette armée devait être la première full V2.

This is the end...

Ce jeu reste pour moi une référence en la matière. Outre l'avantage d'avoir de la figurine déjà prête à jouer et peinte, les règles avaient ce côté frais, rapide, intuitif... Je m'arrête là car je déborde d'éloges pour ce jeu et je pense qu'en lisant ce qu'il y a ci-dessus vous l'avez compris. (NDLR : preuve que cet article touche juste)

Un gâchis, oui un véritable gâchis qu'est l'histoire de ce jeu, les dernières frasques avec le rachat de la licence et sa rétention par Cyanide et donc l'impossibilité de pouvoir reprendre la licence laisse ce goût amer et a aussi démotivé bon nombre de joueurs qui croyaient (moi le premier) en une reprise du jeu par un tiers.

“VOIR LES PERFORMANCES DE DUST STUDIO EN QUALITÉ DE FIGS QUI PROVIENNENT DE LA R&D DE RACKHAM RENFORCE CETTE SENSATION.”

Alors oui on rit (jaune) des déboires de Big R mais dans sa chute il a selon moi entraîné le meilleur jeu SF de tous les temps dans l'abîme.

CLIN D'OEIL

PAR JEREMY FACZ MAHIEU

★lespeindouillesdefacz.blogspot.fr

DREADBALL... LE BOULE DE LA TERREUR ?

Moi : -« Tu connais Dreadball ? »

L'autre : -« Ah ouais, c'est la repompe de Blood Bowl dans le futur ? C'est ça ? Ben autant garder son Blood Bowl, et puis Mantic, y font des figs de merde. »

Moi : « Chérie, rhabilles les gosses, on y va ! On ne reste pas avec des gens aux préjugés douteux »

Dès qu'on parle de jeu de sport, on nous recolte l'affiche de Blood Bowl en pleine poire. C'est comme si je disais que dès qu'on sort un wargame, on a pompé Risk... Toujours est-il que la plupart des gens qui critiquent ce jeu ne l'ont pas essayé, ils ont simplement vu la boîte en boutique... Par contre, dès lors qu'ils l'ont essayé, leur opinion change tout de suite...

Qu'est-ce que Dreadball ? Et d'où ça sort ?

Dreadball fut lancé en 2012 via la plateforme responsable de nos problèmes mentaux de « krakage », j'ai nommé Kickstarter®. Un pledge à 150 Dollars permettait d'obtenir le jeu (contenant le plateau et deux équipes – humains et orcs), deux autres équipes (pecks et rats), ainsi que tout un lot de personnages spéciaux.

Le jeu fut financé à plus de 720 000 dollars, par quelques 2 500 personnes. Le KS comprenait déjà Dreadball saison 2 et Dreadball Saison Ultimate (la saison 3) et ajoutait, pour chaque saison, quatre équipes, des MVPs (Most Valuable Players – des stars en somme), des nouvelles règles et même des figurines dites géantes.

En 2014, Mantic, la p'tite boîte qui monte, pond un nouveau Kickstarter, nommé Dreadball Xtreme, proposant la version Underground de son grand frère, sorte de spin-off devenant le repaire des mandrins les plus infâmes de toute la galaxie (oui, elle est facile). A ce spin-off, Mantic a la bonne idée

d'ajouter les saisons 4, 5, et 6, ainsi que moult (frites ?) nouvelles bricoles. Là encore, le KS a été un succès : plus de 575 000 dollars récoltés sur 2 400 contributions.

Dreadball en chiffres

2 KS (donc 2 jeux de plateau), 6 Saisons, 25 Equipes, 40+ MVPs, pleins de trucs en plus (ça en fait).

Mantic ? Ce n'est pas cette boîte qui fait des figurines moyennes ?

Il y a du bon et du moins bon chez Mantic. En effet, pour la conception des figurines, ils utilisaient (oui, oui je parle au passé, mais j'y reviens) du « restic », mélange de résine et de plastique. Ce matériau donne des figurines sympas mais sans commune mesure avec les standards auxquels nous sommes désormais habitués notamment la présence de lignes de moulages affreuses.



Il y a une ambiance très nostalgique avec les jeux Mantic : un côté petite boîte (qu'on a plus envie de soutenir qu'un mastodonte concurrent), qui ne vous défonce pas le porte-monnaie à chaque achat et qui propose comme packaging une sorte de boîte VHS.

"INUTILE DE DIRE QU'EN AYANT ÉTÉ ÉLEVÉ À LA VHS, J'APPRÉCIE !"

Pour ce qui est de la livraison des pledges aux contributeurs, ils ont une astuce qu'on aime ou pas : on vire les boîtes, emballages, bref le superflu (exit donc les VHS), et vas-y que je te balance les sachets de figs dans le carton et c'est marre. Oui, mais l'avantage, et là je prendrais mon exemple personnel, c'est que pour un pledge king-size qui comprend TOUT ce qui est proposé dans le KS Xtreme, je n'en ai que pour 10-15 dollars de frais de port. En plus de ça, Mantic a fait un réel effort niveau packaging, et fournit les boîtes de base.

Les jeux antérieurs, Dreadball (désormais appelé DBO –O pour Original) et Deadzone, étaient le fruit d'une toute petite boîte qui n'avait pas le personnel pour palier ce genre de problèmes. On pourrait résumer la philosophie Mantic de la façon suivante : Mantic fait des jeux et ensuite des figurines, alors bon nombre d'autres boîtes font de la figurine et seulement après des jeux pour jouer avec ces dernières...

En Mai dernier, Ronnie Renton a annoncé qu'ils arrêtaient le « restic » pour se concentrer sur du plastique en grappe. Le restic sera utilisé uniquement pour les grosses pièces. Bonne nouvelle.

C'est bien tout ça, mais pourquoi tu nous saoules avec Dreadball ? Pis c'est quoi comme sport ?

Dreadball est un savant mélange de plusieurs sports et puise son inspiration dans plusieurs œuvres de la pop culture. Niveau sport, on pourrait résumer Dreadball à un mélange de Football Américain, de Hockey, de La Crosse (comme les polos Lacrosse ? – je sors ok) avec parfois une dose de Catch... Pour ce qui est des inspirations, je peux citer sans me mouiller l'exceptionnel Rollerball de Norman Jewison avec James Caan ainsi que son remake, réalisé par John McTiernan.

Comme autre inspiration, impossible de ne pas citer Speedball et surtout Speedball 2, d'ailleurs, le joueur de l'affiche du jeu est une figurine MVP du second KS.

Pour Dreadball Xtreme, on reprend les mêmes et on ajoute une dose de Death Race 2000 et une de Running Man.

Dreadball est un jeu signé Jake Thornton, ancien de chez GW, également auteur, chez Mantic, de l'acclamé Deadzone, du bien fun Mars Attacks, et du bientôt-dans-ma-boîte-aux-lettres Dungeon Saga. Un homme qui sait aller à l'essentiel dans ses règles, assurément !

"LES RÈGLES DE DREADBALL PEUVENT PARAÎTRE VELUES, MAIS IL N'EN EST RIEN. ET IL SUFFIT DE 2 MATCHES POUR ÊTRE DÉJÀ BIEN IMPRÉGNÉ (LIRE : ACCRO)."

Deadball et Deadzone partagent le même système de résolution. Ce qui est parfaitement logique vu que les deux jeux se situent dans le même univers et sont du même auteur.

Les capacités des joueurs correspondent à un seuil à atteindre (3+, 4+, 5+ 6+ pas plus pas moins) sur un d6 pour obtenir une réussite. Les modificateurs ne viennent pas modifier ce seuil de réussite, mais le nombre de dés à lancer ! Car ce qui est important dans Dreadball, bon déjà c'est réussir son jet de dés, mais également d'avoir un maximum de réussites. Car obtenir le double du nombre de réussites requises permettent à un joueur de bénéficier d'une action gratuite, ou d'effets dévastateurs (joueur sorti pour plus de tours, voire tué). Mais ce sont bel et bien ces actions gratuites qui font tout le sel du jeu. Le but du jeu de Dreadball est... oui, on est d'accord, de gagner mais, pour remporter la victoire, il vous faut marquer des strikes (des buts quoi). Le plateau de jeu représente le terrain (qu'on appelle un pitch), et sur l'un de ses cotés, nous avons une piste nous permettant de marquer les points. Sauf que cette piste ressemble à ça :



Et là, vous vous dites : il est étrange ce... machin ?

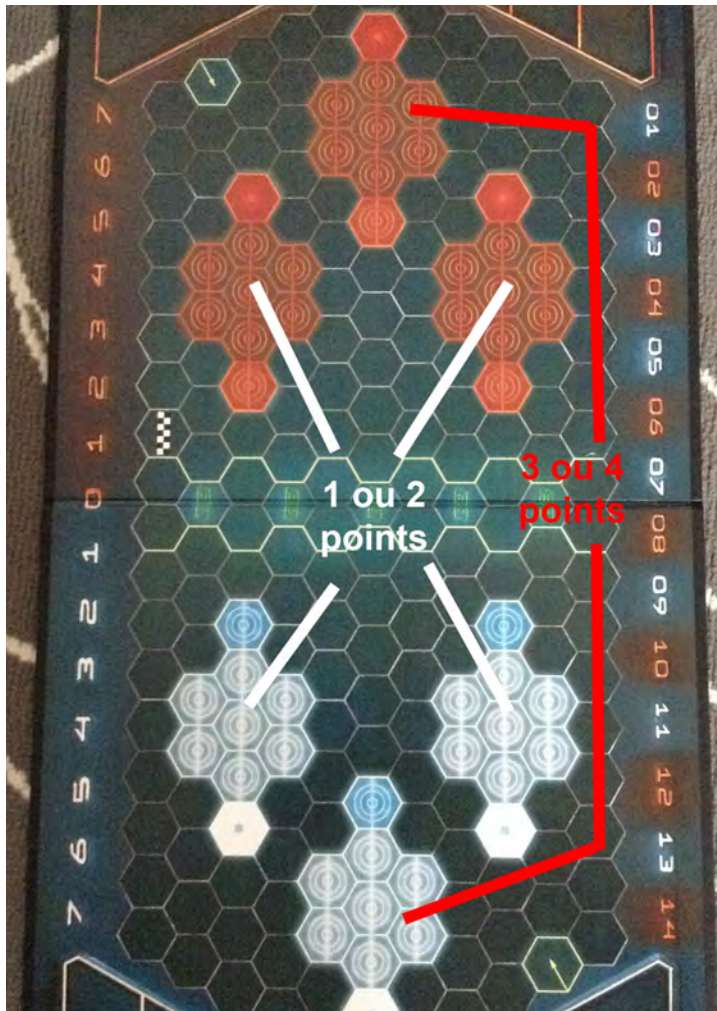
En fait, dans Dreadball, il est possible de marquer 1, 2, 3, ou 4 points en un strike. Et lorsque l'on marque, on déplace le marqueur d'un nombre de « cases » égal au nombre de points que l'on vient de marquer, nous amenant à réduire le score de l'adversaire.

Exemple : Seb mène 3 – 0, mais suite à un tour particulièrement réussi (une bonne grosse dose de chance aux dés quoi), je marque 4 points. Résultat, je glisse le marqueur qui était en position 3, du côté de l'équipe de Seb, vers mon côté de 4 cases. Je mène donc 1 – 0.

Le premier joueur atteignant 7 points gagne automatiquement, le match s'arrêtant instantanément. Mais en plus de ça, la partie est chronométrée : 14 tours de jeu. Le coach (vous, moi, lui – non pas lui, un autre – bref, l'humain en chair et en os) jouant à domicile commence la partie. Il effectue son tour, et une fois terminé, on passe au « Rush 2 » (nom des tours), où l'adversaire va jouer et ainsi de suite. Ainsi une partie est composée de 7 tours par équipe. Si, au bout des quatorze tours, aucun joueur n'a atteint 7 points, c'est celui qui a le plus de points qui gagne.

Pour être honnête le livre de règles en VO n'est pas forcément très aisé à prendre en main. A aucun moment, le nombre de points marqués n'apparaît de façon claire, alors pour faciliter les choses, je vous ai fait un petit schéma :





Je pense que c'est plus simple comme ça non ?

Maintenant, le gros avantage de ce jeu est la vitesse. Je m'explique. Lors de son rush, un coach possède 5 pions actions à dépenser. Sachez que vous avez 6 joueurs sur le terrain et 2 sur le banc de touche. Résultat : tout le monde ne pourra pas être servi ! En plus de ça, pour marquer un strike en un rush, il faudra parfois utiliser plusieurs actions sur un seul joueur. Alors autant dire que ça file rapidement.

Heureusement pour nous, il y a le deck de cartes. Selon l'équipe que vous jouez, les joueurs n'auront pas forcément les mêmes caractéristiques. Un humain doit, par exemple, obtenir 4+ pour un lancer, tandis qu'un Veer-Myn (les rats) doit obtenir un 5+. Les joueurs peuvent avoir accès aux cartes qui peuvent être jouées durant votre tour. Celles-ci vous procurent une action particulière ou, jouées sur l'adversaire, vous donnent l'avantage. Il existe également les dés de coach qui peuvent venir s'ajouter à nos jets, histoire de mettre toutes les chances de notre côté. On peut regagner certaines de ces précieuses ressources grâce aux tests de fans (3 ou 4 points marqués, un joueur sorti 3 tours ou plus).

Les actions sont on ne peut plus simples à effectuer, et peuvent parfois s'enchaîner à grande vitesse. Il n'est pas rare de voir une situation critique se retourner en faveur d'une équipe, grâce à de l'audace et une dose de chance aux dés.

Les différentes actions sont le mouvement (se déplacer d'un nombre de cases égal à sa valeur de mouvement), le sprint (double du mouvement, avec la particularité de devoir compter chaque changement d'orientation comme un point de mouvement, ce qui n'est pas le cas du mouvement simple), le lancer de balle (pour marquer ou blesser un joueur), le slam (grosso modo un plaquage) et le vol de balle.

Mais ces actions sont fonction des rôles des joueurs. En effet, chaque joueur a un rôle comme dans tout sport. Ici nous avons trois rôles : le Striker qui est le buteur, en somme celui qui est le plus fragile, le plus vif mais le plus à même de marquer. Le Garde qui est la masse, le tank, celui qui met de grands coups de lattes aux adversaires. Le Garde ne peut en aucun cas ramasser la balle ni marquer.

"ET ENFIN LE JACK, C'EST LE MIX DES DEUX PRÉCÉDENTS : PAS SPÉCIALISÉ POUR DEUX SOUS, MAIS MOYEN PARTOUT."

Un rush peut être très rapide si vous ne prenez pas garde à ce que vous faites car certaines actions échouées terminent votre tour. L'exemple tout bête, typique du débutant que j'étais (et c'est du vécu) : première action, je déplace mon striker de 5 cases, je me rends ensuite compte qu'il me manque une case pour arriver sur la case de la balle, alors je fais un Dash (il puise dans ses réserves pour pousser un tout petit plus loin son mouvement).

Je fais mon jet : 3d6 basé sur sa vitesse, soit 4+. Ouf, c'est réussi (c'est réellement ce qu'on ressent), j'arrive donc sur la case de la balle. Le joueur tente automatiquement de la ramasser. Allez un jet à 3d6 basé sur l'Habilité du joueur, soit 4+. Je n'ai besoin que d'un succès, mais si j'en obtiens deux, je double, et donc j'ai une action gratuite (un mouvement me rapprochant de la zone de strike me ferait plaisir. Je lance les dés : 2, 3, 2. Je rate lamentablement. Comprendre que je ramasse la balle mais qu'elle me glisse des mains. Cela entraîne la fin de mon rush. Et j'ai donc perdu 4 actions durant cet énorme gaspillage ! Là, on peut clairement dire que c'est un tour perdu, et un match qui s'engage mal !



Et les actions gratuites peuvent s'enchaîner sans problème. Prenons un exemple qui m'a fait perdre un match : Un joueur à terre (suite à un dash, ou parce qu'il s'est pris une caresse à base de poing américain) devra utiliser une action pour se relever, mais s'il double, il a une action gratuite. Admettons qu'il utilise cette action gratuite pour se déplacer, et fini sa course sur la case contenant la balle. Il peut automatiquement tenter de la ramasser. S'il double ce jet, il aura une autre action gratuite, et c'est ainsi qu'en 2 actions plus une carte (lancer gratuit par exemple), on peut traverser une bonne moitié de terrain et tenter de marquer !

Ajoutez à cela des compétences propres à chaque équipe (et surtout fonction de la race), qui peuvent changer pas mal de choses lors d'un match...

Mais un jeu de sport sans arbitre ne serait rien, car dans ce cas, pas moyen de commettre des fautes. Là encore l'arbitre pourra, selon un jet de dés, exclure un joueur ayant commis la faute pour 1, 2, 3 tours ou pour le reste du match.

Mais ça, c'est uniquement si votre adversaire se

rend compte que vous avez commis une faute, en hurlant d'une voix hystérique et nasillarde (prenez la voix de Gérard Jugnot dans Papy fait de la Résistance, et vous y serez !) : Faute ! Sinon, tant pis pour lui !

Il n'y a pas des masses de fautes possibles : le Sucker Punch (tiré du Hockey sur Glace – rien à voir avec le film de Zack Snyder), qui consiste à contourner un joueur pour l'attaquer dans le dos, le piétinement (ne me dites que je dois vous expliquer), distraire l'arbitre (et utiliser une autre action pour effectuer un sale coup), se placer et rester sur la case d'entrée du pitch (empêchant l'équipe adverse de faire entrer de nouveaux joueurs), et la dernière faute qui est la plus facile à faire avaler en toute discrétion : le surnombre. Explications. Il ne peut y avoir que 6 joueurs par équipe sur le terrain. Mais rien ne nous empêche d'en faire entrer plus. Il m'est déjà arrivé de jouer un match complet (contre un adversaire expérimenté), avec 7 joueurs, sans qu'il ne remarque la faute ! Les fautes donnent du sel aux parties, et sont à utiliser avec parcimonie.



Ligue ou Amical ?

Dreadball propose deux modes de jeu : le match amical ou la ligue.

“COMPARONS CELA AUX RELATIONS AMOUREUSES : L'AMICAL, C'EST UN COUP D'UN SOIR, QUAND ON NE SAIT PAS TROP QUOI FAIRE, TANDIS QUE LA LIGUE SERAIT UNE RELATION DURABLE (PAS TROUVÉ MIEUX COMME COMPARATIF), AVEC MONTÉE... D'EXPÉRIENCE !”

Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit !

Du coup, durant chaque match, les joueurs selon leurs actions sur le pitch pourront se voir octroyer un ou plusieurs points d'expériences. Comment gagner des points d'XP ? En marquant un 3 ou 4 points (1XP), ou en faisant sortir, suite à un slam un joueur pour 3 tours (si c'est plus de 3 tours le joueur est tué sur le coup).

En fin de match, les XP sont additionnés et les joueurs peuvent gagner en efficacité (caractéristiques améliorées – passer de 4+ à 3+ pour lancer la balle change beaucoup de choses).

Ce qui est très drôle, c'est que les tués du match en cours peuvent être revendus à la science (recyclés en Soleil Vert certainement) ou peuvent être ranimés (avec handicap permanent). Le résultat est de voir ses joueurs devenir meilleurs, et parfois être tués...

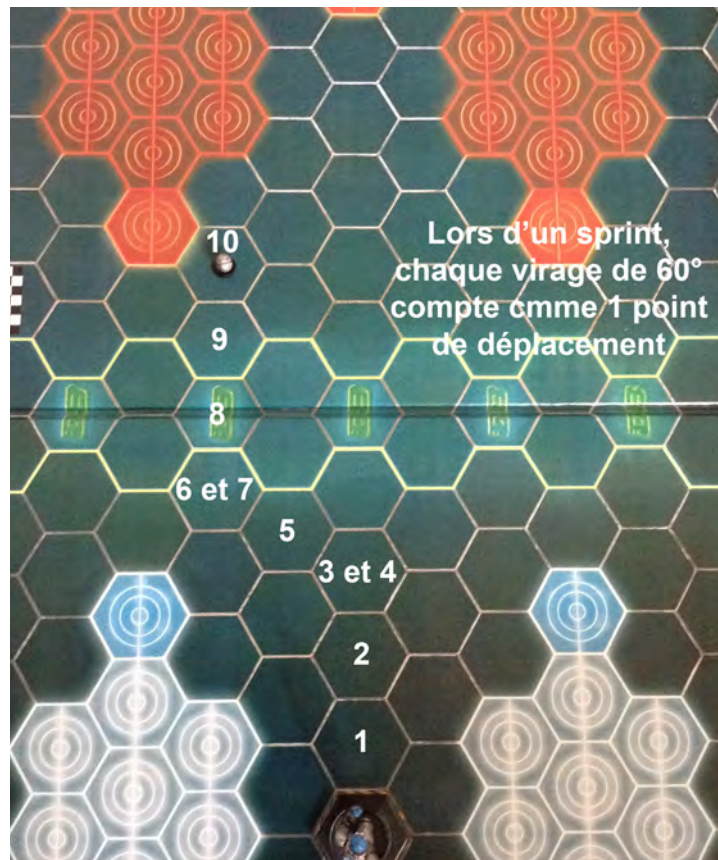
Je sais qu'une ligue existe en Corse, et une autre à Paris, à la Waaagh Taverne, dont je suis membre. Très sincèrement, le jeu est beaucoup moins engageant en amical qu'en ligue, parce qu'il y a moins de challenge. Par contre, un tournoi organisé sur une journée peut-être une excellente façon de découvrir le jeu et sa rapidité.

“ET LÀ, J'EN AIBROSSÉ QUE LA PREMIÈRE SAISON ! DANS LA SECONDE SAISON, LES COACHES D'ÉQUIPE SONT INTRODUICTS, LES CHEERLEADERS ARRIVENT...”

Lors de la saison 3, sont arrivées de nombreuses nouvelles règles, dont le fameux Ultimate. Sorte de Dreadball Arena, puisque le plateau et les règles qui vont avec nous permettent de jouer jusqu'à 6 en même temps ! Autant dire que si un match de Dreadball est parfois foutraque, ici, c'est le chaos, l'anarchie la plus complète. Imaginez 6 équipes à la fois ! Heureusement, qu'il y a plus de strike zones, et qu'on ne peut avoir que 5 joueurs sur le pitch au lieu des 6 de l'original. Ce mode de jeu est complètement chaotique, on ne sait pas où donner de la tête, vraiment génial. Et en plus de ce nouveau mode de jeu, des nouveaux joueurs sont introduits : les géants. Au lieu de tenir sur un socle hexagonal d'une case, ils tiennent sur un socle de 3 cases ! De véritables bulldozers sur le terrain.

Tiens, tant qu't'en parles, pourquoi des hexagones ?

Là, je pense que Mantic a fait une erreur. Durant le kickstarter de DBO, les socles hexagonaux étaient inclus dans les pledges, mais les photos présentant les figurines, et même les vidéos de présentation du jeu montraient des figs sans ces fameux socles, alors qu'ils sont indispensables ! En effet, les faces avant sont appelées des hex de menaces, et les 60° de chaque angle, sont utiles lors des sprints, où chaque changement de direction est compté comme 1 point de déplacement.



Dreadball est trop propre ? Passez à l'Xtreme !

Comme je le disais plus haut, le pendant underground de Dreadball est arrivé, et il s'appelle Xtreme ! C'est un peu comme les matches de boxe illégaux, comparés à ceux du Madison Square Garden : on ne fait pas un concours de chatouilles ! On se met sur la courge bien sévère.

Les règles « in-game » sont identiques, mais la conception est somme toute différente, puisque là, c'est le coach (une figurine) qui sera le point de départ de votre équipe.

Et la chose « amusante », c'est que chaque joueur n'a que 4 actions à sa disposition pour son rush, alors c'est encore plus speed. Et pour couronner le tout, des barils-bidons-caisses jonchent le pitch, et explosent lorsque l'on s'en approche de trop près. Pour cela, une astucieuse conception des éléments plastiques nous permettent de clipser des couvercles sur les barils, et sous ces couvercles, un indicateur de la puissance de l'explosion. Résultat, un joueur subissant une explosion peut se retrouver propulsé sur une autre bidon et ainsi de suite : une boule de flipper !

Alors Xtreme est beaucoup plus violent, et il n'est pas rare de perdre la moitié de son équipe sur un match, mais l'adversaire subit aussi pas mal de pertes. Afin de ne pas perdre trop rapidement de joueurs, ils disposent de points de vie.

Et là où Mantic a été malin, c'est d'avoir créé un livre rendant jouable n'importe quelle équipe de DBO dans DB Xtreme ! De fait, Xtreme sort et se retrouve doté de nombreuses équipes !

Les deux jeux ne sont pas complémentaires mais dans la même veine, et permettent d'avoir des sensations complètement différentes.

Au final, Dreadball s'avère être une de mes expériences figo-ludiques les plus durables et les plus addictives. Le rythme enflammé, les coups bas, l'adrénaline lorsque l'on se dit que tel ou tel jet sera synonyme d'avantage voire de victoire. Après un match, impossible de ne pas succomber ! Et désormais avec ses 25 et quelques équipes, plus d'une trentaine de MVBP et deux jeux différents (DBO et Xtreme), impossible de ne pas trouver l'équipe qu'il vous faut ! Il y en a vraiment pour tous les goûts !

Et même pour les plus réticents à la lecture de règles dans la langue de Shakespeare, une version française est sortie en début d'année 2015 pour l'original et il y a quelques semaines pour Xtreme. Et je peux vous assurer que la traduction est plus que correcte (et je ne dis pas ça parce que c'est un bon ami qui s'en est chargé...). Depuis que je joue à Dreadball, le seul souvenir que je garde de Blood Bowl n'est que nostalgie et subjectivité. Oui, Dreadball a balayé totalement le joueur de Blood Bowl que je fus il y a des années de cela, c'est aussi simple que ça. Mais le pire, c'est qu'un ami a voulu me faire rejouer à BB : résultat, j'ai trouvé ça mou, d'une autre époque. Oui, je me suis ennuyé ! Vous savez ce qu'il vous reste à faire...



Comment jouer sous pression tout le match ?

“UNE CHOSE QUI EST INSÉPARABLE DE DREADBALL EST LA PRESSION. PAS CELLE QUE L'ON BOIT, CELLE QUE L'ON SUBIT, CELLE QUI NOUE LES BOYAUX. ET POUR ÇA, LE MEILLEUR MOYEN EST DE CHRONOMÉTRER LE TOUR DE RUSH DE CHAQUE JOUEUR. PRENEZ UN TIMER POUR JEU D'ÉCHEC SUR VOTRE TABLETTE OU SMARTPHONE, ET RÉGLEZ-LE SUR 30 MINUTES PAR JOUEUR, VOUS VERREZ QU'IL NE FAUDRA PAS PERDRE DE TEMPS ET JOUER VITE !”

CLIN D'OEIL

PAR MARVIN LE ROUGE

★unechancesurdeux.canalblog.com

RELIC KNIGHTS

Dans le Darkspace personne ne vous entendra crier.

L'humanité a quitté sa galaxie, explorant l'univers, terraformant des mondes inhospitaliers, colonisant les planètes propices à la vie, surprenant les autres races extraterrestres par son dynamisme et sa volonté d'expansion. Mais son incapacité à se rassembler autour d'une cause commune, à avoir un gouvernement central et durable est une autre de ses marques de fabrique.

Son agressivité a provoqué une guerre impitoyable contre les Tonnerriens, faisant d'innombrables morts et se prolongeant sur plusieurs générations. Finalement un âge de paix et d'alliance naquit de ce chaos, l'annihilation mutuelle n'étant pas une stratégie satisfaisante. D'autres races rejoignirent cette alliance, partageant les ressources et les technologies.

Mais rien ne dure éternellement, et une étrange anomalie provoqua une vague de panique sans précédent. Des galaxies entières disparurent sans laisser de trace, comme si elles n'avaient jamais existé. L'univers devint de plus en plus sombre, les galaxies restantes devenant de plus en plus isolées. La guerre refit surface, les uns reprochant aux autres leur manque de volonté à étudier et à lutter contre cet événement ; quand ça n'était pas purement et simplement une mise en accusation.

La paix revint à nouveau mais il ne reste désormais que peu de galaxies dans l'univers, les autres ayant disparu dans ce qui fut appelé le Darkspace.

C'est alors que les Relic Knights firent leur apparition, des êtres dotés de reliques puissantes et suivi par un Cypher, une créature de pure Esper (un aspect de l'univers utilisé pour voyager sur de grandes distances) et possédant un caractère et une conscience propre. Ils représentent un espoir, une réaction de l'univers pour aider à comprendre et vaincre le Darkspace.

Le profil

Chaque figurine ou unité est accompagnée d'une carte de profil sur laquelle sont résumés tous ses attributs et compétences. On y retrouve son coût en point d'armée, sa taille et celle de son socle (les deux derniers étant utilisés pour définir les lignes de vue). Le mouvement possède deux valeurs, la première est la distance parcourue avant d'effectuer une action, la seconde est celle parcourue après avoir effectué une action. Une figurine peut très bien se déplacer (première valeur), réaliser une action et se déplacer à nouveau (deuxième valeur).

Les valeurs de mêlée, de tir et de psyché possèdent, elles aussi, deux valeurs, la première étant utilisée pour l'attaque et la deuxième pour la défense. Enfin, la figurine a une valeur d'armure, de points de vie et une Réserve d'Esper. Cette dernière sera utilisée pour faciliter ses actions.



La carte indique aussi les attaques et actions disponibles, ainsi que les traits et compétences spéciales de la figurine.

Le jeu emploie d'autres cartes, mais celles-ci sont utilisées pour résoudre des actions.

Le plan

Une partie de Relic Knights n'a pas de tour à proprement parler. Les joueurs vont activer l'un après l'autre leurs figurines jusqu'à ce que les conditions de victoire soit remplies. Pour cela, ils vont utiliser un plateau de jeu qui possède des positions d'attente. Le nombre de positions dépend de la taille de la partie, une partie classique possédant trois positions d'attente. En début de partie, chaque joueur les remplit avec une carte d'unité et dans l'ordre de son choix. Le reste de ses cartes forment une pile. Au début de son tour, le joueur va décaler ses cartes sur la gauche, la carte la plus à gauche ira alors sur la position d'activation. L'unité est alors considérée comme activée et pourra se déplacer, faire une action, et se déplacer à nouveau. L'unité peut aussi ne rien faire pour remplir sa Réserve d'Esper et ajouter des cartes à sa main. Une fois cette activation effectuée, cette carte est mise

◀ Livre des règles de base + Fluff + Premier chapitre des Héros - Darkspace Calamity - 272 pages couleurs

SOURCE WEB

★ ninjadivision.com/relic-knights/

dans la pioche. Le joueur remplit alors la position d'attente laissée libre par une carte choisie dans sa pioche. Il peut très bien remettre la carte qui vient juste d'être activée. La partie se termine uniquement lorsqu'à la fin d'une activation d'une unité, les conditions de victoire sont remplies.

“UNE DES PARTICULARITÉS DU JEU EST DONC CETTE PHASE DE PROGRAMMATION CONTINUE QUI VA FALLOIR GÉRER EN FONCTION DE SA STRATÉGIE MAIS AUSSI DE LA PROGRAMMATION ADVERSE QUI EST VISIBLE.”

L'action

Le système n'emploie donc pas de dés, mais des cartes. Chaque joueur a une main de 5 cartes qu'il utilise pendant l'activation de son unité. A la fin de son tour, il peut défausser tout ou partie de sa main et la reconstitue pour avoir à nouveau 5 cartes. S'il a plus de 5 cartes, il doit en défausser pour atteindre le nombre requis. Lorsqu'une unité décide de rien faire, un point d'Esper est ajouté à sa réserve et le joueur tire 5 cartes. Un bon moyen de se renforcer et de refaire sa main au risque de donner l'initiative à son adversaire.

La plupart des cartes ont deux symboles d'Esper, le plus gros vaut 2 points de l'Esper associé, le plus petit 1 point de l'Esper associé. Il existe des cartes Void qui ont une valeur de 0 et des cartes Wild qui valent 1 point de l'Esper de son choix.

Chaque action possède un type : attaque (mêlée, tir, psyché), prévention (éviter l'attaque ou la rediriger), absorption (augmenter son armure ou regagner des points de vie) et surcharge (qui est un type d'actions spéciales). Le type d'action est suivi du coût en point d'Esper qu'il faudra payer pour la réaliser.

On paie les coûts en défaussant des cartes de sa main jusqu'à atteindre le nombre de points de l'Esper requis. Il est aussi possible de retirer des points de la Réserve d'Esper de l'unité pour payer ces coûts. Chaque point de la Réserve vaut ainsi deux points de l'Esper de son choix.

Une fois les coûts acquittés, chaque joueur tire un nombre de cartes de sa pioche égal à la valeur du type d'attaque ou de défense associé. Si une unité a une valeur de mêlée de 2-3, elle tirera 2 cartes quand elle attaque en mêlée, et 3 cartes quand elle se défend contre une attaque de mêlée. Ces cartes seront utilisées uniquement pour booster son attaque ou sa défense.

L'attaquant déclare alors s'il peut booster son action avec les cartes tirées. Le défenseur peut ensuite défausser des cartes de sa main pour réaliser une action de prévention et/ou d'absorption. Une prévention annule généralement l'attaque ou la redirige sur une autre cible. Le défenseur peut ensuite booster son action avec les cartes tirées. On fait la différence entre la puissance de l'attaque (boosté ou non) et l'absorption de la cible, s'il reste des dégâts à appliquer, la cible perd autant de points de vie. Arrivée à zéro points de vie, la figurine est retirée du champ de bataille.

“LES ATTAQUES PERMETTENT ÉGALEMENT D'UTILISER DES CAPACITÉS SPÉCIALES COMME DÉPLACER LA CIBLE, LA POUSSER OU L'ATTIRER.”

Choix tactique intéressant, le joueur voulant se défendre contre une attaque va défausser des cartes de sa main. Mais il n'en récupérera qu'à la fin de sa prochaine activation, laissant la figurine activée avec peu d'options pour attaquer l'adversaire. Se défendre hypothèque donc les chances de sortir une bonne attaque lors de son tour. Il faudra choisir habilement entre se défendre pour ne pas subir ou encaisser pour contre-attaquer. Choix cornélien s'il en est.

La gagne

Les objectifs (primaires et secondaires) de chaque joueur sont définis aléatoirement en début de partie, ce qui donne un petit côté aléatoire et évite des listes trop optimisées. Cependant, ces objectifs utiliseront toujours des marqueurs placés sur le champ de bataille.

On gagne des points de victoire en fonction de ces objectifs (5 pour les primaires, 3 pour les secondaires), en éliminant des troupes adverses (3 pour un Relic Knight, 1 pour les autres troupes) ou en remplissant l'objectif de sa faction (2). Une partie standard se joue en 8 points de victoire gagnants, jouer l'objectif est donc le moyen le plus rapide de remporter la partie.

Et les factions dans tout ça ?

L'organisation connue sous le nom de Doctrine est issue d'une rébellion contre l'Alliance. Spécialisés dans l'étude de l'Esper, les membres de Doctrine ont eu la mauvaise idée de suivre la Guilde dans une lutte de pouvoir. Mais, même vaincus, ils ont su tirer leur épingle du jeu. Ils font à nouveau partie de l'Alliance mais plus dans le cadre d'un partenariat que d'une véritable allégeance. Leur but est d'étudier au mieux le Darkspace pour espérer le vaincre. Sur le champ de bataille, ils sont rapides, disposent d'une bonne puissance de feu mais sont assez fragiles.

Cerci Speed Circuit est une planète atypique car elle est dévouée à l'amusement, au jeu et au sport. Autrefois planète moribonde aux mains de la Guilde, elle a su se reconstruire et dispose maintenant d'assez d'influence pour compter au sein de l'Alliance. Basée essentiellement sur la vitesse, leur stratégie est de frapper vite avant de se replier tout aussi rapidement. Leur fragilité ne leur permet pas de maintenir un contact constant.

Shattered Sword est le bras armé autant que le bouclier de l'Alliance. Ses membres essaient de maintenir sa cohésion dans le dialogue et la diplomatie. Mais ils n'hésiteront pas à faire usage de la violence si la situation l'exige. Protégés par leur armure, ils ne craignent pas les coups et savent les rendre. Terrifiants au corps à corps, leur charge est source d'effroi parmi leurs ennemis.

Black Diamond est né dans les cendres de la défunte Guilde. Sa force de sécurité lui a survécu et s'est reconvertie en puissante organisation mercenaire. Difficilement admise au sein de l'Alliance, sa présence est cependant nécessaire au vu de ses capacités guerrières. Armée défensive par excellence, elle utilise sa puissance de feu redoutable pour empêcher toute approche et noyer son adversaire sous les obus.



▲ Fiche personnage - Relic Knights



▲ Dashboard - Relic Knights



▲ Faction Doctrine - Kisa & Scratch - Relic Knights



▲ Faction Cerci Speed Circuit - Princess Malya - Relic Knights



▲ Faction Shattered Sword - Relic Knights

Mamaro To

NJD SPM144003



50
mm

Noh Empire est une ancienne race, ennemie de l'Alliance depuis des millénaires. Leur horde de monstres violents est redoutable et ils pillent, tuent et réduisent en esclavage sans distinction. Des rumeurs prétendent qu'ils sont à l'origine du Darkspace. Leur stratégie est de frapper fort, et de frapper encore et encore jusqu'à ce que l'adversaire ne se relève plus. C'est une faction brutale dotée de peu de finesse.

Les pirates ont toujours existé et existeront toujours. Hors-la-loi, les Star Nebula Corsairs naviguent dans l'espace à la recherche de navires en perdition ou de planètes faiblement défendues. Ils fondent alors sur leur victime et pillent tout ce qu'ils peuvent avant de s'enfuir. Les corsaires sont versatiles et équilibrés, pouvant se débrouiller aussi bien en corps à corps, qu'en tir et dans le contrôle du terrain. Une véritable boîte à outils, capable de tout faire.

La suite

Relic Knights poursuit son petit bonhomme de chemin. Une extension est d'ores et déjà annoncée : Void Break. Le livre contiendra les règles mises à jour et corrigées ainsi que 40 nouvelles unités pour les 6 factions existantes dont de nouveaux Relic Knights.

◀ Faction Noh Empire - Relic Knights



▲ Faction Black Diamon - PC-9 BT - Relic Knights



▲ Faction Star Nebula Corsairs - Calico Kate - Relic Knights

"LE JEU SEMBLE AVOIR TROUVÉ SON PUBLIC ET EST BIEN PARTI POUR ÊTRE PRÉSENT DURABLEMENT DANS L'UNIVERS DU JEU DE FIGURINES."

DOSSIER

PAR MARVIN LE ROUGE

★unechancesurdeux.canalblog.com

WARZONE RESURRECTION - LES TROUPES : PARTIE 1

Warzone ayant déjà été présenté dans le numéro 19 du Blogurizine par Belisarius, je vous présenterai ici les troupes disponibles des six factions actuelles. La place étant comptée, l'article sera divisé en trois parties. Une petite précision toutefois, les Seigneurs de Guerre sont de trois types : Corps-à-corps, Distance et Tech. C'est une façon simple de connaître sa spécialité mais aussi de définir le type de bonus auquel votre armée pourrait avoir accès.

Bauhaus

Toutes les troupes de Bauhaus sont immunisées aux échecs critiques, un 20 nat' reste un échec mais n'entraîne pas d'autre désagrément que les moqueries de votre adversaire. De plus, chaque escouade peut recevoir jusqu'à deux doctrines. Ces doctrines représentent des bonus aux caractéristiques de votre unité ou des capacités supplémentaires auxquelles elle aura accès. Les doctrines disponibles dépendent du type de Seigneur de guerre que vous avez choisi, un bon moyen de spécialiser votre armée.

Angelika Drachen est une seigneur de guerre de type corps-à-corps. Fragile, elle est cependant redoutable à courte portée et l'est encore plus au corps-à-corps. Elle dispose pour cela d'un fouet neuronal dont elle peut booster la force et qui peut projeter une vague d'énergie efficace contre le blindage. Elle provoque la Peur tout en y étant insensible et impose un test de moral à l'unité qui vient de subir une perte des suites d'une de ses attaques vicieuses. Petit bonus bien pénible, elle peut poser un marqueur de Distorsion sur le champ de bataille qui empêche toute unité d'attaquer à distance si elle se trouve à 3 pouces de celui-ci.

Max Steiner peut être sélectionné comme Seigneur de Guerre (distance) ou comme un Seigneur tout court. Les deux profils partagent les mêmes compétences mais les caractéristiques changent, la version Seigneur de Guerre étant la mieux dotée. Il est armé d'une imposante mitrailleuse capable de s'en prendre aussi bien aux piétons qu'aux véhicules légèrement blindés. Mais c'est aussi un maître de l'infiltration (malgré son armure), pouvant être déployé au plus près de l'adversaire (mais à couvert) et est de plus difficile à toucher grâce à son Camouflage.

Valerie Duval est atypique, Seigneur de Guerre de type corps-à-corps, elle dispose aussi de pouvoirs psychiques qui diminueront les capacités de l'adversaire (modificateurs de tir et interdiction d'employer une capacité active) ou projeteront un jet de flamme pratique pour se faire des petites grillades. Elle peut aussi être choisie en mode Seigneur de base. Tout comme Angelika, elle est absolument effrayante au corps-à-corps et a tous les attributs d'un assassin. Elle peut s'infiltrer, possède un camouflage, obtient un bonus en force lorsqu'elle frappe dans le dos et peut déclencher une pluie de coups tant qu'elle ne rate pas un jet pour toucher.



Troupe de base par excellence, les **Hussars** sont moyens partout mais cependant plus à l'aise à distance. Disposant d'un fusil d'assaut avec lance-grenade intégré, l'unité peut recevoir un lance-missile anti-char et/ou une mitrailleuse, de quoi parer à toutes les éventualités. Petit truc en plus, ils peuvent relancer un jet de commandement raté, utile quand il s'agit de concentrer ses tirs.



▲ Les Hussars - Bauhaus - Warzone

Les **Etoiles Mortant** sont aussi une unité de base mais dans une optique plus corps-à-corps. Sans Peur et avec un léger Camouflage, elles peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille en cours de partie (en espérant atterrir à l'endroit voulu) grâce à la compétence Rapid Deployment. L'unité a une très bonne valeur en corps-à-corps et un moyen d'améliorer sa cadence d'attaque, une troupe à risque mais qui peut provoquer la surprise.

A l'inverse les **Venusian Rangers** sont une troupe faite pour le tir. Ils peuvent s'infiltrer et disposent de camouflage. Ils sont en plus d'excellents tireurs et peuvent poser des pièges pour éviter que l'on vienne les déranger. Ils peuvent recevoir un lance-missile anti-char qu'ils n'hésiteront pas à employer si vraiment on refuse de leur ficher la paix.

◀ Valerie Duval - Bauhaus - Warzone

SOURCE WEB

★ prodosgames.com



▲ Venusian Rangers - Bauhaus - Warzone

On commence à taper dans le lourd avec les **Armoured Hussars-Juggernauts**. Protégés par leurs armures de combats et disposant de mitrailleuses, ils constituent de bonnes plates-formes de tir mobiles malgré un manque de précision digne du Hussar moyen. Enfin, ils sont redoutables au corps-à-corps, s'ils arrivent à chopper leur cible étant donné leur manque de mobilité. Dotés d'une très bonne valeur armure, ils disposent d'une capacité qui permet d'annuler une blessure sur un 5 ou moins. Difficile à déloger ces boîtes de conserve !

Autre troupe de soutien, l'**Artillery Korps** est un gros canon monté sur chenilles. Il est disponible en trois versions, l'anti-piéton qui peut tirer des obus explosifs ou chimiques, le versatile qui peut pulvériser les piétons ou les véhicules légèrement blindés, ou l'anti-char pour les grosses cibles ou les personnages malchanceux qui seront alors transformés en masse sanguinolente.

Premier véritable véhicule, les **Vorreiters** sont des motos chenillées, oui oui chenillées. Mobiles et disposant de deux mitrailleuses, elles sont difficiles à toucher du fait de leur vitesse. Elles sont très utiles pour apporter rapidement la puissance de feu adéquate au bon endroit au bon moment.

Il ne faudra par contre pas compter sur leur blindage pour les protéger.



▲ Le Vulkan Battlesuit - Bauhaus - Warzone

Le **Vulkan Battlesuit** est un bon gros marcheur de combat disposant d'une mitrailleuse efficace contre la trouaille mais aussi contre les blindés (en fonction de sa munition), il est aussi très efficace au corps-à-corps, transformant n'importe quel adversaire en pulpe grâce à ces grosses pognes. Il a aussi la capacité de se réparer de lui même (un jet de 5 ou moins). Basique mais solide, la "Deutsche Qualität".

Enfin le gros tank que l'on ne sortira que rarement vu les nombre de point qu'il coûte (400 points alors que les parties classiques se jouent en 1000/1500 points), le **GBT-49 Grizzly Tank**. Il est montrueusement blindé et supportera pas mal de coups avant de brûler façon Cooks Off. Son canon principal est capable de faire tomber aussi bien la trouaille que les autres blindés. Mais il dispose aussi d'un armement secondaire sous forme de mitrailleuses et de canon léger. Quoi qu'il arrive il sera capable de développer une puissance de feu effroyable.

Capitol

Tous les fusils d'assaut M50 du Capitol ont un lance-grenade intégré, cela veut dire qu'un paquet de monde y a accès. Comme les troupes de Bauhaus, les unités du Capitol seront boostées en fonction du type de leur Seigneur de Guerre. Le boost est une obligation et concernera un ou plusieurs types de troupe (base, support, etc.) mais toutes ces troupes seront alors affectées par ce boost.

Captain Mitch Hunter est disponible en Seigneur de Guerre (corps-à-corps) ou en Seigneur. Bien sûr la version Seigneur de Guerre est mieux dotée mais aussi plus chère. Mitch ne sera efficace qu'à courte portée et se transformera en tornade de lames en corps-à-corps, littéralement. La capacité Whirlwind lui permet en effet de toucher toutes les cibles sur son passage, la distance parcourue et la force de l'attaque dépendront d'un jet de dé. Mitch est aussi accompagné d'un chien, Pride, qui pourra agir indépendamment de son maître et fournira un appui appréciable, notamment pour débusquer les unités cachées qui auront du mal à se venger vu qu'il est très difficile de seulement toucher ce roquet.



▲ Big Bob Watts - Capitol- Warzone

Big Bob Watts est lui aussi disponible en version Seigneur et Seigneur de Guerre (distance). Armé de deux grosse Gatlings, il fera un ravage à longue portée, pouvant même s'attaquer à des véhicules faiblement protégés. Le déluge de feu pourra même obliger une unité entière à se mettre à terre (l'obligeant à passer un test de moral pour se relever). Lui-même sera difficile à faire tomber car il dispose d'une bonne rasade de points de vie et d'une bonne armure.

Le **Captain Henry Thomas** est, lui aussi, disponible en version Seigneur et Seigneur de Guerre (type tech pour changer). C'est l'homme-à-tout-faire, il trimballe l'armement nécessaire pour traiter tous les types de cible, infanterie, soutien, véhicule. Il dispose du Rapid Deployment et donne Sans Peur à toutes les unités amies situé à moins de 18 pouces (17 en mode Seigneur). Bref, LA boîte à outils.

Le **Lt. Col. Mike Sanders**, Seigneur de guerre de type (distance), a la particularité d'être monté sur une moto anti-grav. Au menu : mitrailleuses qui peuvent traiter à la fois l'infanterie et les véhicules, une mobilité à toute épreuve et la possibilité de continuer à pied une fois le joint de culasse pété. Ah ! Et sa moto peut laisser une traînée de napalm sur son passage preuve qu'elle a bien besoin d'une révision. Il est aussi disponible en mode Seigneur, dans ce cas il troque sa moto pour un jet-pack histoire de garder un semblant de vitesse.

La **Light Infantry** est l'unité de base des unités de base. Moyen partout, elle a la particularité de pouvoir employer une munition spéciale qui dépend du type de son Seigneur de Guerre : Courte portée mais meilleure force pour le corps-à-corps, meilleure portée mais plus faible force pour la distance et meilleure pénétration mais plus faible force pour le tech. La Light Infantry peut être transformée en Airborne Cavalry, elle acquiert alors des lance-missile anti-char et la capacité Rapid Deployment.



▲ Heavy Infantry- Capitol- Warzone

Toujours de la troupe de base mais mieux protégée, la **Heavy Infantry** est engoncée dans une solide armure et armée d'un autocanon. Elle fera des ravages dans les rangs ennemis. Le commandant de l'unité peut échanger son autocanon pour un lance-flamme histoire de flamber les paquets de piétons qui s'approchent trop près. L'unité utilisera ses petits poings (blindés) pour se défendre au corps-à-corps, mais il est possible, pour un léger surcoût, de l'équiper d'une méchante baïonnette. On peut ajouter à cela qu'ils ignorent une blessure sur un 4 ou moins.

Forcément les Jarheads sont de la partie avec l'unité des **Free Marines**. Ils ont de bonnes caractéristiques associées à un armement varié :



▲ Heavy Infantry- Capitol- Warzone

fusil d'assaut, lance-grenade, mitrailleuse légère, lance-missile anti-char... Ils peuvent en plus lancer du C4 ou bien le coller sur un véhicule pour plus d'efficacité. S'ils sont menaçants à distance, ils peuvent l'être tout autant au corps-à-corps contre l'infanterie adverse. Les Marines ignorent également les blessures sur un 5 ou moins, s'infiltrent et peuvent poser une bannière au sol qui booste leur armure et leur capacité en mêlée s'ils sont à portée de 4 pouces de celle-ci.

Les **Sea Lions** est l'unité spéciale du Capitol. Moins solide que les Free Marines, ils sont plus aptes à traiter l'infanterie adverse à longue distance. Ils s'infiltrent, disposent d'un camouflage, nécessitent un test préalable pour être ciblés et peuvent disparaître momentanément. Le moyen le plus efficace de s'en débarrasser est d'aller les chercher au corps-à-corps, mais encore faut-il les attraper.

Les **Martian Banshees** ne disposent pas d'un armement impressionnant, mais leurs caractéristiques sont plus que correctes et ils sont incroyablement mobiles. En plus d'avoir le Rapid Deployment, ils sont équipés de jet-packs qui boostent leur mouvement et leur permettent de traverser tout type de terrain. Les Banshees ont aussi un bonus lorsqu'ils utilisent leurs jet-packs pour charger un adverse avec une chance de l'assommer au passage, sans compter le fait qu'ils peuvent provoquer la Peur.

Voici l'unité cynophile, la **K-9 Teams**. Si le maître n'est pas particulièrement inquietant, ses chiens le sont beaucoup plus. Il en existe deux sortes, les Guard Dog classiques qui mordent méchamment, et les Investigation Dog, qui mordent moins violemment mais qui peuvent trouver les cibles bien planquées.

Ces chiens représentent une bonne menace au corps-à-corps, mais peuvent se transformer en missiles vivants lorsqu'on leur injecte des drogues de combat. Dans ce cas, ils peuvent s'en prendre aux unités lourdes, et même aux véhicules, mais risquent fortement de mourir après cette attaque.



▲ Purple Sharks - Capitol- Warzone

Les **Purple Sharks** sont les motards de l'espace. Montés sur des motos anti-grav ils sont extrêmement mobiles et difficiles à toucher. Ils peuvent larguer des grenades sur leur passage se transformant alors en une sorte de Père Noël sadique. Ils sont cependant fragiles et il faudra penser à les mettre à couvert le plus souvent possible.

Le **Orca Battlesuit MKIV** est un bon marcheur de combat, capable de traiter l'infanterie et les véhicules, et qui n'hésitera pas à leur marcher dessus s'ils l'approchent de trop près. Il est solide et pourra subir pas mal de coups avant de tomber. En cas de défaillance de ses armes il pourra sacrifier son mouvement pour continuer à les faire fonctionner.

La dernière unité est le char **AFT-210 Leviathan**. Là on attaque du lourdement blindé avec une palanquée de points de structure. Il faudra sortir l'artillerie lourde pour lui faire sa fête. Il n'hésitera pas à vous répondre avec ses deux canons capables d'ouvrir en deux n'importe quel véhicule (sauf les gros lourdauds comme lui) ou à tirer une munition spéciale qui traitera bien mieux l'infanterie adverse, mode confettis. Il sera rarement vu sur le champ de bataille mais il y a toujours moyen de le sortir pour le fun de temps en temps.

Deux armées somme toute classiques, avec de quoi contrer toutes les menaces et avec un certain degré de spécialisation. Bauhaus se distingue par la possibilité de booster violemment certaines unités, les

faisant passer au rang de troupe de choc. Le tout étant peu mobile, une avancée méthodique et implacable semble être une bonne stratégie avec en tête les "stormtroopers". Capitol fonctionne de façon plus synergique, l'amélioration concerne une grande partie de l'armée et les troupes semblent faites pour se soutenir les unes des autres. L'ensemble est plus mobile, les troupes de soutien ont une fonctionnalité propre, bref une armée toute en manœuvre.



HOBBY

PAR DV8

★ davidvincent8google+

PEINTURE D UN STARTER FURY : LES ORCS D AZERKELAR

Dans l'idée je voulais que cette bafouille reprenne là où la vidéo du « Dans la Boite 22 » de News Figz s'arrête. Vous venez d'acheter votre starter de Fury : Outburst Control, vous avez ouvert la boîte et ensuite ? Ensuite il va falloir le peindre et, pour cela, choisir un schéma de couleur. La solution la plus simple étant souvent la plus rapide, je préconise de suivre plus ou moins le schéma officiel. Le starter possède une photo de la faction mais vous aurez une base moins floue en allant chercher les photos sur le site de Forge Studio.

La Préparation

Alors que j'avais déjà été impressionné lors du visionnage de la vidéo de News Figz, ce qui m'a encore plus marqué à l'ouverture du starter c'est la qualité du moulage et de la sculpture. Pas ou peu de lignes de moulages, très rapides à limer, peu de pièces à coller et montage du premier coup. Ces figurines sont un plaisir à préparer et je ne pense pas que cette étape pose une quelconque difficulté même au hobbyiste débutant. Passons donc à la suite.

Sous-Couche Panier

Au niveau de la sous-couche je préconise une sous-couche en deux étapes. Longtemps je me suis levé de bonne heure j'ai pratiqué la sous-couche de type monomaniaque : une seule couleur, noire ou blanche, recouvrant la totalité de la figurine, quitte à reprendre au pinceau dans les creux. Aujourd'hui je me prends moins la tête et je procède de la manière suivante : je projette à la bombe

de carrossier noire une série de « pschitt » de très courte durée, par dessous la figurine. Le plus souvent je pose la figurine le long d'un muret, sur un carton ou sur un seau et je projette par en dessous. Parfois je mets ma main gauche dans un sac plastique et je projette mes « pschitts » en tenant la figurine très haut façon « liberté guidant le peuple ».

Je laisse sécher et puis je reviens à la charge avec une bombe de couleur claire dans les tons cyan, gris, chair, sable voire blanc comme pour ce starter orcs. Toujours à l'aide de « pschitts » très courts je projette à 45 degrés au dessus de la figurine avec souvent un « pschitt » final à 90 degrés juste au dessus du crâne. Ce type de sous-couche, qualifiée de zénithale, a deux avantages : elle rend la figurine plus lisible (vous verrez apparaître des détails que vous n'aviez pas notés lors de la préparation) et permet un « pré-ombrage » : votre bombe de peinture blanche reproduit directement l'effet d'une lumière tandis que la sous-couche noire reproduit les ombres.

A Voile Et Aplat

C'est le moment de réunir sur votre table de travail la totalité des teintes dont vous aurez besoin. Personnellement je vais détailler les couleurs une à une selon des termes génériques tout au long de l'article. La première étape consiste simplement à faire ce qu'on appelle les aplats. Très basiquement on va recouvrir la peau d'une peinture couleur chair foncée, les capes tuniques et oripeaux d'un rouge foncé, les métalliques d'une peinture métallisée argent et les parties en or d'un jaune moyen. Très souvent vous lirez qu'il faut que cette étape soit impeccable quitte à repasser 2 voire 3 couches. Personnellement je ne pense pas que cela soit nécessaire pour tous vos aplats. Si vous voulez gagner du temps vous pouvez, lors de cette étape, prendre certains « raccourcis » en faisant preuve d'un peu de sens critique. Dans notre exemple, la peau et l'or ont effectivement reçu 2 voire 3 couches pour avoir un aplat impeccable tandis que l'argent et le rouge ont été passés en une fois façon « voile de peinture ». L'intérêt de la sous-couche zénithale c'est qu'en passant vos aplats de manière légère et surtout avec une peinture bien diluée votre pré-ombrage et vos lumières s'exprimeront déjà à travers vos aplats. L'effet est particulièrement visible sur la partie argent de notre exemple. Un problème avec la peinture rouge, trop veillée, a cependant limité l'effet sur la cape et la tunique et donné un résultat quelque peu... particulier mais rien qui ne saurait être rattrapé par la suite (**photo A**).



Trash Tes Métaux

Le gros du travail sur ces figurines va consister en l'ombrage des métaux.

SOURCE WEB

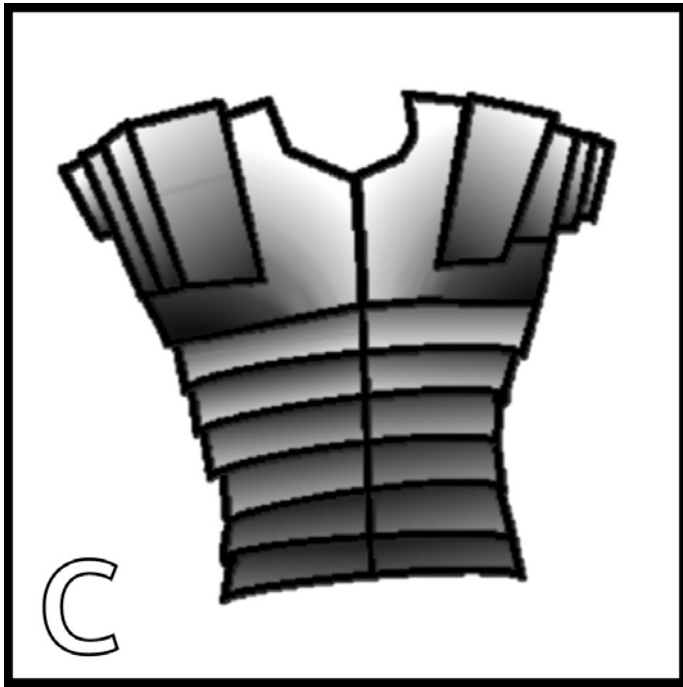
- ★ Dans la boîte 22
- ★ forge-studio.com

Le secret de ma technique réside en partie dans le mélange que j'utilise comme lavis d'armure. J'utilise en effet un mélange d'encre et de peinture acrylique noire dans lequel je rajoute un peu de médium acrylique et de liquide lave-glace (pour abaisser la tension superficielle du mélange). Personnellement j'utilise une encre d'imprimante mais j'imagine que n'importe quelle encre dense type « encre de chine » peut faire l'affaire (à partir du moment où elle n'est pas chargée en additif ou solvant trop « funky »). En terme de proportions, c'est globalement 1 dose de peinture acrylique pour 3 doses d'encre avec, dans le fond d'une petite coupelle, 1 goutte de médium et 3 gouttes de liquide lave-glace. Vous obtenez normalement un liquide dense mais très fluide avec une très faible viscosité.

La première étape consiste à passer ce mélange directement sur les métaux puis à laisser sécher. (**photo B**)



Ensuite je rajoute au mélange 50% de peinture noire et avec ce nouveau mélange, plus proche d'une peinture, je vais chercher à souligner de manière très large le dessous des segments de l'armure ainsi que leur délimitation. Nul besoin de réfléchir trop il suffit de suivre les ombres posées par votre sous-couche zénithale pour ensuite les renforcer jusqu'au noir. (**schéma C**)



“LA DÉMARCHE EST D'AUTANT PLUS SIMPLE SUR CES FIGURINES CAR LA SCULPTURE DES LÉGIONNAIRES EST ABSOLUMENT DÉLICIEUSE : TOUT RESSORT TRÈS BIEN ET DE MANIÈRE LOGIQUE ET AÉRÉ.”

Ensuite et avant que les premières ombres n'aient séché, vous allez rajouter une pointe d'argent dans votre mélange de manière à obtenir un métal très sombre. Vous allez repasser vos ombres en ne cherchant pas cette fois à aller trop profondément dans les creux mais plus en bordure. Vous rajoutez de nouveau une pointe d'argent, plus conséquente cette fois et vous allez de manière large repasser en bordure de l'ombre à peine posée.

Si vous le souhaitez vous pouvez encore rajouter de l'argent pour obtenir un mélange légèrement foncé et aller poser une dernière couche au milieu des segments les plus bas. Essayez au maximum de travailler « dans le frais » c'est à dire de passer votre deuxième couleur avant que la première ne soit complètement sèche. C'est là où l'utilisation d'une encre est critique car elle vous permet de venir retravailler vos ombres même après une minute de séchage là où une peinture acrylique pure va sécher beaucoup plus rapidement.

Une fois cet ombrage effectué, on va surligner les arêtes de l'armure avec notre peinture argent pure avant de rajouter des points de lumière avec une peinture blanche. Pour ce faire regardez votre figurine directement du dessus et surlignez en blanc



toutes les arêtes saillantes. **(photo D)**

Pas besoin de surligner les arêtes situées en dessous des membres ou sur les flancs, faites au plus simple et au plus rapide. Normalement cette étape peut se faire rapidement, une figurine à la fois, d'où l'intérêt de travailler dans le frais.

L'or d'Hagrad et du Paladin a été peint de la même manière. Sur la base jaune moyen j'ai peint directement un or franc que j'ai ensuite assombri dans les ombres avec mon lavis d'armure puis j'ai éclairci sur les arêtes avec de l'argent et ce jusqu'à l'argent pur. La photo du Paladin sur le site permet de se rendre compte facilement des arêtes à éclaircir sur le phénix du plastron et du bouclier. **(photo E)**



Servez-vous en comme guide. Pour vieillir un peu l'or j'ai finalement effectué un léger glacis, une pointe d'un bleu saturé dans beaucoup beaucoup d'eau, sur toutes les dorures. **(photos E et F à gauche)**



De Cape Et De Bouclier

La cape, les tuniques et les boucliers ont été peints de la même manière mais en remplaçant l'argent par un rouge franc. On va aller renforcer les ombres de la sous-couche en posant un rouge très foncé, quasi-noir, dans les creux puis on va remonter le long de chaque pli avec des mélanges de plus en plus chargés en rouge avant de surligner le haut des plis avec le rouge pur pour finalement poser une lumière avec cette fois un rouge orangé (en rajoutant par exemple une pointe de jaune dans votre rouge) voir carrément un jaune clair (**photos E et F à droite**).

“LÀ ENCORE ESSAYEZ DE PASSER RAPIDEMENT D'UNE ÉTAPE À L'AUTRE EN TRAVAILLANT DANS LE FRAIS, UNE FIGURINE APRÈS L'AUTRE.”

On s'aperçoit que pour garder un rouge sombre j'ai logiquement poussé mes ombres vers le noir pur, en dessous et au fond des plis, mais je n'ai pas cherché à pousser trop loin mes éclaircissements.

De N'importe Quel Pays, De N'importe Quelle Couleur

La peau a été peinte avec une technique différente. J'ai alterné les éclaircissements et les ombres que j'ai cherché à lier via des glacis. J'ai donc utilisé des techniques plus proches des classiques du « peintre de cheminée », sans pour cela pousser très loin. Je ne vais pas détailler la chose ici car il existe moult pas-à-pas sur le sujet, sur le Net ou dans la littérature. Juste une note sur les teintes. Les orques de Fury ont en effet la particularité étrange d'être... multi-teintes. D'après l'auteur du jeu, chez eux on trouve de tout : du vert, du bleu, du rose ou du rouge, tout y passe !

Du coup j'ai cherché à me démarquer du schéma officiel et j'ai tâché de donner à chaque orc sa propre teinte en utilisant des glacis de couleurs différentes. Du rose chair, du bleu, du violet et du rouge respectivement sur des bases de couleurs chairs claires ou foncées. Je vous laisse donc juger du résultat (**galerie photos 6 à 9**).



▲ Photo 6



▲ Photo 7



▲ Photo 8



▲ Photo 9

Emballé c'est pesé !

Toujours dans un soucis d'efficacité pour de la peinture de jeu, je ne me suis pas épanché sur les cuirs. Les sangles, ceintures et autres sandales ont eu le droit à un simple éclaircissement marron-jaune sur une base de marron foncé. A l'inverse, passer un peu de temps sur les socles paye toujours donc je conseille de peaufiner un peu cette étape. Pour ma part j'ai agrémenté un sol rocheux de mousses et de plantes vertes pour donner une ambiance un peu méditerranéenne (**galerie photos 6 à 10**).



▲ Photo 10

De l'avis de tous la gamme Fury et plus particulièrement les orcs, est très agréable à peindre et plutôt facile à aborder.

"LE FAIBLE NOMBRE DE FIGURINES À RÉUNIR POUR POUVOIR JOUER EN FONT UN TRÈS BON CHOIX POUR QUELQU'UN QUI CHERCHERAIT À DÉBUTER OU POUR UN JOUEUR QUI VOUDRAIT DIVERSIFIER SA LUDOTHÈQUE SANS POUR CELA INVESTIR TROP DE TEMPS."

A noter qu'à l'heure où je tape ces lignes la première campagne Kickstarter du jeu bat son plein et est d'ores et déjà financée (**photo 11**).

Bref, vous l'aurez compris, je suis très satisfait de mon achat et vous pourriez éventuellement voir apparaître un second article de ce genre dans un prochain Blogurizine.



▲ Photo 11

Note de la rédaction : Fury The Game a bénéficié de deux campagnes de financement participatif : la première sur IndieGogo en 2013 et la seconde, sur Kickstarter en 2015. Ces deux campagnes ont été des succès puisque l'objectif de financement a non seulement été atteint mais dépassé dans les deux cas.





Paladin



Louis-François LEJEUNE (1775 - 1848)
"Bataille de la MOSCOVA"

AIDE DE JEU

TACTIQUE

Il y a quelque temps (oui, bon, en 2008) paraissait, dans les Thématiques de Vae Victis, la règle Tactique de Stéphane Theillaumas. Mettant en œuvre les armées de l'époque napoléonienne, cette règle est une excellente porte d'entrée vers le jeu de figurines historique et ne dépaysera pas les joueurs de *Commands&Colors* ou de *Mémoire 44*.

Avec un peu d'imagination et de libertés avec l'Histoire, on peut également l'utiliser pour jouer des conflits antiques ou médiévaux.

PAR MEHAPITO

★ auborddufleuve.canalblog.com

AIDE DE JEU

PAS DE STRATEGIE, PARLONS TACTIQUE

Bof, de l'hexagone

Oui, le terrain de jeu est une grille hexagonale. La taille préconisée est de 9 de profondeur sur 12 de front, ce qui permet des parties rapides en deux manches.

Alors je vous entends déjà râler, « J'ai pas de table à hexagone », « Avec des hex, le déplacement n'est pas libre », ou encore « Les hexagones c'est complètement has-been ». Arrêtez donc de grogner pour rien, personne ne vous entend de toute façon, et continuez votre lecture. Si vous lisez le Blogurizine, c'est que vous aimez découvrir et essayer des trucs, non ?

Et puis, jouer sur des hexagones c'est se simplifier la vie pour les déplacements et les lignes de vue. Comme ça, on a plus de temps pour la stratégie.

Allez, on laisse ça sur une oreille et on continue tranquillement.

Image 02

Des figurines

Arrêtons-nous un instant sur le choix des figurines.

Quelle que soit l'armée ou la période que vous désirez jouer, le choix sera très vaste.

Du 10mm au 28mm, en passant par le 1/72° (20mm), l'échelle des figurines choisies orientera le type de soclage et, à partir de là, la taille des hexagones de votre terrain.

A Tactique, il y a trois types d'unités, l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie. Chacune de ces unités peut avoir trois niveaux de qualité, légère, lourde ou élite et est constituée d'un nombre fixe d'éléments (3 pour l'infanterie, 2 pour la cavalerie, 1 pour l'artillerie).

Note : on pourra éventuellement être amené à modifier cette règle en changeant d'époque, mais gardons la toujours comme principe de base.

La table

Deux options s'offrent à nous : choisir une belle table (ou nappe) à hexagones et socler en fonction de celle-ci, ou construire une table en fonction de notre soclage.

Personnellement, je joue avec des figurines au 1/72° sur des socles de 3x6cm ou avec du 28mm en socle individuel. J'ai donc fabriqué une table avec des hexagones de 4cm de côté, ce qui me permet de faire tenir aisément un socle au 1/72° ou trois figurines de 28mm.



▲ Vae Victis - N°2 - 2008

Niveau de jeu	Chacun des joueurs dispose d'un certain nombre			Seuil de démoralisation des armées
	d'unités d'infanterie	d'unités de Cavalerie	d'unités d'artillerie	
Découverte	4 lourdes + 1 légère	2 légères	1 lourde	3
Initiation	8 lourdes + 2 légères	2 légères + 1 Lourde	2 lourdes ou 1 lourde + 1 légère	5
Rencontre	12 lourdes + 2 légères + 1 d'élite	3 légères + 2 lourdes	3 lourdes ou 2 lourdes + 1 légère	7

Nombre d'Unités en fonction du type d'engagement - Tactique ▲

▼ Les cases hexagonales du jeu - Tactique



S'ajoutent à ça quelques éléments de décor : des morceaux de route et des habitations (indispensables), et diverses collines, forêts et rivières.

La table est prête, une route rejoint ses deux côtés et les habitations. Les figurines sont placées sur les deux premières rangées d'hexagones de chaque côté.

On peut jouer.

Une table à hexagones express



▲ Fabrication d'une table de jeu à hexagones

“UNE PLAQUE DE MÉDIUM FIN (2-3MM) RECOUVERTE D'ENDUIT ET UN GABARIT D'HEXAGONE, ON TRACE DANS LE FRAIS AU COUTEAU. UNE FOIS L'ENDUIT SEC, UNE COUCHE DE LASURE POUR PROTÉGER LE TOUT ET LA TABLE EST PRÊTE À RECEVOIR DÉCORS ET FIGURINES.”



▲ Figurines 28mm - Perry Miniatures

La règle

Le principe du jeu est de faire fonctionner la chaîne de commandement du général aux troupes. Le tour de jeu est simple et se joue en alternance :

1- Commandement. Le général active au maximum autant d'unités que son niveau de commandement (4, le plus souvent).

Les unités activées doivent être de même type (on n'active pas en même temps cavalerie et infanterie) et à moins de 3 hexagones les unes des autres.

Les unités qui ne sont pas activées ne pourront ni se déplacer, ni combattre, ni se rallier durant ce tour.

2- Déplacement. Les unités activées ce tour-ci peuvent se déplacer l'une après l'autre. Tout ceci suit des règles logiques : une case déjà occupée n'est ni occupable, ni traversable, chaque type d'unité a sa propre capacité de mouvement, les terrains non ouverts stoppent le mouvement, etc.

Evidemment, le déplacement influe ensuite sur la capacité à combattre.

3- Combats. A Tactique, le maître du champ de bataille est bien souvent celui qui utilise correctement la règle du soutien. Une unité adjacente à deux unités alliés est soutenue ce qui lui confère certains avantages (meilleur moral, riposte,...)

C'est le niveau de l'unité qui indique le nombre de dés à jeter. Les troupes légères lancent deux dés de combat, les troupes lourdes en lancent trois, les troupes d'élite quatre. D'éventuels ajustements en fonction du déplacement ou du terrain peuvent intervenir.

Les dés

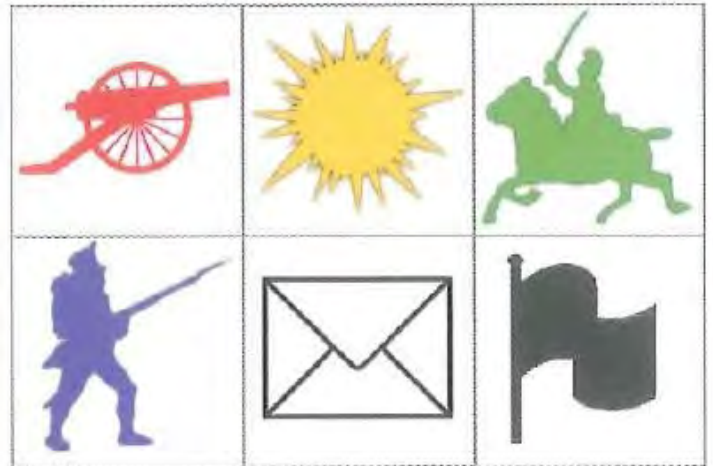
Ce sont des dés colorés (ou avec des symboles), chacune de leurs faces correspond à un effet :

- Bleu/Infanterie : coup touché sur une unité d'infanterie
- Vert/Cavalerie : coup touché sur une unité de cavalerie
- Rouge/Artillerie : coup touché sur une unité d'artillerie

- Jaune/Avantage tactique : résultat en fonction des unités combattantes et de leur soutien variant d'un coup touché à un coup manqué

- Noir/Drapeau : coup au moral, l'unité cible recule d'une case

- Blanc/Lettre d'ordre : le général de l'unité attaquante reçoit un point de commandement lui permettant ensuite de donner des ordres d'opportunité à ses troupes.



▲ Les faces des dés

Alors, oui, ce ne sont pas de classiques d6. Mais il n'est tout de même pas difficile, si vous n'avez pas de dés colorés, de sacrifier quelques uns (trois suffisent) de vos dizaines de dés en peignant une petite tache de couleur sur chaque face !

Et ensuite ?

Vous pensez bien que je n'ai fait qu'effleurer rapidement cette règle qui, si les éléments de base tiennent facilement sur une feuille, possèdent de nombreux petits points qui en font tout le sel. Quelques uns comme ça, pour le plaisir, tirés des règles de base et des règles avancées :

- l'assaut (ou la charge) qui permet d'occuper l'hexagone attaqué
- la riposte qui autorise, sous certaines conditions, une unité à attaquer durant le tour de l'adversaire ;
- l'ordre d'attaque combinée qui permet d'activer des unités de types différents
- l'ordre « tenir sa position » qui transforme une unité isolée en unité soutenue
- l'intervention physique des généraux et officiers sur le champ de bataille qui modifie la chaîne de commandement.

Et encore, je vous épargne le point concernant les renforts. Une règle qui augmente encore les capacités du jeu.

Voilà une donc règle simple à lire, facile à appréhender, fluide mais avec de nombreuses possibilités. Il suffit de la tester pour se rendre compte de son potentiel.

Jouer à Tactique, c'est faire attention à sa ligne de combat en conservant des unités proches les unes des autres, attaquer avec des unités soutenues, réfléchir au moment où donner la cavalerie, savoir placer son artillerie, occuper les villages mais savoir les libérer au moment opportun...

Bref, jouer à Tactique, c'est être le général de ses troupes et payer, parfois chèrement, ses erreurs de commandement. D'ailleurs, à ce sujet, les bons principes sont résumés en un petit quatrain qui court sur le Web (cité par Jeuxuil06) :

**"LE SOUTIEN JAMAIS TU N'OUBLIERAS,
UNE SOLUTION DE REPLI TOUJOURS TU
CONSERVERAS,
DE RÉSERVE MOBILE ET RAPIDE TA CA-
VALERIE TE SERVIRA,
POINT TROP GOURMAND SUR LES OB-
JOS TU NE SERAS."**

Ça y est, convaincu ?

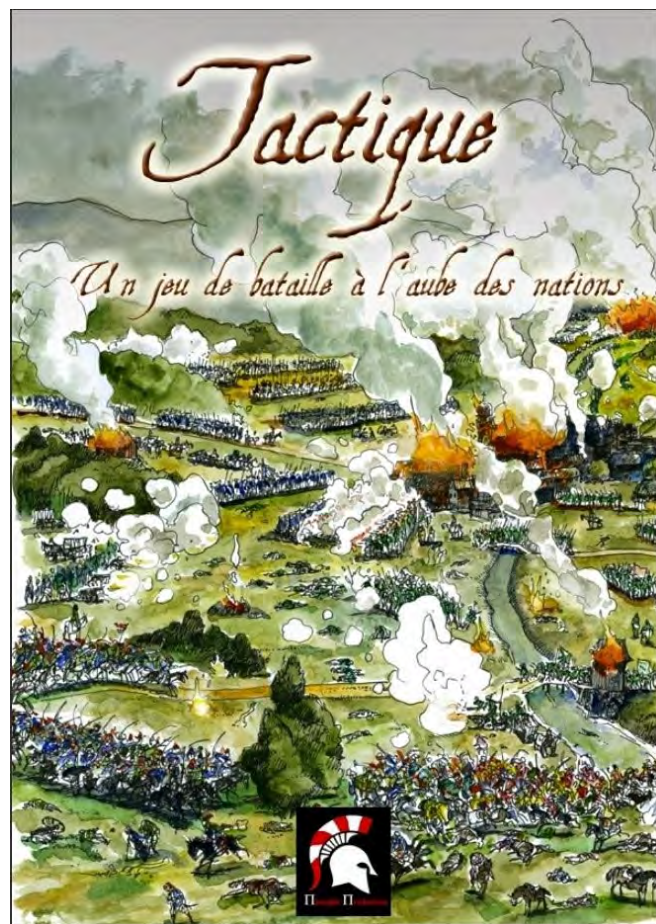
C'est maintenant que ça va être difficile pour moi... Vous voulez la règle, la lire, la tester, la faire jouer dans votre club, vous y investir complètement et vous avez bien raison.

Un très bon site développant les règles et son forum avait été mis en place par l'auteur (vous avez déjà remarqué le passé), il a malheureusement disparu suite à une attaque qui l'a mis hors service. Un projet d'édition a également tourné court et la vie professionnelle de l'auteur a pris un nouvel élan.

Bref, cette voie là est pour l'instant bloquée (mais le Blogurizine reste sur l'affaire et les farfouilleurs du Web devraient pouvoir trouver quelques trucs).

SOURCE WEB

★ Histoire et Collection



▲ Visuel de règle du jeu Tactique

Alors que faire ?

N'oubliez pas que la règle est parue en 2008 dans les Thématiques Armées Miniatures n°2 (règle de base) et n°3 (règles avancées) de Vae Victis. On peut donc l'obtenir facilement en achetant ces deux numéros (chez Histoire et Collections par exemple) et en plus, vous aurez plein d'autres articles intéressants ! (NDLR : Vae Victis est maintenant édité chez Cérigo Editions).

Et puis, vous avez une magnifique aide de jeu à la fin de cet article qui devrait vous permettre d'y voir plus clair et peut-être même d'essayer juste comme ça...

Le chapitre en plus

Rappelez-vous ce que j'écrivais en pré-ambule, ou alors retournez voir, j'attends...

Oui, j'ai dit que la règle pouvait également s'utiliser pour jouer d'autres époques avec un peu d'adaptation.

Dans une première approximation, on peut simplement remplacer les armées napoléoniennes par n'importe quelle armée en gardant le principe des trois armes Infanterie, Cavalerie et Artillerie. C'est tout à fait jouable, mais ça perd fortement son caractère historique.

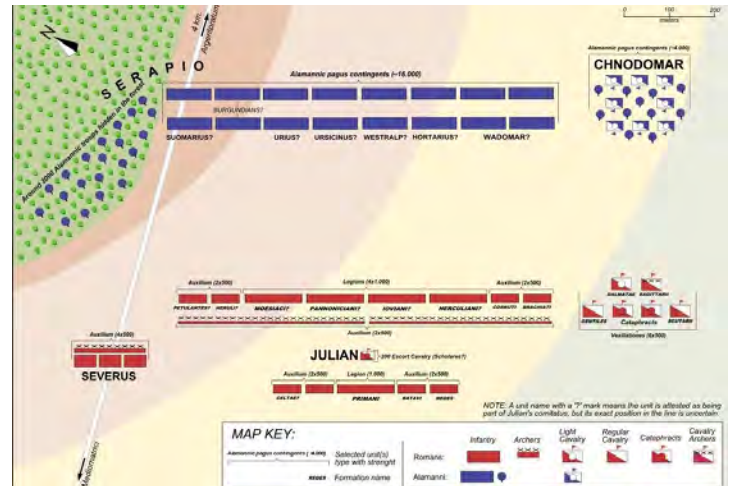
Pour être un peu moins éloigné de la réalité historique, on va être amené à faire varier le nombre d'éléments pour chaque type d'unité et, surtout, les résultats des combats.



▲ *La charge des Barbares*

Prenons l'exemple d'une bataille antique : 357, bataille de Strasbourg (Argentoratum)

Les forces en présence sont d'un côté les Alamans avec une grosse force d'infanterie et de cavalerie (20000 hommes tout de même), de l'autre les légions romaines avec moitié moins d'hommes (et un maigre renfort) et quelques cavaliers et archers.



▲ *La bataille d'Argentoratum*

Pour représenter cette bataille, on va devoir différencier la masse des Alamans (infanterie légère à 4 éléments, cavalerie légère à 2 éléments) et la disparité de qualité des Romains (infanterie lourde et élite à 3 éléments, infanterie légère à 2 éléments, cavalerie lourde et légère à 2 éléments, artillerie légère à 1 ou 2 éléments).

On change quelques éléments du tableau des avantages tactiques (pas d'avantage de la cavalerie sur l'infanterie, coup au moral de l'infanterie romaine sur l'infanterie alamane par exemple).

Et la bataille est possible avec le corpus de règles !

Voilà un aperçu rapide d'une règle qui mérite d'être jouée et qui permettra à tous ceux et à toutes celles qui n'osent pas tenter l'historique de sauter le pas.



▲ *Troupes en conditions*

AIDE DE JEU – TACTIQUE

Tour de jeu :

1. Phase de commandement : choix des unités activées
2. Phase de déplacement des unités activées
3. Phase de combat
4. Phase de fin de tour

Commandement :

- Médiocre : activation de 3 unités maximum
- Bon : activation de 4 unités maximum
- Excellent : activation de 5 unités maximum

	INFANTRIE	CAVALERIE	ARTILLERIE
Nombre d'éléments par unité	3	2	1
Conditions d'activation des unités	- nombre maximal d'unités activées = niveau de commandement - unités situées à 3 hex maximum les unes des autres - combinaison impossible sauf infanterie avec artillerie lourde/élite OU cavalerie avec artillerie légère		
Déplacement avec combat/tir possible	1 hex (2 hex pour infanterie légère)	3 hex (4 hex pour cavalerie légère)	1 hex (2 hex pour artillerie légère)
Déplacement sans combat	2 hex (lourde et élite)	(-)	(-)
Mouvement de marche (sur route) combat/tir impossible	3 hex	4 hex (5 hex pour cavalerie légère)	2 hex (3 hex pour artillerie légère)
Déplacement dans terrains accidentés (habitations, forêt, rocailles, marais)	Arrêt obligatoire (sauf si route)	Arrêt obligatoire (sauf si route)	Interdit (sauf si route)
Empilements et traversées d'unités	Interdits	Interdits	Empilement interdit mais peut être traversée

LE SOUTIEN :

Règle générale : unité soutenue si adjacente à 2 autres unités amies

Cas particuliers :

- **cavalerie** dans terrain accidenté jamais soutenue mais apporte son soutien aux autres unités
- **infanterie** toujours soutenue lorsqu'elle attaque une **cavalerie** située en terrain accidenté
- **infanterie** située dans un hex d'habitations toujours soutenue si attaquée
- **artillerie** dans terrain accidenté jamais soutenue et n'apporte aucun soutien

LES TIRS D'ARTILLERIE :

	Artillerie légère	Artillerie lourde	Artillerie d'élite
Portée de tir	3 hex	4 hex	5 hex
Nombre de dés de tir	2 dés (1 dé si l'artillerie a bougé)	3 dés (2 dés si l'artillerie a bougé)	4 dés (3 dés si l'artillerie a bougé)
Points particuliers	- tir impossible si l'artillerie se situe dans un terrain accidenté OU si ligne de mire obstruée - lors d'un tir contre une autre artillerie : il faut 2 coups touchés simultanés pour éliminer l'artillerie		

LES COMBATS D'INFANTRIE ET DE CAVALERIE :

	Unité légère	Unité lourde	Unité d'élite
Nombre de dés à lancer	2 dés	3 dés	4 dés
En terrain clair	2 dés	3 dés	3 dés
Attaquant plus haut	2 dés	2 dés	2 dés
Attaquant plus bas	2 dés	2 dés	2 dés
Attaquant ou défenseur en terrain accidenté	2 dés	2 dés	2 dés

APPLICATION DES RESULTATS :

DÉ		Application des résultats
1	BLEU	Coup touché Infanterie Elimination 1 élément d'infanterie par coup touché
2	VERT	Coup touché Cavalerie Elimination 1 élément de cavalerie par coup touché
3	ROUGE	Coup touché Artillerie Elimination 1 élément d'artillerie par coup touché
4	JAUNE	Avantage tactique Coup manqué si cavalerie attaquant depuis ou contre un hex accidenté Sinon, voir tableau ci-dessous
5	NOIR	Drapeau (coup au moral) Coup manqué contre artillerie ou contre unité soutenue Sinon repli d'1 hex par drapeau vers bord de carte ami OU si repli impossible : élimination d'1 élément par hex non effectué Si nombre de coups touchés supérieur à la capacité de mouvement, unité éliminée Si l'unité sort de la carte, elle est éliminée
6	BLANC	Lettre d'ordre Coup manqué (point de commandement avec les règles avancées)

AVANTAGE TACTIQUE : Tous résultats autres que ceux indiqués dans le tableau sont des coups manqués.

	Infanterie	Cavalerie	Artillerie
Avantage de l'infanterie sur	Coup touché si attaquant soutenu et pas le défenseur OU si le défenseur est adjacent à une artillerie ou cavalerie amie de l'attaquant	Coup au moral si attaquant soutenu	Coup touché
Avantage de la cavalerie sur	Coup touché si la cavalerie est soutenue OU si l'infanterie est adjacente à une unité d'infanterie ou d'artillerie amie de l'attaquant	Coup touché si l'attaquant est soutenu OU si le défenseur est adjacent à une unité d'infanterie ou d'artillerie amie de l'attaquant	Coup touché

Avantage de l'artillerie sur	Coup touché si la cible est à 2 hex ou moins Sinon, coup au moral si l'attaquant est une artillerie d'élite	Coup touché si la cible est à 2 hex ou moins Sinon, coup au moral si l'attaquant est une artillerie d'élite	Coup touché si la cible est à 2 hex ou moins Sinon, coup au moral si l'attaquant est une artillerie d'élite
------------------------------	--	--	--

ACTIONS COMPLEMENTAIRES :

- ASSAUT D'INFANTERIE :

- avance **possible** de l'infanterie d'élite dans l'hex attaqué s'il est devenu libre (repli ou élimination de l'unité attaquée) sauf :
- avance **obligatoire** si l'unité attaquée était située en dessous (ne s'applique pas lors d'une riposte)

- CHARGE DE CAVALERIE :

- avance **obligatoire** dans l'hex attaqué si le défenseur est une **cavalerie** ou était situé plus bas que l'attaquant (avance libre pour la **cavalerie** d'élite ou lors d'une riposte)
- avance **possible** dans les autres cas

- POURSUITE DE CAVALERIE SI CHARGE REUSSIE :

- possibilité de mener un second combat dans l'hex occupé
- OU possibilité de se déplacer d'un second hex et de mener un autre combat
- *dans les deux cas : la poursuite s'arrête (pas de troisième combat)*

- RIPOSTE DU DEFENSEUR :

- possibilité d'attaquer l'attaquant si le défenseur est soutenu **ET** n'a pas effectué de repli **ET** est adjacent à l'attaquant
- assaut d'**infanterie**, charge de **cavalerie** et poursuite de **cavalerie impossibles**

AIDE DE JEU

PAR SEBASTIEN LOUCHART

★sandchaser.blogspot.fr

DE BELLIS ANTIQUITATIS 3 - RAPPORT DE BATAILLE

Si vous avez lu l'article de présentation de la version 3 de DBA, vous vous posez très certainement la question de savoir comment ça donne en vrai avant de, peut-être, vous y mettre à votre tour. Qu'à cela ne tienne, les rédacteurs du Blogurizine ont pris leur machine à remonter le temps et sont allés observer de près un affrontement dans le désert du Sinaï entre des troupes égyptiennes du Nouvel Empire et des razzieurs midianites venant d'Arabie.

LA GUERRE DES SIX TOURS

Désert du Sinaï, côte du Golfe d'Aqaba, XIIIème siècle avant l'Ère Commune

Mordephäim, un jeune chef de tribu du Midian, las des guerres inter-tribales de l'Arabie, décide de monter une expédition et d'explorer et, pourquoi pas piller, les riches terres de Kemet à l'Ouest. Les éclaireurs de Pharaon découvrent la menace et préviennent ce dernier à temps. Ramsès imagine un plan pour jouer un tour pendable à ces va-nu-pieds et à leur chameaux.

Pharaon envoie une estafette rapide à la rencontre de son général, Thébomonfis, qui s'en revient victorieux du pays de Canaan où il était parti mater une révolte. Thébomonfis court à la rencontre des Midianites avant que ceux-ci ne s'enfoncent dans le désert où leurs chameaux auraient l'avantage. C'est donc sur la côte du golfe d'Aqaba que les deux armées vont en découdre.

Déploiement

Les deux joueurs lancent chacun un dé pour savoir qui sera l'attaquant et qui sera le défenseur. Avec un facteur d'aggression de 3 et un 5, le Midianite totalise un 8 contre un 3 pour l'Égyptien qui devient donc défenseur.

L'étape suivante est de choisir et de placer les décors. Le type de terrain favori de l'Égyptien est Littoral, ce qui signifie qu'un élément de terrain sera obligatoirement une côte. Les règles imposent ensuite de choisir 2 éléments de terrain parmi une liste donnée. Le joueur choisit un marais et un bois de palmiers. Ces terrains sont intéressants tactiquement puisqu'il s'agit de « bad going », du terrain très difficile qui ralentit le mouvement de toutes les troupes et le pénalisent en combat. Seules les troupes d'infanterie légère ne subissent pas ces malus (Auxilliaires, Psiloïs, Guerriers et Archers).

Une fois les décors choisis, le joueur défenseur les place un par un selon le résultat d'un lancer de dé.



Comme le champ de bataille est divisé en quatre, un résultat de 1 à 4 sur ce dé donne le quart de table destiné à recevoir l'élément de décor. Sur un 5, le défenseur choisit directement où il placera son décor et sur un 6, ce sera l'attaquant qui prendra cette décision.



Avec un 1, le marais tombe sur le flanc gauche en face de l'Egyptien. Le bois tropical sera placé dans le quart opposé car le joueur égyptien a obtenu un 5.

L'attaquant choisit ensuite son bord de table et décide que l'orientation actuelle lui convient.

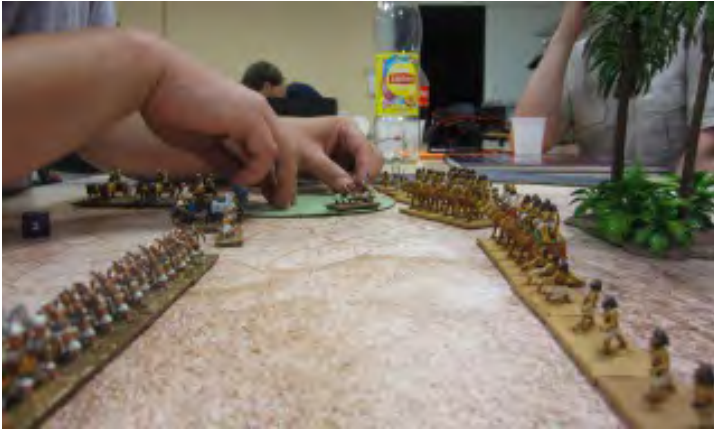
L'étape suivante est le placement des troupes de chaque armée en commençant par celle du défenseur.

Le type de terrain Littoral permet au joueur défenseur de conserver une réserve de 3 socles qui ne se déploieront qu'au début de son premier tour, après le déploiement ennemi. Cet effet aura un impact psychologique et influera sur le déploiement adverse. DBA possède quelques règles situationnelles de ce type mais elles sont rares.

Le joueur égyptien décide donc de conserver ses 3 chars en réserve pour mettre la pression sur son adversaire car il sait que ces troupes pourront débarquer sur le long du rivage, potentiellement dans le dos de son déploiement. Il crée ensuite une ligne de bataille solide avec 3 socles d'archers (4Bw) encadrés par des Lames (4Bd) et le général sur son char. Une troupe d'auxiliaires mobiles (3Ax) et des tirailleurs (psilois ou Ps) se positionnent en face du marais pour aller le contester et bloquer les marches adverses. Contrôler ce marais est l'objectif prioritaire de l'Egyptien car il permettra de protéger le flanc gauche de son armée, le flanc droit étant tenu par le bord de table opposé au rivage.

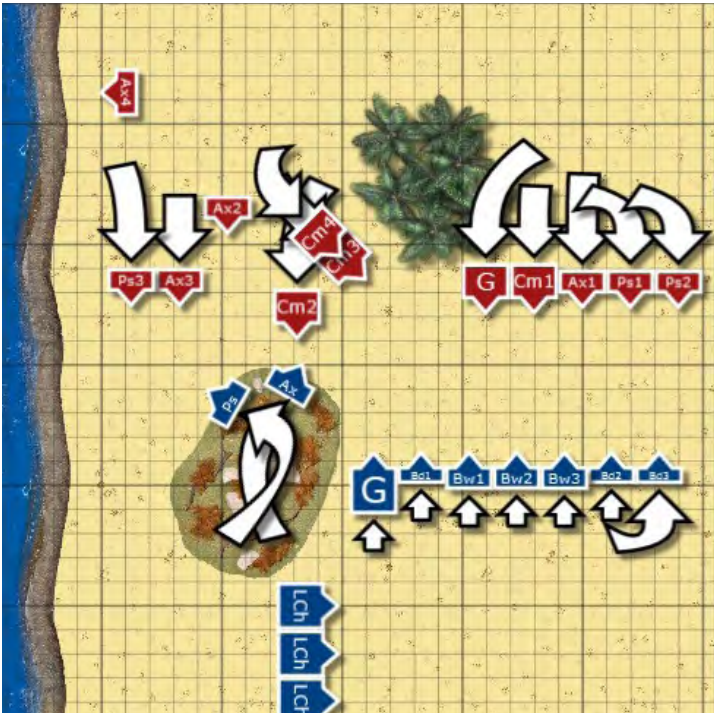
Mordephaïm déploie ses troupes en deux groupes de part et d'autre du bois. Il garde des psilois et des auxiliaires en repli pour protéger l'arrière de ses troupes d'un potentiel débarquement égyptien. C'est un choix par défaut d'un joueur prudent. Il faut savoir que DBA ne favorise pas la défensive. Diviser ainsi ses troupes en les mélangeant n'est pas un bon calcul. Alors qu'un corps de cavalerie avec tous les chameaux et le Général face à la ligne de bataille égyptienne pourrait être une opposition plus coriace capable d'effectuer des débordements. De l'autre côté, un fort contingent de troupes légères, auxiliaires et psilois, pourraient enlever le marais très facilement et faire une menace d'encerclement sur l'Egyptien.





Tour 1

L'Égyptien est le défenseur et a le trait. Il tire un 6, le maximum d'ordres pour le tour. Les troupes légères se positionnent dans le marais pour bloquer les marches adverses grâce à la Zone de Menace. Une unité dans la zone de menace d'une autre est forcée de l'engager, de faire mouvement vers elle ou de battre en retraite dans la direction opposée. Avec un autre ordre, la ligne de bataille avance pour se mettre à portée de tir. Enfin, avec un dernier ordre, les chars qui ont débarqués avant la détermination des ordres se ruent en arrière de la ligne de bataille prêts à exploiter une percée ou à soutenir leurs camarades.



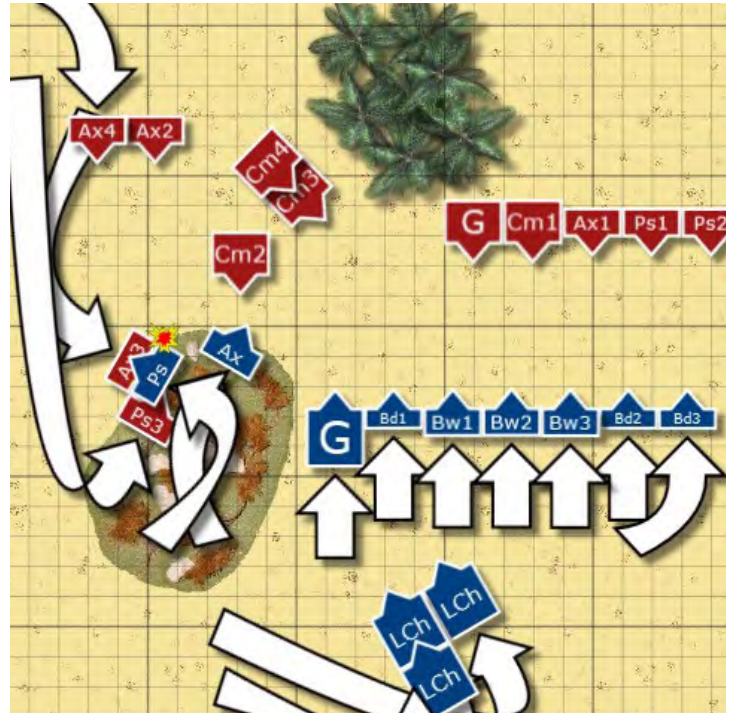
Le Midianite fait aussi 6. Il fait avancer ses troupes vers le marais en tentant d'éviter les Zones de Menace adverses mais se retrouve quand même bloqué par elles.

Les unités positionnées à l'arrière comblent leur retard mais sont placées trop loin du marais pour espérer engager le combat à ce tour.



Tour 2

L'Égyptien tire encore un 6. La ligne de bataille avance avec précaution. Les chars pivotent pour se placer dans le sens du combat à venir.



Le Midianite tire un 3, suffisant pour venir engager le psiloï égyptien dans son marais et ramener un auxiliaire vers le front. Il y aura combat. L'Auxiliaire midianite a +3 contre +1 pour le psiloï égyptien à cause de la prise de flanc de son homologue. Malgré ça, l'Égyptien sort vainqueur du combat et force les deux unités assaillantes au recul.

Tour 3

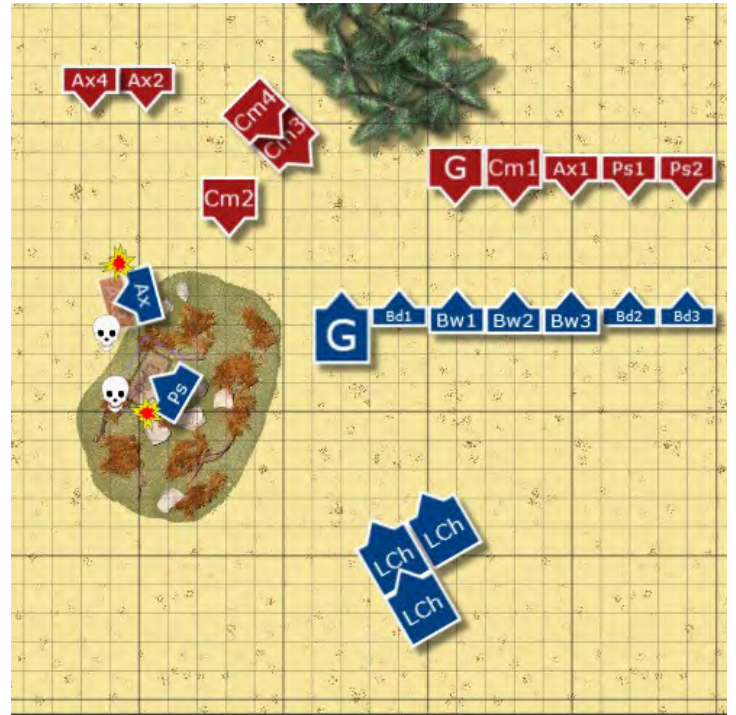
L'Egyptien tire un 3. La ligne de bataille principale s'avance pour se retrouver à portée de tir. Grâce à un autre ordre, le psiloi recule pour sortir des ZdM adverses. Les tirs sont résolus. Un archer soutenu par un autre tire sur une unité de chameaux. Les Chameaux ont +2 (+3 de base -1 pour le soutien en tir) tandis que les archers on +4. Mauvais jet de dé de l'Egyptien mais recul des chameaux midianites.

Avec un 1, le Midianite ne peut pas faire grand-chose. Il réorganise sa ligne de bataille.



Tour 4

Il est temps pour l'Egyptien de tenter de provoquer des pertes chez l'ennemi. Avec un 2, c'est compliqué. L'auxiliaire se retourne pour épauler le psiloi. Les tirs sont résolus mais aboutissent à une égalité. Les combats dans le marais se soldent par des égalités strictes. La situation est un statu quo.

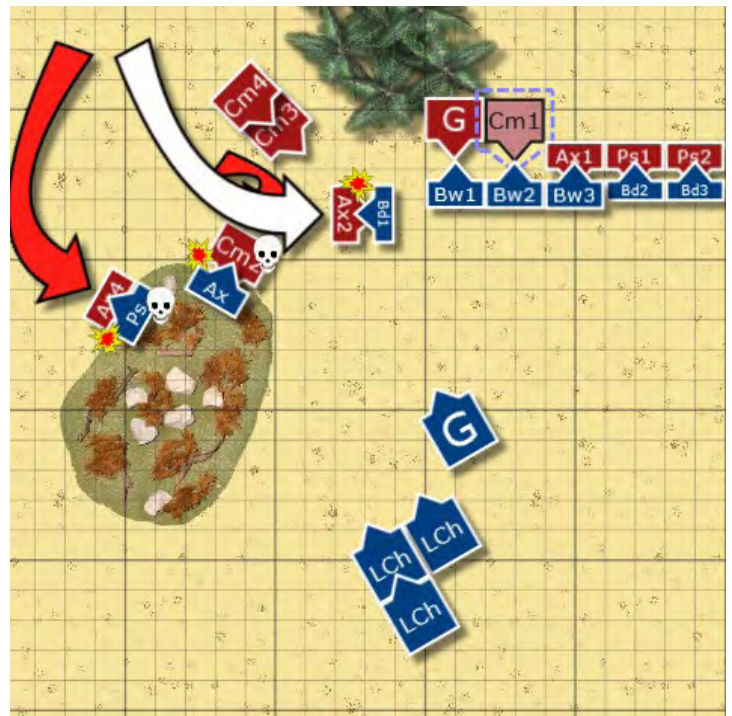
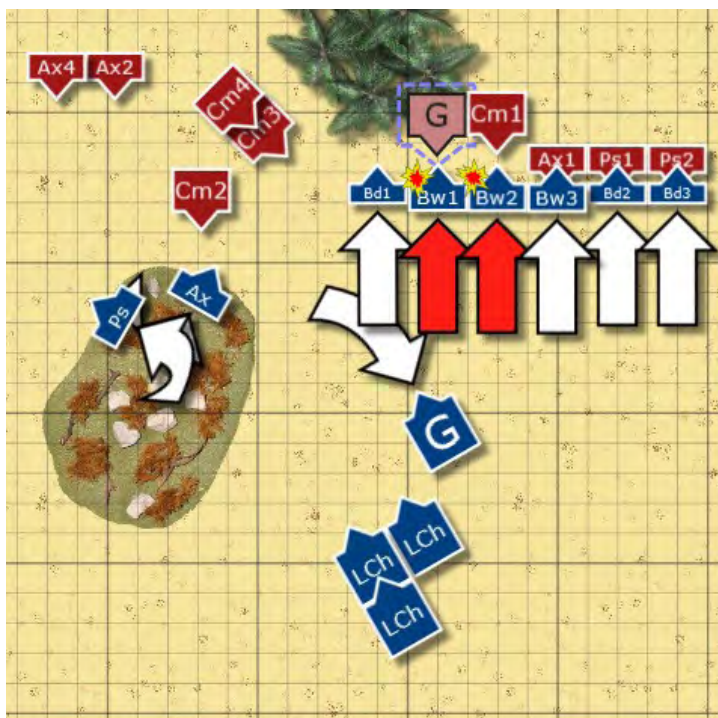


Le Midianite obtient un 1 aux dés. Il décide de ne donner aucun ordre à ce tour qui se poursuit par la résolution des combats toujours en cours dans le marais. Le psiloi midianite est éliminé suite à un double et son camarade auxiliaire le rejoint aussitôt. Les hommes de Pharaon sont en grand forme aujourd'hui !



Tour 5

Avec deux pertes inespérées, l'Égyptien décide de forcer l'issue de la bataille. Avec un 3 au dés, il réoriente le psiloi et l'auxiliaire dans leur position initiale pour bloquer les marches et avec l'ordre restant engage le combat avec l'armée adverse. Puis la ligne de bataille principale s'avance pour rechercher le contact.



Le Midianite obtient un 4. Il reforme sa ligne de bataille et profite d'un point pour engager le combat dans le marais avec l'auxiliaire et le psiloi. Ces derniers étant au contact, ils n'ont plus de zone de menace ce qui permet à un socle d'auxiliaire d'aller contacter le socle de lames égyptiennes pour éliminer un débord. Le psiloi égyptien meurt sous les coups de l'auxiliaire. L'auxiliaire égyptien se débarrasse d'un socle de cavalerie. Les lames égyptiennes font reculer leurs assaillants. Mais elles ont du pivoter pour se conformer et ne fourniront plus de débord au tour prochain.

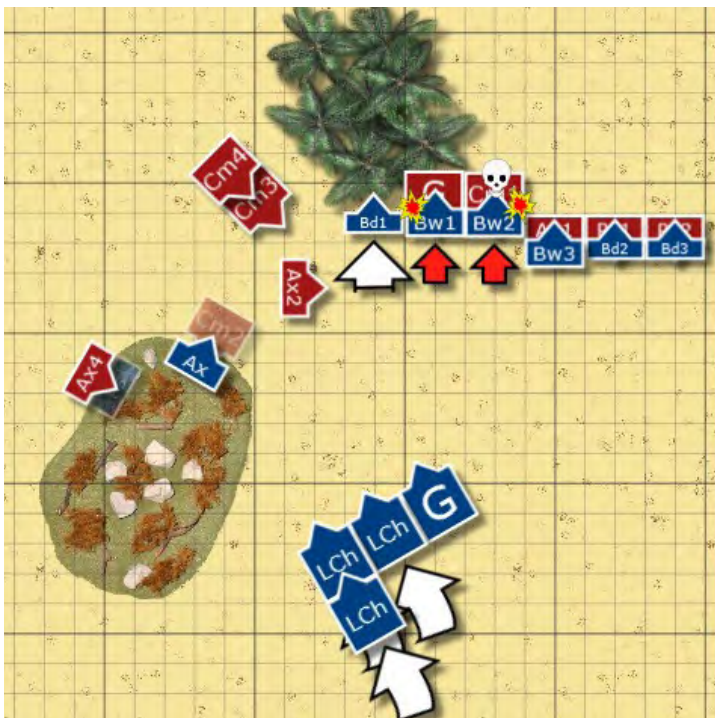
Hélas, le fourbe Midianite avait provoqué une rupture de front et les guerriers égyptiens ne peuvent parvenir au contact des faibles psiloi. Le général adverse et le socle de chameaux qui l'accompagne se retrouvent néanmoins au contact des archers et débordés. Les archers ont +4 au contact contre les montés contre le +3 des chameaux contre les piétons mais c'est sans compter les débords (-1) et le bonus du Général (+1). Le combat se solde par un recul des deux socles de cavalerie.



Tour 6

Avec 3 socles perdus, le Midianite est dangereusement proche de la défaite surtout que les chars égyptiens sont toujours en réserve et que l'Égyptien n'a perdu que deux troupes.

Avec 4 ordres, l'Égyptien décide d'avancer ses chars et de repositionner son socle de lames. Le dernier ordre sera de faire avancer les archers et le reste des lames vers le général adverse qui a reculer en bordure du bois. S'il est forcé de reculer encore, il sera détruit car le bois représente du terrain difficile pour les chameaux.



Le combat se solde par une égalité pour le socle du général midianite mais le socle d'à côté subit la loi des dés et est éliminé sur un double par les humbles archers de Pharaon.

Victoire égyptienne !

Le Débrief

Qu'est-ce qui a permis à L'Égyptien de gagner ?

La pression psychologique du débarquement. Être défenseur et pouvoir choisir un rivage est un avantage incomparable. Pour être sûr, choisissez un peuple avec un terrain typique LITTORAL et un

facteur d'agression le plus bas possible. Mais rien n'étant jamais garanti, il se pourrait que ce plan se retourne contre vous.



Le placement du terrain. Deux éléments de terrain difficile (marais et bois) ont permis d'orienter la bataille en sa faveur. Le marais a ancré le flanc gauche et le bois a divisé la force adverse. Le Midianite aurait pu choisir l'autre bord de table pour profiter lui-même du marais et ainsi retourner la situation à son avantage. Ne jamais oublier que l'attaquant choisit son bord de table après que le défenseur a placé les décors.

Les bons «match-ups». Des lames contre de l'infanterie en terrain plat. Des archers contre de la cavalerie avec des débords. De l'auxiliaire en terrain difficile contre de la cavalerie ou du psiloï. Ces match-ups sont optimaux pour détruire l'adversaire et pour éviter d'être détruit.

De bons jets d'ordres et de combat. Eh oui, à DBA, on lance un dé, vaut mieux avoir des 6 que des 1.

Comment le Midianite aurait-il pu retourner la situation à son avantage ?

Victime très tôt dans la partie de la pression de la ligne de bataille égyptienne, il n'aurait pas pu s'y soustraire en avançant. Mais il y avait plein de place derrière. Contourner le bois et y laisser des psilois en embuscade aurait complètement changé la physionomie de la rencontre.



Sur l'autre flanc, temporiser et amener dans le marais le plus de troupes légères possible pour créer un surnombre local. La liste égyptienne étant pauvre en unités légères de type psiloi ou auxiliaire, le marais aurait été rapidement conquis. Une fois cela fait, l'égyptien n'aurait jamais pu le reprendre. Ne pas oublier que la victoire à DBA s'obtient en éliminant 4 socles adverses. La conquête du marais aurait compté pour deux, il en serait resté deux à aller chercher. Attaquer le flanc de la ligne de bataille était une bonne idée mais il ne fallait pas de l'infanterie pour ce travail car les Lames les découpent en rondelles avec leur +5 de base. En revanche, deux socles de chameaux rééquilibrent le combat à +3/+3 en procurant un débord. Avec du +3 contre du +2 en terrain plat, les chameaux détruisent les Lames dans 22% des cas et se font détruire dans 16%. Construire ce combat impose un peu de manœuvre et de chance mais ça aurait pu valoir le coup.



Une autre stratégie aurait été de chercher le général adverse mais avec les 3 chars qui l'épaulaient, ça aurait été compliqué à réaliser.



Nicolas Siner - 2013

★ nicolassiner.blogspot.fr

Siner
13

AIDE DE JEU

FURY OUTBURST CONTROL

Qu'ils soient ou non reconnus comme divinités, les Seigneurs de la Débauche, LACOKH et EPUTH, se voient rendre un culte assidu dans nombre de villes du continent. La présence de temples en leur honneur entraîne souvent des dérives criminelles dans les environs proches. Cela attire parfois l'attention de nombreux officiers ou de personnalités plus interlopes qui savent que les activités de loisirs parallèles qui y sont proposées sont une source d'apport financier des plus conséquente.

Et puis réussir à confisquer à ses opposants politiques sa favorite rousse Naine et ses drogues fétiches permet de s'offrir le luxe de provoquer une véritable atteinte à leur assise de pouvoir sans jamais donner lieu à un véritable incident diplomatique.

PAR WHISPE

★forge-studio.com

AIDE DE JEU

FILLES DE JOIES ET PSYCHOTROPES EN POUDRE !

Format

Ce scénario officiel peut être joué dans un format de jeu de 125 PP à 175 PP. Il se joue sur une surface standard de 24x24 Uncia.

Mise en place

Les joueurs placent les décors selon les règles standards, 1d2 éléments par quart de table. Les éléments ayant une faible occupation de surface au sol (inférieure ou égale à la taille d'un socle en 25x25 mm) comptent comme un seul élément par groupe de trois, ils devront toutefois être disposés à moins de 2 Uncia les uns des autres. Les décors occupant une surface de 8 Uncia (longueur+largeur) sont traités comme « équivalents » à 2 éléments de décors. Les joueurs peuvent ensuite placer librement 2 éléments supplémentaires.

Les éléments de décors ne peuvent pas être placés à moins de 3 Uncia d'un bord de table et doivent être séparés d'au moins 2 Uncia.

Chaque joueur place à tour de rôle et face cachée un socle marqué « fille de joie » et un socle « civile » à plus de 6 Uncia d'un bord de table. Les Socles ne peuvent pas être à moins de 6 Uncias les uns des autres. Idéalement utilisez des socles carrés de 25 mm.

Chaque joueur place ensuite librement 3 socles face cachée librement sur la table, 2 socles « farine » et un socle « drogue ». Aucun des socles ne peut être à moins de 4 Uncia d'une « fille de joie » ou d'une « civile ». Idéalement, utilisez des socles ronds de 25 mm.

Jet de tactique

Si les deux joueurs l'acceptent, le jet de tactique du premier tour est résolu par un concours de pompes, plutôt qu'au dé. Les filles de joie aiment les pectoraux saillants et les poitrines fermes. Opération : Sculpte ton corps grâce au jeu de figurines. Le déploiement s'effectue à moins de 3 Uncia du bord de table.

Objectif

Le scénario se joue en 6 tours ou prend fin à la mort de la dernière figurine d'un des joueurs. Le décompte des points de victoire se fait en fin de partie.

- Chaque fille de joie ramenée dans votre zone de déploiement rapporte 30 points de victoire.
- Chaque marqueur « drogue » ramené dans votre zone de déploiement rapporte 10 points de victoire.
- La mort de l'officier adverse rapporte un nombre de points de victoire égal à sa valeur en PP.

Règles spéciales

Les « filles de joie » et les « civiles » sont révélées dès qu'un combattant possède une ligne de vue vers un tel marqueur et s'en approche de 3 Uncia au moins. Les joueurs peuvent toujours mesurer les distances entre les marqueurs et leurs figurines.

Les « filles de joie » et les « civiles » effectuent un mouvement de 4 Uncia dans la direction opposée si une figurine s'approche à moins de 4 Uncia d'elles, à moins que la figurine n'ait récupéré un marqueur « drogue ». Elles ne peuvent pas sortir de la table et contournent les obstacles par le chemin le plus court.

"ELLES NE PEUVENT TOUTEFOIS BOUGER QUE 2 FOIS PAR TOUR."

Une fois au contact d'un marqueur « fille de joie », une figurine peut tenter les actions suivantes :

- Convaincre : Il doit impérativement posséder un marqueur « drogue »
- Kidnapper : Effectuer une attaque contre un seuil de DC de 3+. Si l'attaque touche, la fille de joie est kidnappée mais **elle ne rapportera plus que 15 Points de Victoire.**

Mettez la figurine en contact avec le combattant. Il ne peut en aucun cas effectuer plus de 4 Uncia par déplacement. La « fille de joie » le suivra jusqu'à la zone de déploiement. S'il meurt, elle reprend un comportement « normal ».

Il faut utiliser une AS pour révéler les marqueurs « drogue » ou « farine ». Il faut utiliser une AS pour ramasser un marqueur révélé. Un combattant ne peut porter qu'un seul marqueur « drogue » sur lui. Donner un marqueur à un allié au contact coûte une AS à celui qui le récupère. Poser un marqueur est gratuit. Ces actions ne peuvent être effectuées que lors de l'activation du porteur. Si un combattant portant un marqueur « drogue » est tué, le marqueur est retiré du jeu.



AU NOM DE L'EMPEREUR

Force de l'Impérium 1
Force du Chaos

© Games Workshop
"La Légion des Damnés"

L'Adeptus Astartes

par Craig Cartmell

Il y a une longue histoire de rivalité et de «malentendus» entre certains inquisiteurs et les différents chapitres de l'Astartes Adeptus. Les deux organisations estiment ne devoir obéissance qu'à l'Empereur et chacun ne travaille qu'en son nom. Space Wolves, Dark Angels et Relictors en sont les parfaits exemples.

Ce qui suit est une liste pour ceux qui désirent représenter une telle situation. Il convient de noter que les profils de Space Marines présentés ici et dans la liste Inquisition ci-dessus sont tous des combattants vétérans. Ainsi, ils peuvent se déployer en armure Terminator si l'Escorte peut se le permettre.

Type	Cran	VC	VT	Vit	Notes
Capitaine	2 +	+4	+4	+1	Leader. Terreur [5pts]
Archiviste	2 +	+4	+3	+1	Leader. Pouvoirs Psy [10pts]
Chapelain	2 +	+4	+4	+1	Leader. Terreur [5pts]. Prédicateur
Space Marine	3 +	+3	+3	+1	
Scout	4 +	+2	+3	+2	Se déplace à travers les couverts légers et lourds sans malus.
Marine d'Assaut	3 +	+3	+3	+3	Jump Pack [5pts]

Type	Remarque	Armure	Réservé aux:
Aucune	Juste des vêtements	5+	
Légère	Gilet Flak ou Composite	6+	
Médium	Armure Carapace Rosarius	7+ +1 à la valeur d'Armure	Chapelain
Lourde	Armure Énergétique	8+	Space Marines
Extra-lourde	Armure Terminator	10+	Space Marines

Remarque: Selon la mission, tout Marine qui se déploie normalement en Armure Énergétique peut le faire avec une armure de moindre qualité.

Arme	Remarque	Bonus
Légère	Couteau de Combat, Grenade	+0
Médium	Fusil à pompe	+1
Lourde	Bolter, Pistolet bolter, Fusil de Sniper, Épée tronçonneuse, Pistolet bolter, Lance-flammes Fulgurant [portée 24"], Bolter lourd, Pistolet à plasma, Arme énergétique	+2 +3
Extra-lourde	Griffe éclair, Poing énergétique, Fusil plasma, Fuseur	+4

Exemple d'escorte Space Marine – 195 pts.		
1 Capitaine	Armure Énergétique, Pistolet bolter, Epée énergétique, Grenades	@ 40 pts.
3 Marines	Armure Énergétique, Bolter, Pistolet bolter, Épée tronçonneuse, Grenades	@ 105 pts.
2 Scouts	Armure Carapace, Pistolet bolter, Fusil de Sniper, Couteau de Combat, Grenades	@ 50 pts.

Chapitres Adeptus Astartes célèbres.

Vous pouvez choisir de jouer l'un des chapitres célèbres. Chaque personnage affilié coûte 5 pts supplémentaires [les Space Wolves coûtent 10 pts supplémentaires] et gagne une des capacités spéciales énumérées ci-dessous:

Chapitre	Capacité
Black Templars	les Scouts ont une valeur de Cran de 3+ s'ils sont à 6" d'un Space Marine.
Blood Angels	VC +1.
Dark Angels	Terreur.
Imperial Fists	Immunisé à la Terreur.
Iron Hands	Tous possèdent des prothèses bioniques [+1 à l'Armure, sans bonus à la VC].
Raven Guard	+1 aux couverts.
Salamanders	Immunisé aux attaques de lance-flamme.
Space Wolves	Terreur. VC+1.
Ultramarines	VT +1.
White Scars	Vitesse +1.

Exemple d'escorte Space Wolf – 185 pts.

1 Capitaine	Armure Énergétique, Pistolet bolter, Hache énergétique, Grenades	@ 50 pts.
3 Chasseurs Gris	Armure Énergétique, Bolter, Pistolet bolter, Épée tronçonneuse, Grenades	@ 135 pts.

Déchus et Égarés *par Craig Cartmell*

Les défections au sein de l'Imperium des GI ou des Space Marines sont heureusement assez rares. Beaucoup plus commun sont les rébellions d'inspiration chaotique sur des planètes où les gens se sont égarés ou sont devenues las des exigences de l'Imperium.

Ils sont parfois dirigés par des adeptes ou des membres déchus de l'Ecclésiarchie.

Cette liste représente les différents acteurs des conspirations secrètes entretenues par des agents du Chaos présents là où la corruption a porté ses fruits et où la rébellion est en cours ou bien inévitable.

Type	Cran	VC	VT	Vit	Notes
Cardinal Apostat	3+	+1	+1	+0	Leader. Pouvoirs Psy [10pts]
Leader du Culte	3+	+2	+2	+0	Leader. Pouvoirs Psy [10pts]
Officier des PDF déchu	4+	+2	+2	+0	Leader
Space Marine du Chaos	2+	+4	+4	+1	1 seul « instructeur » de l'Alpha Legion [+5pts]
Rogue Psyker Alpha	4+	+0	+0	+0	Pouvoirs Psy [5pts]
Rogue Psyker Beta	6+	+0	+0	+0	Pouvoirs Psy [5pts]
Garde des PDF déchu	5+	+0	+1	+1	
Adeptes du Chaos	3+	+1	+1	+1	
Mutant - costaud	3+	+2	+0	+0	
Mutant - bouffi	2+	+1	+0	-1	
Ogryn Berserk	2+	+4	-2	+0	Pas d'arme de tir

Le Space Marine du chaos est immunisé à la Terreur [5pts].

Type	Cran	VC	VT	Vit	Notes
Officier de Brigade	3+	+3	+3	+0	Leader.
Gore Mage	3+	+3	+2	+0	Pouvoirs Psy [10pts]
Vétéran de Brigade	4+	+3	+2	+0	

Type	Remarque	Armure	Réservé aux:
Aucune	Juste des vêtements	5+	
Légère	Gilet Flak ou Composite	6+	
Médium	Armure Carapace Bouclier Réfracteur	7+	PDF Cardinal et Leader du Culte
Lourde	Armure Énergétique	8+	Space Marine du Chaos

Arme	Remarque	Bonus
Improvisée	Branche d'arbres, bouteille cassée [-1 pour toucher].	-1
Légère	Dague, Baïonnette, Hache à une main, Masse, Pistolet Automatique	+0
Médium	Épée, Bâton, Fusil automatique, Fusil laser, Pistolet laser, Fusil à pompe	+1
Lourde	Épée à 2 mains, Épée tronçonneuse, Pistolet bolter, Bolter, Mitrailleuse, Lance-flammes	+2

	Bolter lourd, Pistolet à plasma, Arme énergétique	+3
Extra-lourde	Fusil plasma, Poing énergétique, Fuseur	+4

Exemple d'escorte de Déchus – XXX pts.

1 Leader du culte	Bouclier réfracteur, Pistolet Bolter & 1 Pouvoir psy	@ XX pts.
5 Adeptes	Pistolet laser & dague	@ XX pts.
5 Mutants costauds	Arme à 2 mains	@ XX pts.

Exemple d'escorte d'Egares – XXX pts.

1 Cardinal	Bouclier réfracteur, Épée énergétique & 2 Pouvoir psy	@ XX pts.
1 Officier	Armure Carapace, Pistolet laser & Pistolet Bolter	@ XX pts.
10 Gardes	Armure Carapace, Fusil laser & Baïonnette	@ XX pts.

Escorte d'Inquisiteur

par Craig Cartmell

L'escorte des Serviteurs de l'Empereur décrit dans l'annexe 7 du livre de règle est une escorte générique. Si vous le souhaitez vous pouvez adapter votre escorte afin de représenter l'une des trois principales Ordos Inquisitoriale, comme indiqué ci-dessous. Choisir un ordre va changer les types de troupes disponibles pour votre escorte.

Type	Remarque	Armure	Réservé aux:
Aucune	Juste des vêtements	5+	
Légère	Gilet Flak ou Composite	6+	
Médium	Armure Carapace Bouclier Réfracteur	7+	
Lourde	Armure Énergétique	8+	Inquisiteur et Space Marines

Arme	Remarque	Bonus
Improvisée	Branche d'arbres, bouteille cassée [-1 pour toucher].	-1
Légère	Dague, Baïonnette, Hache à une main, Masse, Pistolet Automatique, Grenade	+0
Médium	Épée, Bâton, Pistolet bolter, Fusil automatique, Fusil laser, Pistolet laser, Matraque énergétique [Arbites seulement], Fusil à pompe	+1
Lourde	Épée à deux mains, Épée tronçonneuse, Bolter, Mitrailleuse Bolter lourd, Hellgun, Pistolet à plasma, Arme énergétique	+2 +3
Extra-lourde	Fusil plasma, Poing énergétique, Fuseur, Arme de Force (Inquisiteur ou Chevalier gris)	+4

Ordo Hereticus - Les Chasseurs de Sorcières

Cet ordre est dédié à la chasse aux Psykers et comme tel a accès à des troupes habituellement au service de l'Éclésiarchie. Une escorte de l'Ordo Hereticus doit être dirigée par un inquisiteur.

Type	Cran	VC	VT	Vit	Notes
Inquisiteur	2 +	+4	+4	+1	Leader. Pouvoirs Psy [10pts]*. Terreur [5pts]
Troupe de Choc I	4 +	+2	+2	+0	Armé avec des Hellguns
Interrogateur	3 +	+2	+2	+1	
Assassin Death-cult	4 +	+2	+0	+2	Pas d'armes de tir
Chanoinesse	2 +	+3	+3	+1	
Sœur de Bataille	2 +	+2	+3	+1	
Pénitents	1+	+2	+0	+1	Eviscerator uniquement
Prêtre	3+	+1	+1	+0	Prédicateur [5pts]. Pas d'armure

*Seulement pour un Inquisiteur Radical. Un Puritain peut relancer un jet de Cran lors du test de résistance aux pouvoirs Psy autorisant un tel jet.

Ordo Xenos – Les Chasseurs d'Aliens

Cet Ordo cherche et élimine les menaces étrangères à l'Imperium. Ils ont accès à l'élite des Space Marines de la Deathwatch. Une escorte de l'Ordo Xenos doit être dirigée par un inquisiteur sauf si l'escorte est une équipe de tueurs de la Deathwatch. Une telle escorte est alors dirigée par un sergent de la Deathwatch.

Type	Cran	VC	VT	Vit	Notes
Inquisiteur	2 +	+4	+4	+1	Leader. Pouvoirs Psy [10pts]*. Terreur [5pts]
Troupe de Choc I	4 +	+2	+2	+0	Armé avec des Hellguns
Interrogateur	3 +	+2	+2	+1	
Space Marine de la Deathwatch	2 +	+4	+4	+1	Immunisé à la Terreur provoquée par les Xénos [5pts]
Sergent de la Deathwatch	2 +	+5	+4	+1	Immunisé à la Terreur provoquée par les Xénos [5pts]

Ordo Malleus - Les chasseurs de Daemons

Ce ordre cherche des preuves d'incursions démoniaques, puis convoque les Chevaliers Gris pour en finir avec eux.

Une escorte de l'Ordo Malleus doit être dirigée par un inquisiteur sauf si le cortège est sous le commandement des Chevaliers Gris. Des lors, l'escorte est dirigée par un Capitaine ou Archiviste Chevalier Gris.

Type	Cran	VC	VT	Vit	Notes
Inquisiteur	2 +	+4	+4	+1	Leader. Pouvoirs Psy [10pts]. Terreur [5pts]. Démonologue [5pts]
Troupe de Choc I	4 +	+2	+2	+0	Armé avec des Hellguns
Interrogateur	3 +	+2	+2	+1	
Chevalier Gris	2 +	+5	+5	+1	Équipé d'armes de Force. Leader. Terreur [5pts]. Immunisé aux pouvoirs psy [5pts] Démonologue [5pts]
Capitaine Chevalier Gris	2 +	+5	+5	+1	Équipé d'armes de Force. Leader. Terreur [5pts]. Immunisé aux pouvoirs psy [5pts] Démonologue [5pts]
Archiviste Chevalier Gris	2 +	+5	+5	+1	Équipé d'armes de Force. Leader. Terreur [5pts]. Immunisé aux pouvoirs psy [5pts] Démonologue [5pts]. Pouvoirs Psy [10pts]

Agents de l'Inquisition

Les Inquisiteurs peuvent également s'adjoindre les services d'un certain nombre de spécialistes. Ces profils correspondent aux différents personnages que nous trouvons dans les romans Inquisitor tels que Harlon Nayl et Kara Swole.

Notez que les agents de l'Inquisition ne peuvent pas être sélectionnés en tant qu'«Étranges Alliés » par les escortes non affiliées à l'Inquisition.

Les profils suivants sont donnés à titre indicatif et sont tirés de la V2 d'AndE. La liste est loin d'être exhaustive et libre à vous de donner libre court à votre imagination en utilisant ce fantastique outil qu'est le Retinue Builder. Les personnages suivants doivent être équipés avec le matériel lié à la

liste de l'Inquisition. Le coût de l'équipement est ajouté au coût de base du modèle.

Intouchables

Bien que jamais mentionné dans les divers codex, ceux-ci apparaissent a plusieurs reprises dans les romans Eisenhorn et Ravenor. Toute escorte affiliée à l'Inquisition peut choisir d'intégrer un de ces agents.

Type	Cran	VC	VT	Vit	Notes
Intouchable	4 +	+1	+1	+0	Intouchable [5 ou 10pts]

Vétéran Endurci

Les Inquisiteurs s'entourent souvent de redoutables combattants issus des quatre coins de l'Imperium. Que ces hommes ou ces femmes aient été un jour dans la garde impériale ou qu'ils aient travaillé comme chasseurs de primes ou garde du corps, ils ont désormais choisi de donner leur vie à un Inquisiteur afin de se battre et mourir au nom de l'Empereur.

Type	Cran	VC	VT	Vit	Notes
Vétéran Endurci	4 +	+1	+1	+1	Bioniques [5 pts] Sixième sens [5 pts]

Sage

Parfois le service de l'Empereur exige plus qu'un coup de fusil laser ou un coup de couteau habile : il nécessite la connaissance. Les Sages aident leurs maîtres de l'Inquisition en fournissant leurs connaissances dans des situations clés. Si vous le souhaitez ils peuvent se battre mais le combat est un rôle secondaire pour eux.

Type	Cran	VC	VT	Vit	Notes
Sage	4 +	+1	+1	+0	Analyser [5 pts], Démonologue [5 pts], Bioniques [5 pts]

Agent de l'Inquisition Générique

Un Inquisiteur a dans ces petits papiers des hommes et des femmes qui défient la classification normale. Ce profil est là pour vous permettre de personnaliser vos agents. Si vous avez lu les romans Inquisitor de la Black Library Inquisiteur vous savez exactement de quoi il ressort.

Type	Cran	VC	VT	Vit	Notes
Sage	4 +	+1	+1	+0	Pouvoirs Psy [10pts]

Servo-Crâne

Fabriqué à partir de cyber-implants enfermés dans le crâne d'un serviteur de l'Empereur décédé, un Servo-Crâne existe uniquement pour servir son maître, habituellement un Inquisiteur ou un Interrogateur. Généralement un Servo-Crâne n'attaque pas au contact ou même à distance mais il peut toujours se défendre au corps à corps.

Type	Cran	VC	VT	Vit	Notes
Servo-Crâne	5 +	+0	+0	+1	Armure 6+, Monte en l'air [5 pts], Médic [5 pts]

Brigade de la Mort du Pacte de Sang

par Craig Cartmell

Les forces du Chaos font souvent appel à des formations renégate de la Garde Impériale comme celle du Pacte de Sang décrite dans les romans Sabbat Worlds de Dan Abnett.

Les Brigades de la Mort sont composées de soldats vétérans qui provoquent la peur et le dégoût de toutes les forces impériales. Ce sont des serviteurs dévoués de Khorne, Dieu du Chaos et c'est pourquoi ils sont si féroces.

Les options d'escouade énumérées ci-dessous représentent une patrouille ou bien une simple bande de pillards.

Type	Cran	VC	VT	Vit	Notes
Officier de Brigade	3+	+3	+3	+0	Leader.
Gore Mage	3+	+3	+2	+0	Pouvoirs Psy [10pts]
Vétéran de Brigade	4+	+3	+2	+0	

Type	Remarque	Armure	Réservé aux:
Aucune	Juste des vêtements	5+	
Légère	Armure de plate ou Cotte de mailles	6+	
Médium	Bouclier réfracteur	7+	Officier ou Mage
Lourde	Armure Énergétique	8+	Space Marines
Extra-lourde	Armure Terminator	10+	Space Marines

Arme	Remarque	Bonus
Improvisée	Branche d'arbres, bouteille cassée [-1 pour toucher].	-1
Légère	Dague, Baïonnette, Hache à une main, Masse, Pistolet Automatique, Grenade*	+0
Médium	Épée, Fusil automatique, Fusil laser, Pistolet laser, Fusil à pompe	+1
Lourde	Épée tronçonneuse, Pistolet bolter, Bolter, Mitrailleuse, Lance-flammes Pistolet à plasma, Arme énergétique	+2 +3
Extra-lourde	Fusil plasma, Poing énergétique, Fuseur	+4

* les vétérans peuvent acheter un lance-grenades pour 5pts. Celui-ci augmente la portée de la grenade à 18" et si le tireur rate son tir vous n'avez pas à effectuer de jet de dispersion.

Exemple d'escorte des Brigades de la Mort – 198 pts.		
1 Officier	Armure de plate, Pistolet laser & Épée Énergétique	@ 26 pts.
1 Gore Mage	Bouclier réfracteur, Pistolet laser, & 1 Pouvoir psy	@ 32 pts.
10 Vétérans	Cotte de maille, Fusil auto et baïonnette	@ 14 pts.

Légions Renégates

par Craig Cartmell

Les Space Marines du Chaos sont l'ennemi le plus terrifiant auquel un inquisiteur peut faire face. Ces anciens guerriers possèdent des connaissances et des compétences au-delà même de celles de leurs frères détestés de l'Adeptus Astartes. Pour représenter des renégats, vous pouvez utiliser la liste de l'Adeptus Astartes et ajouter un Aspirant Champion ou un Sorcier.

Ce qui suit est une liste qui présente des profils spécifiques aux Space Marines du Chaos. Il convient de noter que les Space Marines du Chaos énumérées ici sont tous des vétérans. Ils peuvent ainsi se déployer en armure Terminator si le Capitaine en a les moyens.

Type	Cran	VC	VT	Vit	Notes
Aspirant Champion	2+	+5	+5	+1	Leader.
Sorcier	2+	+4	+3	+1	Leader. Pouvoirs Psy [10pts]
Space Marine du Chaos	2+	+4	+4	+1	
Raptor	2+	+4	+4	+3	Vol [5pts]
Démon	4+	+3	+1	+2	Terreur [5pts]

Type	Remarque	Armure	Réservé aux:
Aucune	Juste des vêtements	5+	
Légère	Gilet Flak ou Composite	6+	
Médium	Aura démoniaque	6+	Démons
Lourde	Armure Énergétique	8+	Space Marines
Extra-lourde	Armure Terminator	10+	Space Marines

Remarque: Selon la mission, tout Marine qui se déploie normalement en Armure Énergétique peut le faire avec une armure de moindre qualité.

Arme	Remarque	Bonus
Légère	Couteau de Combat, Grenade	+0
Médium	Serre démoniaque	+1
Lourde	Bolter, Pistolet bolter, Épée tronçonneuse, Lance-flammes	+2
	Fulgurant, Bolter lourd, Pistolet à plasma, Arme énergétique	+3
Extra-lourde	Griffe éclair, Poing énergétique, Fusil plasma, Fuseur, Arme démoniaque	+4

Les Spaces Marines du Chaos sont immunisés à la Terreur [5pts].

Légion Renégates

Certaines Légions ont des capacités spéciales. Si vous souhaitez utiliser une Légion Renégate spécifique, la capacité coûtera un supplément de 5 pts par Space Marine du Chaos [Les Démons ne bénéficient pas de ces capacités].

Dans une escouade de Space Marine du Chaos vous pouvez mélanger des personnages provenant de différentes légions. Toutefois, si l'Aspirant Champion appartient à une Légion spécifique, tous les autres Marines doivent appartenir à cette même Légion.

Légion	Capacité
Alpha Legion	Se déploie toujours en dernier et peut se déployer jusqu'à 12" en profondeur en dehors de toutes lignes de vue des personnages adverses déjà déployés.
Black Legion	L'Aspirant Champion peut avoir des Marines d'autres légions dans son escouade.
Emperor's Children	Ajoute 3 à leur jet d'initiative.
Iron Warriors	Tous possèdent des prothèses bioniques [+1 à l'Armure, sans bonus à la VC].
Night Lords	Provoque la Terreur.
Thousand Sons	Leurs Bolters sont +3. Leurs Pouvoirs Psy coûtent 5pts au lieu de 10.
Word Bearers	L'escouade peut commencer jeu avec des Démons.
World Eaters	VC +1. Les World Eaters n'ont pas de Sorciers.

Exemple d'escorte de Space Marine Renégat – 186 pts.

1 Aspirant Champion	Armure Énergétique, Bolter, Pistolet bolter & Epée démoniaque	@ 54 pts.
3 Marines du Chaos	Armure Énergétique, Bolter, Pistolet bolter, & Épée tronçonneuse	@ 2x44 pts.
2 Démons	Aura et serre démoniaque	@ 2x22 pts.

Hiver 2015 #22

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

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

À BIENTÔT POUR VOTRE PROCHAIN BLOGURIZINE !