

Printemps 2016 #23

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

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



- GUARDIANS CHRONICLES - ITW VERA ET LOUIS - PULP CITY - ...

EDITO

PAR GREGOIRE BOISBELAUD

C'est un oiseau ! C'est un avion ! Non, c'est le Blogurizine de Printemps !

L'hiver fut rude. Pour les nerfs, pour les gens. Mais le printemps est là, porteur de désir de révolte, de justice et de bonheur. Ce n'est pas un hasard si notre Blogurizine se pare de ses couleurs les plus extraordinaires. Notre monde est merveilleux mais nous autres humains nous épuisons à essayer de le rendre laid. Cependant, au fond de nous, cette étincelle de joie, cette lueur d'espoir continue à briller pour nous inspirer, encore et toujours à faire mieux, faire plus, plus longtemps.

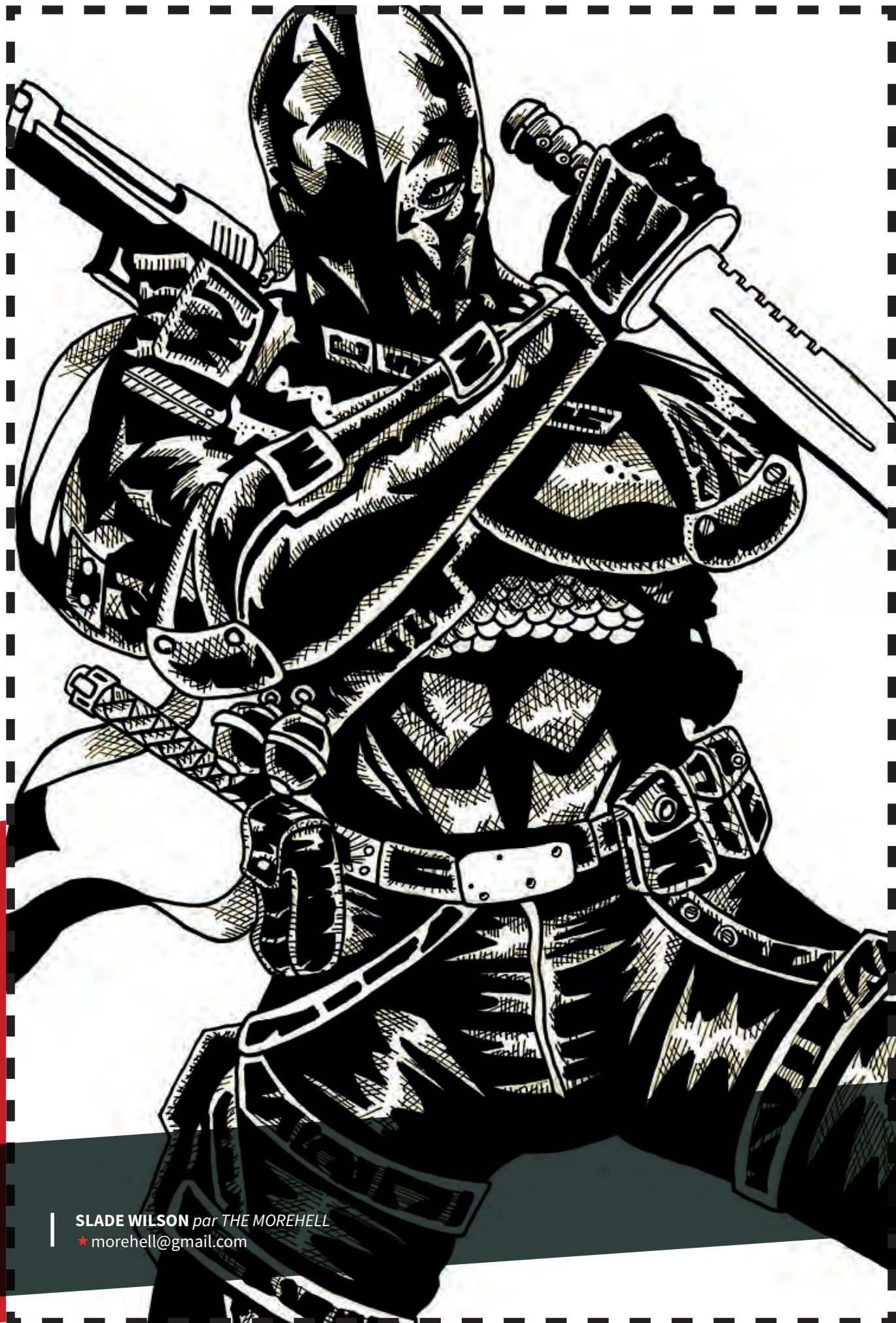
Choisir un jeu que l'on aime c'est la première révolte sociale. Nous n'avons pas besoin d'étiquettes pour savoir que notre passion nous met à part. Alors, jouons ! Soyons la vraie LJA, la Ligue des Joueurs Aventureux.

Ceci n'est peut-être pas le Blogurizine que vous méritez. Mais c'est définitivement le Blogurizine dont vous avez besoin.

Blogurizine est une publication web, gratuite et libre d'accès, consacrée aux jeux de figurines. Pour vous tenir informé des prochaines publications, connectez vous sur ★ <http://blogurizine.canalblog.com/> et sur ★ <https://www.facebook.com/Blogurizine/timeline/>

- Date de parution : le 21 avril 2016
- Rédacteur en Chef : Grégoire BOISBELAUD - gboisbelaud@gmail.com -
- Secrétaire de rédaction : Nicolas ROESCH -
- Rédacteurs : AJAX, ARSENIUS, Bertrand MULLON, CEDWFOX, DV8, FURABIENU, Grégoire BOISBELAUD, Jérémy «FACZ» MAHIEU, MEHAPITO, JIM GAUDIN, MARVIN LE ROUGE, Nicolas «GULIX» RONVEL, NICOLE-BLOND, RAFPARK, TENGI TENGO -
- Illustrateur de l'édito : THE MOREHELL - morehell@gmail.com -
- Direction Artistique / Maquette et mise en page : Tanguy TRAPY -
- Image de couverture : «Harley Quinn» - Art Design par Ruiz BURGOS -

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, la mise en page sont la propriété de leurs auteurs respectifs.



| **SLADE WILSON** par *THE MOREHELL*

★ morehell@gmail.com

SOMMAIRE

PRINTEMPS 2016



136

PIN UP

5. **CHRIS EVANS**

REPORTAGE

- 6. **BLOOD BOWL NAF WORLD CUP 3** - L'incontournable de BB
- 14. **DUST WORLD EXPO 2016** - 2 jours de Dust
- 18. **JOURNÉES FIGURINES ET JEUX 2016** - La dixième édition

DECOUVERTE

- 30. **BLACK OPS** - Opérations Spéciales
- 34. **DUST 1947** - Présentation des Starters "Reboot"
- 44. **HOME RAIDERS** - Où sont les piles de ma télécommande ?
- 50. **JUDGE DREDD** - Pourquoi j'ai joué à DREDD ?
- 56. **KOLAPS** - Les Agences de Protection du Citoyen
- 64. **LANSRAAD / ILOX** - Hard Amat'
- 68. **7TV** - Branchez vous sur 7TV
- 76. **WARBAND FANTASY** - De la Fantasy dans un monde de brute
- 80. **ZOMBICIDE BLACK PLAGUE** - Zombies à la sauce MED-FAN



154

BANC D'ESSAI

- 84. **DUNGEON SAGA** - Les tout derniers donjons à la mode
- 92. **KROZMASTER QUEST** - Sous la douche à Dallas
- 96. **3° GÉNÉRATION WARFARE** - Arrête ton char Ben Hur



168

JEU EN ENCART

- 100. **FEU À VOLONTÉ** - Les règles complètes
- 112. **TACTIQUE** - Un jeu de bataille à l'aube des nations

RENCONTRE

- 136. **VÉRA ET LOUIS** - Y'a pas que les Superhéros dans la vie

CLIN D'OEIL

- 144. **MALIFAUX** - Se lancer à Malifaux
- 150. **SHADOW OVER NORMANDIE** - Wargame on Normandie



224

DOSSIER

- 154. **HEXAGONE UNIVERSE JDR** - L'adapter en jeu de figurines
- 168. **PULP CITY** - Pulp City, Les Vigilantes
- 176. **WARZONE RESURRECTION** - Les Troupes - Partie 3

HOBBY

- 180. **LA MOTIVATION POUR PEINDRE** - Motivés, motivés, il faut se motiver

AIDE DE JEU

- 186. **ALKÉMY** - Rapport de bataille
- 204. **ANDE** - Impérium
- 206. **ECHO** - Un système pour se la jouer solo
- 214. **FROSTGRAVE** - Rapport de bataille
- 224. **GUARDIANS CHRONICLES** - Scénario inédit
- 228. **GUARDIANS CHRONICLES** - Shinobi, personnage inédit
- 238. **S.T.A.W.** - Scénario exclusif



228

PIN UP

CHRIS



REPORTAGE

PAR NICOLAS GULIX RONVEL

★ <http://www.gulix.fr/>

BLOOD BOWL NAF WORLD CUP III - L'INCONTOURNABLE DE BB

Le Saviez-vous ? En novembre 2015, 912 furieux se sont affrontés dans un tournoi autour d'un jeu de figurines plus commercialisé depuis plusieurs années. Sur 3 jours, 4104 matches ont eu lieu pour couronner l'équipe championne du monde. Un reporter du Blogurizine s'était glissé parmi eux.



RETOUR EN ARRIÈRE

Décembre 2013, la nouvelle commence à circuler sur les forums. Lucca, ville de Toscane, aurait été désignée comme hôte pour la troisième Coupe du Monde de Blood Bowl.

En 2007, la première édition avait vu 45 équipes

de 6 joueurs s'affronter à Nottingham, au Warhammer World. Blood Bowl était encore soutenu par Games Workshop. Une première remportée par les Azes, une équipe française.

En 2011, direction Amsterdam pour 80 équipes. Le nombre de joueurs a presque doublé, et ce sont cette fois les anglais du Waterbowl qui l'emportent. Comme pour l'édition précédente, des équipes d'Australie et des Etats-Unis ont fait le déplacement. Le tournoi se déroule toujours par équipe de 6, sous la forme d'une ronde suisse sur 9 matches.

En cette fin d'année 2015, la grosse nouveauté concerne le nombre de places disponibles pour le tournoi : 2100. Non, il n'y a pas de 0 en trop. Les deux éditions précédentes étaient limitées en taille, et chaque pays avait pu disposer d'un certain nombre de places, avec un système de sélection qui n'avait pas pu contenter tout le monde. Rien de ça pour cette troisième édition. Ceux qui veulent venir ... peuvent venir. Et l'inscription au tournoi sera à coût très faible : 29 euros. Hors logement et hors voyage, bien sûr. Mais avec des goodies, et les repas du midi. Totalemment fou !

Au sein de ma ligue (la Ligue du BN, à Nantes), on commence à compter les intéressés. Nombreux au départ, les réalités matérielles (jours de congés, coût du transport, du logement) commencent à limiter les volontaires, et on en vient même à manquer de joueurs pour faire une équipe 100% Nantaise. Heureusement, certains de nos membres font également partie de la Cabalvision, une ligue online. Et c'est en conjuguant nos forces que la Team BN-Cabalvision s'inscrit pour ce qui s'annonce comme le plus gros tournoi de Blood Bowl de l'histoire.

VOYAGE VOYAGE

Mercredi 4 novembre 2015. Le départ est ce soir. Nous avons pris l'option «Voiture». Nous partons à 4 de Nantes et ses environs (trois de l'équipe et un archi-traître qui a rejoint une équipe de Tourangeaux). Départ en soirée, on doit atteindre Saint-Etienne vers 5 heures du matin pour récupérer notre capitaine. Nos deux autres équipiers ont pris l'option «Vacances en Toscane» et sont déjà sur place. Je twitte notre départ : la NAF nous souhaite «Bon Voyage». C'est parti, on est comme des fous !

Le capitaine nous offre le café et les croissants. Le café brûlant, en voiture, pas facile. Mais aucun blessé n'est à déplorer (même pas le traître), alors direction les Alpes et le tunnel de Fréjus pour rejoindre l'Italie. Les relais s'enchaînent, chacun impose ses goûts musicaux discutables aux autres quand il prend le volant, et on commence à se raconter nos exploits et mauvaises fortunes de tournois passés, nos objectifs, le chambrage est présent. Le quotidien d'un tournoi de Blood Bowl, en somme.

Le soleil se lève avec nous en Italie. On passe par une multitude de tunnels. On les comptera au retour : 153 entre Lucca et la frontière ! On comprend pourquoi Games Workshop a fait de son Italie, la Tillee, le repaire des skavens. Le premier panneau indiquant Lucca est attendu avec fébrilité. Tellement qu'on n'arrivera pas à immortaliser en photo. L'excitation monte, ça y est. On y est !

LUCCA

Lucques (Lucca en italien, Luca en latin) est une ville italienne d'environ 85 000 habitants, chef-lieu de la province du même nom, située en Toscane. Source Wikipedia...



▲ Les Remparts de la vieille ville

Le choix de Lucca est lié à un gros événement ayant eu lieu le weekend précédant la World Cup : la Lucca Comics & Games. Une des plus grosses conventions italiennes autour de la bande dessinée, du jeu, du cinéma de genre. Et c'est en s'associant à cet événement que l'organisation a pu obtenir le Centre des Congrès de Lucca pour un weekend supplémentaire.

PRÉCÉDEMMENT DANS LE BZ

Direction les numéros 10 et 17 du Blogurizine pour mieux découvrir Blood Bowl, son histoire, son évolution et pourquoi on y joue.

Arrivés le jeudi midi, nous avons pu nous balader un peu dans la vieille ville, entourée de remparts hauts et larges. C'est en son sein que se trouvent les bars et restaurants partenaires. Petit labyrinthe typique de la Toscane, la vieille ville est très agréable à arpenter en soirée. On y découvre de grandes places piétonnes, et des bâtisses qui sortent tout droit d'une renaissance italienne comme on peut l'imaginer.

Le Centre des Congrès est un peu à l'écart, mais une navette quotidienne permettait d'envoyer les joueurs logés au centre de la ville vers le tournoi. Nous étions mobiles avec notre voiture, mais plusieurs coaches faisaient même le trajet à pied, pour une demi-heure d'échauffement matinal.



La salle, le jour d'avant ▲



La salle, le jour J ▲

JOUR 1 - VENDREDI 6 NOVEMBRE

Le choix de nos équipes et de nos compétences sont figées depuis quelques semaines maintenant. Rien à voir avec un petit tournoi comme j'ai pu connaître en France, où l'on termine son choix de compétences (voire d'équipe) quelques minutes avant le début du tournoi. Pour ma part, j'ai choisi de jouer des Elfes Pros, en misant sur les joueurs de qualité plus que sur le nombre. Et de

tenter une combinaison à base de Passe Rapide. Dans notre équipe (le tournoi est par équipe de 6 joueurs, je le rappelle), on trouve des Ogres, du Pacte du Chaos, des Nordiques, des Nécromantiques et des Hommes-lézards. Pas forcément ce qu'on appelle du Power Roster, mais notre objectif est de tout de même bien figurer : les prévisions NAF nous classent 90e par équipe.

Depuis quelques jours, les appariements de la première ronde ont été annoncés. Et nous jouons l'équipe des Latin Lovers, originaires du Danemark. Rien de moins que les doubles vice-champions du monde. Sacrée entrée en matière. J'affronte des morts-vivants, qui interceptent ma Passe Rapide et me battent 1-0. Pour l'équipe, c'est une défaite inaugurale sur un score de 0-2-4 (2 nuls et 4 défaites). Direction le fond de la salle pour le deuxième match, contre les Luccini Old Style. Une équipe italienne dont j'affronte le capitaine et ses humains. Nouvelle défaite de ma part, 2-1, dans un match intéressant mais pour lequel j'ai manqué de force physique.

Pour terminer cette première journée, nous remontons légèrement au classement grâce à mes coéquipiers (victoire 3-2-1), et affrontons de nouveau des Italiens (en nombre, puisqu'à domicile) : les Carini & Coccolosi. Mon adversaire n'en fait pas partie. En effet, il joue à Blood Bowl depuis 6 mois, est du coin, et joue comme remplaçant. Le pauvre doit jouer une équipe d'Ogres. Pas forcément ce qu'il y a de plus facile. Et il ne sait pas quoi faire dès qu'il a la balle. Je mène facilement 2-0, et le chrono vient nous rappeler la fin proche du match. Je l'aide avec quelques conseils, PLT44, mon coéquipier spécialiste des ogres, intervient aussi avec un peu d'aide. Il réduit le score à 2-1 sur le gong, grâce à un lancer. Je lui souhaite bon courage pour la suite, il en aura besoin. L'équipe gagne encore (3-2-1), ce qui est encourageant !

UNE ORGANISATION DE HAUT VOL

Organiser un tournoi n'est pas de tout repos. Il faut penser à l'accueil des joueurs, à l'annonce des matches, à la saisie des résultats, aux pauses repas, ... Pour un tournoi de cette ampleur, le moindre couac peut avoir des répercussions désastreuses. Mais le weekend s'est déroulé à merveille.

L'application d'annonce des résultats sur smartphone, qui me semblait un petit gadget au début, s'est révélée être le gros coup de génie. Pas d'embouteillage sur les zones d'affichage des résultats,

de mauvaise compréhension suite à une annonce au micro. Il suffisait de saisir son téléphone, puis de se diriger vers la table indiquée. Simple et efficace. Et quand plus de 900 joueurs attendent fébrilement que l'application se mette à jour, dès que celle-ci est disponible, on le sait très rapidement.

La salle était également vraiment bien organisée. Pas de tables trop serrées, la circulation était aisée. Les tables étaient également assez grandes pour facilement étaler tout son matos. Le joueur de Blood Bowl aime sortir tous ses dés, son grigri, son terrain custom, sa fosse personnalisée, bref, de quoi encombrer une table. Et il restait une place pour poser une bière à côté de nous (et le bar en servait des bonnes).

Le service du repas du midi était exemplaire. Chaque joueur recevait un ticket pour chacun des trois repas du midi. Et la file d'attente, malgré les 912 joueurs, avançait très rapidement. Une dizaine de personnes s'occupait de vérifier notre ticket, le prendre, puis nous donner plateau, dessert, couverts, plat et boisson. Le repas n'était pas exceptionnel, mais pour le prix et le temps d'attente, ça remplissait largement son office. Service et déjeuner accompli en moins de deux heures, chaque jour. De quoi tenir le planning en tout sérénité.

Un dernier mot sur les goodies. On aime ça les goodies, en tournoi de Blood Bowl. Que ça soit un gobelet personnalisé, des pions relance, un ballon

original, ou bien sûr des dés. Ici, nous avons eu des dés. Evidemment. Mais aussi une équipe complète de Nécromantiques, les Un-Renaissance de Greebo.

C'EST QUOI LA NAF ?



▲ Goodies de la NAF

La NAF est une association mondiale, créée en 2003 par Jervis Johnson (le papa de Blood Bowl). Son objectif principal est de centraliser les informations des tour-

nois du monde entier. Chaque match d'un membre de la NAF, dans un tournoi NAF, est enregistré et sert à établir un classement de type ELO perpétuel.

S'inscrire à la NAF permet de récupérer des goodies (dés de blocage, pièce d'engagement, ...), et d'être ainsi classé. On dispose alors d'un numéro NAF, qui est incrémenté au fur et à mesure des inscriptions. Dans notre équipe, le capitaine, Lars Envengger, est numéro 30. Il fait partie des tous premiers à avoir rejoint la NAF.

La NAF organise aussi la World Cup de Blood Bowl, mais laisse les coudées franches aux organisateurs locaux pour tous les autres tournois. Et n'est en rien liée à Games Workshop.

Une sacrée bonne surprise (on savait qu'une équipe était offerte, mais on n'imaginait pas cette qualité). On pouvait aussi payer un petit supplément pour un terrain «Puzzle» de très bonne qualité, personnalisé à notre pseudo. Une pièce commémorative complétait ces goodies. Tout cela sans compter tout ce qui était à l'achat dans les boutiques des partenaires.

JOUR 2 - SAMEDI 7 NOVEMBRE

A ce moment-là, je suis 691e en individuel, et l'équipe 90e. A notre place, en somme. Nous affrontons à nouveau des italiens, ceux de l'équipe Old Mumblers Company. C'est une des déceptions du tournoi : ne pas avoir affronté une plus grande diversité de nationalités. On a souvent été proches des Australiens, mais on les a raté. Et on n'aura pas l'occasion de les rejouer souvent.



L'équipe reprend des forces ▲

Ce premier match du samedi, déjà le 4e du weekend, se soldera par une nouvelle défaite, 2-0. Un match ponctué de turnovers et de joueurs au sol ou sortis. Mais un adversaire orque très sympathique, presque désolé de ma malchance. Heureusement que mon équipe est mieux réveillée : 2-2-2, match nul entre les deux. On déjeune, et on affronte des Espagnols, l'équipe des Si Vis Vinci Parabellum. Ce sont les deuxièmes morts-vivants que j'affronte, et ce coup-ci, ça se passe bien mieux. Les momies sont par terre ou KO, et je remporte le match 2-1 sur le dernier tour. L'équipe perd cependant la rencontre 2-1-3.

Pour terminer ce deuxième jour de compétition, nous affrontons des Belges. Flamands pour la plupart, mon adversaire parle correctement français, et apprécie, comme moi, de faire un match dans une autre langue que l'anglais. Car, affrontant des étrangers, la barrière de la langue est présente, et il faut utiliser l'anglais, compris par (à peu près) tout le monde. J'ai malgré tout fait office de traducteur avec mes coéquipiers moins versés dans la langue de Jervis Johnson. Ce sixième match, contre des Nécromantiques Belges, se terminera sur un score vierge et nul. Une première pour moi en 6 ans de Blood Bowl ! J'aime l'attaque et suis moins doué en défense. Ceci explique sans doute cela. Pour l'équipe, c'est une nouvelle défaite, 1-3-2. Le bilan du samedi n'est pas brillant.

UNE COMMUNAUTÉ VIVACE

La World Cup, c'est une compétition mais aussi une chance de partager un hobby avec des gens d'horizons divers. Plus de vingt nationalités étaient représentées. Les équipes italiennes, à domicile, représentaient près d'un tiers des équipes. Les français et les espagnols suivaient derrière, mais on trouvait également des Autrichiens, des Portugais, un Maltais, des Américains, des Canadiens, un Sud-Africain, des Australiens et des Néo-Zélandais. Une chance de croiser d'autres types de joueurs, de jeu, et surtout pleins de gens très sympas.

Un événement spécial s'est également tenu lors de la World Cup. Une remise de badges pour les joueurs ayant joué les 24 équipes officielles du jeu lors d'un tournoi NAF. Un badge honorifique mais rare. Il faut vouloir tester toutes ces équipes, et trouver le temps de faire ces 24 tournois. Impressionnant.

Le concours de peinture était également épatant.



▲ Equipe slanns - Les Dendrobates - Peinture : Gilko

Au vu du nombre de joueurs, il n'était pas possible de ne désigner qu'un seul vainqueur. Des catégories ont donc été créées (meilleure équipe elfe, humaine, chaotique, ...). Ces catégories pouvaient être sujettes à caution (les nains seuls dans leur catégorie), mais la remise des prix était pleine d'émotions, surtout que nous avons partagé nos soirées avec la Neustria, qui avait dans ses rangs Gilko, champion du monde de peinture en catégorie «Lézards et Grenouilles».

JOUR 3 - DIMANCHE 8 NOVEMBRE

Déjà le dernier jour, et encore 3 matches à endurer. Le physique est émoussé, les soirées arrosées, le réveil matinal. Et les Tassei del Mielo, des Italiens (encore !), nous servent de petit-déjeuner. Le problème, c'est que j'affronte des nains, et que la barbe ce n'est pas très digeste. Match nul 1-1, l'équipe perd 1-2-3. On a beau être matinaux, bobo.

Après la pause repas. Même si je n'arrive pas sortir victorieux de ma confrontation avec les Nains du chaos (1-1), ce qui amène mon bilan avant le dernier match à 2-3-3. L'équilibre final passera par une victoire impérative. Contre cette nouvelle équipe italienne, la SlowPlay, l'équipe réalise notre plus belle victoire : 4-1-1. De quoi bien terminer le tournoi ?

On termine contre des Italiens, encore une fois. L'Altra Parte A sera notre dernier adversaire. J'affronte des skavens, mon équipe fétiche. Et dans un match fou, qui bascule à chaque tour d'un côté comme de l'autre, un 2+ raté me fera bien entendu perdre le match. 2-1, défaite finale, et l'équipe sombre avec moi : 0-3-3.



Les trophées de l'édition ▲

Notre bilan n'est pas folichon, nous finissons 111e, mais le weekend restera dans les mémoires. Des matches tendus, des adversaires sympathiques, et une ambiance de folie. Ce qui fait un bon tournoi, en sommes.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Nous ne nous sommes jamais approchés des hautes tables, là où se jouait le titre de champions du monde et où les chaises étaient plus confortables. Mais nous pouvons nous féliciter d'avoir bien lancé les Latin Lovers, nos premiers adversaires. Ils finissent, pour la troisième fois en trois éditions, seconds. La première place revient aux Masters of Tilea, l'équipe italienne n°1. Les français ne sont pas en reste avec la troisième place des Pilous, et cinq équipes dans le Top 10. Grosse performance du Waterbowl, les champions en titre. Ils finissent 4e, avec un forfait et un remplaçant débutant pour faire le sixième homme. Un débutant qui n'a affronté que des vétérans du plateau, et a côtoyé certains des meilleurs joueurs du monde.

De nombreux prix individuels (un pour le meilleur coach de chacune des 24 races du jeu) récompenseront également des français, le titre de MVP revenant à Muadib, allemand jouant des Elfes Sylvains.

Un petit marché du Blood Bowl était présent, avec la majorité des fabricants actuels de figurines. Pas de trace de Games Workshop, par contre, si ce n'est par l'entremise du jeu vidéo. Les Pin-ups de Greebo étaient également là, et l'illustrateur principal des premières éditions du jeu, Pete Knifton, également dessinateur de l'affiche du tournoi, était présent pour des dédicaces.

ALORS, AU FINAL ?

L'espace d'un weekend, dans une cité toscane de charme, le petit monde du Blood Bowl s'était donné rendez-vous pour un weekend de démesure. 912 joueurs, sans doute un des plus gros tournois de jeu de figurines, si ce n'est le plus gros. L'organisation a réussi à tenir un planning démentiel, les arbitres (peu nombreux, 4 seulement) n'ont eu que peu à agir, les joueurs arrivant sans problème à vérifier les points de règles (et ce, malgré les différences de langues).

A titre personnel, j'ai passé un super weekend, fait connaissance de gars supers (mon capitaine, l'équipe de la Neustria), que j'espère recroiser en tournois en France, mais je n'ai atteint aucun de mes objectifs : être à l'équilibre Victoires/Défaites, marquer grâce à la Passe Rapide (3 Fumbles et une Interception, si ce n'est pas un échec, ça), rencontrer 9 nationalités différentes.

JOUER EN FRANCE

La communauté Blood Bowl en France est très vivace, et propose des tournois à longueur d'année. Un Championnat de France a lieu, comptabilisant les meilleurs résultats de chacun dans les tournois référencés. En 2015, il a compté plus d'une vingtaine de tournois, pour 468 participants distincts. Le plus gros tournoi est le Lutèce Bowl : par équipes de 5 joueurs, il regroupe près de 200 joueurs dans la campagne Tourangelle.

Chaque tournoi propose des règles de construction d'équipe différentes, autorisant les champions ou pas (voire les imposant, comme au Cognac Bowl), aidant les équipes de Minus, proposant des budgets différents selon la puissance supposée des équipes, ... Des prix sont généralement proposés pour les plus violents (le convoité Bashlord) ou les meilleurs joueurs de balle (le hué meilleur Passeur). Chaque tournoi a sa particularité, telle la Draft du Breizh Bowl, le timing fou de la Stress Cup, l'altitude du Bowl des Neiges, la chaleur de Rugbowl ou le partage d'équipe du Dragonbowl.

J'ai des souvenirs pleins la tête et les valises (dont un qui nous donna des sueurs froides, et qu'on régla à coups de «Pan t'es mort !»).

On a fait trop de bruit pour nos voisins lors de notre remise de prix inter-équipe, et on s'en souviendra. Jusqu'à la prochaine ? On verra ...

QUE NOUS RÉSERVE L'AVENIR ?

Ces derniers mois, les rumeurs ont enflé dans la communauté. Games Workshop a ravivé sa branche des Specialist Games, et a annoncé relancer Blood Bowl. Personne ne sait sur quel pied danser actuellement. Blood Bowl et sa communauté se sont détachés de Games Workshop et se débrouillent très bien sans eux. Le set de règles actuel, le LRB6, tourne bien et est une base commune à tous les pratiquants. Il pourrait être amélioré, révisé, mais par qui ? Plus personne, si ce n'est la NAF, n'a d'autorité pour remettre à plat les règles. Mais la NAF n'a pas cette vocation. Et Games Workshop est vu avec un peu de méfiance.

Games Workshop n'a pour l'instant communiqué qu'à base de visuels de figurines. Chacun peut se faire un avis dessus. Même si les alternatives ne manquent plus. Au niveau des règles, par contre, c'est le flou complet. Une nouvelle version est-elle dans les cartons ? Si oui, sera-t-elle suivie par les joueurs ? Par la NAF ? Par Games-Workshop (avec une mise à disposition de toutes les équipes actuelles) ? Une scission est-elle à prévoir ? Ou alors, est-ce que Games Workshop va suivre les évolutions du jeu vidéo de Cyanide, qui révisent certains profils par petites touches ?

Une autre rumeur, que j'aimerais voir aboutir, parle d'un jeu narratif. Un jeu à scénario, dans

l'univers de Blood Bowl, avec des règles qui serviraient ces scénarios, et qui feraient monter la complexité petit à petit.

DES ALTERNATIVES

Greebo, Impact, Willy Miniatures, Iron Golems, Roll-jordan, Sukkubus, MK1881, Vortice, ... La liste est longue pour les fabricants de figurines de Fantasy Football. Oui, on ne parle pas de Blood Bowl ici. Games Workshop a laissé l'espace libre à tous ces fabricants pour développer de nouvelles figurines pour le jeu, qu'elles restent dans l'esprit classique des originales, ou développent de nouvelles visions des équipes.

Le financement participatif, Kickstarter et Indiegogo en tête, a permis l'émergence de ces fabricants, avec des campagnes permettant de financer une équipe par-ci par-là. Certaines équipes sont toujours plus représentées que d'autres, mais actuellement, un nouveau joueur peut facilement mettre la main sur une des 24 équipes du jeu pour moins de 100 euros (pour les plus chères). Et tous les champions sont disponibles en au moins une version (sans compter les conversions possibles).

Un nom à retenir : Pedro Ramos. Concept-artiste et sculpteur de talent, il travaille pour plusieurs des compagnies ci-dessus, et est le sculpteur phare actuel de Blood Bowl.

Sans empiéter sur les plates-bandes du jeu en tournoi ou en ligue. Une intéressante porte d'entrée à l'univers de Blood Bowl dans une boîte tout-en-un, sans suivi nécessaire (comme Dreadfleet).

Mais pour l'instant, on attend. Et on joue avec le LRB6.

SOURCES

- ★ <http://worldcup.luccini.it/>
- ★ <http://www.thenaf.net/>
- ★ <http://www.thenaf.net/2015/11/team-results/>
- ★ <http://www.thenaf.net/2015/11/individual-results/>
- ★ <https://www.youtube.com/watch?v=V3Ql1n5zMIQ/>





NAF WORLD CUP III
LUCCINI NOVEMBER 2015



6TH / 8TH NOV
LUCCA
ITALY

POLO
FIERE
 Via della Chiesa
 XXXII,
 Traversa I, 237
 55100 Lucca

PRESENTED BY



CON IL PATROCINIO DI:



SI RINGRAZIA:



ENCOM 21



Roll Over Beethoven!



ePela



MEDIAUS

publiartex
 SERIGRAFIA & RICAMIFICIO

REPORTAGE

PAR GREGOIRE BOISBELAUD

★ <https://shwtd.tumblr.com/>

DUST WORLD EXPO 2016 - 2 JOURS DE DUST

Tous les ans, en février, alors que le froid nous fouette le visage avec violence, des fous furieux, joueurs de *Tactics*, *Battlefield* et même des nostalgiques de *Warfare*, mais aussi des cosplayers et des fans sont là, venus de tous les USA, du Canada et du Mexique se rejoignent au milieu du désert à Mesa, AZ, au musée commémoratif de l'U.S. Air Force pour deux jours entièrement consacrés à Dust et son univers sous la chaleur d'un soleil de plomb (et des nuits glaciales).

Cette année, le Blogurizine était présent et nous avons eu l'occasion de profiter de la bonne ambiance de ces deux jours et de faire un reportage photo.

UN CADRE PARFAIT

Pour tout le monde, c'est l'occasion de visiter le musée, qui est hallucinant et chargé d'émotions. Jouer au milieu des avions des différentes guerres, avec des répliques (et des originaux) des bombes nucléaires jetées sur le Japon en 45, entendre les vols (payants et chers) de B17 (oui, les Flying Fortress) au-dessus de l'aérodrome voisin, c'est plus qu'il n'en faut pour se mettre dans l'ambiance.

Le musée est une petite merveille, qui recèle mille et une petites surprises, comme les blousons des aviateurs avec les fameuses pin-ups, ou les premiers, et oserai-je dire vrais, Hell's Angels...

Le clou du spectacle, c'est un Mustang P51 historique, qui a vécu de nombreux combats et qui a été reconverti pour les shows aériens jusqu'à ce qu'il s'écrase il y a quelques années lors d'une exhibition. Restauré par le musée, il trône au milieu des autres avions, immaculé et laissant apparaître toutes ses mitrailleuses d'ailes.

Mais assez avec le musée, c'est le Blogurizine ici, pas la rubrique nostalgie ! Du coup, revenons à nos moutons, enfin nos tournois.

ON EST VENU POUR LA POUTRE !

Le samedi est une journée consacrée à des tournois. Trois en tout, un par système de jeu existant (même si l'un d'entre eux est défunt). Dès le matin à l'aube les premiers joueurs arrivés se sont déjà installés à des tables pour commencer des parties libres.



Les associations locales ont amené des tonnes de décors fabriqués pour l'occasion, Babylon est définitivement le thème dominant même si des terrains spéciaux sont amenés pour changer d'ambiance.



Dans le cadre de cet événement, les tournois avaient des parties scénarisées mais surtout elles s'inscrivaient dans un cadre plus large, lui aussi scénarisé.

Le dimanche était l'occasion de jouer un scénario collectif à 15 joueurs ! Justement nommé "The Thing", ce scénario se passant dans les neiges de l'Antarctique oppose les joueurs les uns aux autres pendant qu'ils doivent fouiller une base qui a été envahie par une force inconnue qui contamine les armées les unes après les autres.



Ingénieux et fluide, le scénario durera en tout trois bonnes heures et verra la victoire de l'Axis mené par un joueur de Las Vegas.

LA FÊTE DU MODÉLISME

DWE c'est aussi l'occasion d'avoir des petites exclusivités. Cette année, outre les petites cartes exclusives (Yana, la mercenaire issue du Kickstarter et les véhicules créés par la communauté) et le comic book promotionnel habituels, c'était la figurine de convention Frank Von Stein en plastique dur sur grappe (de la gamme Dust Model Kit) et par-dessus tout le roman "Blood and Thunder" écrit par Matt Forbeck, qui était offert pour l'achat d'une boîte au choix de figurines entre les héros du roman, des USMC Alliés, et les Gorilles de combat du Blutkreuz, une faction de l'Axis.



Les figurines en éditions limitées sont en résine non montées et (pire encore pour moi) non peintes mais les cartes qui vont avec sont officielles et "lé-gales" en tournoi.

Enfin, le DWE c'est aussi un concours de peinture. Comme nous sommes aux USA, il y a de tout. De l'exceptionnellement beau et original, comme cet avion Allié aux couleurs de la Navy ou ce navire de guerre en situation, ou du très moche.

Mais tout le monde participe et s'encourage. Le côté artistique est présent aussi avec les Cosplayers. Une bonne douzaine d'entre eux sont venus de tous les USA pour parader et se faire prendre en photo devant les aéronefs, certains grimés en personnages du jeu (avec des ressemblances terrifiantes parfois) d'autres juste habillés rétro pour ajouter à l'ambiance de la manifestation et des photos de groupes.



En résumé, le DWE c'est un bon rendez-vous des fans de l'univers créé par Paolo Parente et l'occasion de voir de belles figurines, toutes peintes, même en tournoi. Du coup, toute l'équipe de Dust Studio était présente, Paolo Parente, bien sûr, qui signait des comics books et des livres de règles, Olivier Zamfirescu, le créateur des règles de Tactics qui répondait aux questions sur la prochaine version des règles, simplement appelée "Paolo Parente's Dust 1947" et qui englobera les règles de Tactics et de Battlefield dans un seul corps de règles, mais aussi Vincent Fontaine, le responsable de la peinture de figurines (celles qui donnent la qualité premium notamment) et des photos et décors du jeu.

Dust World Expo est définitivement le rendez-vous à ne pas manquer pour les fans de DUST. Et deux jours c'est bien trop court. La prochaine convention des fans, c'est en Europe, en Angleterre pour être précis cet automne. Nous en reparlerons.

SOURCES

★ <https://www.facebook.com/groups/303941853917/>

★ <https://www.facebook.com/DustTacticsOfficial/>

★ <http://dustgame.com/>



DUST BREAKING NEWS

La rencontre avec l'équipe était l'occasion de leur soutirer des informations de façon plus ou moins subtile (lire : "avec ou sans couteau sur la gorge").

Depuis que Dust est en auto-publication et distribution, il n'est de secret pour personne que les règles doivent ressortir dans une nouvelle version.

Un nouveau livre de règles a été annoncé, nommé "Paolo Parente's Dust 1947". Nouvelle mouture qui a pour but de rassembler et uniformiser les règles applicables au jeu avec cases (Tactics) et le jeu sur table classique 3D (Battlefied).



Evidemment certains profils en profitent pour bénéficier d'une mise à jour, les lance-flammes (Sulphur Jets) deviennent autrement plus efficaces avec une meilleure portée notamment.

Le jeu s'oriente aussi vers le jeu de factions plutôt que de bataillons. Ainsi les bonus attribués aux armées à thèmes dépendront de la sélection des factions à l'intérieur d'un bloc. Par exemple, sélectionner uniquement des troupes de la Luftwaffe (les forces aéroportées et volantes de l'Axis) permettra d'avoir un héros gratuit de 10 points maximum. Il sera évidemment possible de jouer tout un bloc sans les forces thématiques.

Du coup, comme les blocs se divisent dorénavant en factions (nous en reparlerons dans notre article de présentation des starters), de nouvelles factions sont annoncées. Ainsi les Japonais sont annoncés pour l'Axe, Les forces impériales Australiennes pour les Alliés et la Chine pour le SSU.

REPORTAGE

PAR TENGI TENGO

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

JOURNÉE FIGURINES ET JEUX 2016 - LA DIXIÈME ÉDITION

Les 19 et 20 mars 2016, se tenaient à Sartrouville (78) les Journées Figurines et Jeux (les JFJ) l'un des événements incontournables de la figurinosphère au fil des ans. Cette année, les JFJ annonçaient leur 10ème édition. Une vraie fausse onzième année en fait, puisqu'elle aurait dû s'organiser en 2015. Mais les affres de la politique furent telles qu'il en avait été décidé autrement.

C'est alors que l'adage «reculer pour mieux sauter» prend tout son sens, car non seulement cette 10ème édition était très attendue, mais ce fût aussi l'occasion pour les organisateurs de fêter dignement les 10 ans (les faux 11 ans donc) de l'évènement. Et quel anniversaire !! Au-delà du fait que cette édition fût mémorable pour certain, car ce fût aussi l'occasion de grandes rencontres IRL (dans la vraie vie !), je n'irai pas par quatre chemins, les JFJ c'est vraiment super bien. C'est tellement bien, qu'il faut au moins le vivre 1 fois dans sa vie de joueur. Le Blogurizine y était présent. Je vous raconte.

J'AI 10 ANS. JE SAIS QU'C'EST PAS VRAI, MAIS J'AI 10 ANS...

Je vais être franc, je ne m'attarderai pas sur la rédaction de cet article et ce, pour 2 raisons. La première, est liée à la sortie imminente du Blogurizine numéro 23 de la publication du printemps. A l'heure où j'écris ces lignes (19:58 - le 18 avril 2016) je boucle le BZ23 avec les JFJ afin de l'envoyer en pré-publication pour une relecture complète. Ce numéro sort jeudi 21 avril. Et en effet, si je commence à m'abandonner à l'écriture, je crains de devoir rentrer dans les détails, tous azimut, dans le seul but de vous partager l'essence même de l'évènement, l'extrait pur où, en tous les cas, comment je l'ai vécu. Soyez sans crainte, vous ne serez pas en reste.

La seconde raison est que je pourrais en parler pendant 10 ou 20 pages, vous donner l'envie d'y aller, vous seriez même en droit d'en redemander si tant est que j'eusse pu vous fidéliser, tout comme pour une série déclinée en saison, en épisode, ... Bref ! Le mieux, comme tout bon figuriniste qui se respecte, c'est d'y aller afin de vous faire votre propre avis.

Toutefois, laissez moi vous guider et vous raconter un peu ce que sont les JFJ.



Les JFJ nous accueillent dans une salle de sports. A y penser, on pourrait croire qu'il y fait froid et que l'ambiance sonore est des plus horribles dans un brouhaha permanent. Et bien non, dans cette salle j'y ai eu chaud, et à aucun moment je n'ai eu à froncer les sourcils ou me boucher les oreilles à cause d'une acoustique dégueulasse.

Pour 1€ l'entrée, seulement, on y est super bien accueilli. Et si vraiment vous ne voulez pas payer 1€, vous pouvez toujours en payer 10 afin d'avoir la figurine exclusive de l'édition (voir le concept sur l'affiche de l'événement). Et ça vaut vraiment le coup de payer 10€ pour son entrée + la superbe figurine + les cartes profils pour certains jeux (Al-kémy, Zombicide Black Plague, ...) de très bonne qualité d'impression.

Majoritairement c'est un rendez-vous dédié aux jeux de figurines, mais l'on y retrouve aussi un espace pour les jeux de société (environ 10% de la salle ou moins). Ne croyez pas non plus à une convention pour les connaisseurs seulement. Non, non ! Les JFJ sont bel et bien destinées au grand public, aux joueurs au sens large, petits et grands, filles et garçons, femmes et hommes, aux familles,... qu'ils/elles soient joueurs averti(e)s ou débutant(e)s. Bref ! De la vraie Culture non élitiste, ouverte et accueillante, si tant est que l'on soit curieux et envie de faire le premier pas. Ce serait quand même très dommage de passer à coté.

Ces JFJ furent une première pour moi que ce soit en tant que joueur qu'en tant que reporter pour le Blogurizine. Et avec tout le recul que je peux avoir sur ce weekend, et bien je peux vous dire que les découvertes et les rencontres autour du jeu sont à l'honneur. C'est donc un pari réussi pour l'équipe organisatrice mais aussi pour tous les partenaires présent.

Pour fêter ses 10 ans, il n'y a pas eu de grand gâteau décoré de bougies avec la pinup dedans. En revanche, le cadeau que les JFJ ont eu pour fêter dignement cette première décennie, c'est le nombre impressionnant de joueurs qui sont venus jouer ce week end là. Je n'ai pas les chiffres (la police non plus d'ailleurs) pour en témoigner. Je pourrais les demander afin de faire genre «J'ai bien bossé mon sujet en tant que journaliste d'investigation»... mais non. C'était tout simplement blindé le samedi et le dimanche.

Pour ne rien vous cacher, jusqu'à l'annonce des partenaires sur le site web des JFJ, et jusqu'à que je ne sois réellement entré dans la salle, je ne m'attendais pas à cela. Au début, j'avais plus imaginé la p'tite convention multi-jeux, tranquille, accueillant 300/400 joueurs. En réalité, les JFJ sont à la hauteur, voire même au-dessus, d'un p'tit festival des jeux comme on en voit pulluler un peu partout en France. Sauf que là, c'est majoritairement pour la figurine.

LES JFJ C'EST AUSSI DES RENCONTRES "IRL"

Il n'y a rien à voir avec l'Indice de Référence des Loyers ou encore avec l'IRlande. IRL c'est le sigle qu'on emploie avec style, et utilisé par tous bon geek qui se respecte. IRL, c'est une façon simple et abrégée de dire qu'on se voit dans «la vraie vie» tiré de l'anglicisme «In Real Life». Oui ! C'était important de le rappeler.

Et là, pour cette édition, ce fût l'occasion pour de nombreux joueurs de se revoir ou de se rencontrer pour la première fois. Les réseaux sociaux favorisent les échanges, les discussions, et permettent d'entretenir la correspondance avec ses potes, sa famille,... mais aussi de faire de nouvelles rencontres virtuelles. Alors, quoi de mieux que de passer du virtuel au réel pour entretenir toujours plus les liens d'une passion qui nous unis, la passion de la figurine. Là, je parle d'un groupe de personnes bien connu de la scène figurinistique, car ils sont presque tous rédacteurs pour le Blogurizine. Nous nous connaissions déjà IRL pour la plupart, mais il manquait encore certaines têtes au tableau. Et là, bizarrement, cette 10ème édition des JFJ fût l'occasion à ne pas louper si on voulait aussi profiter de voir en vrai, les toucher, les sentir, leur parler, rigoler,... Je parle de nos amis facebook. Et je peux vous dire que de faire des rencontres IRL après de nombreux échanges par facebook, c'est une sorte d'aboutissement, un sacré pied-d'nez à ces fameux vrai-faux libertaires (réac') qui s'échinent à dire que facebook n'est utile qu'à l'enfermement et le repli sur soi-même.

Et je peux vous dire que de rencontrer WHISPE, un exemple... comme ça, c'est aussi la garantie et la confirmation qu'il est bel et bien lui.

DANS LA VIE, Y'A CEUX QUI POSENT ET CEUX QUI EXPOSENT

Et c'est pas un hasard si je parle de WHISPE car c'est l'un des premiers gars que j'ai rencontré aux

JFJ. En équipe, la Team Fury présentait ce petit jeu nerveux à souhait qu'est FURY OUTBURST CONTROL.



J'ai joué à Fury et je peux vous dire que pour une première partie, je suis bien emballé par ce côté vif et dynamique. C'est un jeu de la poutre ! On a pas l'temps de tricoter ! Les figurines sont belles et finement détaillées et le système de jeu, clair net est précis, demande quand même à être pratiqué pour bien retenir les divers modificateurs. Avec une seule partie jouée, je n'ai clairement pas pu retenir tous les modificateurs et donc toutes les subtilités tactiques. Mais c'est normal. Une petite aide de jeu sur les modificateurs serait la bienvenue pour nous servir de bequille quant à la découverte du jeu, mais au bout de trois ou quatre parties, cela devrait aller tout seul. J'ai toutefois bien retenu l'essentiel, soit le tour de jeu et l'essence même de l'ambiance qui se dégage du jeu : LA POUTRE, et rien d'autre.

Autre point positif, c'est que le nombre de figurines utiles pour jouer n'est pas excessif. Chaque joueur joue avec 4 ou 5 figurines. Ce qui, en mon sens, renforce le fait que ce soit un jeu vif et rapide puisque les parties, même en initiation, n'excèdent pas 45 minutes. L'aire de jeu, d'un format escarmouche, étant également propice à jouer vite et à avoir des actions de combats à distance dès le premier tour.

Bien qu'il se prête à des parties courtes, avec scénario ou non, FURY doit être super plaisant à jouer en mode campagne. De part son immersion, c'est un jeu qui invite à écrire une Histoire.



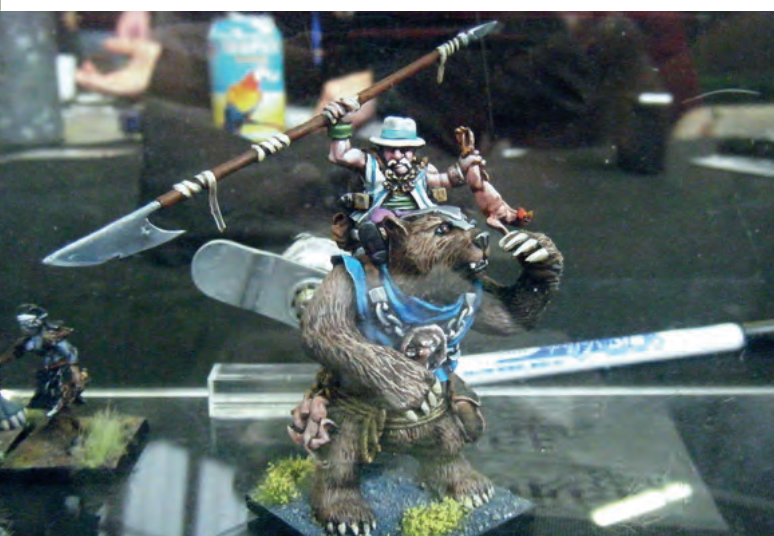
Enfin, pour la Team Fury, les JFJ furent l'occasion de donner aux joueurs présents, les starters de la campagne de financement participatif.

Et même notre wookiee international, qui pourtant n'a d'yeux que pour le pré-peint dans les étoiles ou encore du KS au "kilozombiplastique", a aussi participé à ce beau projet. La preuve en image ! Regardez comme il est content de récupérer son bien. Raf' c'est également fendu d'une APO pour inviter les joueurs à peindre leur(s) faction(s). Très belle initiative encore une fois, puisque si cette l'APO rassemble pas mal de peintres, cela se finira par une rencontre, un tournoi, sur les terres de l'éditeur.



Enfin, sur l'espace de l'éditeur c'était aussi l'occasion de voir toutes les nouvelles figurines issues du financement participatif. Whispe a passé des nuits à peindre ces figurines afin qu'elles soient joliment présentées en vitrine lors des JFJ.

Je ne vous présente ici qu'une infime partie des nouveautés. Mais on reparlera bien évidemment de FURY dans les prochaines publications du Blogurizine.



D'ailleurs, pour vous tenir en haleine, pour vous fidéliser, j'ai sur mon bureau en ce moment même,

l'ébauche d'un scénario atypique, qui collera au jeu, j'en suis certain. Ce scénario devrait sortir d'ici la fin de l'année. Disons, soit dans le BZ 25 de la publication de l'automne, soit dans le BZ26 de la publication de l'hiver.

Enfin, sachez que Fury est sponsorisé par Garbit car c'est bon comme Labadie !! (NDLR : Private Joke).

S'EFFORCER DE JOUER ET NE PAS TROP PARLER

Par expérience, je peux vous dire qu'il est extrêmement difficile de conjuguer les rencontres de potes, les discussions en général et le fait de vouloir jouer à plusieurs jeux lors d'un événement. Il faut se faire une raison, on ne peut pas tout faire et on ne peut pas jouer à tout surtout que l'on doit aussi se conformer aux horaires de l'événement. On doit donc faire des choix cornéliens. Et souvent, alors que vous mettez tout en oeuvre pour jouer à tel ou tel jeu, vous arrivez à la table qui s'avère être déjà occupée et ne désemplira pas du week end. En même temps, jouer, c'est un peu le but de ce genre d'événement.

Pour l'exemple, il y a eu plusieurs jeux auxquels je n'ai pas pu jouer. SUPER MARIO IN THE DEAD ZONE en est un bon exemple.



Visuellement, ce jeu est "Fresh" et ses nombreuses couleurs chatoyantes attirent l'oeil à coup sur.

Son auteur, Frédéric Morard alias Perno, un ancien Bloguriste, s'est tout simplement inspiré des règles du jeu de Deadzone même si pour son jeu les règles ne sont pas encore définitive.

Je ne vous parlerai donc pas du système du jeu puisque je n'y ai pas joué. Une chose est sur, c'est que le temps d'un week end, Frédéric a enfilé sa cape et son slip de Superhéro pour devenir l'animateur du week end.



Oui ! Perno ne pouvait être que félicité par sa prestation, que dis-je ! sa performance, puisque sa table n'a pas désenpli du week end. Adultes, enfants, filles, garçons, ... Geeks ! Il a enchaîné les démo' et les parties même avec des règles de jeu pas du tout optimisée.

Et cerise sur le gâteau, il a également reçu le Prix JFJ pour la meilleure animation de l'événement.

C'est donc sur un échange de courriels que j'ai pu avoir cette petite interview afin d'en savoir un peu plus sur le pourquoi du comment du jeu.

BLOGURIZINE : Alors dis nous pourquoi cette thématique ?! par affinité ?!

Frédéric MORARD : Oui, bien sûr ! J'adore Mario (si je devais faire un top 10 des jeux vidéos qui m'ont plu, je mettrai au moins Super Mario World, New Super Mario et Paper Mario (version Wii) dans le tas, et je devrai mettre au moins deux ou trois épisodes de Zelda à côté...).

Ceci étant dit, tout est parti d'une brocante où j'ai acheté pour 8€ une boîte incomplète de Super Mario Chess. Je ne pouvais résister à ces figurines et il fallait bien les utiliser, non ?

BZ : Est-ce que les règles du jeu évoluent selon les rencontres avec les joueurs ? Ou est-ce que le jeu est équilibré ?

FM : J'ai toujours du mal à considérer un jeu comme terminé, figé... Un jeu a toujours vocation à évoluer selon moi.

Maintenant, quand on «publie» un jeu (que ce soit une édition classique ou amateur comme c'est le cas ici), il faut bien se fixer une limite et une deadline.

Dans le cas de Super Mario in the DeathZone, la vraie vie et le boulot m'ont clairement empêché de finir le jeu avant les JFJ. N'ayant fait que deux parties avant ce week-end (avec mes filles), ce que je présentais aux JFJ était plus une bêta qu'une version définitive.



Du coup, le jeu a énormément évolué au cours du week-end, pas trop au niveau des règles générales mais surtout au niveau des règles spéciales, de la gestion du terrain et des quelques cas particuliers qui sont apparus en cours de route.

Après, le jeu n'a pas vocation à être parfaitement équilibré. Je favorise toujours, en cas de doute, Mario à Bowser parce que les enfants préfèrent jouer les gentils. Du coup, il faut qu'ils aient un petit coup de pouce pour affronter un papa geek et expert en jeu de plateau/figurines. ;)

BZ : Est-ce que tu envisages de faire éditer le jeu, en passant par Nintendo ?

FM : Non. Oui. Enfin non. Mais peut-être.

En fait, au départ, la réponse était clairement non. Mais devant l'enthousiasme de certains joueurs et de leurs parents (une maman a beaucoup insisté dessus), je me dis que ce serait donc dommage de passer à côté. D'où le oui. Mais en fait non parce que je n'y crois pas. Ceci dit, le mail que j'ai envoyé à Nintendo n'est pas resté sans réponse et le gars qui gère le mail de contact m'a donné un autre lien pour proposer mon projet.

Du coup peut-être. Mais probablement non tout de même, ce serait très étonnant.

BZ : Enfin, pour le Blogurizine 24 de la publication d'été, il serait possible d'y ajouter les règles en «Jeu en encart». Puis, pour la suite, dans le Blogurizine 25 (sortie en décembre), rédiger un article de fond sur le jeu. Qu'en penses-tu ?

FM : Que du bien. Pour une publication en fin d'été, ça me laisse un peu de temps pour finir la rédaction des règles et refaire quelques tests. Nickel.

BZ : Merci beaucoup Frédéric pour toutes ces précisions.

FM : C'est moi qui te remercie.

Voilà ! Du coup, vous êtes bien informé sur la chose. Il nous suffit de patienter encore un peu afin de voir débarquer sur nos tables notre version de Super Mario in the Deadzone et ce, suite à la parution des règles dans le BZ à venir.



Il y a 3 autres jeux auxquels je n'ai pas pu jouer mais qui méritent mon attention dans ces lignes. Tout d'abord, il s'agit de Kings of War.

Alors pourquoi Kings of War ? Et bien tout simplement parce que j'aime l'idée de pouvoir composer les factions avec les figurines que l'on souhaite et ce, sur une base de règles simples à jouer et communes à tous les joueurs. Bien sur, Mantic propose des starters et des boîtes de factions, mais l'éditeur est bien le premier à dire que l'on peut composer ses factions comme on le souhaite et qu'en plus cela n'a aucune incidence en tournois officiels. Il n'y a pas non plus de codex propres à chaque armée. Les règles sont les mêmes pour tous.

Les JFJ auraient été pour moi la possibilité de m'initier puisque que j'ai une armée de tas d'os à la maison bientôt prête à en découdre. Mais c'est un raté !

J'aurai aimé joué à KOLAPS également. Parce que c'est un jeu français. Et qu'à l'heure où les KS se démultiplient à la vitesse d'une colonie de cafards, j'ai un peu recentré mes goûts en matière de jeux. Si en plus le jeu est de qualité et qu'il y a un réel intérêt ludique, alors j'estime clairement pouvoir m'y intéresser.



Dans ce numéro du Blogurizine vous découvrirez une présentation sommaire des règles ainsi qu'un tuto' de peinture sur certaines des figurines du jeu qui elles sont de taille, car elles mesurent pas moins de 40mm.

Aussi, lors d'une prochaine publication du Blogurizine, vous retrouverez les règles dans la rubrique «Jeu en Encart».



Ce que je peux dire de KOLAPS, c'est que les figurines sont belles et que l'ambiance du jeu, grâce au fluff, promet de beaux décors.

Il y a également eu un allègement des règles, confirmé par la venue de HELL AWAITS - KOLAPS.

Pour info', l'éditeur passe de la figurine résine à la figurine en métal et ce, pour bientôt. Il est temps de profiter des dernières promos sur la boutique en ligne pour les figurines en résines. Après cela, il n'y en aura plus.

Dans la série des jeux auxquels je n'ai pas pu jouer, ce qui était bien dommage puisque ce n'était pas l'envie qui manquait, il y avait aussi DEVILS RUN - ROUTE 666 édité chez WordForgeGames. Ce jeu, présenté sur l'espace de l'éditeur Mantic France, est en anglais. "Et que ferait un jeu en anglais sur l'espace d'un éditeur français ?" me diriez vous ! Et bien je vous répondrez qu'à l'heure actuelle, rien n'est officiel sur l'éventuelle possibilité d'une édition de ce jeu en français.

Toutefois, ce qui est certain, et vraiment vrai, c'est que Devils Run est un très bon jeu, reprenant clairement le principe ludique du jeu «Le Survivant», édité par MB à l'époque (une époque à laquelle MB savait encore éditer de bons jeux), c'est à dire de faire évoluer l'aire de jeu (une route découpée en sections) sur laquelle les véhicules de type mad max se sont engagés dans une course effrénée.



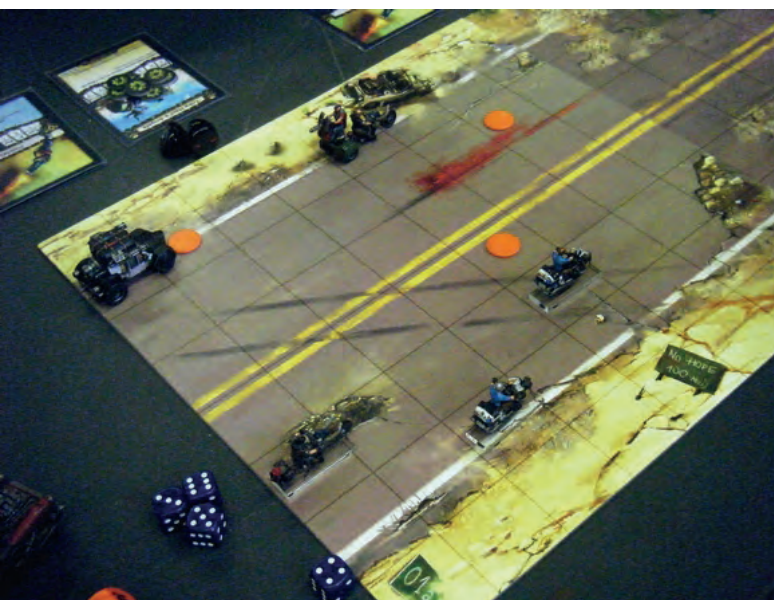
Le jeu n'est également pas dénué de fluff. L'univers Post Apo' très prononcé, annonce une faction de tout-puissants contrôlant la ville de San Francisco, la seule ville ayant échappé à une épidémie. Une épidémie qui serait la cause de bien des maux puisque les personnes atteintes deviennent simplement des zombies.



Et qui dit faction de tout-puissants, contrôlant toutes les richesses (même les ressources humaines) dit faction de rebelles qui eux, en plus de vouloir échapper aux tout-puissants, souhaitent également quitter San Francisco pour d'autres horizons et surtout parce qu'ils sont certains qu'une vie meilleure est possible ailleurs. Ce qui ne sera pas sans danger. A n'en pas douter.

Ce jeu se joue en scénario. Et si vous enchaînez les

scénarios les uns à la suite des autres, vous jouerez donc en campagne.



Le matériel est beau et conséquent. La boîte contient tout le nécessaire pour jouer, mais si vous en souhaitez plus, l'éditeur propose de nouvelles factions.

Bref, on a là un «Le Survivant» très amélioré en tous points. Et il serait quand même bien qu'une édition française voit le jour.

LA LISTE DES PARTENAIRES EST LONGUE

Au bout d'un moment j'en ai un peu eu marre d'attendre une place sur tel ou tel jeu, alors je me suis dit : «mon p'tit Tengi, fait un tour et quand tu reviendras ce sera bon pour toi»... Vous savez, un peu comme quand on cherche à se garer sur une

place de parking. Bah pareil ! Sauf que là on est aux JFJ.

J'ai donc tourné et viré entre les rangées en me disant qu'il y a quand même beaucoup de partenaires et un grand panel de jeux.

Je passe en revue rapidement, car j'ai pas l'envie d'en rédiger une tartine, mais les incontournables sont là : Saga, Frostgrave, Briskars, Eden,... sans oublier les associations, les fabricants de décors, ... Bref ! Pleins d'exposants. Je me suis même dit qu'il y en avait peut-être même trop.

Parmi eux, certains avaient une programmation de choix sur le week end. Je pense notamment à Eden, entre autre, avec son tournoi officiel ainsi que l'espace éditeur qui n'a pas désempilé.



J'avais prévu de rencontrer Mohand mais cela n'a pas été possible. J'ai quand même pu voir les toutes nouvelles factions, ce qui est très prometteur pour le jeu car avec ces nouveaux profils cela renouvelle sûrement le jeu.

La liste des tournois était également longue. Je retiendrai celui du Seigneur des Anneaux avec des figurines plus majestueuses les unes que les autres. Et puis surtout, j'étais aussi très content de voir que le monde de la figurine n'est pas seulement un monde exclusivement de mâles mais bien un univers où ce sont avant tout des passionnés qui se retrouvent pour jouer.



Peu importe que l'on soit un gars ou une fille. Je peux vous confirmer que la relève est bien assurée, même chez les filles. Les plus de 30 ans étaient rare sur ce tournoi.



J'ai découvert certaines figurines de SDA ce week end là. Notamment ces gros éléphants. Ceux-ci sont vraiment très beau.

Un autre tournoi d'un jeu que l'on ne présente plus c'est X-WING et ARMADA. Il y avait également du monde sur cette grande table.

La programmation était riche et si vous souhaitez en savoir plus je vous invite à vous rendre en fin d'article pour découvrir l'ensemble des hyperliens web vous permettant de surfer selon vos souhaits.

A la suite de ce petit tour, je me suis à nouveau

orienté sur l'espace de Mantic. Et là ! Une table de libre ! Celle de Dungeon Saga.



C'est clairement l'un des jeux que je voulais découvrir. D'ailleurs, depuis les JFJ j'ai le jeu à la maison. Avant de présenter certains détails du jeu, je vais un peu piquer le wookie (NDLR : Rafpark) car on avait prévu d'y jouer mais en fait, il s'est débiné. Je n'en suis pas déçu pour autant mais j'aurai quand même bien aimé qu'il y joue, déjà pour le plaisir de jouer ensemble, mais aussi pour qu'il puisse au moins se faire une vraie idée du jeu. Et surtout, qu'il comprenne bien qu'il n'y a rien de comparable à HeroQuest.

Oui c'est une refonte totale de Dwarf Kings Hold, l'éditeur en parle même dans ce sens. Mais le résultat final qu'est Dungeon Saga n'est également pas comparable à DKH. En passant, avec Jérémy, nous prévoyons de rédiger un article du style Dungeon Saga VS HeroQuest afin de bien démontrer point par point qu'il n'y a aucune comparaison à faire en ces 2 jeux, en tout cas au niveau des règles. Car oui, Dungeon Saga est bel est bien un dungeon crawling avec ses particularités bien à lui.

Du coup, j peux vous dire que Dungeon Saga c'est le jeu que l'on sort facilement pour 1 ou 2 parties. Et si vraiment vous avez la soirée devant vous, une campagne sera plaisante à jouer. Niveau ambiance, fluff, univers, rien de bien nouveau de ce qu'on connaît déjà. Le jeu ne renouvelle pas non plus le genre "Med-Fan".

Niveau règles (que je ne présenterai pas ici) c'est vraiment simple sans pour autant être simpliste.

(Bah oui, le jeu est quand même bien plus évolué que HQ). On est dans du coopératif pour lequel les profils de personnages sont réellement complémentaires. Le barbare pas plus que le magicien ne pourront pas gagner seuls la partie.

La gestion du MJ est très bien pensée dans le sens où il ne pourra pas jouer le jeu à son avantage comme à l'image d'un JDR, par exemple. Il a quand même quelques libertés, comme le placement des monstres qui spawneront dans le donjon. Toutefois, le nombre d'action que le MJ pourra effectuer sera défini par un tirage de cartes (au hasard donc) qui ne se renouvellera qu'un certain nombre de fois. A la fin de ce paquet de cartes, si les héros n'ont pas rempli la mission du scénario, le MJ gagne la partie.

Autre particularité du jeu, les personnages ont 2 profils. Disons, 1 mode normal et 1 mode difficile, ce qui permet de renouveler encore plus le jeu. Il y a également une gestion simple des lignes de vue à courte et de longue distance. Ceci, en mon sens, permet d'offrir cette petite ouverture sur la découverte du jeu d'escarmouche.

Il y a d'autres particularités, et vous les découvrirez en lisant l'article sur le jeu qui se trouve dans ce Blogurizine.

De mon point de vu de joueur, le matos est beau et conséquent. Les figurines sont jolies et bien sculptées, les tuiles, contrairement à DKH, sont solides, car épaisses. Au niveau du prix annoncé chez l'éditeur (80 balles), je pense qu'il est un peu excessif et que la forme de la boîte (style vieux grimoire) doit forcément avoir un impact en ce sens.

A ce niveau là, l'éditeur s'offre une frivolité marketing, qui augmente le prix du jeu c'est certain. Même si ça fait joli, ce n'est finalement pas indispensable pour le joueur. Sans ce style de boîte, alors je pense que les 65€ serait un prix plus justifié et pour le coup le rendrait plus accessible à l'achat.

Le tout bien peint est du plus bel effet. Pour finir, c'est clairement le jeu à sortir et ressortir tant une infinité de parties différentes peuvent être jouées. Et comme si cela n'était pas suffisant, de nouvelles extensions sont déjà dans les bacs. L'éditeur anglais ayant déjà annoncé l'ensemble des sorties, nous savons donc à quoi nous en tenir.

Dungeon Saga est donc un gros jeu par son conte-



nu et ses extensions. Ses règles simples le rend accessible au plus grand nombre, dès 8 ou 10 ans environ.

Enfin, j'ai joué une Elfette archère. Et avec Le Bandit (NDLR : SmilingBandit, que nous saluons) à mes cotés, le donjon dans lequel nous étions fût digne d'une épopée à la fistinière. C'était énorme (private joke à Merlin Dex).

IL FALLAIT QUE J'Y JOUE ! IL LE FALLAIT

A ce stade des JFJ, j'ai virevolté, j'ai tourné et viré, j'ai acheté des figurines, j'ai louché sur d'autres, je me suis raisonnablement gardé d'en acheter d'autres... J'avais surtout joué à 2 jeux, Fury et Dungeon Saga et, en dehors de ceux auxquels je n'ai pas pu jouer, il m'en manquait toujours 1 à mon actif, c'est Alkémy.

Ce fût également pour moi une partie d'initiation. Et je ne cache pas qu'une ou deux parties supplémentaires me permettront de bien gérer les modificateurs de combats ainsi que les règles des Alchimistes.



Mais là, pour une première, avec Nicoleblond aux explications, ce fût un régal. J'en profite pour dire que Nicoleblond fût également l'une des rencontres IRL des JFJ. Une belle rencontre.

Je ne rentrerai pas dans les détails du jeu, puisqu'à nouveau, dans ce numéro du Blogurizine, vous pourrez lire un rapport de bataille complet dont l'introduction reprend point par point un tour de jeu.

Pour Alkémy, de la petite histoire, c'est un groupe de joueurs passionnés qui ont racheté le jeu afin de le pérenniser. Sans cela, l'ensemble serait sûrement mort et enterré aujourd'hui.

Dernièrement il y a eu une très belle campagne de financement participatif pour l'édition de 2 nouvelles factions. De très belles figurines qui viennent compléter l'offre existante.

Il n'y a pas besoin de beaucoup de figurines pour y jouer. C'est de l'escarmouche pure. Les tours de jeux sont simples, rapides et vif. Le but n'étant pas de chercher à déboîter l'adversaire à tout prix, mais bien de contrôler une majorité de bornes. Ce qui n'empêche pas le combat, bien au contraire. C'est ce qui en fait la subtilité du jeu.

Pour une initiation, ça nous a pris 1 bonne heure (avant de me faire déloger par les soifards avec qui j'ai passé la soirée) contrairement au Wookie qui lui, passera presque 2 heures, en initiations également (c'te honte ^^). En temps normal, avec l'habitude, les parties se bouclent en 40 minutes. Bref ! Si vous aimez l'escarmouche dans un univers fantastique avec un fluff conséquent permettant de jouer en campagne, Alkémy est fait pour vous.

AVEC LE TEMPS...

Sans transition, mon cher et très apprécié Arsenus, trekkie sans faille, était également de la partie avec l'ArsenusTV.

Et qu'en gros, il a mis en boîte (à sa sauce ^^) certains éditeurs de jeu de figurines. Il a eu beau se cacher dans son sweet à capuche arborant un log StarWars de chez Disney, on sait très très très bien qu'il est un trekkie. Le coquin. En plus qu'il pratique le Tai-chi, il serait l'un de ces espions chinois, que cela ne m'étonnerait pas.

Donc pour voir de ce qu'il en résulte je vous invite à cliquer sur l'hyperlienweb afin de visionner

les ArsenusTV des JFJ. (Ça lui fera de la visite, et peut être qu'il prendra la décision de pérenniser le concept et enfin un jour réaliser son rêve, celui de couvrir le monde via ses p'tites vidéos).



Au détour d'une table, après mettre fait accrocher par un commercial BTS force de vente de chez Guildball, je découvre une table attrayante par ces décors mais surtout par son affiche mise en présentation.

Oui oui ! Vous avez bien lu. Il s'agit d'un jeu sur Doctor Who. Alors, clairement, je ne suis pas fan de la série, car il me semble nécessaire d'avoir au moins une certaine culture anglaise pour bien en comprendre toute la finesse et la subtilité. En ce qui me concerne, mon plus haut niveau de Culture anglaise s'élève à The Avengers (Chapeau Melon et Bottes de Cuir). Ce qui est déjà beaucoup en mon sens. Nan mais franchement !! Comment ne peut-on pas connaître The Avengers ???



Je n'y ai pas joué non plus, mais j'ai eu la chance de rencontrer IRL, Algan Algan, ce fan, figuriniste, auteur des règles de ce jeu. Je ne vais donc pas pouvoir vous en parler plus longtemps, mais sachez que les règles sont téléchargeables en ligne sur son blog. A partir de là, vous pourrez en savoir plus sur la chose à la Blue Police Phone Box.

DES TROPHÉES EN VEUX-TU, EN VOILÀ

Une autre particularité des JFJ ce sont ses multiples récompenses. Y'a quasiment la remise d'un petit trophée pour tout. La meilleure animation décernée à Perno pour son jeu Super Mario in the Deadzone - La meilleure démo' pour Alkémy - La plus belle table de jeu pour Briscars - etc, etc.



Comme le reflète l'ambiance, j'y vois une façon de remercier chaleureusement et officiellement chacune des strates de la programmation. Et on sent bien que les bénévoles comme les organisateurs (tout aussi bénévoles) mais également les partenaires, se sont mis en 8 pour la réussite de cet événement. J'aurai encore pleins de choses à dire et à présenter, comme le concours de figurines, des tables de jeux en 3D, la vente d'occasion de toutes sortes de jeux, les associations de peintres sur figurines, ou encore les associations de joueurs de pitous !... Comme je le disais au début, les JFJ c'est un événement dédié à la figurine qu'il ne faut pas louper car c'est vraiment l'occasion de passer un super week end à jouer, rencontrer des joueurs, acheter des figurines, ...

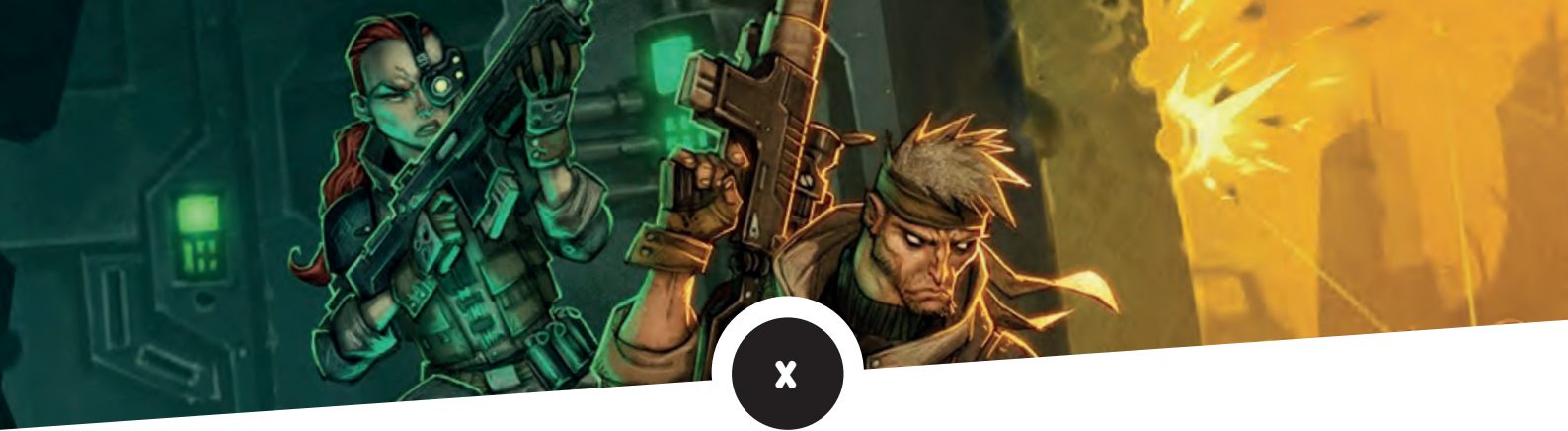
J'en profite pour faire la bises à tous ceux que j'ai retrouvé là-bas. C'était vraiment très chouette, les pizzas, le off chez Arsenus, les trolls à tout va, les

blagues pourries, le préfous, re-la pizza, la machine à laver à Tobias, les 4 saisons de Vivaldi Da Silva Gomes, etc.

Rendez vous en 2017 !

SOURCES

- ★ <http://www.sfj78.fr/sfj/pages/jfj/accueil-jfj/>
- ★ <https://www.facebook.com/LesJFJ/?fref=ts>
- ★ <http://www.forge-studio.com/>
- ★ <http://chez-perno.blogspot.fr/>
- ★ <http://www.blockhaus82.com/>
- ★ <http://shattered-glass.co.uk/WordForgeGames/>
- ★ <http://alkemy-the-game.com/fr/>
- ★ <http://arsenus.blogspot.fr/p/arsenustv.html>
- ★ <http://lantreducollectionneur.blogspot.fr/>



DECOUVERTE

PAR AJAX

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

BLACK OPS - OPERATIONS SPECIALES

Black Ops est le dixième livret de règles publié par Osprey. La règle a été écrite par Guy Bowers, dans la langue de David Stirling (mais qui est donc cet homme ? Le choix n'est pas anodin, bonne recherche).

EN TERRITOIRE ENNEMI

Ayant pour sous-titre Tactical Espionage Wargaming, elle a pour but de nous permettre de reconstituer sur nos tables les guerres « asymétriques » actuelles ou plutôt, sous forme d'escarmouches, les désormais fameuses « opérations spéciales » comme les raids en territoire ennemi, les opérations de sabotage, les libérations d'otages, etc. Mais pas que ! Ces missions sont plutôt destinées à des armées conventionnelles mais on peut tout aussi bien jouer un groupe de mercenaires ou de mafieux forçant les systèmes de sécurité d'une base de haute sécurité ou d'une banque pour faire main basse sur des dossiers sensibles ou un gros paquet de billets ou de lingots d'or.

OSS 117 CONTRE DOCTEUR NO ?

Plusieurs factions sont en effet à la disposition des joueurs : armées régulières, forces spéciales (SAS anglais par exemple), mercenaires, miliciens, fanatiques (religieux ou politiques), ninjas ou bande de mafieux. Suivant votre choix, vos hommes (et femmes) seront plus ou moins nombreux, expérimentés et bien (mal...) équipés. Concrètement, vous pouvez vous retrouver avec six membres du 1er régiment de parachutiste d'infanterie de marine français suréquipés et surentraînés à affronter une vingtaine « d'insurgés » en Afghanistan armés de bric et de broc et surtout de kalach'. Vous pouvez tout aussi bien prendre la tête de six mercenaires à l'honnêteté douteuse au service d'une organisation secrète chargés d'aller

dézinguer un politicien corrompu ou trop intègre voire simplement gênant...

C'est là l'une des principales forces de la règle, elle permet de couvrir assez facilement une multitude de situations. Vous pouvez donc taper dans l'hyperréaliste contemporain comme vous pouvez vous la jouer "Splinter Cell" ou "Agence tout risque"... faites-vous plaisir ! Le jeu donne même quelques petites astuces pour jouer dans un futur proche.

CASINO ROYALE

Le profil des personnages est composé de quatre compétences : Tir (ACC), Corps-à-corps (CQC), Moral (DED), et Sauvegarde (Save). Chaque compétence est « notée » sur 6. Plus la valeur de la compétence est haute, plus elle est faible en terme de jeu, car, pour réussir une action, il faudra obtenir un jet de dé supérieur ou égal à cette valeur. Nous en reparlerons plus bas...

Par exemple, Pedro, soldat de l'armée régulière guatémaltèque (Conscript soldier) aura le profil suivant :

Tir : 5
Corps à corps : 5
Moral : 4
Sauvegarde : 5

Alors que Matthew, membre des SAS anglais, soldat des forces spéciales de sa Gracieuse Majesté (Special forces soldier) se verra attribué les caractéristiques suivantes :

Tir : 3
Corps à corps : 3
Moral : 4
Sauvegarde : 3

Il faut y ajouter les éventuelles règles spéciales (Special) et l'équipement de chaque figurine (Equipment).

Pedro, notre soldat de base n'a aucune règle spéciale et est seulement équipé d'un fusil d'assaut (Assault rifle). Matthew, quant à lui, possède la règle spéciale Tough (elle confère un bonus de -1 sur les jets de sauvegarde) ainsi qu'un gilet pare-balle et un fusil d'assaut.

Une remarque importante concernant les compétences. Vous remarquerez fort justement



▲ RAID 33 Pebble Island - The SAS in the Falklands 1982 -
Image : Osprey Publishing

que les figurines ne possèdent pas de points de vie ou de santé. Une figurine touchée est retirée du jeu, morte ou gravement blessée. Et oui, dans Black Ops, les balles tuent. Seule exception, si vous jouez un médecin, il pourra tenter de secourir un camarade mis hors d'état d'agir. Le mieux est de coucher la figurine qui pourra éventuellement recevoir du secours...

De plus, le profil comprend, bien évidemment, le coût en points et d'éventuelles options. Pedro ne vous coûtera que 4 points pour le recruter contre 10 pour Matthew. Si vous décidez de doter Pedro d'une autre arme, par exemple une mitrailleuse légère (LMG, light machine gun), il vous en coûtera un point supplémentaire. Chaque arme possède un nombre de tirs, d'éventuelles règles spéciales et des modificateurs liés à la distance close, effective ou bien extreme. Par exemple, avec un fusil d'assaut, un tir contre une figurine à moins de 23 centimètres (9 inches, close), ne

subit pas de modificateur. Si la cible est située entre 23 et 46 centimètres (9-18 inches, effective), le modificateur est de +1. Et enfin, dans le cas d'un tir entre 46 et 68 centimètres (18-27 inches, extreme), la modification passe à +2. Au-delà de 68 centimètres, le tir est impossible.

De plus, lorsque vous constituez votre groupe, vos soldats sont répartis en «fireteam», des escouades comptant entre deux et cinq hommes et ayant accès à de options comme des grenades (fumigènes), des spécialistes (médecin, artificier,...) et compétences spéciales liées à la faction (par exemple un support d'artillerie ou HELO insertion qui permet de débiter la partie au centre de la table).

Enfin, Black Ops possédant un système d'activation par carte, le profil des figurines est complété par la carte permettant de l'activer. Ainsi, chaque figurine est soit un As (Ace), une Reine (Queen) ou Valet (Jack) suivant son niveau de compétences. Pedro et Matthew seront ainsi des Jack, des «soldats» de base de leurs factions.

Les As correspondent aux gradés et autres leaders, les Reines aux porteurs d'armes lourdes ou spéciales et aux spécialistes et les Valets, on l'aura compris, aux troupes de base.

TUER N'EST PAS JOUER

En début de partie, on constitue donc une pioche mélangeant As, Rois, Reines et Valets. On y rajoute les Jokers. L'un des joueurs utilise les cartes noires, l'autre les rouges.

On retourne ensuite la première carte et les figurines correspondantes peuvent agir. Les Jokers permettent de réactiver les Leaders ou des figurines situées à proximités (15 cm).

Une figurine activée peut :

- bouger prudemment, normalement (ce qui peut lui permettre aussi de faire feu) ou en courant (dans ce cas-là, pas de tir)
- rester sur place et viser ce qui lui confère un bonus lors de sa prochaine activation
- recharger son arme (valable surtout pour les porteurs d'armes lourdes)
- effectuer une action spéciale (crocheter une porte, soigner,...)
- rester en réserve. Cette action permet à la figurine d'intervenir durant le tour adverse, ce qui s'avère

très utile pour couvrir l'avancée de figurines alliées

Lorsqu'une figurine effectue une action, elle doit réussir un jet supérieur ou égal à la valeur concernée sur un D6 en tenant en compte certains modificateurs tactiques détaillés dans le livre, notamment le terrain (couverts).

Prenons un cas concret. Revoilà Pedro ! Il possède une ligne de vue et ouvre le feu avec son fusil d'assaut sur Matthew, qui court et se situe à 20 cm. Pedro lance deux dés qui représentent les deux tirs de son arme. Sa valeur de tir est de 5+ pour toucher auquel il faut rajouter +1 car sa cible est en mouvement. La distance ne modifie pas le jet car la cible est située à une courte distance. Pedro doit donc obtenir un 6 pour toucher. Pas gagné d'avance.

S'il est touché, Matthew aura droit à un jet de sauvegarde suivant le même processus mais avec, c'est logique, des modificateurs différents. De même, des jets de moral doivent être effectués si une figurine se fait tirer dessus ou si un groupe subit une perte. Deux tests de moral ratés entraînent la fin de la partie, la faction concernée fuyant le champ de bataille.

MISSION IMPOSSIBLE

En plus des caractéristiques des personnages et des armes ainsi que la mécanique de jeu, le livre de règles propose deux types de missions, les missions standard et les missions stealth.

Les missions «standard» sont au nombre de trois :

- encounter (une opposition classique)
- assault (un attaquant et un défenseur, des objectifs à prendre)
- breakout (les figurines d'un joueur sont encerclées dans un bâtiment et doivent quitter la table).

Ce sont donc des escarmouches où chaque camp compte deux listes équivalentes en points. Les joueurs ont une vue complète du champ de bataille et des figurines présentes même si certaines unités peuvent être cachées. Elles ne sont révélées qu'une fois activées.

Les missions «stealth» sont au nombre de six aux noms assez parlants :

- assassination

- extraction
- espionnage
- sabotage
- raid
- surveillance (pour cette dernière, six pions objectifs sont placés sur la table et des figurines doivent entrer en contact avec ces pions).

Les missions sont jouées comme des missions d'infiltration. Un joueur joue le camp infiltré, l'autre les gardes. Tant qu'une figurine «infiltrée» n'est pas repérée (visuellement, à cause du bruit), elle ne peut pas être prise pour cible et les gardes ne peuvent pas utiliser leurs «As». Lorsqu'une figurine infiltrée est découverte, c'est l'alarme. Le joueur «garde» peut ainsi mobiliser l'ensemble de ses troupes.

Sont ensuite proposés six exemples de tables de jeu (aéroport, village,...), un mode pour jouer en campagne, des règles optionnelles pour les civils, les figurines «neutres» et les véhicules, un mode multi-joueurs et un mode solo.



*Un groupe de mercenaires prêt au combat ▲
Figurines Hasslefree - Décor Micro Art Studio
Image et Peinture : Ajax*

LES HOMMES DU PRÉSIDENT

Et les figs, me direz-vous ? Tout dépend de ce que vous souhaitez jouer aussi bien en termes de factions que de «background». Pour faire simple, survolons les gammes les plus conséquentes dans une double optique, les guerres modernes saute «réaliste» pour commencer et ensuite une vision

un peu plus films d'action 'ricains voire un petit côté cyber-futuro-technologique.

Guerres modernes :

- ★ <http://035f399.netsolhost.com/>
- ★ <http://www.cpmodelsminiatures.co.uk/>
- ★ <https://www.elhiem.co.uk/>
- ★ <http://www.empressminiatures.com/>
- ★ <http://www.enfilade-figures.com/>
- ★ <http://khasanminiatures.tripod.com/>
- ★ <http://www.offensiveminiatures.com/>
- ★ <http://www.spectreminiatures.com/>
- ★ <http://www.rebelminis.com/>

Films d'action :

- ★ <http://www.copplestonecastings.co.uk/>
- ★ <http://www.wargamesfoundry.com/>
- ★ <http://www.hfminis.co.uk/>
- ★ <http://store.infinitythegame.com/>
- ★ <http://megacongames.com/>
- ★ <http://studiominiatures.com/>

DÉBRIEFING

Black Ops peut donc «ratisser large». Avec un peu de boulot préparatoire (au niveau des décors notamment, pour l'ambiance), la règle permet de jouer plein de lieux / périodes différentes, disons des guerres coloniales des années 70 à des variantes SF/cyberpunk voire post-apo. D'ailleurs le livret propose une adaptation pour un futur plus ou moins proche. Bref, ça laisse pas mal de possibilités avec un peu de créativité et d'ouverture d'esprit.

On retrouve souvent cette philosophie «boîte à outils» chez Osprey et ses livres de règles (A fistfull of kung-fu, Ronin, Dux Bellorum... etc !) où les joueurs expérimentés peuvent aller piocher des idées ou adapter facilement la règle à leurs délires/centres d'intérêt. Pour autant, cela n'exclut pas les « jeunes » joueurs qui trouveront là des règles simples (mais pas simplistes) et qui tournent bien.

Le seul obstacle étant, pour beaucoup, la langue, les livrets n'étant disponibles qu'en anglais. Espérons que la récente traduction et le succès de Frostgrave donneront des idées aux éditeurs français !



DECOUVERTE

PAR GREGOIRE BOISBELAUD

★ <https://shwtd.tumblr.com/>

DUST 1947 - PRESENTATION DES STARTERS REBOOT

Depuis Aout 2015 et la GenCon, dans le cadre de leur reboot général, Dust Studio a préparé des starters pour chaque faction. Dans le Blogurizine 22, je vous ai parlé de leur contenu riche et plutôt luxueux. Dans cet article, je vais surtout m'intéresser à leur jouabilité et leur intérêt pour un nouveau joueur mais aussi pour des vétérans du jeu qui se demandent comment ces packs peuvent changer leur gameplay.



Starter Rhino - Image : Dust Studio ▲

ALLIÉS - FRAPPE MASSIVE ET PRÉCISION CHIRURGICALE

Pour les Alliés, les deux factions qui sont mises en avant sont les Rangers et les Marines (une vieille concurrence anime ces deux corps d'armée depuis des années.

Pour les Rangers, dans un starter de 29 points, c'est Rhino et ses Hammers qui s'y collent. Des rangers lourds, dépourvus d'armes à distance mais équipés de jetpacks et de rocket punch, l'équivalent local des poings énergétiques, leur beauté c'est leur simplicité. En effet, leur technique de combat, qui peut paraître mono-maniaque à l'amateur non averti repose sur une frappe rapide et démesurée. Leurs caractéristiques leur permettent de frap-

per où ils veulent, quand ils veulent, sur la cible de leur choix, infanteries, véhicules, et même aéronefs puisqu'ils volent.

Rhino, le personnage de la boîte est la version survitaminée de cette unité, qui tape encore plus fort et qui comme les Hammers, tape toujours en premier. Comme il est tout seul, la multiplication de ses touches passera par Berserk et Expert Rocket Punch. Chaque touche causera jusqu'à 4 dégâts, ce qui veut dire qu'un véhicule de blindage moyen sera détruit immédiatement.



Hammers - Image : Dust Studio ▲

Evidemment ces Rangers lourds sont extrêmement chers et Rhino encore plus, à respectivement 10 et 12 points.

Pour compléter cette offre raffinée et pleine de poésie et parce que malgré tout, il manquait une bonne unité pour gérer le spam d'infanterie en amont de la frappe des Hammers. Heureusement, les forces alliées ont prévu un excellent véhicule léger de support. A mi-chemin entre la moto et l'échassier du vent (pour ceux qui ont vu Dark Crystal), Le Wildfire est un marcheur d'assaut léger armé d'une sulfateuse longue distance qui est là pour gérer l'infanterie légère et moyenne et les aéronefs. Vous allez jeter des brouettes de dés face à ces impudents piétons qui nargueraient vos Hammers autrement.

Mais le petit plus c'est de l'utiliser pour flanquer l'ennemi et ensuite profiter d'un couvert et attendre que l'ennemi approche pour profiter d'"Advanced Reactive Fire". Cette compétence permet au marcheur d'interrompre l'action en cours de l'ennemi pour lui faire subir une attaque soutenue



▲ Wildfire - Image : Dust Studio

(donc avec une brouette de dés dont les échecs seront relancés !!) ou pour se déplacer puis attaquer, pour se recentrer dans le décor ou opérer une poussée sur une position stratégique nouvelle. Et il vous faudra bien cela pour compenser l'extrême fragilité de ce véhicule peu onéreux (n'oublions pas, un châssis de moto sur pattes de poulet...).

Les Marines ne sont pas en reste avec un starter sensiblement différent d'une valeur de 23 points seulement.



▲ Starter Diver - Image : Dust Studio

La seule similitude est dans le choix du châssis bon marché (7 points aussi) mais clairement orienté vers l'anti-blindé léger et la suppression de cibles terrestres. Le canon du Bushmaster est une arme à explosion, qui jette un dé contre toutes les

figurines situées sur la même case et qui interdit les sauvegardes de couvert (les sauvegardes d'infanterie restent), Némésis classique des piétons légers souvent accompagnées d'un héros mais qui aura son utilité contre les véhicules de tous poils, tant qu'ils roulent, marchent ou « chenillent ». A cela s'ajoute un Calibre 30 MG qui est là pour multiplier encore les touches et favoriser les jetons de suppression.



Bushmaster - Image : Studio Dust ▲

L'unité d'infanterie est diamétralement opposée aux Hammers du starter Rangers. Les Firestarters sont une unité équipée de fusils à pompes et de lance-flammes. C'est donc de l'assaut courte portée qui sera mortel pour toute unité légère (avec des destructions automatiques par les lance-flammes des véhicules de rang 1-2) mais qui aura aussi une relative efficacité sur les véhicules même super lourds (même dans un tank, le napalm finit par donner soit aux pilotes). Au corps à corps, ils ne seront pas du tout ridicules grâce à des machettes particulièrement violentes en terme de dégâts. Gardez-les à couvert néanmoins, ils peuvent voler en deux secondes si l'ennemi y prend garde comme il se doit, et ce serait un gâchis de 7 points autrement bien dépensés.



▲ Firestarters - Image : Dust Studio

Enfin, pour mener cette valeureuse troupe au son des "Semper Fi !" et de chants guerriers grivois, un héros, un vrai, un tatoué, buriné avec une machette et un flingue, le Lieutenant Diver des... Forces Impériales Australiennes ! Oui, vous lisez bien, le gonze n'est pas un Marine. C'est un AIF !! Mais alors, me direz-vous, que vient-il faire dans un starter USMC ???



▲ Diver - Image : Dust Studio

Et bien c'est simple, Diver est un héros des forces alliés, un officier qui a su transcender les frontières, les barrières disciplinaires et qui a tellement bourlingué que tout le monde veut bosser avec lui et est fier de le compter dans leurs rangs. Ainsi, sa capacité "Infantry Ace" lui permet de donner une action supplémentaire à l'unité qu'il a rejoint en début de partie. De la même façon, parce que ses hommes le suivraient partout, même en enfer, il

peut virer les jetons de suppression plus facilement que d'habitude. Evidemment, c'est aussi un expert avec son SMG et il est armé d'une machette pour les rencontres au coin d'un bois avec l'ennemi. Pour 9 points, c'est un bon choix de meneur pour une force mixte alliée.

AXE - FRAPPE EN PROFONDEUR, TAPIS DE FLAMME ET ZOMBIES

L'Axe a pour le moment dévoilé trois factions au sein du Bloc : Le NDAK (Neue Deutsches Afrika Korps), le Blutkreuz, les savants fous de l'Axe qui expérimentent avec les zombies et les singes savants et la Luftwaffe, l'Air Force de l'Axe. On sait que des Forces Japonaises sont prévues dans un futur plus ou moins proche, mais ce n'est pas le sujet.

Pour le NDAK, C'est Christoph et ses Tomb Cleaners qui s'y collent. Le starter fait 22 points. Les Tomb Cleaners sont une troupe bon marché, à 6 points, mais pourtant assez chère pour l'Axe, qui pulvère de troupes vraiment données. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'ils cumulent tous les plaisirs d'une troupe de grenadiers avec un lance-flamme particulièrement mortel à très courte portée, des panzerfausts (les bazookas de la NDAK) et évidemment des SMG. Toutes ces armes permettent rapidement de multiplier les touches, les cibles et les dégâts sur l'infanterie adverse mais bien évidemment sur les véhicules aussi, les lance-roquettes et lance-flamme pouvant endommager très très sérieusement même le plus blindé des chars super-lourds du SSU.



▲ Tomb Cleaners - Image : Dust Studio

PAS D'JALOUX

Chaque starter est bâti sur le même modèle :

- un personnage charismatique
- une unité d'infanterie
- et un véhicule léger.

De plus chaque starter obéit à un thème d'armée, une "faction" au sein d'un bloc (Alliés, Axe, SSU).

Pour les accompagner, le Sergent-Chef (Oberfeldwebel, à vos souhaits) Schultz, simplement appelé Christoph est un vétéran endurci depuis le début de la guerre. Pour un coût relativement élevé, il apporte tellement à ses troupes qu'il justifie la dépense. Expert au Panzerfaust (seul exemplaire à l'heure actuelle qui a des munitions illimitées), armé d'un lance-flamme pour faire bonne mesure, le sergent-chef n'est pas là pour rigoler. Et comme c'est mieux de ne pas rigoler tous ensemble il apporte une mobilité extrême à l'unité qu'il aura choisi de rejoindre en début de partie. Scout et Trailblazer lui permettant grosso modo de se déplacer plus vite au début de la partie et de traverser les unités ennemies sans pénalités. Avec un mouvement de Marche forcée de 5, cela compensera largement sa fragilité et son mouvement normal de 2, relativement lent pour de l'infanterie légère (mais souvenons-nous qu'il transporte assez de roquettes pour faire péter un régime tyrannique insulaire, façon Expendables).



Starter Christoph - Image : Dust Studio ▲



Christoph - Image : Dust Studio ▲

Enfin, pour faire bonne mesure dans la ventilation de menaces au sol, quoi de mieux qu'un marcheur léger armé de lasers ? Le Hermann Apporte un appui anti-char fiable avec un laser jumelé qui lui permet de tirer et de relancer des touches supplémentaires sur ses succès. L'arme est d'autant plus mortelle que la cible est grosse et lourdement blindée. Attention néanmoins, c'est une arme qui nécessite d'être rechargée par une action de... Rechargement. Cela veut dire qu'à partir du deuxième tour de tir, il faudra la plupart du temps choisir entre tirer et bouger. Heureusement, la portée des lasers permet de faire ce choix sereinement. Et la capacité Scout du véhicule vous aura permis de le placer correctement dès le premier tour, rentabilisant ses 8 points aisément.

Hermann - Image : Dust Studio ▼



Le Blutkreuz est la faction des savants fous de l'Axe. Et pour ce starter set, c'est Frank Von Stein, nom que l'expérience numéro 7 a choisi de porter qui mène des troupes zombies au combat. Et quel choc en terme de gameplay pour 25 points !



▲ Starter Von Stein - Image : Dust Studio

Tout d'abord le héros de la boîte, Frank, est un monstre de corps à corps. Mais alors, un monstre. Un pistolet anecdotique (mais pratique) et un syndrome de Wolverine bien marqué avec ses Combat Claws (Expert), Berserk, Charge et... Assassin ! Grosso modo, il va jeter 3 dés, avoir des lancers supplémentaires sur des réussites et choisir les cibles de chacune de ses touches. Un medic planqué au milieu d'une unité ? Mort. Un héros adverse blindé de points de vie ? Mort. Une unité de 6 figurines sur un objectif ? Décimée. Frankie est une moissonneuse-batteuse-lieuse.

▼ Frank Von Stein - Image : Dust Studio



Etant Zombie, il est des plus résistant, car s'il n'a jamais le bénéfice du couvert, sa résistance naturelle rend sa sauvegarde d'infanterie aussi efficace que s'il était à couvert. Attention aux lanceflammas, les zombies n'aiment pas cramer au feu du soleil. Avec une vitesse moyenne, il sera rapidement au Corps à Corps pour rentabiliser ses 8 points.



Braineaters - Image : Dust Studio ▲

Pour l'accompagner, même s'il ne les rejoindra quasiment jamais, les Braineaters sont une troupe chère pour l'Axis, à 9 points. Mais là encore, c'est justifié par deux aspects : ils sont zombies et donc très résistants pour une troupe avec 1 d'armure. Mais surtout, ils ont un potentiel de destruction indécent. 3 panzerfausts, 4 SMG, 1 MG... Ils ont plus d'armes qu'ils n'ont de bras (même en comptant ceux des adversaires qu'ils dévorent), ce qui leur permet de s'occuper sans problème des menaces terrestres de tous niveaux mais aussi des aéronefs légers.

Heinrich - Image : Dust Studio ▼



Et si cela ne suffisait pas, le Heinrich est un châssis de marcheur léger avec des FLAK (des canons anti-aériens longue distance) qui peuvent neutraliser des véhicules moyens, des avions, des unités lourdement blindées, grâce à un placement facilité par la capacité Scout. 4 points de vie le rendent heureusement fragile et compensent son faible coût en points.

Enfin, le dernier starter (pour le moment) de l'Axis est celui de la Luftwaffe. Autant vous le dire tout de suite, c'est mon gros coup de cœur. Dust a de jolies figurines, mais Florentine, le héros de la boîte est splendide et l'idée d'avoir une faction entièrement aéroportée est fantasmagorique au possible. Pour 26 points, l'élite des forces aériennes de l'Axis déploie des arguments qui font que toute résistance est futile. Ce jeu de mot pourri est pour Arsenus Lupe-nus, qui relit bravement la prose du Blogurizine.



▲ Starter Florentine - Image : Dust Studio

Au cœur du starter, les Crows, une troupe de Raketen-truppe équilibrée à 7 points, avec de nombreuses SMG, un MG et 2 panzerfaust. Ils pourront facilement causer du tort à toutes sortes d'infanteries, et même des aéronefs ou véhicules terrestres lourds.

La force des troupes de la Luftwaffe c'est leur capacité à voler. Avec une vitesse de déplacement élevée et une vitesse de marche forcée impressionnante, ils pourront se déplacer librement sur le champ de bataille, survolant les obstructions, les bâtiments, les unités adverses pour se déplacer de couvert en couvert jusqu'à se placer dans la meilleure des positions pour nitrater à grands coups de

sulfateuse l'ennemi imprudent se croyant à l'abri derrière son muret. Les unités d'infanterie avec jet-packs qui ont des armes de tir, c'est le meilleur des deux mondes.



Crows - Image : Dust Studio ▲

Pour améliorer leur potentiel de destruction, le starter contient aussi un Fallschirm RSO/Pak 40. Sous ce sobriquet rigolo, se cache un canon anti-tank auto-tracté avec un équipage de 3 soldats. Projeté au combat par parachute, ce canon peut se placer où il veut et "pacifier" rapidement toute force au sol, même le plus lourd des chars.



TankFlo - Image : Dust Studio ▲

Mais la star absolue du starter, la déesse de la destruction élégante, la muse de tous les assassins à laser du monde (depuis Goldfinger) c'est Florentine. Bon, ok, j'exagère carrément. Florentine est un personnage apparemment moyen avec un prix élevé (10 points). Elle fait plein de choses bien mais n'est pas aussi spécialisée que d'autres comme Rhino ou Christoph. Ainsi, elle est officier, ce qui est bien pratique pour réactiver une unité ou parachuter des renforts en cours de partie.



▲ Florentine - Image : Dust Studio

Et surtout elle a deux pistolets laser de type B. Cela veut dire qu'elle peut tirer sur n'importe quoi (sauf les blindés les plus lourds qui rient en la voyant) avec fiabilité (expert LaserpistoleB et la capacité naturelle des lasers aidant à cela. Avec un peu de chance, elle peut nitrater deux unités d'un coup. Sans chance, elle tuera un péon paumé au milieu du champ de bataille. Sa rapidité et son Vol lui permettront d'accompagner les Crows pour se mettre au chaud jusqu'à identifier la bonne cible pour elle et l'attaquer par elle-même.

SSU - CAMOUFLAGE ET OCCUPATION DE TERRAIN

Le SSU est pour le moment le parent pauvre des Starters avec une seule boîte sortie. Boîte qui est bien en elle-même mais qui prend tout son sens avec le reste de l'armée sortie. D'une valeur de 24 points, ce starter aux couleurs des Spetsnaz est un bon panel des compétences de ces troupes d'élites soviétiques. Et les trois unités se complètent parfaitement.



Starter Roza - Image : Dust Studio ▲

Tout d'abord, le châssis de marcheur léger Natasha est là pour couvrir du terrain en causant un maximum de dégâts aux infanteries ennemies et même aux véhicules légers et moyens. La pauvre infanterie subira deux fois plus de dégâts qu'avec les autres armes de type grenade. Vous aimez mettre vos officiers au milieu de leurs troupes ? Dommage pour vous, vous venez de multiplier le nombre de touches potentielles et de dégâts. Un lance-fumigènes et la compétence "Damage Resilient" fait que le véhicule pourra se poser au milieu du champs de bataille pour optimiser ses cibles et avec un peu de réussite, tenir un point névralgique à lui tout seul. Dans tous les cas, il faudra y consacrer énormément de ressources pour tomber ce véhicule. Comme tous les châssis de ce type, il peut être dropé par un aéronef, ce qui crée des effets poupées gigognes assez plaisants quand vous subissez le tir ennemi.

Natasha - Image : Dust Studio ▼



L'unité, et je dirai la vraie star (à un coût de star de 9 points) de ce starter ce sont les Heavies, escouade d'assaut des Spetsnaz. Cela signifie deux choses : Ils excellent dans la conquête de terrain rapide et décisive et seront une plaie durable dans le flanc de l'armée adverse. Scout et Camouflage leur permettent de se placer où ils veulent sur le champ de bataille et d'attendre sagement une bonne cible. Camouflage est une excellente compétence qui les rend impossibles à viser pour toute unité ennemie située à portée 4 ou plus tant qu'ils sont dans un couvert. Donc à courte distance, ils ont un couvert. A longue distance, ils sont invisibles. Et ce tant qu'ils utilisent leur mouvement normal, ou leur autre compétence intéressante : Artillery Observer. Et c'est en cela que ce starter est particulier. Car cette compétence permet aux Heavies de remplacer leurs tirs par celui d'une autre unité, dite d'Artillerie, qui utilisera la ligne de vue des Heavies (mais sa propre orientation et portée) pour désigner une cible et faire le type d'attaque choisi par les Heavies. Ainsi vous activez vos Spetsnaz, restez bien au chaud à couvert choisissez une action Camouflage comme première action, puis Artillery Observer comme deuxième action et tirez sur ce char super lourd avec votre canon à l'opposé du champs de bataille qui pourra même recharger avant de tirer si besoin est. Cela compense facilement l'absence d'arme lourde dans l'escouade et donne des solutions de tirs exceptionnelles à une armée d'apparence monolithique.



▲ Heavies - Image : Dust Studio

Le meneur bon marché (7 points) de cette boîte est Roza Shanina, sniper des Spetsnaz, ce qui en soit est déjà un exploit. Comment utiliser un sniper ? Comme le port-salut, c'est marqué dessus : visez les officiers et spécialistes adverses et flinguez-les pour la Mère Patrie.



Roza - Image : Dust Studio ▲

Et s'ils ont eu l'impudence de se mettre au sein d'une unité, celle-ci aura perdu leur meneur et subira un jeton Suppression immédiatement sans passer par la case "under fire". Bah oui, prendre un coup de fusil de snipe par une légende de l'armée adverse, ça rend le caleçon un peu plus humide que prévu en début de bataille. En bonne Spetsnaz, elle sait aussi se camoufler jusqu'à ce que sa cible se dévoile.

MERCENAIRES - DESTRUCTION ET RÉSISTANCE

Majoritairement composé de femmes appartenant à une organisation internationale qui a pour but de mettre fin à la guerre en tuant tout le monde (un problème complexe, une solution simple), le mercenariat dans Dust est un grand moment de poésie.



Starter Tanya - Image : Dust Studio ▲

Le starter en est la plus parfaite illustration avec 26 points de rage guerrière et de destruction garantie.

Le véhicule du starter est un Wrecker. Véhicule de récupération, basé sur un châssis du SSU et avec des armes appartenant à l'Axe, il apporte pour un coût élevé de 11 points, des solutions offensives excellentes et une résistance acceptable à condition de ne pas le sacrifier bêtement en début de partie en misant tout sur ses fumigènes et Damage Resilient. Excellent contre l'infanterie et les véhicules légers et moyens, c'est aussi un atout vital contre les aéronefs avec deux armes capable de leur causer des dégâts importants rapidement.



▲ Wrecker - Image : Dust Studio

L'unité du starter, celle que vous allez vouloir jouer par 3 rapidement, ce sont les Sisters of Demolition. Et comme diraient les jeunes, ZOMG, elles méritent leur nom et leurs 8 points. 3 lance-grenades, 2 sulphur jets, autrement dit des lance-flammes avec une portée améliorée et 3 charges de démolition pour les Corps à Corps rugueux avec des chars super lourds ou des infanteries



Sisters of Demolition - Image : Dust Studio ▲

armurées. La panoplie est complète pour causer un maximum de dommages à toute menace terrestre. Rien ne dit “je t’aime et je te respecte” mieux qu’une claymore collée sur le bide de son opposant. Seule limite ? Les lance-grenades doivent tous tirer sur la même cible (et je dirais volontiers, «heureusement» pour des armes à grenades aussi nombreuses).

Mais le moment où votre adversaire va pleurer des larmes de sang, c’est quand vous allez sélectionner Tanya Fedorova comme meneur de l’unité. Ce meneur est construit pour être dans une unité de Sisters of Demolition. Elle leur apporte certes, une 12.7mm qui fait des gros trous même aux avions. Mais surtout, elle leur donne la compétence “Defensive Tactics”, ce qui veut dire que tant qu’elles sont dans un couvert, Tanya et l’unité qu’elle a rejoint en début de partie (hint hint, ce sont des soeurs et elles démolissent) gagne “Damage Resilient” tant qu’elles sont à couvert.

Tanya - Image : Dust Studio ▼



Donc vous avez 6 figurines, dont une avec 4PV qui vont avoir une sauvegarde de couvert pour annuler les touches et qui ensuite peuvent lancer des dés pour annuler les dommages subis un par un. Autant vous dire qu’il va falloir un sacré potentiel d’overkill pour enlever l’unité de la table !! Attention aux snipers et assassins qui ruineront vos plans plus rapidement que désiré, votre adversaire fera peut-être l’erreur de laisser Tanya sur la table une fois, mais pas deux.

DES MERCENAIRES, DES VRAIES !

Les mercenaires ne sont pas un bloc à part entière, mais peuvent être joués dans n’importe quel bloc librement.

CONCLUSION POUR LE MOMENT ?

En résumé, et malgré de menues différences de points et des trous dans la couverture des menaces (l’absence d’arme lourde de certaines unités, le manque d’anti-Aérien dans la plupart), les starters sont tous équilibrés pour être jouables entre eux et constituent toujours de bonnes bases pour commencer une armée dans la faction ou le bloc de son choix, avec un bon rapport qualité prix puisque vous aurez trois unités pour le prix de deux, avec le matos inclus qui vous suffira amplement pour jouer à Dust 1947.

SOURCES

- ★ <https://www.facebook.com/groups/303941853917/>
- ★ <https://www.facebook.com/DustTacticsOfficial/>
- ★ <http://dustgame.com/>

DECOUVERTE

PAR BERTRAND MULLON



HOME RAIDERS - OU SONT LES PILES DE MA TELECOMMANDE ?

Mon appartement est un champ de bataille. Non pas parce que je manque d'organisation et que je laisse tout traîner (c'est un autre sujet) mais parce que de petits êtres venus de l'Espace-Intérieur s'y affrontent pour en prendre le contrôle et me voler nourriture, chaussettes et piles pour ma télécommande.

LES FACTIONS DE L'ESPACE-INTÉRIEUR

Il y a d'abord les Gremlins, des pilliers de technologie qui pensent que tout leur appartient de droit. Alors si votre frigo tombe en panne, cherchez des silhouettes mécaniques faites d'engrenages, de bois et de bandes de tissu. Ce sont les ferrailleurs (ragmen), des engins construits par les gremlins pour les aider à s'emparer de vos affaires.



Bande de Gremlins - Image : Vesper-on Games ▲

Ce ne sont pas les seuls à vous piquer vos possessions. Toute une bande de recycleurs hante votre appartement. Ce sont les Pique-Assiettes, des rats fainéants qui récupèrent et collectionnent tout un

bric-à-brac volé dans nos foyers. Et le plus agaçant, c'est cette manie de tout réarranger à leur façon; ce sont eux les responsables des fils d'écouteurs emmêlés.

Autres nuisibles, les Seigneurs de la Poussière. Ils ont trouvé une solution pratique pour se débarrasser de la poussière qui encombre leur monde; ils utilisent des portails pour rejeter leur crasse dans nos foyers. Votre seule solution pour venir à bout de la saleté, capturer ces petits êtres aux allures de pingouins qui roulent continuellement les grains de poussière et les cheveux en boule pour les cacher sous votre lit.

Et ça ne s'arrête pas à la porte de votre appartement. Relégué au folklore, le Petit Peuple revient aujourd'hui affirmer son existence. Armés de leur magie, lutins et fées partent à la reconquête de la Nature et ça commence chez vous... oui, vous savez, cette plante verte qui traverse le béton à votre porte, ou encore cette moisissure sur votre mur qui ne part pas, c'est eux !

Un seul peuple se dresse pour gérer tout ce petit monde et empêcher l'escalade, les Lilliputiens.

Du temps a passé depuis que Gulliver a posé ses grands pieds chez eux. Cette rencontre a changé leur destin et a conduit à l'invention des portails qui permettent de passer d'un monde à l'autre, et notamment au nôtre. Ils ont fait de nombreuses rencontres, partagé leur savoir, mais comme les autres peuples avaient parfois des intentions moins louables, les Lilliputiens se sont sentis responsables des dégâts causés par ceux-ci et ont décidé de protéger notre monde de ces prédatons.



Bande de Lilliputiens - Image : Vesper-on Games ▲

LES RÈGLES D'AFFRONTEMENT

Il existe trois types de troupes différentes dans le jeu: les Unités, constituées de plusieurs figurines qui agissent de conserve et doivent rester en formation, les Leaders, généralement rattachés à une unité qu'ils conduisent dans la bataille et les Héros, assimilés à des unités de solos.

Chaque figurine ou unité est définie par des caractéristiques et des compétences regroupées sur une carte. Ces 13 informations vous permettent d'identifier la (ou les) figurine(s), sa faction, son type et décrire ses caractéristiques.

Côté caractéristiques, on retrouve les classiques Mouvement, Corps-Corps, Distance, Défense et Esprit. Certaines de ces caractéristiques ont une couleur associée, qui renvoie à une capacité spéciale. Ces capacités sont regroupées en 8 types, soit les 5 caractéristiques plus les 3 types de figurines pour un total de 80 capacités différentes. Chaque capacité correspond à un code couleur et la majorité des figurines a entre 1 et 3 caractéristiques affectées par ces capacités.

Chaque carte dispose aussi d'un nombre d'étoiles qui indique le coût de l'unité ou du solo.



▲ Carte de profil - Image : Vesper-on Games

Les figurines de la boîte de base (héros, leaders et unités) permettent de livrer une bataille de taille moyenne avec 6 étoiles, soit 6 figurines pour les Lilliputiens et 8 pour les Gremlins, avec un héros et un leader de chaque côté, en plus des unités.

HOME RAIDERS

Un jeu de David Esbri

Editeur: Vesper-on Games

Type de Jeu : Escarmouche

A qui s'adresse le jeu : Eternels grands enfants, Nostalgiques des Minipouss et vrais enfants à partir de 8 ans

Durée d'une partie : 60 minutes

Budget : Coffret deux joueurs - 70€

Factions et renforts non disponibles au moment où j'écris l'article

Règles téléchargeables

Chaque figurine dispose enfin de deux points de vie; Si elle les perd elle est retirée du jeu.

Beaucoup d'actions vont vous demander un jet de dé pour déterminer le résultat. Home raiders utilise un système particulier, le Ace Game Engine à base de dés de trois couleurs différentes couverts de symboles dont le nombre varie selon la couleur (3 pour le dé blanc, 4 pour le dé rouge et 5 pour le dé noir).

! : Ces As représentent les réussites.

⚡ : et ceux-ci les réussites critiques qui vous permettent de relancer le dé. Lors d'un jet en opposition, celui qui obtient le plus grand nombre d'As l'emporte.

Certaines capacités vous permettent de changer la couleur des dés et un personnage blessé lancera moins de dés jusqu'à ce qu'il soit soigné.

UNE PARTIE

La Mise en Place consiste à définir l'espace de jeu et à y poser les portails selon le résultat d'un dé.

Dans ce jeu, pas de décors en carton plume représentant les ruines d'une cité gelée ou de morceaux de plastiques amoureuxment assemblés à la hâte et dégoulinants de colle, l'espace de jeu c'est la table basse de votre salon, le frigo de votre cuisine, l'armoire à pharmacie de la salle de bain, le potager sur le balcon de votre copine ou encore le buffet normand de votre grand-mère.

Le terrain doit être suffisamment occupé; comptez par exemple 13 à 18 objets sur une surface de 76cm/76cm, portails compris.

Vous définissez ensuite les objectifs de la partie (contrôle des portails ou de marqueurs, élimination de l'adversaire).

Une partie est constituée de rounds, eux-mêmes divisés en tours.

Chaque équipe est représentée par une couleur, et l'on glisse dans un sac autant de billes plates que d'unités et de héros pour chaque équipe. Au début de chaque tour, un joueur tire une bille plate du sac opaque qui permet d'activer un Héros ou une Unité de la couleur piochée. Le round se termine quand il n'y a plus de billes dans le sac.

Les billes y sont remises et un nouveau round commence.

Chaque personnage peut effectuer deux actions par tour, à choisir entre les actions de Mouvement, d'attaque au Corps à Corps et à Distance, d'Esprit ou Générique (toutes les actions qui ne rentrent pas dans les catégories précédentes, comme se relever ou déplacer un objet). Les figurines peuvent effectuer deux fois la même action lors d'une activation.

Les attaques à distance disposent d'une portée efficace. Tout tir qui dépasse cette distance sera moins précis, et le joueur devra retirer ses dés les plus efficaces. Comme on peut mesurer à tout moment, les choix tactiques permettent de limiter ces pertes de dés.

Chaque personnage peut aussi réagir pendant le tour de l'adversaire, pour se défendre ou se jeter à terre notamment ou suite à un effet de jeu.

La partie se termine à la fin du sixième round.

PREMIER AVIS, APRÈS DÉBALLAGE ET QUELQUES PARTIES

Ce jeu, c'est d'abord un peu pour moi une madeleine de Proust qui rappellera aux adultes que nous sommes devenus le temps où ils faisaient escalader la table de la cuisine à leurs jouets à l'assaut du repas de midi.

Un kickstarter, lancé en mai 2015 a permis de financer la production de quatre factions; seuls les Pique-Assiettes n'ont pu être déverrouillés. Les figurines sont en majorité monobloc, seuls quelques figurines, comme Mortimer (la figurine exclusive) ne sont pas en un seul morceau.

J'avais été séduit par le côté cartoon des dessins et modélisations 3D du kickstarter que je trouve bien rendu dans les détails et les proportions des figurines métal. Une seule figurine de mon pledge présentait un problème de gravure sur le visage, il y a aussi quelques petites lignes de moulage à

Face à face - Image : Vesper-on Games ▼





rendu 3D et figurine - Image : Vesper-on Games ▲

L'auteur propose ainsi en conclusion des règles pour mettre en place une campagne en disputant une suite d'affrontements dans toutes les pièces de la maison, le gagnant étant celui qui contrôlera le plus de pièces. Cette campagne se résume à un encart avec un plan sommaire pour l'exemple; si l'on compare avec le travail qu'a fourni ce même David Esbri sur Carnevale (avec une liste d'objets magiques, de conditions météo, de terrains uniques, d'événements, d'agendas et la gestion d'une campagne), c'est plutôt léger. Les possibilités d'interaction avec les décors sont ainsi réduites au minimum alors que le jeu et le thème pourraient s'y prêter.

limer, mais on est loin des défauts de certaines productions Knight models.

Les règles relativement simples tiennent sur un livret de 12 pages. Elles sont faciles à lire, avec des encarts (un peu nombreux peut-être) pour les informations importantes en marge du descriptif des règles. Un rapide background présente les factions et leurs projets, autant de suggestions pour des scénarios et les objectifs. J'ai regretté quelques coquilles dans la version française du livret qui nuisent un peu à la lecture mais l'ensemble est plus que correct.

Côté mécanique de jeu, le Ace Engine est très intuitif et rapide à interpréter.

L'auteur insiste aussi sur le fait que certaines règles sont optionnelles. Ces règles concernent en majorité les capacités spéciales. Vous pouvez très bien jouer la première partie sans ces capacités pour maîtriser le corpus de règles, mais elles ajoutent un peu de sel aux parties en rendant chaque unité et héros unique.

Quand vous utiliserez les règles complètes, les premiers tours risquent néanmoins d'être ralentis par de nombreux allez-retours pour vérifier à quoi correspond la couleur d'une caractéristique; mais le nombre de capacités à mémoriser pour une partie moyenne est relativement restreint.

Bref, c'est un bon produit d'initiation, facile à prendre en main, rapide à jouer. Mais en 16 pages, difficile de développer toutes les idées potentielles.

CONTENU DU COFFRET HOME RAIDERS

Livret de règles de 12 pages

Deux équipes : les lilliputiens (6 figurines) et les Gremlins (8 figurines)

Les cartes de profils

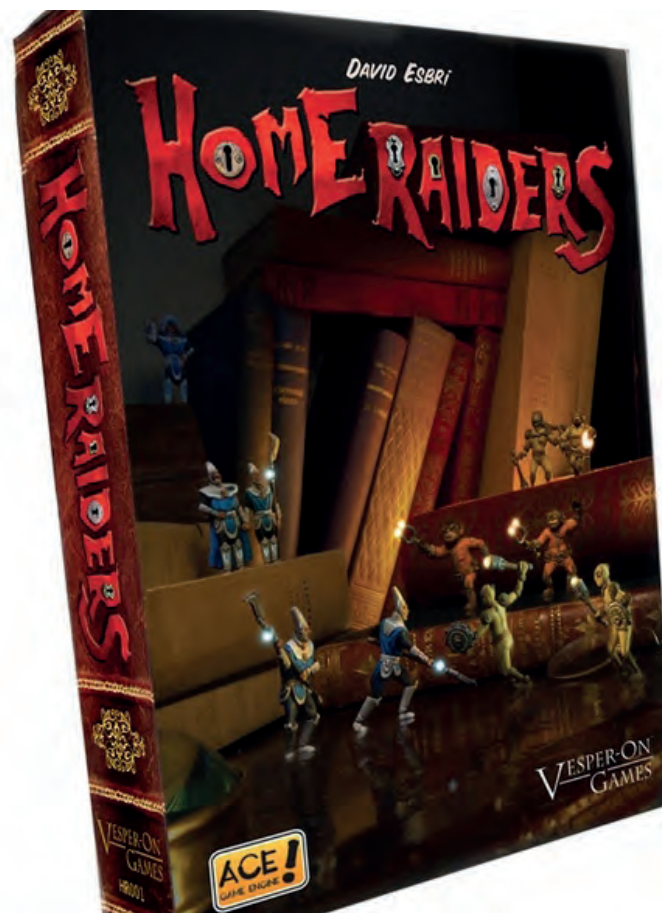
Des socles transparents

Des billes plates et des marqueurs

9 dés ACE

Des rangements en mousse

▼ Coffret Home Raiders - Image : Vesper-on Games



Vous pouvez néanmoins vous inspirer du background pour développer ces idées; les elfes et fées s'aident des plantes, les gremlins bricolent toutes sortes de choses avec ce qu'ils récupèrent, bref le décor et les objectifs des différents camps pourraient entrer en ligne de compte dans la partie en fonction des factions présentes ou de celle qui contrôle la pièce.

Pourquoi ne pas envisager aussi la construction de machines étonnantes pour conquérir les pièces de la maison? Imaginez des combats aériens ou des courses d'engins roulants non identifiés pour varier les plaisirs et retrouver votre âme d'enfant en jouant à quatre pattes sur la moquette du salon.

Les possibilités sont nombreuses. La seule question en suspens au final, c'est celle du suivi de la gamme car Home Raiders reste un jeu confidentiel.

Je terminerai par un petit aparté pour coller au thème de ce numéro avant de vous laisser jouer.

Comme tous les grands enfants, j'aime mélanger allègrement les genres et les figurines. Alors, même si les figurines sont un peu plus grandes que le standard 32mm, j'imagine très bien recycler ces figurines pour une aventure dans l'extrêmement petit pour d'autres super héros qui, emmenés par le capitaine Hadron, l'Homme Fourmi ou Atom vont devoir combattre les Gremlins qui sabotent la machine quantique du professeur Proton... ou récupérer les piles de ma télécommande !

SOURCES

- ★ <http://vesper-on.com/en/>
- ★ <https://www.facebook.com/Vesperongames/>
- ★ <http://vesper-on.com/home-raiders-2/home-raiders-downloads/>



▲ comparaison des tailles - Image : Vesper-on Games

POUR RÉSUMER

LES +

- Une mécanique simple et intuitive
- Une mise en place rapide
- Une version française
- Pas plus de dix figurines par camp pour une partie moyenne
- Un prix raisonnable

LES -

- Des scénarios trop basiques
- Un jeu confidentiel (pour le moment)

A noter que la vf n'est pas encore disponible en téléchargement au moment où j'écris ces lignes !

NDLR : Nous apprenions le 8 avril que Vesper-On, l'éditeur de ce jeu, fermait ses portes et arrêtaient l'édition de tous ses jeux. Nous avons jugé bon de laisser l'article parce qu'un jeu mort n'est pas un mauvais jeu. L'avenir nous dira si le jeu a trouvé reprenneur.

Printemps 2016 #23

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

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

- GUARDIANS CHRONICLES - ITW VERA ET LOUIS - PULP CITY - ...



DECOUVERTE

PAR JIM GAUDIN

★ <http://meetmyminis.tumblr.com/>

JUDGE DREDD - POURQUOI J AI JOUE A DREDD

Un article pour tout ceux qui, comme quoi, on bavé sur ces combis cuir et grosses bottes ferrées mais n'ont pas osé les porter...
Jusqu'à aujourd'hui.



Ahh, Judge Dredd... Ses punks, sa violence gratuite, sa critique darkodébilotrash de notre société, et surtout son héros méga-burné qui ferait passer un Terminator pour une fillette prépubère ! Lorsque j'ai croisé le chemin du livre de base de Judge Dredd : Miniature Games au détour d'un salon, mon porte-monnaie n'a fait qu'un tour.

C'était il y a deux ans. Malheureusement, le livre avait depuis rejoint mon musée des achats impulsifs, a.k.a. Le Débarras Au Bout Du Couloir, au son du refrain Hobbyiste bien connu "on se fera une partie un de ces quatre". Mais il ne faut jamais dire jamais : JE L'AI FAIT. Profitant subversivement d'un déménagement en terres étrangères pour l'emmener sous le bras, j'ai pu dévorer son

contenu et enfin faire quelques parties d'initiation fort agréables. Pourquoi avoir choisi ce jeu plutôt qu'un autre ? Vous le saurez dans ce petit article de présentation, qui j'espère, poussera les éventuels retardataires à essayer ce jeu d'escarmouche urbaine plus que sympatoche !

AUPRÈS DE MA MEGA-CITY, JE VIVAIS HEUREUX

Première raison de céder à la fièvre de Dredd : l'ambiance. Si comme moi vous avez grandi, bercé par les strips sombres, burnés mais également WTF de 2000 AD, vous ne trouverez pas meilleure madeleine de Proust. Le livre de base présente l'univers, mais également la gamme de figurines officielles made in Warlord Games, et TOUT y est. Au fil des pages, vous découvrirez bien évidemment les vaillants juges de la Mega-City, mais également les ennemis et alliés mythiques du comics : juges de l'Apocalypse, le gang Angel, les Fatties, les singes, les surfeurs volants, Call Me Kenny, les Kleggs, Orlok, j'en passe et des meilleures !



Klegg Invasion Force - Image : Warlord Games ▲

Le casting est complet. Cette succession de fan-service sur le monde de Dredd ne pouvait que contenter le fanboy que je suis. Pour ceux qui sont attirés par le style de jeu sans forcément connaître l'ambiance du comics original, on s'en fait rapidement une idée entre les multiples illustrations, description du background et les "Case Files" (faits divers dans le style "Le saviez-vous?" de ce bon vieux Blood Bowl) qui émaillent l'ouvrage.

Les figurines officielles ont par ailleurs un look assez vintage qui cadre bien avec l'ambiance. Les héros sont reconnaissables, les véhicules fidèles et les couleurs flashy sont de sortie ! Sans être dans la figurine dernier cri aux petits oignons (pardon, "ognons") façon GW, on a là un chouette niveau de sculpture qui rend bien sur la table, avec des concepts de personnages que vous ne retrouverez certainement pas ailleurs.



▲ Mega City Gang - Image : Warlord Games

NUL NE PEUT IGNORER LES RÈGLES

L'ambiance est là, mais qu'en est-il du gameplay ? Pour mon plus grand plaisir, Judge Dredd : Miniatures Game offre un système de jeu léger et intuitif. Il est facile de tomber dans le piège du jeu d'escarmouches où l'on vous assène un volume de règles inversement proportionnel au nombre de figurines sur la table... Warlord Games, bien connu pour leur système à succès Bolt Action, était loin de se faire avoir.

À chaque tour les personnages peuvent effectuer chacun 2 actions parmi 4 types (Déplacement, Tir, Melee, Special), ou ne rien faire et se mettre en "état d'alerte" pour effectuer une action en réaction à un adversaire. Les combats sont résolus par un simple jet en opposition et un jet d'armure. On utilise une ligne de vue "réelle" (hop hop hop on se penche!), pas d'orientation de personnages à prendre en compte, et à l'exception du couvert on ne s'encombre pas avec une multitude de règles



Judges Terrain - Image : Warlord Games ▲

pour gérer les cas particuliers (les règles générales avancées font 4 pages).

A mon sens il n'y a pas d'innovation majeure dans le système, mais il couvre l'ensemble des situations que l'on retrouve dans un jeu de combats urbains, et permet de se friter joyeusement sans passer le nez fourré dans le bouquin. Les cadors de la figurine se trouveront en terrain connu, tandis que les neophytes pourront facilement prendre le train en marche. Comme on dit dans la langue de John Wagner, "Less is More".



Escarmouche - Image : Warlord Games ▲

Qui plus est, simple ne veut pas dire simpliste : la gestion d'engagement en corps-à-corps permet des subtilités afin de se tirer d'un mauvais pas et/ou tendre des pièges, de même que la possibilité de se cacher ou essayer de faire fuir la bande adverse par quelques assassinats bien placés. Subtilités auxquelles s'ajouteront un bon nombre de capacités spéciales que vos persos développeront avec l'expérience, au fil de votre apprentissage du jeu.

C'est aussi dans les petits détails de règles que l'on découvre les spécificités d'un jeu : les "arrestations" que les Juges sont obligés de faire avant de tirer sur les criminels sont particulièrement savoureuses. Si une simple action Spéciale peut faire disparaître un adversaire en taule, il faut cependant voir sa cible, s'approcher à 15" sous le feu ennemi, et effectuer un jet opposé de volonté... De plus, même si l'adversaire est immunisé (aucun Héros ennemi ne peut être arrêté), le joueur est tout de même obligé de gâcher une action à interpeller le malandrin. Un Juge ne tire jamais sans sommations ! Le genre de détails rigolos qui forcera ces bourrins de Juges à jouer différemment de la racaille de Mega-City One.

NECROMUNDREDD

Une fois la petite trentaine de page de règles évacuées, on peut passer au coeur du jeu : les campagnes ! En tant que vieux fan de Necromunda, j'ai ressenti une excitation familière à la lecture de ces règles qui pimentent vos parties de destins tragico-épiques.



▲ Close Combat Weapons Sprue - Image : Warlord Games

Preuve que Judge Dredd est fait pour jouer en campagne, le jeu ne nous propose pas un, mais deux modes de campagne : une version "par défaut", avec gestion basique d'XP, équipement et blessures, et une variante un peu plus avancée, sobrement intitulée "Blood on the Streets".

Dans la version “Rues Ensanglantées” (je pense aux francophiles), les joueurs se battent afin d’avoir le plus de Réputation. A la différence de la campagne simplifiée, vos gains en crédits (et Réputation) ne sont pas calculés automatiquement, mais dépendent des territoires que vous contrôlez. Shopping Malls, Cliniques Medtech, Routes de Contrebandiers, Palais de Boing, etc. sont autant de charmantes localités qui vont octroieront également quelques capacités spéciales dans la gestion de votre bande (soins supplémentaires, recrutements plus faciles...). Rempporter une bataille vous permettra peut-être d’augmenter la taille de votre territoire, voire de piquer les atouts du voisin. Petit bonus, dans ce mode de jeu l’humiliation du vaincu peut être encore plus totale si vous parvenez à prendre ses hommes en otage (et lui faire cracher le pactole). Elle est pas belle la vie ?

Une bande se compose de Héros et de Minions, les premiers étant les seuls à pouvoir gagner de l’expérience et bénéficier d’une gestion détaillée de leurs blessures. Mais on ne sait jamais : si vous donnez des noms a vos Minions et qu’ils survivent 5 parties de suite (hum), vous pourrez les promouvoir au rang de héros ! Pendant ce temps-là, l’expérience accumulée par les héros leur permet de monter en niveau, chaque palier débloquent amélioration de caractéristiques et nouveaux Talents.

je parle. On y retrouve tous les styles de bonus, talents de Compétences (Streetwise, True Hero, Biker Groove), d’Armes (Gunslinger, Alleyway fighter), Psi (Pre-Cog, Necromancer) ou même de Judges, où vous pouvez à apprendre à gérer les émeutes, viser les genoux et conduire votre très grosse moto. La variété de ces bonus ajoute une richesse supplémentaire à vos parties et caractérisent plus encore vos petits pitous.

JUDGE DREDD



JUDGE DREDD ON LAWMASTER



▲ Judge Dredd Lasmaster - Image : Warlord Games

JUDGE DREDD MINIATURES GAME



Miniature Apes - Image : Warlord Games ▲

Une grosse dizaine de scénarios génériques vous fourni tous les instruments pour jouer des parties à objectifs variés, et six autres “famous fights” permettent de recréer les moments-clefs du Comics

▲ Scénario «Just A Cheap Punk» - Image : Warlord Games

Je m’arrête un instant sur ces derniers, car il y a près d’une trentaine de domaines de Talents génériques et Psi, qui représentent une bonne partie du sel de la customisation de vos personnages. Chaque domaine est constitué d’un arbre de Talents, demandant à votre personnage d’apprendre le talent X avant de maîtriser le X+1, +2, etc. En tant que gamers assidus vous devriez voir de quoi

JUST A CHEAP PUNK

When Bob Harris was some gang leader of the Cheap Punks who wanted some money after a very short time (he did not see his own best in the world) he got himself a large case for Judge, bringing it to his flat. He found when he would see a Cheap Judge on any street of the city. He would see the Judge of Judge City. He was not alone.

Judge Dredd returned to take Cheap Judge Harris, along with his own gang, completely alone - though he was extremely dangerous. Dredd would be concerned that a single Judge was worth a hundred punks.

FORCES

The Judge player has Judge Dredd with a 1 strength, 100% hit, and 100% armor.

The Cheap Punks player has 10 punks, all 1 strength, with 100% hit, and 100% armor. All punks are equipped with a single Pistol or Rifle weapon, with 100% hit, and 100% armor. The Judge player can be equipped with a Pistol or Rifle weapon in hand. If all punks have good armor, the Judge will win.

SPECIAL RULES

The Cheap Punks player can take any amount of Judge Dredd's armor, with 100% hit, and 100% armor. The Judge player can be equipped with a Pistol or Rifle weapon in hand. If all punks have good armor, the Judge will win.

VICTORY CONDITIONS

Star Chroma: Punks win if they eliminate Judge Dredd. Judge Dredd will win if he eliminates the punks at least 20 punks, and captures Cheap Judge Harris.

GESTAPO BOB HARRIS

TYPE: LEVEL 1 INFANTRY HERO

WEAPONS: GUN, HAND GUN, LADDER

MOVEMENT: ANY (ANYTHING, TALK TO, THREATEN)

CASE FILE

Star Chroma: Punks win if they eliminate Judge Dredd. Judge Dredd will win if he eliminates the punks at least 20 punks, and captures Cheap Judge Harris.

MAP

(Révolte des Robots, Attaque des frères Clegg, ou ce bon vieux loser de Gestapo Bob Harris...).

Autant vous dire que je ne m'attendais pas à trouver autant de contenu dans ce simple ouvrage de base, le tout présenté et mis en avant de façon très claire, ce qui permet de s'y retrouver facilement même avec cette grande variété d'options possibles.

POURQUOI J'AI KIFFÉ DREDD

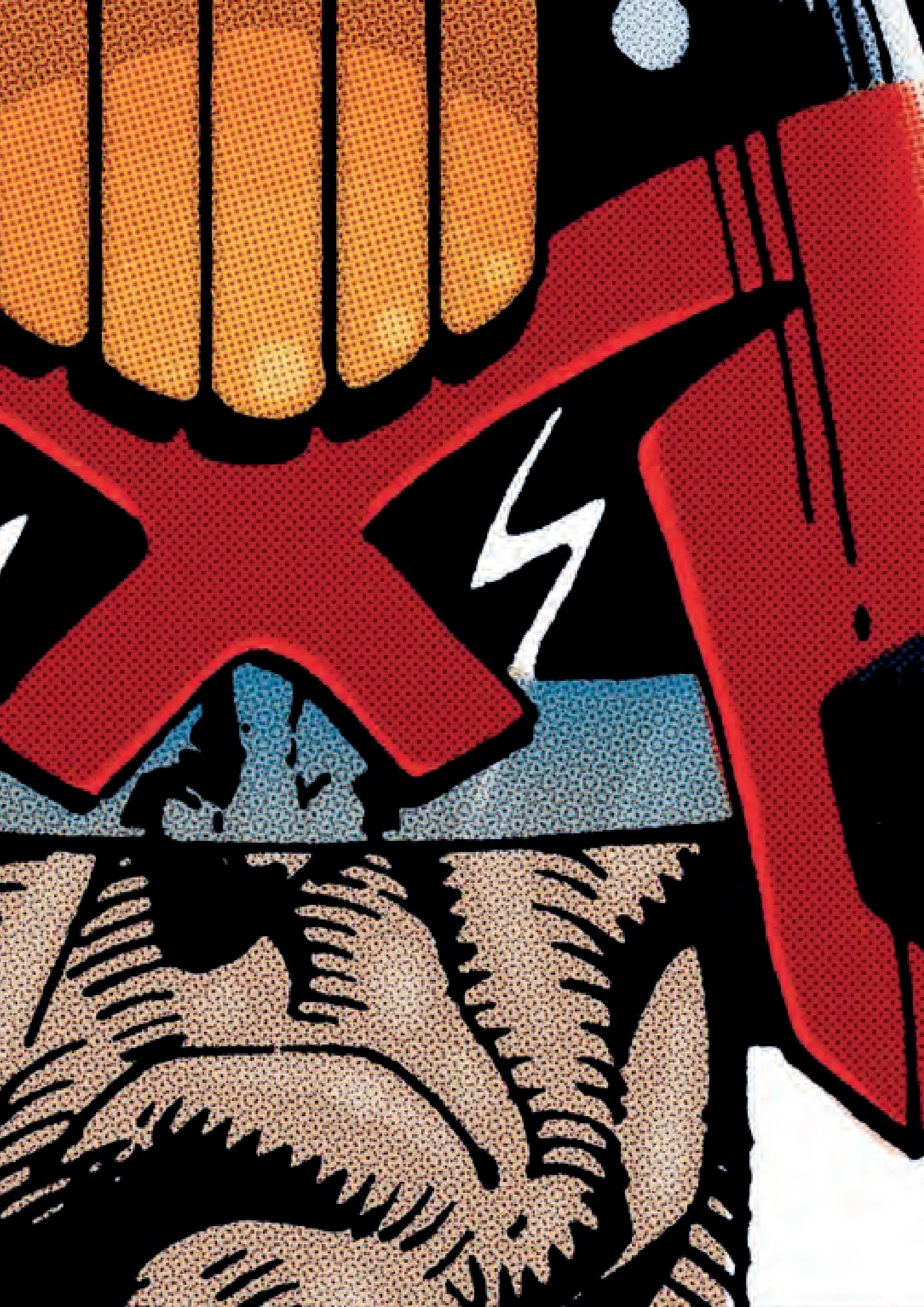
J'ai joué à Judge Dredd parce que je voulais botter du derche de délinquant juvénile en beuglant "I AM THE LAW" dans les ruelles de Mega-City One. J'ai donc pu assouvir mes bas instincts, mais en plus de ça j'ai eu l'agréable surprise de découvrir un jeu d'escarmouches urbaines aux règles fluides et dynamiques, avec un système de campagne simple mais efficace, qui donne de la vie à vos personnages et une profondeur à vos batailles. Tout en titillant mon âme d'ado écumeur de cité-ruches.

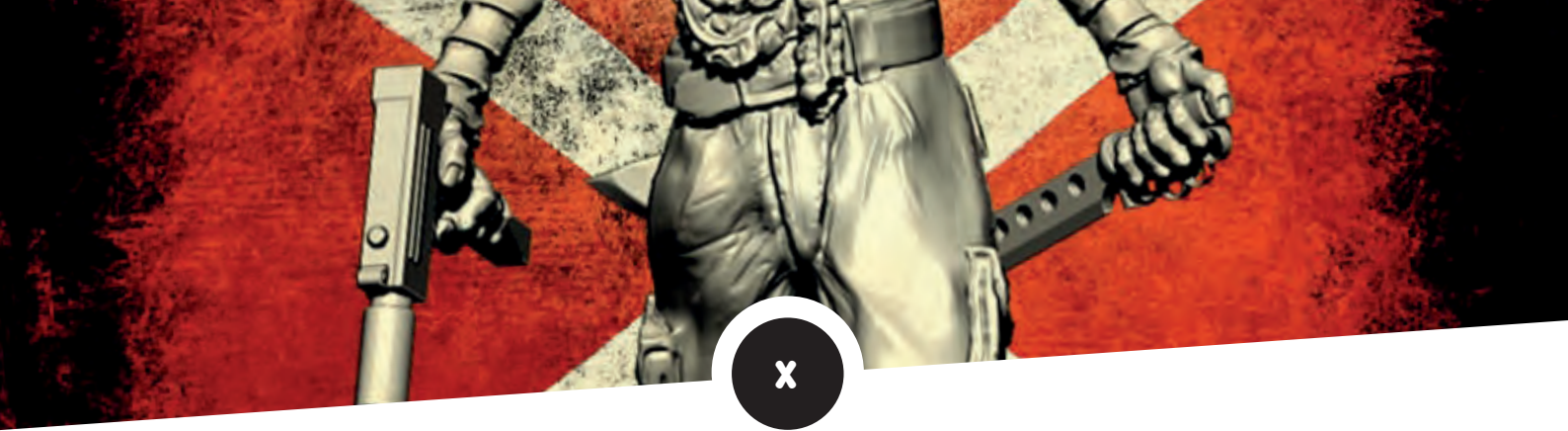
Avec seulement quelques parties dans le rétro je ne peux encore vous dire si le jeu tient en haleine sur le long terme, mais si vous êtes un amateur du genre, tous les ingrédients semblent réunis pour prendre votre pied sans vous prendre la tête !

SOURCES

★ <http://store.warlordgames.com/collections/judge-dredd/>







X

DECOUVERTE

PAR DV8

★ <http://takatrip.blogspot.com/>

KOLAPS - LES AGENCES DE PROTECTION DU CITOYEN

Je vous propose de passer en revue la gamme Agences de Protection du Citoyen (APC) du jeu à venir *Kolaps : Hell Awaits*. Le terme APC est un titre éminemment cynique qui désigne en réalité des sociétés militaires privées chargées de la défense d'intérêts également privés : ceux de corporations désormais en charge d'une Europe (d'un Monde ?) au bord de l'effondrement économique.

Cette fin programmée se voit accélérer par un événement littéralement horifique : le Kolaps ! Les portes de l'enfer s'ouvre subitement au cœur de cette Europe malmenée, déversant une horde de créatures variées mais toutes assoiffées de sang...

ENTRÉE EN MATIÈRE

Huit des neuf modèles constituant mon APC sont ce que je qualifierais de prototype au sens où l'éditeur du jeu, Blockhaus82, a essayé une résine bleue fort jolie mais malheureusement hyper-cassante. Ce fut un vrai cauchemar à monter. Blockhaus82 a donc décidé de revenir à la résine grise qu'ils utilisaient à l'origine de la gamme. J'ai pu me faire une idée de la nouvelle mouture puisque un des modèles reçus était en résine grise. Sur ce modèle précis je n'ai eu aucune casse durant la manipulation, tout comme pour la gamme Vampire que j'ai montée ensuite. Le matériel reste de la résine et de manière générale les kits Kolaps sont à déconseiller aux jeunes débutants, aux gros doigts et aux impatientes. Le montage en lui-même est

d'une simplicité enfantine mais la petitesse de certains détails fait qu'il faut une certaine minutie pour en venir à bout.

▼ L'APC K.U. Ltd au complet - Image et Peinture : DV8



BLOCKHAUS82

Dans le paysage actuel je n'hésiterais pas à qualifier ce que fait David Rossbach, le sculpteur de Kolaps et fondateur de Blockhaus82, d'innovant.

Cela a très peu à voir avec le choix d'une gamme sculptée en 3D. Pour moi c'est innovant au sens où il a décidé de changer le paradigme sur lequel s'articule habituellement la production de jeu de figurine.

Il y a d'abord cette question d'échelle. Là où la concurrence restera dans des proportions standards bien connues quitte à s'arranger avec l'échelle réelle de leurs modèles, Kolaps propose une échelle qui se rapproche fortement de cette échelle que l'on qualifie parfois de « réaliste » et qui est habituellement réservée au modélisme militaire (je pense à Tamiya notamment). Là où cela devient très intelligent c'est que ce changement de paradigme ne change pas complètement la donne car au final les figurines de Kolaps ne font pas tache une fois sur votre table de jeu 28 mm « héroïque ». Si on veut être un peu technique, les figurines Kolaps sont annoncées à 40mm de haut ce qui correspond à l'échelle ferroviaire O britannique, grosso modo du 1/43ème. L'échelle « héroïque » (standard GW mais aussi Hassle-

tails sur chaque modèle. Personne, à mon sens, pas même le Rackham de la grande époque, ne nous avait habitué à un tel traitement et à une telle résolution.

SCULPTURE 3D

Lorsqu'on parle sculpture 3D je pense toujours à cette déclaration de 2014 de l'ancien CEO de GW, Tom Kirby : "On en connaît un bout sur l'impression 3D, nous avons été en premier ligne sur cette technologie depuis pas mal d'années. On sait de quoi on parle." En 2014 je ne me serais certainement pas aventuré à discuter la véracité de cette déclaration. Jusqu'à il y a peu la société de Lenton bénéficiait probablement de la meilleure expertise du marché quant à la sculpture 3D. Dans cette même déclaration Tom Kirby stipulait également « Dans l'univers technologique que nous occupons il y a un débat constant sur qui innove et qui se contente de copier. » Intéressante déclaration quand on sait qu'en matière de technologie l'innovation vient très rarement des grosses boîtes mais systématiquement des petites structures. C'est même la raison d'être des start-ups et de leur rachat systématique par Google ou Apple. Nous sommes désormais en 2016 et l'année passée a vu un bourgeonnement de petites structures qui, un peu à la manière des start-ups, périront ou bien seront amenées à perdurer et peut être, espérons-le, à changer le paysage ludique.



Le Chrisme au complet - Image et Peinture : MINUS ▲

free) est bien souvent considérée comme étant un 1/58 bâtard. Une fois sur table, la différence devient minime et quasi-imperceptible.

LE CHANGEMENT C'EST MAINTENANT !

Mais qu'est-ce qui change alors ? Ce qui frappe de prime abord c'est la profusion et la taille des dé-

C'est tout simplement bluffant et c'est là où l'on trouve à mon avis la vraie révolution de la sculpture 3D. Là où les nouveaux studios utilisant la 3D ne nous ont montré jusqu'à maintenant que des sculptures finalement très standards, rondes et à

▼ Les Damnés et Messfer - Image et Peinture : TOBIAS



de très rare exception près, manquant d'audace, Kolaps nous propose quelque chose de différent.

Mais bon, de la différence juste pour le bienfait d'être différent, à quoi bon ? Dans ce cas précis, cette différence permet un niveau d'immersion supplémentaire dans l'univers du jeu. L'univers de Kolaps est un univers très mature, clairement adulte et disons-le assez malsain. Imaginez un croisement entre l'horreur de Clive Barker (Hellraiser, Candyman) et les anticipations sociales de Georges Orwell. Au final, ce niveau de détails rend la sculpture hautement réaliste et cela aide le joueur à s'identifier un peu plus aux protagonistes de l'histoire. Vous prenez en main un des vampires de la gamme (qui sont des sortes de démons) et croyez moi, vous avez soudainement les "miquettes". Bref il s'agit là pour moi d'un usage intelligent de la sculpture 3D et non pas d'une prouesse technique juste pour épater la galerie.



L'APC K.U. Ltd lors d'une intervention dans une zone industrielle ▲

Je l'évoquais plus haut, dans la machine Kolaps, David Rossbach est seul aux commandes. C'est lui qui assure la sculpture, le graphisme et la production de cet univers (entre autres). Bien évidemment ça ne doit pas rendre les choses aisées quant au développement de la gamme mais cela nous procure un univers cohérent qui se tient du début à la fin. Que ce soit du côté des textes d'ambiance, des illustrations ou de la sculpture on sent que l'auteur tient quelque chose de solide. Lorsque, comme moi, l'on est fanatique du genre, cela donne des frissons.

LE CAUCHEMAR EST LÀ...

« Ok il y a du détail mais du coup n'est-ce pas un cauchemar à peindre ? » Certains d'entre vous se



réveillent peut-être encore au milieu de la nuit en hurlant le nom du gars de chez Rackham ayant sculpté la première figurine Confrontation qu'il ait eu à peindre ? Rassurez vous, ici on est très loin du détail rajouté juste pour le plaisir de vendre du triple 0. En fait, et ce fut une très bonne surprise, la gamme se peint excessivement bien et finalement très facilement. Pour moi la clef étant, là aussi, de changer le paradigme de votre peinture (et encore, cela dépend de votre façon de peindre). Afin d'illustrer la chose je vais vous détailler avec un mini tutoriel comment je m'y suis pris pour peindre mon APC. Afin de faire le pont avec mon second article de ce numéro j'ai décidé de peindre l'ensemble avec uniquement les peintures du set de peinture WarColours. Un exercice de style qui permet de réduire la palette et donc simplifier le processus.

PEINDRE SON APC, DE A A Z

La première étape consiste à sous-coucher la figurine à l'aide d'une sous-couche dite "zénithale". La technique je le rappelle, consiste à simuler une lumière sur votre figurine directement à la sous-couche afin de faciliter les ombrages et éclaircissements. Vous commencez par sous-coucher le dessous de vos figurines en noir ou dans une couleur très sombre. Ensuite vous prenez une couleur de la teinte que vous souhaitez utiliser majoritairement (si vous n'avez pas d'idée un marron, vert foncé ou bleu fait bien souvent l'affaire). Vous projetez votre peinture au-dessus, à 45 degrés par rapport à la surface du socle de la figurine. L'idée étant d'éclaircir les épaules, les avant-bras, les pectoraux, le haut du dos, le fessier, souvent le haut des pieds, genoux et parfois les mollets. Pour terminer vous utilisez un blanc ou une couleur très claires que vous allez projeter directement au-dessus de

la figurine, au zénith donc, à 90 degrés par rapport à la surface du socle. La sous-couche zénithale est une technique qui, une fois maîtrisée, peut vous permettre de gagner beaucoup de temps notamment sur de la peinture régimentaire.

BROSSAGE HUMIDE

Une fois sous-couchée, il existe un moyen très simple et rapide pour accentuer encore plus les lumières sur votre figurine : le brossage humide. Vous prenez un pinceau brosse pas trop dur, pour ne pas marquer les coups de pinceau.

Vous le trempez directement dans la peinture de votre pot ou palette, vous l'essuyez 2-3 fois sur un Sopalin et vous brossez doucement votre figurine en prenant soin de ne pas toucher aux parties situées en dessous. Votre brosse doit être suffisamment chargée pour que la peinture se dépose sans forcer au premier passage (c'est la différence avec un brossage à sec). Dans l'exemple ci après, j'ai brossé ma figurine avec un bleu cyan très clair.



LAVIS SUCCESSIFS

Vient ensuite le point fort des figurines Kolaps. Tous ces détails très accentués peuvent donner le tournis tant on se dit qu'il va falloir des heures pour traiter tout cela.

Guidé par mon instinct, j'ai décidé dès l'étape précédente de couper court à mes habitudes et de traiter toutes les surfaces uniquement avec des lavis. Pour ce faire rien de plus simple : sur votre palette vous prenez la couleur de votre uniforme et vous la diluez jusqu'à obtenir un mélange où le fond de votre palette est visible par transparence. Vous vous dites que c'est suffisamment dilué mais vous n'êtes pas sûr ? Remettez une goutte de solvant, juste au cas où. Si votre mélange est trop dilué vous aurez juste à faire un passage supplémentaire. S'il ne l'est pas assez vous allez obscurcir vos lumières et peut être créer des démarcations disgracieuses. Une autre astuce importante pour cette technique consiste à échanger votre solvant habituel contre un solvant qui réduise les tensions superficielles : 10 dose d'eau déminéralisée mélangée avec 1/2 dose de nettoyant pour vitre. Cela peut paraître long d'avoir à préparer un liquide spécifique mais sans cela vous aurez inévitablement des auréoles qui se créeront lors du séchage. C'est à éviter à tout prix. Pour l'anecdote j'utilise le mélange qui me sert à alimenter le réservoir de liquide lave glace de ma voiture. Si vous souhaitez que vos lavis sèchent plus vite vous pouvez rajouter une dose d'alcool. Si malgré tout vous constatez des auréoles rajoutez une goutte de médium acrylique directement dans votre mélange de peinture.



La suite est assez simple puisqu'elle consiste à poser de manières successives, une, deux, trois, etc, lavis sur vos surfaces de manière uniforme et ce jusqu'à ce que vous obteniez une teinte satisfaisante. C'est donc très simple mais ça peut être long. Le sèche-cheveux peut aider à accélérer la fin du séchage entre chaque lavis mais le mieux est de privilégier le travail fractionné. En passant un lavis le matin avant d'aller travailler et un le soir après le dîner, en trois jours c'est bouclé ! J'ai donc procédé de la sorte avec un lavis bleu marine sur l'uniforme et un lavis noir légèrement teinté de gris foncé sur l'armure et l'équipement.

LA PEAU

Pour la peau la technique des lavis successif ne peut pas fonctionner, car la couleur chair va avoir beaucoup de mal à couvrir correctement la sous-couche. On ne peut pas alors s'épargner l'étape de la couche de base.



J'ai donc pris ma couleur chair que j'ai mélangée avec une pointe de marron. On s'aperçoit que la couche de base ne couvre pas totalement la sous-couche. La plupart des peintres vous conseilleraient de reprendre cela, personnellement je me contenterais plus tard d'ombrer ou d'éclaircir ces taches (et hop, une étape en moins).



Mon APC est basée sur Singapour et recrute donc en majorité des asiatiques. Il me faut donc teinté ma peau pour obtenir une couleur miel. Pour cela, jouons à fond la carte des stéréotypes et utilisons



un lavis... jaune ! En teintant la base directement plutôt qu'en utilisant à la fin des glacis j'espérais gagner du temps et rendre cette teinte plus subtile. Cela a fonctionné, vous le verrez à la fin.

Toutefois cela est beaucoup trop jaune donc je reprends mon mélange de base que je dilue de manière à avoir un lavis que je repasse partout sur la peau. Une fois sec je rajoute une pointe de marron supplémentaire à mon lavis que je dilue encore plus. De cette manière je continue à teinter ma peau couleur miel tout en ombrant les creux. Sur les parties saillantes la teinte claire de la sous-couche apparaît toujours par transparence et ma peau commence à offrir de jolies nuances.



SURLIGNER

Vient enfin l'étape la plus fastidieuse. Fini les raccourcis, pour rendre votre peinture lisible vous allez devoir procéder à un long travail de surlignage (le fameux « lining » anglais). J'ai donc commencé par la peau, histoire de finir définitivement cette partie car cela aide à se motiver. Dans ce cas-là, plus qu'un lining, on va aller éclaircir les parties saillantes du visage avec un mélange de chair et de blanc et d'une très légère pointe de jaune (très légère). On va avec la pointe ou le dos du pinceau venir toucher l'arête du nez, le haut des narines,

les pommettes, la partie supérieure des lèvres, la pointe du menton et des oreilles. On essaye à chaque fois de poser des points de lumières que l'on peut ensuite étirer en ligne. On fait de même sur les doigts des mains et de manière plus large sur le haut des muscles du bras.

Une fois la peau terminée j'ai décidé d'attaquer la partie la plus longue, c'est-à-dire surligner tous les plis de l'uniforme. Quand je dis "tous", ce n'est pas tout à fait vrai : les plis situés dans les ombres les plus profondes sont laissés de côté. De manière générale l'idée n'est pas d'être réaliste, il s'agit plutôt de donner un côté graphique fort à votre peinture. Je n'ai donc pas hésité à surligner de la même manière des plis de l'aîne et ceux des épaules même si dans la réalité ceux-ci ne recevraient pas autant de lumière. Ici c'est la teinte de base qui donne la tonalité et non pas la lumière la plus haute. Chaque pli est donc surligné avec la pointe ou le dos du pinceau avec le bleu cyan très clair de notre toute première étape.



Assez bêtement la dernière étape consiste à faire la même chose avec un gris très clair, mais cette fois sur les arêtes de tous les équipements. Comme ils sont nombreux, cela demande une certaine patience.

DÉTAILS ET FINITIONS

À ce stade il existe trois petits '+' qui peuvent faire la différence.

D'abord en venant surligner d'une ligne noire (l'encre noire Winsor & Newton est parfaite pour cet usage) chaque démarcation entre deux espaces à savoir : peau/uniforme, peau/équipement et équipement/uniforme. Ensuite en peignant en rouge le bout des lasers à l'extrémité de chaque arme et en ajoutant dessus une petite pointe d'orange clair. Finalement en peignant les visières façon réflecteurs des casques de pompiers. Personnellement j'ai utilisé de l'or ombré au marron.



Pour les socles j'ai décidé dès le début de ne pas utiliser ceux fournis par Blockhaus82, car il me paraissait énorme face à la délicatesse des figurines. J'avais peur que les protagonistes aient l'air totalement perdu au milieu d'une surface vide. Il aurait fallu traiter chaque socle comme un mini diorama ce qui dans mon cas allait totalement à l'encontre de mon objectif de peindre simplement et rapidement l'ensemble de mon APC. J'ai donc soclé tout ce petit monde sur des rondelles métalliques de 28mm dont j'ai recouvert la surface de colle à bois avant de saupoudrer une très fine couche de sable que j'ai poncée une fois sèche. Un

peu trop fine car une partie des bords de socles ont disparues lors du ponçage, mais cela ne nuit pas à l'ambiance. Histoire d'habiller un peu plus, chaque socle a reçu un ou plusieurs os articulés, simplement posé sur le macadam tel un reliquat d'offrande ou de bacchanale impie. Ce sont de vrais os de geckos recyclés depuis ma collection d'anatomie comparée. Un moyen simple et élégant de rajouter la touche d'horreur propre à l'univers de Kolaps. L'ensemble est, je trouve, cohérent et rends très bien sur une table de type urbaine.



Vous l'aurez compris je recommande la gamme APC de chez Blockhaus82, notamment si vous êtes à la recherche de figurine de type "SWAT" moderne ou d'anticipation. Je recommande encore plus de s'intéresser au jeu Kolaps: Hell Awaits à venir (il est actuellement en test) en zieutant régulièrement du côté de la page Facebook (plus active que le site) de l'éditeur. Le cadre est vraiment intéressant pour qui s'intéresse au genre horreur contemporaine, à l'anticipation sociale ou aux dystopies en général.

SOURCES

- ★ <https://www.facebook.com/Blockhaus82-442132109188578/>
- ★ <http://www.blockhaus82.com/>
- ★ <http://code660066.blogspot.com/>
- ★ <http://peintocheettentakules.blogspot.com/>



DECOUVERTE

PAR JEROME WHISPE LABADIE

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

LANSRAAD ILOX - HARD AMAT

Tout a commencé avec l'ami SebL, il y'a quelques mois. Il avait déjà fait un article sur Lansraad, le système de MJOF permettant de jouer dans l'univers de Dune. Pour ma part, j'avais depuis fort longtemps prévu d'en faire des parties avec l'ami Jerreck. Seb, au contraire de moi est un fervent amateur de l'univers d'Herbert... Il m'a donc rappelé que les 50 ans de Dune étaient en 2015 et que cela pouvait être l'occasion d'en reparler. L'an dernier fût extrêmement chargé et je n'ai pas pu honorer à temps mon article, ni mon test. Initialement parti pour faire un « rapport de bataille », je m'oriente au final notamment avec la sortie d'Ilox sur une présentation des qualités intrinsèque au système et de son côté considérablement générique. Parce qu'il ne faut pas « skier dans l'alcool », derrière l'aspect touffu de la première lecture se cache un jeu plein de peps et d'originalité !

Ilox, c'est la méca de Lansraad sur une île med-fan que les dieux utilisent comme « télé-réalité ». Décalé et second degré à souhait, je valide !

En effet, comme je le disais plus haut, Dune m'en touche une sans trop faire bouger l'autre... Par contre, exploiter les figs qui trainent sans grande utilité dans la grotte, ça me plaît !

La différence majeure entre les deux est surtout dans les dénominations et la présence d'éléments « fluff » (les Mentats, Bouclier et l'Epice dans Lansraad).

Allez, focus sur ce qui m'a beaucoup plu en espérant que cela vous donnera envie de tester !

UN SYSTÈME TRÈS COMPLET

MJOF a vraiment bien fait les choses, son système couvrant toutes les facettes d'un jeu : multi, tournoi, règles de météo et d'environnement, création de factions, il ne manquerait en gros qu'un mode campagne. Cet ensemble d'éléments offre une possibilité de renouvellement et de re-jouabilité très conséquent. En effet, en plus des variables ci-dessus, le jeu s'appuie sur une sélection asymé-

trique d'objectifs à accomplir dans l'ordre choisi. Ce choix est vraiment important et donne tout son sens aux jeux. Avec Jerreck nous nous sommes orientés vers des scénarios plutôt poutre, grand mal nous en a pris. Sardaukar pour l'ami Jerreck et Bene Tleilax de mon côté, comment dire que je me suis fait fumer comme un saumon ! Pas question du coup de la jouer binaire ici, c'est extrêmement déterminant. Du coup globalement avec 14 missions différentes et surtout un ordre qui va aménager la partie pour chaque camp, il y a de quoi largement se faire plaisir et surprendre l'adversaire ! Accessoirement, le jeu sort du système de tours au profit d'un système de temps fixe (45 minutes par partie, même si pour une première partie, je vous conseille assez vivement de mettre le chrono sur 60 min).

LE CHRONO EST LANCÉ

Une fois la partie lancée, tout va très vite et le mécanisme général force à la mobilité. Afin de se dédouaner des boucliers pour pouvoir « éprouver » la léthalité du jeu, nous avons pris le parti de jouer sur Arrakis. Le gameplay avec bouclier force le close et les placements de brouilleurs. En effet, une figurine avec bouclier (donc une majorité

des combattants de Lansraad en situation « normale ») ne subit peu ou prou aucun dégât sauf au corps à corps en réduisant au maximum son initiative. De quoi forcer à aller se coller des tartines pour entamer l'ennemi !

Le système d'activation s'appuie sur un système de pose/retrait de points de fatigue, la figurine activée peut naturellement faire les actions communes dans un jeu de figurines (se déplacer, tirer, gifler son prochain, ramasser des objets etc). Une figurine peut être activée plusieurs fois mais cumule ainsi les fatigues, donc les malus... à la fin de l'activation de cette dernière, on retire les pions fatigue de ses camarades. Pour ne rien cacher, je craignais un effet « pom-pom girls » à la Infinity mais au final, entre les fatigues provoquées par les combats et tirs et celle que l'on prend en s'activant, on en est bien loin !

On peut d'ailleurs « prendre la main » à son adversaire pour enchaîner deux (voire trois) activations, mais cette possibilité est très limitée par les points d'honneur restants (qui servent aussi à pouvoir choisir le premier joueur) et ceux-ci ne coulent pas à flot. On sera donc sur une décision « one-shot » pour accélérer une réalisation de mission !

Le principe de partie avec un chrono commun implique toutefois de choisir son adversaire avec soin pour éviter les gens qui « jouent la montre ».

DU PLOMB DANS L'AILE

Un élément que j'ai trouvé particulièrement plaisant réside dans la « défense » face aux tirs : Les armes ont une portée illimitée (mais une précision qui va s'atténuer en fonction du type d'arme et de la distance) mais l'obligation de tirer sur le combattant ennemi le plus proche.

Le jet en opposition (2D10, 1 d'attaque ou défense + 1 neutre) offre la possibilité au défenseur, s'il réussit à esquiver le tir, de bouger d'une distance correspondant au résultat du dé neutre. C'est plaisant et offre des possibilités de remplacement intéressantes (sur une table en 60*60 cm, le moindre cm a son importance !).

Pour l'attaquant, ce même dé neutre détermine les dégâts qu'il inflige (en comparaison avec l'Endurance de la cible) et ces derniers sont extrêmement « piquants » !

Le corps à corps s'appuie sur un coté bluff. Le jet est caché, 1 dé vert pour la défense, 1 rouge pour

l'attaque et un dé blanc pour l'initiative ET les dégâts. Les joueurs dévoilent s'ils gardent l'attaque ou la défense et les dégâts sont ensuite gérés en fonction de l'initiative. Cette initiative peut être diminuée avant la révélation des dés et l'application des bonus si le joueur le souhaite. Pourquoi taper moins vite ? Et bien pour frapper plus fort ! En effet, dans le jeu les armes les plus rapides sont moins mortelles, les attaques aussi par extension. Cela simule assez bien la différence entre une hallebarde dans le groin et une dague dans le bide. Par ailleurs, les réussites en attaque peuvent permettre de repousser l'adversaire alors que celles en défense offrent une chance de quitter le combat ! Quand je vous dis que c'est mobile !

EFFETS BISOUS FRAIS

Tactiquement, les blessures ne sont pas la principale méthode afin de résoudre une situation les poisons en jeu sont particulièrement détaillés et offrent ainsi pas mal d'autres possibilités. De la paralysie d'une figurine aux limitations de types d'actions, ces possibilités sont bien variées. Dans Lansraad, pas mal d'équipements offrent des effets de zones intéressants. Ilox introduit quant à lui les Asirs en lieu et place d'auras, ces petites bestioles invocables proposent des effets bien différents et laissent ainsi pas mal d'ouverture quant à la gestion du terrain. C'est pour moi le gros plus du jeu car il affecte tous les combattants dans un rayon de 10 cm, offrant ainsi des verrouillages de zones ou des bonus « placés » mais accessibles à tous... Avec les ouvertures de mobilité dans les corps à corps, je vous laisse imaginer les petits coups vicieux qui peuvent en découler ! Pour l'avoir subi à Lansraad avec une petite poussée dans l'aura d'un chercheur-tueur, c'est douloureux mais amusant, et les Asirs ont des effets bien plus variés encore !

COMPO ET FIGURINES

La liste se construit autour de « choix » d'archétypes qui ont accès, selon la faction, à des compétences différentes : soldats, médecins, spécialistes et autres gladiateurs peuvent être pris en choix limités selon la « caserne » de votre famille dans Lansraad ou race dans Ilox. Le système de construction offre la possibilité de jouer 15 point d'armée, un soldat de base coûtant 1 point (mais ils sont limités à 8) jusqu'au Maître Assassin ou Escrimeur (remplacés par des créatures Monstrueuses dans Ilox) qui en coûtent 4. Toutefois en ajoutant le coût des équipements, on se retrouvera assez rarement avec une dizaine de figurine

en jeu, à moins de posséder une grande part de masochisme tant les possibilités offertes par les autres archétypes sont intéressants !

J'avoue avoir cherché ardemment des gammes liées à l'univers de Dune et bien il faut s'accrocher... MJfigures : ★ <http://www.mjfigures.co.uk/> en propose en 15 mm mais rien de bien folichon.

Du coup même si de prime abord, il vous paraîtrait plus facile de jouer à Ilox avec vos figs fantasy (ce qui vous évitera des innombrables souffrances en les jouant à SoBaH), il serait dommage de vous priver de la version SF faute de gamme dédiée ! Avec un peu d'imagination, vous arriverez sans nul doute à trouver des équivalents dans vos figurines 40k et autres Deadzone ou infinity. Dans notre cas, Jerreck a joué du scout SM en office de Corrino et moi des Allemands Tannhäuser comme Bene Tleilax ! On peut facilement imaginer les Harkonnen en proxi eldars noirs, les Fremens avec de l'Haqqislam ou du Tallarn, et les Atreides en GI. Bref, avec quelques conversions, vous devriez avoir de quoi faire normalement ! Rappelons par ailleurs que vous pouvez créer vos propres maisons ou factions, ce qui offre des possibilités encore plus génériques.

A DEUX DOIGTS DE CONCLURE

Alors, motivés ?

Le jeu a connu pas mal d'ajustements depuis le Blogu' où sieur SebL en parlait et mérite vraiment le coup d'œil ! Et si vous n'avez pas encore eu l'occasion de découvrir le « hard amat » ludico-figuristique, vous aurez là une entrée en matière de poids, originale, vive et pleine de rebondissements !

Je rejoins et insiste sur un point cher à MJOF : n'imprimez que ce dont vous avez besoin, alors une fois imprimé n'hésitez pas à surexploiter vos pions objectifs et vos cartes de scénar. Pour une heure mise en place et rangement compris, il serait dommage de s'en priver !

SOURCES

★ <http://www.pandamonium.over-blog.com/2016/01/bienvenue-sur-iloxtelechargements.html/>

★ <http://pandamonium.over-blog.com/2013/12/landsraad-troisi%C3%A8me-partie-quelques-corrrections.html/>







DECOUVERTE

PAR BERTRAND MULLON



7TV - BRANCHEZ VOUS SUR 7TV

Vous vous êtes toujours dit que des séries comme *L'Agence Tout Risque*, *Stargate* ou *Scooby Doo* feraient de bons jeux de figurines ? Vous rêvez de rejouer *The Expendables* ou le dernier *James Bond* sur votre table de jeu ? Alors *7TV* est fait pour vous.

Créé par le studio Crooked Dice, *7TV* est un jeu d'escarmouche qui s'inspire au départ des séries télé classiques d'action et de science-fiction des années 60 et 70. Le jeu est orienté Spy-Fi, un mélange de genres entre les histoires d'espionnage comme *Des Agents très spéciaux* (*The man from U.N.C.L.E.*) ou *Austin Powers* et de science-fiction comme *Doctor Who*. Au programme donc, des histoires de génies criminels et d'invasions extraterrestres, des repaires sous-marins, des plans machiavéliques et tout plein de gadgets, de savants fous, de créatures exotiques et de héros flamboyants.

Mais *7TV* se présente surtout comme une boîte à outils presque prête à jouer (il ne vous manquera qu'une poignée de figurines et un adversaire)

adaptable à toutes sortes d'univers et à toutes vos envies. En parallèle à la sortie de la seconde édition du jeu, Crooked Dice a d'ailleurs édité plusieurs programmes télé pour jouer aux chasseurs

▼ *Chasseurs de fantômes* - Image : Crooked Dice



de fantômes, conduire la Mystery Machine ou ressortir votre collection de figurines Star Wars.

A cela viennent s'ajouter le prototype de la mécanique du jeu, une plongée dans la série Doctor Who, et deux déclinaisons aux ambiances différentes, 7ombieTV et 7th voyage. Notez que ces trois dernières adaptations s'appuient sur d'anciennes versions de 7TV et demanderont quelques modifications pour correspondre à la version actuelle des règles.

CONSULTEZ LE PROGRAMME

Comme dans la plupart des jeux, vous et votre adversaire devrez d'abord composer une équipe dont le coût sera équivalent en sélectionnant Stars, Co-Stars et Extras. 7TV propose des cartes de profils qui regroupent les différents acteurs de leurs programmes TV.

Il existe trois types de figurines dans le jeu auxquels sont associés un camp (Héros, Allié ou Méchant) et parfois un type particulier (Véhicule par exemple).

La plupart des figurines disposent de six caractéristiques avec une valeur numérique: Combat, Tir, Défense, Esprit, Corps et Cran. A l'exception de la Défense, ces caractéristiques ont une valeur normalement comprise entre 1 et 6, 6 étant la meilleure caractéristique. Elles disposent aussi de points de Santé; les Stars disposent normalement de 3 points, les Co-Stars de 2 points et les Extras de 1 point. Quand une figurine voit sa santé réduite à 0 elle est retirée du jeu.

En plus de ces caractéristiques, chaque profil liste

Carte de profil recto/verso - Image : Crooked Dice ▼



ses attaques, ses effets spéciaux, ses talents et un coût pour composer votre casting.

Enfin, toutes les figurines possèdent une zone avant et une zone arrière, chacune de 180°, avec une ligne médiane pour les distinguer.

Ces castings sont plutôt manichéens, à l'image des séries dont ils s'inspirent et même si certains personnages neutres peuvent rejoindre toutes les équipes. A vous de choisir votre camp, Héros ou Méchant. Un casting héroïque aura tendance à avoir plus de Stars et de Co-Stars alors que les castings de Méchants posséderont plus d'hommes de main.

Crooked Dice suggère un budget de 25 points pour vos parties, soit entre quatre et dix figurines par camp. Mais rien ne vous empêche de constituer une équipe épique à 100 points.

7TV

Editeur : Crooked Dice

Type de Jeu : Escarmouche

A qui s'adresse le jeu : fans de séries télé à partir de 8 ans

Durée d'une partie : 1 à 2 heures

Budget :

Règles téléchargeables

Coffret des règles : 65€

1 Starter Crooked Dice (8 figurines) : 20€

Pour composer votre casting deux solutions possibles. Soit vous sélectionnez un programme TV soit vous créez votre propre casting. Les programmes TV du coffret couvrent les différents genres listés dans les règles, auxquels s'ajoutent des programmes plus spécifiques comme les chasseurs de fantômes ou Scooby Doo.

Vous pouvez aussi décider d'inventer votre propre programme ou d'adapter un univers connu en créant un casting ouvert.

Les castings peuvent être très variés – vous pouvez avoir une équipe constituée uniquement de Stars, ou composée essentiellement d'Extras dans des Véhicules. Un casting doit afficher au moins une Star ou une Co-Star. Vos choix de Star(s) et de Co-



Programme télé - Image : Crooked Dice ▲

Star(s) détermineront quels types d'Extras vous pourrez recruter. Et du choix vous en avez parmi les 12 profils de Stars, de Co-stars et les 60 profils d'Extras.



Casting de Héros - Image : Crooked Dice ▲

Les Stars sont les figurines les plus compétentes, plutôt difficiles à éliminer, de celles qui échappent à une explosion avec juste un peu de poussière sur l'épaule, mais elles coûtent cher en points.

Viennent ensuite les Co-Stars, jeunes premiers ou éternels faire-valoir, elles sont moins compétentes mais protègent efficacement les arrières des Stars. Enfin, il y a les Extras, ces figurants sans visage qui voltigent allègrement dans les explosions ou meurent à la première occasion d'une blessure qui égratignerait à peine une Star; leur force c'est leur nombre et leur faible coût, et vous trouverez par-

mi eux des auxiliaires bien utiles (médecin, arme lourde...). Leur autre avantage est de pouvoir être recruté en unité; les unités vous permettent d'activer plusieurs figurines à la suite pour moins de points d'intrigue (cf. description de la partie) que si vous ne le faisiez individuellement.

7TV vous invite à faire des crossovers et à inviter des Stars ou Co-Stars dans vos shows préférés. Donc n'hésitez pas à inclure une Star ou une Co-Star affiliée à un autre programme TV pour renforcer votre casting.

C'EST L'HEURE DE JOUER VOTRE SERIE PREFEREE

Un épisode de 7TV se joue généralement sur une table de jeu de 120cmx120cm, dimensions adaptées aux portées et au temps de jeu/nombre de cartes de compte à rebours. Ça vous offre un espace suffisant pour manœuvrer et la possibilité de tirer à longue distance avant d'en venir au corps à corps avec l'ennemi.

LE PROLOGUE

Durant le prologue, les joueurs déterminent quel épisode ils souhaitent jouer, c'est à dire le scénario. Chaque scénario définit les objectifs et le maguffin, les conditions pour marquer des points de victoire, la mise en place et les positions de départ. Cette phase de préparation permet aussi de décider qui sera l'attaquant et qui sera le défenseur, et de constituer le deck de compte à rebours et la réserve de gadgets de chaque joueur.

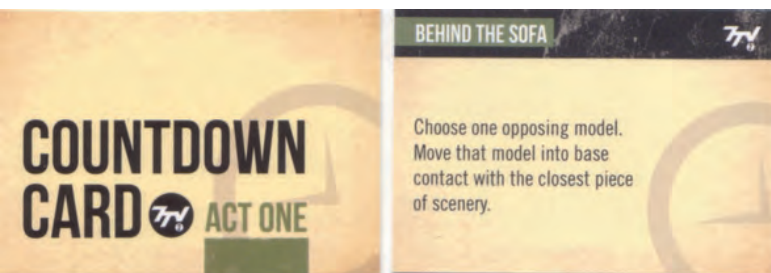
Le prologue se termine par le jet d'initiative et le déploiement.

LA PARTIE

Les Episodes de 7TV sont divisés en tours, et chaque tour lui-même divisé en phases.

Un tour correspond aux actions d'un seul joueur ou d'un seul camp. Il se compose donc de trois phases: la phase de compte à rebours, la phase d'action et la phase de fin de tour.

Le compte à rebours est un indicateur du temps qu'il vous reste pour jouer l'épisode, et quand il atteint zéro l'épisode se termine. Il est constitué d'un deck de cartes représentant les trois actes de l'épisode. Quand il est à l'écran, le joueur commence par retourner une ou deux cartes compte à rebours et applique l'événement lié.



Carte de Compte à rebours - Image : Crooked Dice ▲

Des Points d'intrigue sont générés chaque tour pendant la phase de compte à rebours, puis pendant la phase d'action selon le nombre de figurines en jeu dont vous disposez à ce moment-là, et au moment où vous éliminez une Star ou une Co-Star adverse.

Pendant la phase d'action le joueur à l'écran peut choisir d'activer n'importe quel nombre de figurines, une par une en fonction de ses points d'intrigue. Une figurine activée peut effectuer jusqu'à deux actions (Mouvement, Combat ou Spécial) et des actions gratuites supplémentaires.

L'utilisation des Talents et Effets Spéciaux, tout comme l'obtention de dés supplémentaires est aussi assujettis à l'utilisation des Points d'Intrigue.

Le système de jeu est à base de D6. La plupart des jets se font en lançant un ou plusieurs dés; vous ne gardez que le meilleur résultat et ajoutez +1 par résultat de 4 ou plus sur les autres dés. Ce résultat est minoré ou majoré par des modificateurs (peu nombreux) et ajouté finalement à la caractéristique associée au test.

caractéristiques. Les tests en opposition se résolvent simplement en comparant les résultats des joueurs; le plus haut l'emporte. En combat, seul l'attaquant peut infliger des dégâts.

Les mesures se font en pouce, Crooked Dice étant un éditeur anglo-saxon.



▲ En pleine action - Image : Crooked Dice

CONTENU DU COFFRET 7TV

- Le Guide du Réalisateur : correspond au corpus de règles
- Le Guide du Producteur : pour vous aider à sélectionner votre casting et jouer l'équipe parfaite qui vous permettra de triompher à chaque épisode de 7TV
- 2 decks de cartes de profils - un pour les héros, l'autre pour les méchants
- Un deck de 45 cartes de Compte à rebours
- Un deck de cartes gadget
- 20 compteurs de points d'intrigue
- 27 marqueurs pour indiquer les Etats et les objectifs
- Des gabarits d'explosion et de lance-flammes
- Un marqueur maguffin en métal
- 6 dés à six faces



Storyboard - Image : Crooked Dice ▲

Les tests simples sont réussis si le jet égale ou dépasse le nombre cible dans la table de jet de

Le système utilise deux portées, courte et longue, auxquelles vient s'ajouter la portée de combat rapproché qui sert à déterminer si la figurine est à portée de charge.

La phase de fin de tour sert à gérer les Etats nécessitant un jet de dé, comme En Feu.

Cette phase est aussi l'occasion pour un joueur de voler la vedette et ainsi jouer un second tour d'affilée. Un joueur qui vole la vedette ne gagne de points d'intrigue que pour ses Stars et Co-Stars pendant la prochaine phase d'action, pas pour l'ensemble de son casting.



Coffret - Image : Crooked Dice ▲

L'ÉPILOGUE

Un épisode se termine normalement quand un des joueurs ne possède plus de figurines en jeu, que les conditions de fin d'épisode sont remplies ou quand le deck de compte à rebours est épuisé. Vous déterminez alors vos points de victoire. En comparant le résultat de chacun vous déterminez de quelle manière vous avez battu votre adversaire – avez-vous juste arraché la victoire de justesse ou votre victoire est-elle écrasante ?

EVOLUTION DES RÈGLES

La première version des règles correspond au jeu Doctor Who (2006), un ensemble de PDF qui proposait de recréer les aventures de la série, du 1er au 11e docteur.

Des restrictions légales et financières ont orienté l'équipe vers un système de jeu plus générique, 7TV qui fit évoluer le système originel en y ajoutant les Points d'Audience (à peu de choses près l'équivalent des Points d'intrigue de la deuxième édition), les Actions héroïques qui procuraient un bonus aux actions entreprises par les Stars, et la possibilité de personnaliser son équipe.

Cette seconde édition de 7TV garde l'essentiel de l'esprit et des mécaniques de la première édition, tout en modifiant certaines règles. La volonté des auteurs a été d'éliminer tout ce qui pouvait ralentir le jeu, faisant passer le corpus de règles de 150 à 80 pages. Les profils, la personnalisation,

les tests ont été simplifiés, le nombre de modificateurs a diminué, et les Cartes événements ont été incluses de manière plus fluide à la partie en en faisant en sus de leur rôle de perturbateur le décompte des tours restants.

Plus gros changement visible peut-être, celui qui concerne l'activation des figurines et les Points d'Intrigue; alors que dans la première édition, les joueurs ne pouvaient activer que la moitié des figurines présentes en jeu, et qu'activer des figurines supplémentaires coûtait des points d'Intrigue, la nouvelle édition vous permet, en économisant des Points d'Intrigue d'un tour sur l'autre d'activer jusqu'à la totalité de vos figurines en un tour. Les auteurs ont aussi développé l'utilisation de ces points et leurs possibilités.

Le jeu est au final plus interactif, les joueurs agissent pendant leur tour autant que pendant celui de leur adversaire (défense, attaque gratuite...).

LA BOITE A OUTILS

Si les règles de 7TV vous fournissent tout ce qu'il faut pour démarrer très vite, vous pouvez très bien vous lancer dans l'adaptation de votre série TV ou BD préférée ou mettre en forme l'idée de génie qui vous est venue alors que vous contempriez les fines bulles du cachet d'aspirine visant à faire disparaître votre gueule de bois du jour de l'An.

7TV vous propose en effet de personnaliser les profils génériques pour créer le Héros ou le Méchant dont vous avez toujours rêvé ou qu'il corresponde à une de vos figurines préférées.

Prenez comme base le profil de Star ou de Co-Star qui s'approche le plus de l'idée que vous vous faites de votre personnage. Si vous souhaitez une figure héroïque, vous devez prendre un profil de Star ou de Co-Star héroïque comme point de départ. Et vice versa pour les méchants. Vous pouvez ajuster ses caractéristiques, changer son genre, modifier les effets spéciaux et les attaques

Imaginons par exemple que vous souhaitiez créer un milliardaire (ou ex-milliardaire) qui a vu ses parents tués et qui passe ses nuits à hanter les rues et les toits de sa ville natale pour pourchasser les méchants. Certains disent de lui que c'est le plus grand détective du monde, aussi vous partiriez du profil de Star de Détective Dur à cuire, dont le coût initial est de 10 points.



Détective dur à cuire - Image : Crooked Dice ▲

Côté caractéristiques, Batman reste un être humain; vous vous contenteriez d'augmenter sa valeur de Défense de 1 pour illustrer le fait qu'il porte une armure renforcée, armure qui ne le rend pas invulnérable, et peut-être le Corps pour améliorer les attaques.

Parmi les effets spéciaux, il faudrait restreindre le Leader 1 à la Bat-Family, les autres traduisant bien le côté nocturne et endurant de la chauve-souris. Vous pourriez aussi être tenté de rajouter deux effets spéciaux, Gadget pour illustrer le côté couteau suisse de la Bat-Ceinture et Effrayant (Fearsome) en restreignant ses effets aux Extras. On ne peut pas ajouter d'effet spécial d'une catégorie que le personnage ne possède pas, sinon vous auriez pu ajouter Attentif (aware) ou Riposte (Fight back) pour insister sur ses talents de combattant.

Enfin, pour le combat, vous échangeriez l'attaque Bagarre contre Arts martiaux, et vous pourriez faire une petite entorse aux règles en échangeant le gros calibre du détective contre des batarangs (shuriken).

PROFIL FINAL

- Batman Star héroïque : 15 points
- Combat : 5
- Tir : 4
- Défense : 11
- Esprit : 5
- Corps : 5
- Cran : 4
- Talent de Star : Présence intimidante
- Effets spéciaux : Leader 1 (Batfamily), Ma ville (Homework), Solide, Dissimulé, Gadget et Effrayant
- Attaques : Arts Martiaux et Batarangs



▲ Batman Animated - Image : Knight Models

Vous auriez tout aussi bien pu choisir d'en faire un milliardaire un peu plus excentrique qui s'habille comme Robin des Bois. Plus porté sur l'action, vous seriez parti du profil du Héros d'Action, auriez augmenté sa valeur de tir (et peut-être baissé celle de combat), échangé le pistolet contre un arc et peut-être échangé certains de ses effets spéciaux en fonction des traits de caractère qui vous paraissent mieux coller au caractère du personnage.

Evidemment, que seraient nos deux super-héros sans leur Sidekick. Le profil de Co-Star d'Ange de la Justice colle parfaitement au rôle. Ajustez-le à l'envie pour étoffer la Batfamily ou les alliés d'Oli-ver Queen, complétez avec quelques flics du cru et vous obtenez un casting semblable à celui que vous auriez pour Batman Miniature Game.

Par contre, si vous souhaitez reconstituer la Ligue de la Justice, il vous sera difficile de développer des personnages trop puissants comme Superman ou le Martian Manhunter car les ajustements sont limités à + ou -1 par caractéristique et à 2 caractéristiques maximum. On reste dans le street level.

Ce côté boîte à outils est pour moi l'un des principaux atouts de ce jeu, en dehors de l'ambiance particulière de série télé.

A propos de série, la plupart prônent un statu quo pour leurs personnages. L'évolution, la progression n'est pas la norme, mis à part pour les séries feuilletonesques où les morts sont nombreuses. Mais si vous êtes rôliste ou amateur de jeu en campagne (Necromunda, Deadzone) vous aurez peut-être envie comme moi de faire progresser vos Stars et Co-stars.

Même si cette partie manque au corpus de règles actuel, le système de customisation proposé dans les règles peut servir de base pour améliorer vos Stars et Co-Stars. Resterait à définir les conditions et les valeurs maximum pour limiter le grosbillisme d'un Necromunda en son temps.

Je partirais pour le moment sur 1 point d'expérience par star ou Co-Star à l'issue d'une partie où la figurine est restée en jeu jusqu'à la fin, voire 1 point supplémentaire en cas d'exploit héroïque. Les Extras auront droit à un 7tvCola et une tache sur l'épaule.

En termes d'évolution, le coût en points serait doublé pour freiner la progression. Et limité : ce serait +1 maximum pour toutes les caractéristiques ou +2 pour la moitié seulement, et je limiterais à 1 effet spécial et 1 attaque supplémentaire, en plus de ceux potentiellement ajoutés à la création, ou 2 si la figurine n'a pas subi d'ajustements. Il serait peut-être aussi possible de rendre un gadget permanent (le batgrappin par exemple). L'idée est de ne pas en faire des personnages indestructibles.

Il me faudra quelques parties pour tester ces idées, ou des retours de joueurs si vous êtes tentés. A moins que ça ne fasse l'objet d'un futur supplément. La richesse du système et les idées qui fourmillent dans les petits encarts des guides télé et sur facebook laissent présager de nombreux développements et suppléments.

J'ai hâte de partager la prochaine saison avec vous dans ces pages.

POUR RESUMER

Les +

Une mécanique relativement simple et classique

Un côté boîte à outils

Une thématique dédiée aux sérimaniques

Une ambiance télévisuelle bien rendue dans les règles

Un anglais accessible

Les -

Pas d'outils pour la gestion d'une campagne

SOURCES

- ★ <http://www.crooked-dice.co.uk/>
- ★ <https://www.facebook.com/crookeddice/>
- ★ <https://gumroad.com/>

Restez calme et appelez le docteur - Image : Crooked Dice ▼



TW



Wargaming in the world of Cult TV



Crooked Dice Game Design Studio

DECOUVERTE

PAR FURABIENU

★ <http://www.furabienu.blogspot.fr/>

WARBAND - UN PEU DE FANTASY DANS UN MONDE DE BRUTES

I l y a quelques mois, le fabricant de figurines historiques en 10mm PENDRAKEN éditait la règle Warband. Et oui vous avez bien lu «historiques». Autant dire qu'avec cette règle et les figurines déjà disponibles, Pendraken souhaite toucher toutes les catégories de joueurs.

Je suis plus enclin à jouer en escarmouche avec 5 à 30 figurines soclées à l'unité plutôt que des jeux de masse sur plaquettes. Pourtant, je me suis laissé séduire par le côté obscur de la force lorsqu'un ami m'en a dit monts et merveilles. Warband, est une règle d'affrontements dans un univers fantasy. Votre adversaire et vous commandez une armée composée de différentes d'unités.

Avant de rentrer dans le vif du sujet, parlons un peu de tout ce qu'il y a autour.

Le livret de règles est en anglais et fait 66 pages (dont 30 pages de règles proprement dites) agrémentées de photos et de schémas. Outre quelques pages de scénarii, vous trouverez en fin de livre le « codex » des armées. Vous avez le choix entre 12 armées différentes, les classiques elfes et orques, vampires, barbares et plus rigolo, les singes samouraïs, centaures et sagittaires. Ne cherchez pas de fluff dans ce livre, vous n'en trouverez pas. C'est à vous d'inventer votre univers.

Comme dans W40k ou Battle, pour 500 points vous composez une armée d'une dizaine d'unités. Il existe 4 familles d'unités, unité de commandement, de magiciens, les unités formant le corps de l'armée et des unités optionnelles. Hormis les unités optionnelles et les magiciens, il vous faudra recruter une unité de commandement et des unités de corps d'armée. Plusieurs types d'unités sont disponibles dans chaque famille. Chaque unité est définie par 9 caractéristiques. Certaines avec une valeur numérique, d'autres avec un nombre de dés à 6 faces.

Par retour d'expérience ne faites pas l'impasse sur l'unité de magie même si elle n'est pas obligatoire.

La règle préconise le soclage des unités sur une plaquette de 10 x 5 cm, vous permettant ainsi de réaliser des scénettes. L'unité de distance de base est la longueur du socle (1 BW, Base Widths).

Tout est mesuré en multiple de BW. Vous pouvez donc utiliser des plaquettes de tailles différentes, voire une échelle de figurines différentes si le cœur vous en dit. La surface de jeu est également un multiple de BW et fait 18 BW x 12 BW. Les éléments de décors sont placés sur le terrain en début de partie par les deux joueurs.

Personnellement, j'ai choisi de socler mes armées sur des plaquettes de 5 x 2.5 cm. Cela me permet de jouer sur un terrain plus petit de 90 x 60 cm.

Trêve de plaisanterie il est maintenant temps d'aller taillader à grand coup de hache et d'épée le gars d'en face. Rassurez-vous, rien de très compliqué dans la mécanique des règles. La première chose à savoir c'est que Warband est un jeu basé sur le nombre de réussites. Chaque 4+ est une réussite.



Le nombre de dés à lancer est modifié, en plus ou en moins, en fonction des situations de jeu. Pour résumer, plus vous avez de dés et mieux c'est.

Vous commencez la partie avec vos troupes déployées et en ordre de bataille. Exit donc, les formations en colonnes pour rejoindre le champ de bataille. La partie se découpe en une suite de séquences durant lesquelles votre adversaire et vous, allez à tour de rôle, faire agir toutes vos unités les unes après les autres. Un tour de jeu comprend 8 phases de jeux distinctes. L'Initiative, les Mouvements et Mouvements impétueux, le Tir, le Corps à corps, la phase de Protection et de moral qui s'enchaîne avec celle de Déroute et poursuite et pour finir la Vérification des conditions de victoire.

C'est pendant la phase d'Initiative, que vous déterminez qui joue en premier (c'est l'attaquant) et qui est le défenseur. Les deux adversaires font leurs jets de points de commandement et de points de magie simultanément, en utilisant respectivement les caractéristiques CP et MP des unités correspondantes. Le résultat du jet de commandement permet de générer un pool de dés supplémentaires qui servent à booster dans les autres phases, un jet d'une unité se trouvant à 4 BW de l'unité de commandement. Pour les points de magie c'est un peu différent. Quelle que soit la phase en cours, y compris en fin d'initiative, les magiciens ont la possibilité de lancer un sort. Chaque sort a un coût en points de magie. A chaque fois que les mages lancent un sort, le joueur défusse autant de points de magie que nécessaire. Une fois ces points épuisés, il n'est plus possible de lancer des sorts. La liste des sorts est spécifique à l'armée.

Vient la phase de Mouvements. Il en existe plusieurs types que vous utilisez en fonction de la situation de jeu. Mais pour pouvoir faire un mouvement, les unités doivent être motivées. Pour cela, il faut faire un jet sur la caractéristique MT. Le nombre de réussites multiplié par la caractéristique MV donne la distance en BW que l'unité peut parcourir. C'est le mouvement de base. Il est

permis de traverser complètement une unité amie pendant le mouvement. Cependant ce mouvement ne permet pas de s'approcher à moins de 1 BW de l'ennemi. Les mouvements dans un rayon de 1 BW de l'ennemi sont restreints et même si vous avez plusieurs réussites ceux-ci ne sont que de 1 BW. Pour venir au contact il faut déclarer un mouvement de charge. Cette charge doit être la plus directe et la plus courte possible. Au besoin vous pouvez changer légèrement l'orientation de la plaquette pour venir contacter l'unité ennemie avec le bord et/ou les coins avant du socle. C'est une charge directe qui ajoute 1d6 en bonus lors du combat. Il est possible, sous certaines conditions, de déplacer plusieurs unités en même temps.

La résolution des combats est des plus simples. Elle est identique que ce soit pour le tir ou le corps à corps. Faites un jet avec la caractéristique SH pour le tir, ML pour le corps à corps.

Chaque réussite est une touche. Placez autant de marqueurs à côté de la cible que le nombre de touches qu'elle subit. Et c'est tout ! Les touches sont traitées dans la phase de Protection et de moral. Le nombre de dés que vous lancez est modifié en fonction des situations de jeu. Par exemple, faire une charge directe ajoute 1d6, mais si l'unité est derrière ses défenses alors il faut enlever 1d6.

Une fois les combats terminés la phase de Protection et de moral commence. Les unités avec deux touches ou plus doivent, sous la pression des adversaires, se replier de 1 BW. C'est un mouvement en réaction qui n'a pas besoin d'être motivé. Puis il faut tester si les touches ont percé l'armure. C'est là encore très simple. Il faut faire un jet sur la caractéristique PR qui peut être modifiée. Chaque réussite enlève une touche. Chaque touche qui n'est annulée, fait baisser la valeur de moral de 1



pt. Le moral ou MO est une valeur comprise entre de 1 et 6.

Pensez à réserver un emplacement sur le socle de l'unité pour représenter le moral de celle-ci avec un dé.

Une fois le moral de l'unité réduit à zéro (le dé est retiré), celle-ci est en déroute. Par chance, le joueur peut dépenser 3 CP pour la rallier et gagner 1 point de moral. Si ce n'est pas le cas, l'unité exécute un mouvement de fuite vers son bord de table. Si l'unité qui attaque ne s'est pas repliée, elle peut alors faire un mouvement de poursuite pour recoller à l'ennemi en corps à corps et l'achever.

En fin de tour, les deux adversaires décomptent le nombre de points correspondant aux unités détruites ou en déroute. Pour celui qui égalise ou dépasse les 250 points de perte, la bataille est perdue et la partie prend fin.

Ce que j'ai bien aimé avec cette règle :

- L'adaptabilité de la règle à différentes échelles du 25 au 10mm en utilisant des socles de mouvement adaptés.
- La possibilité de jouer sur une petite surface de jeu (90x60 cm).
- La mécanique simple de la règle basée sur la réussite sans tableau croisé.
- 2h à 2h30 de partie sans temps mort.
- La diversité des armées et des unités.
- L'investissement modique pour jouer. Moins de 60€ pour la règle, une armée, les socles et les dés.
- La rapidité de peindre les figurines à cette échelle.

Ce que j'aime moins :

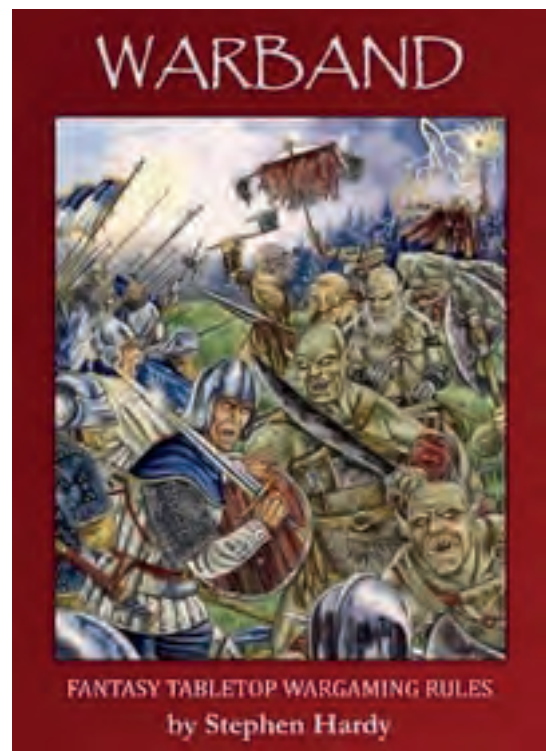
- La maîtrise des mouvements pas toujours évidente pour les joueurs habitués comme moi, à jouer en escarmouche avec une figurine par socle.
- L'écriture de la règle en anglais, parfois confuse et incomplète. Il manque par exemple l'indication de l'utilisation de marqueurs pour les touches et de dés pour le moral.
- J'aurais aimé voir une fiche de référence plus explicative sur les mouvements.

En conclusion, Warband correspond bien à ce que je cherche dans une règle. Pour moi « elle a à tout

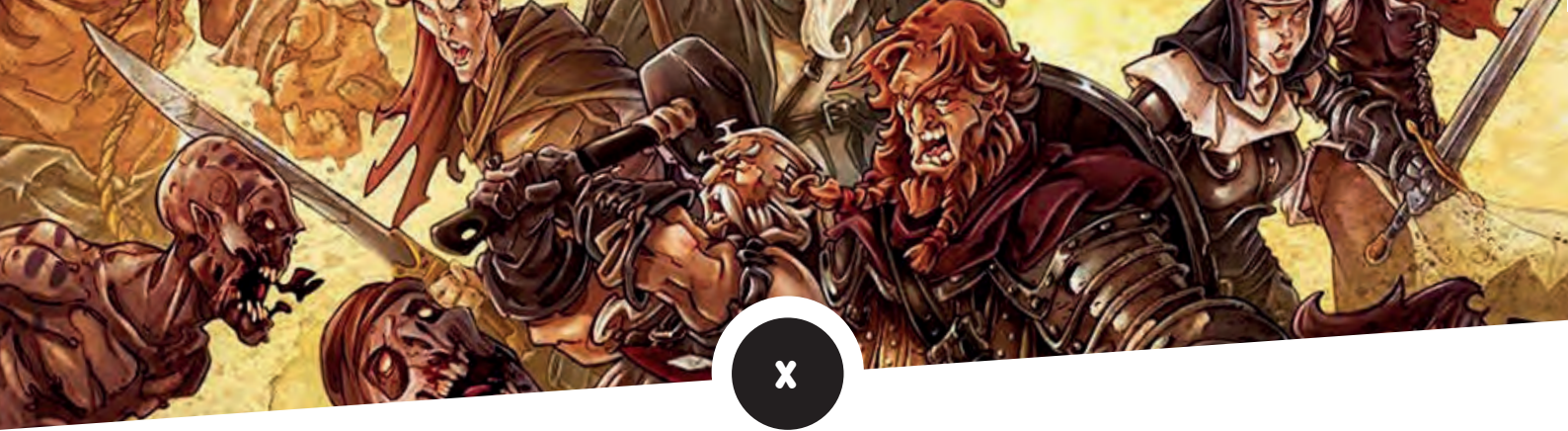
d'une grande ». Elle plaira aux joueurs qui, comme moi, jouent à plusieurs règles différentes. A ceux qui ne souhaitent pas passer leur temps le nez dans le livre de règles avant et pendant la partie. Le format de jeu, avec une dizaine de plaquettes sur la table et la mécanique qui se rapproche d'une règle classique d'escarmouche en font une règle accessible à tous, facile et sympà à jouer.

LEXIQUE

CP	Points de commandement	(nbre d6)
MP	Points de magie	(nbre d6)
MT	Motivation	(nbre d6)
MV	Mouvement de base de l'unité	
SH	Puissance du tir	(nbre d6)
RA	Portée de tir	
ML	Puissance de la mêlée	(nbre d6)
PR	Résistance	(nbre d6)
MO	Moral	







X

DECOUVERTE

PAR FACZ

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

ZOMBICIDE BLACK PLAGUE - ZOMBIES A LA SAUCE MED-FAN

Eh Machin ! Tu connais Zombicide ?

- Ouééé, avec des gros flingues et des vagues de zomblards !

- Ils l'ont sorti version Med-Fan !

- Ah bon ? Pourquoi ?

- Euuuh... On va dire pour améliorer ?

- Ah bon ?! Ils ont tout changé alors ? Et on sera plus obligé de jouer 3 heures comme sur un kubenbois ?

- Je passe...

"QUAND IL N'Y A PLUS DE PLACE EN ENFER, LES MORTS REVIENNENT SUR LA TERRE" - DAWN OF THE DEAD - GEORGE A. ROMERO

Il y a 4 ans désormais, nous avons vécu l'explosion des Jeux de Plateau en financement participatif, avec l'arrivée de Zombicide, des frenchies Nicolas Raoult, Jean-Baptiste Lullien et Raphaël Guittou. Raz-de-marée si l'on peut dire puisque le jeu a raflé la bagatelle de \$781 597. Vous me direz, ce n'est rien comparé à certains standards d'aujourd'hui, mais ce jeu a été l'élément déclencheur. Puis une seconde saison avec extension en 2013, rapportant \$2 255 018 et enfin une troisième saison en 2014, rapportant \$2 849 064 !! Quand même quoi, plus de 2,8 millions de Dollars !! Pour du carton et

du plastique !! Comment expliquer cet engouement ? Il y a plusieurs facteurs.

Ne croyez pas que le zombie est à la mode depuis à peine 10 ans. Non, non, non ! Les corps décharnés sont à la mode depuis 1978 !! J'en vois certains qui hurlent au sacrilège en disant que c'est depuis 68, année de la sortie de La Nuit des Morts-Vivants de George A. Romero, mais en réalité, le véritable succès vint avec Dawn of Dead (Zombie en français), du même Romero, se déroulant dans le fameux centre commercial. Les italiens s'emparèrent du truc, et depuis cette année-là (le rock'n'roll venait d'ouvrir ses ailes) les films de zombies, les bandes dessinées, romans, séries, et jeux (vidéos ou physiques) ne cessent d'arriver en flot continu.

Je vous le demandais : pourquoi ce jeu plutôt qu'un autre a marché? Outre le facteur filmique (en voyant la boîte, la première fois, je me voyais déjà rejouer le Dawn of the Dead de ma jeunesse avec ses zombies bleus au fard à paupière), il y a également des règles allant à l'essentiel : le carnage. Ben oui, on n'a pas forcément envie de jouer à la Bonne Paie avec des Zombies (vous me direz une édition Monopoly Walking Dead a vu le jour), donc il fallait des règles simples, retranscrivant parfaitement le flot ininterrompu de ces corps en putréfaction.



Et pour le coup, ça ne marchait pas forcément, quelques petits défauts venaient ralentir, pour ne pas dire rallonger considérablement les parties, mais bon, le jeu était une bonne idée pris comme une boîte à outils. Le dernier point qui a titillé tous les geeks du monde c'est la ressemblance tout à fait volontaire des survivants avec des personnages des meilleurs (ou tout du moins des plus connus) films et séries. Et voici comment on s'attire tout un public.

Maintenant je me demande pourquoi cette version Médiévale-Fantastique a vu le jour. Était-ce le moyen de se faire toujours un peu plus de blé ? Le moyen de corriger quelques imperfections ? Nous ne le saurons jamais...

Toujours est-il qu'il est là, alors plongeons dans la boue, le sang, la bile, bref, un monde somme toute sympathique...

Le kickstarter a réussi son coup, avec ses 20 915 contributeurs et ses \$4 079 204. On croirait rêver... Mais alors Zombicide Black Plague, c'est un nouveau jeu? Oui. Enfin, non. Enfin moyen nouveau quoi.

Bon, la première chose qui saute aux yeux c'est qu'on repart dans le passé, au 14^{ème} siècle, durant la période de la Grande Peste Noire. Et comme de par hasard, les morts se relèvent ! Bon, jusque-là, on n'est pas dans la grande nouveauté, et pis les Zombies ça existe ! Si, si, je vous assure, allez faire des courses un samedi après-midi, dans une grande surface, et vous allez en voir des centaines, déambulant dans les rayons... Et puis, un anthropologue de renom Philippe Charlier a carrément écrit un bouquin sérieux dessus.

Donc il y a plein de zombies, et les joueurs vont incarner des héros, inspirés des plus grands archétypes de la fantasy de Gary Gygax, à savoir un Paladin, un Clerc, un Mago, un Peck, un Elfe. Ajoutons une Nonne (qui m'a immédiatement rappelé l'Ange de la Mort d'Abel Ferrara, ainsi qu'une... barmaid ?? Bon d'accord.)

Niveau illustration rien à redire: on retrouve ce qui a fait le succès des jeux. Les dessins des personnages sont tout simplement superbes ! Le plateau quant à lui retranscrit bien l'ambiance cradingue de cette époque.

On passe aux figurines, qui sont légions, et chose nouvelle, sont bien rangées dans une boîte dans la boîte (oui, faut aimer les Poupées Russes). Niveau sculpture, on a encore une fois du très bon travail de la part de la crème des sculpteurs actuels.

Je vous rappelle que le jeu est édité par CoolMiniNot, qui a tout simplement les plus belles figurines plastiques de série à l'heure actuelle. Les détenteurs des derniers gros hits de cette boîte américaine ne me contrediront pas.

BON OK TOTO, MAIS C'EST POUR QUAND LA NOUVEAUTÉ ?

J'y arrive, justement. Dans les boîtes Zombicide «modernes», une chose était particulièrement pénible : le dashboard de votre personnage. Déjà, il était fait de carton tout fin, et un petit picot à coulisser permettait de garder en mémoire le nombre de points d'expérience de votre survivant.

C'est fini, ce temps là ! Désormais, nous avons droit à ... un dashboard en plastique ! Ce dernier permet d'y placer la carte de votre personnage, les armes qu'il a en main, le matos dans le sac à dos, les points d'expérience avec pion coulissant qui fait cric-cric quand on le bouge et les compétences débloquées (ressemblant à du kubenbois quelque part) sous forme d'un pion enfichable dans le dashboard! C'est du bon boulot, le KS sort après celui de Conan où l'Overlord a quelque chose de très semblable... Coïncidence? Je ne crois pas...

M'enfin, repompe ou inspiration, c'est une vraie bouffée d'air frais que ce nouveau dashboard pour les joueurs habitués au Zombicide «moderne», qui ont vécu les pions de compétences qui se font la malle? De fait, les anciennes boîtes paraissent cheap désormais, et je vous en fiche mon billet que si un nouveau KS vient pointer le bout de son nez, en version moderne j'entends, nous aurons droit à des dashboards plastiques, et quelques stretch goals seront consacrés aux cartes des personnages des saisons antérieures !

et le curseur, rendent le jeu plus fluide, avec ses rangements verticaux pour le matériel. Le jeu en devient plus fluide, car on ne perd plus de temps à replacer tous ces pions et cartes qui ne restaient pas en place.

- LES SORTS

Pour bien renforcer l'aspect med-fan du jeu, le magicien pourra réaliser des sortilèges (bon, le plus souvent, c'est "Fireball in your a\$\$", et basta, mais bon). Moi j'aime bien la magie.



- ARMURE +2 À TURBO-POMPON CONTRE LE RHUME DES FOINS

Ah ben oui, vous vous doutez bien qu'il faut les sapper nos aventuriers ! Et puis, on peut pas montrer du boobs dans un jeu de plateau... Du sang et des zombies qui se font trucher, sans problème, mais un nichon, non!! De fait, vous aurez à votre disposition, moult moyens de vous protéger, et fonction de l'équipement, il occupera un emplacement réservé aux mains (un bouclier par exemple), ou devra être posé sur la carte de personnage dans le cas d'une armure.

Niveau Gameplay, ben c'est Zombicide, avec de TOUTS PETITS changements.

Pour ceux qui n'ont jamais joué à Zombicide, je ne comprends pas comment vous pouvez lire ce fanzine, et n'avoir personne dans votre entourage ne vous ayant au moins jamais débauché pour tester le bouzin. Pour les autres voici les changements opérés, et malheureusement trop peu nombreux...

- LE DASHBOARD

Oui, j'en déjà causé, mais les pions enfichables

- AÏEUUUU ! DÉSOLÉ JEANNOT, JE VISAIS LE ZOMBIE!

Enfin !! Nous pouvons blesser ses amis ! Ainsi, un survivant désirant tirer vers une case où se trouvent zombies et survivants, aura une chance de toucher le survivant !! Notez que cet ajout est dû à la demande générale.

- NÉCROMANCIEN, MAIS ALORS TRÈS ANCIEN !

Oui, ce jeu de mot est très mauvais, aussi mauvais que les Nécromanciens sont méchants dans ZBP. Bon, déjà, ça permet d'expliquer d'où viennent

tous ces zombies : ouh lala, ils ont été invoqués-réveillés-déterrés (rayez la mention inutile) par un magicien du côté obscur. Le nécromancien est à la Magie ce que le banquier est à la générosité : dès qu'on a compris son jeu, il se tire vers des cieux plus cléments. De fait, comme vous le savez sans doute, les méchants apparaissent grâce à un Deck de cartes, et à un moment, paf! Pastèque, le Nécromancien apparaît, et dès lors, il cherchera à se faire la malle. La mission des héros devient alors de le zigouiller avec joie et perversion. Car si les conditions d'échecs des zombicides modernes restaient plus ou moins toujours les mêmes, dans Black Plague, l'on peut perdre en laissant le Nécromancien faire apparaître 6 Points d'entrées (au total), pour ses chers petiots, ET en le laissant se faire la belle (attention, cette dernière phrase est soumise à interprétation...). En plus le saligaud fait apparaître un point d'entrée Zombie dès son apparition ! Fort heureusement, tuer le Nécromancien, nous permet de retirer un point de spawn. Ainsi, l'arrivée de ce nouveau challenge ajoute une nouvelle dimension au jeu : le temps! Parce qu'il faudra pas trainer pour le dézinguer au risque de perdre la partie.

Voilà, c'est tout pour les nouveautés ! Alors même si le jeu est toujours sympa à plusieurs, et l'ajout sur une page du livre de règles de customisation de la partie avec des règles spéciales pour le Nécromancien, je trouve qu'à 80 brouzoufs la boîte de base, il n'y a pas assez de nouveautés justifiant l'achat pour un joueur ayant déjà les anciennes boîtes de jeu.

Edge vend la VF du jeu sur son site à 99,95€, et très sincèrement, mis à part pour des figurines vraiment sympa, et du matériel d'excellente qualité (et en quantité industrielle) je ne vois pas trop l'intérêt si vous possédez déjà les 5 (!!) autres boîtes.

COUP DE GUEULE PERSONNEL

Je voudrais exprimer une sensation de foutage de gueule doublée d'un coup marketing réussi (de ce que je peux lire sur la toile).

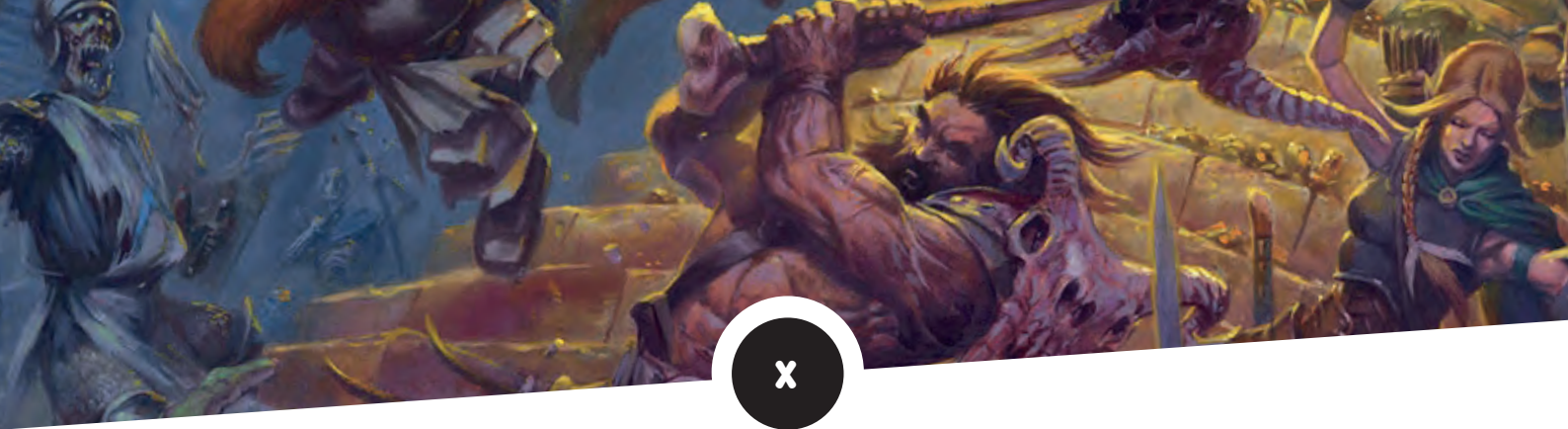
En effet, comme tous les ans depuis des centaines d'années, en Février, c'est Nouvel An chinois, et les messieurs de CMON, n'ont pas prévu le coup (comme d'hab), et ont soit disant réussi à avoir les boîtes de base de justesse avant Noël pour les backers, mais pas les Stretch goals et autres cadeaux bonux. Mon c! Tout était calculé, puisque ce n'est pas nouveau, les usines étant capables de mouler le plastique nécessaire à nos figurines préférées sont complètement overbookées, et il y a embouteillage devant leurs portes. Du coup, genre, on privilégie nos backers, comme ça, on ne perd pas notre crédibilité, et comme ça on peut les faire patienter encore 3 mois. Du coup, les boîtes sont arrivées en décembre et tous les petits backers étaient content tousa tousa, mais franchement, on ne me la fait pas. Ils ont loupé leur coup, et "basta". Bon ce n'est que mon avis, et j'attends de pied ferme d'avoir des nouvelles de The Others et ses dizaines de figurines offertes.*

Après, une extension a été financée en même temps que le jeu qui introduira des Loup-garous et de nouvelles abominations particulièrement réussies (la version Rat par exemple).

Au final, je suis perplexe face à ce Zombicide Black Plague : de bonnes nouvelles idées, mais largement insuffisantes pour nous vendre un pledge à 150 US-Brouzoufs, même avec leurs figurines «KS Exclusive».

Trouver le jeu d'occasion sera peut-être plus judicieux et moins onéreux.





X

BANC D'ESSAI

PAR FACZ

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

DUNGEON SAGA - LES TOUT DERNIERS DONJONS A LA MODE

Qui ne se souvient pas d'avoir bavé devant la merveilleuse boîte d'Heroquest dans les grandes surfaces et avoir tanné nos parents pour nous la payer... Depuis, chacun d'entre nous est à la recherche d'un jeu nous rappelant cette madeleine de Proust.

Pari réussi pour Mantic ?



DUNGEON SAGA : CULTE COMME HEROQUEST OU REPRISE DE DWARF KING HOLD ?

Mantic a toujours revendiqué une chose : leur côté old school. Et dès la création de la boîte de Ronnie Renton, les divers membres de la société de Nottingham (oui, elle aussi!) ont émis le souhait d'avoir un dungeon crawler, tendance PMT, porte-monstre-trésor, c'est alors qu'ils ont sorti Dwarf King's Hold, où des joueurs prenant le contrôle de nains se battaient furieusement contre des squelettes. Puis une seconde boîte arriva, où les Elfes se mettaient joyeusement sur la poire contre des Orcs, enfin une troisième boîte sorti, permettant du «multijoueur». DKH était un bon jeu, mais Mantic n'avait qu'une petite gamme de figurines

à l'époque, tous droits sortis de la première édition de Kings of War. Il nous aura fallu attendre quelques années pour que Mantic se décide à nous ressortir leur DC, mais avec beaucoup plus d'ambition ! Un kickstarter a donc été lancé en 2014 et a réuni près de 6000 backers pour un total d'un million de dollars, tout de même !

Alors, disons-le de suite, oui, Dungeon Saga est une version améliorée de Dwarf's King Hold. Mais tellement améliorée, que leur origine commune est au final la seule chose qui reste. Du matériel fourni aux règles, tout a été revu, refait, corrigé.

Dès lors que l'on tient la boîte de Dungeon Saga en main, l'on constate que Mantic a vu les choses en grand pour ce jeu : une boîte qui s'ouvre comme un grimoire. Plutôt bien fichu, le rabat (la couverture donc, est aimantée, empêchant plus ou moins la perte de pions et autres petites pièces de jeu. Je dis plus ou moins, car, si la fabrication de telles boîtes a dû leur coûter un peu plus cher que la traditionnelle boîte à couvercle, la couverture aurait mérité un rabat supplémentaire, afin de sécuriser encore plus les éléments contenus dans la boîte. Mais là, je chipote.

A l'ouverture de la boîte, qu'observe-t-on ? L'on peut voir au premier coup d'œil que Mantic a assuré niveau prise en main de son jeu, puisque les cartes sont séparées en deux parties : la première partie est composée d'une quinzaine de cartes dont la première porte la mention : Cartes de Démarrage. Un livret de Démarrage rapide est présent et vous explique que seules les tuiles planches de pions et tuiles bordées de rouge sont à dépuncher pour vos deux premières parties.

Le résultat est sans appel : en quelques minutes, l'on peut apprendre à jouer à Dungeon Saga avec une boîte fraîchement ouverte ! C'est aussi bien pour un démarrage en douceur que pour apprendre, expliquer le jeu à un enfant. Passons aux figurines, qui sont très jolies ! Vous pouvez oublier la noire période du "restic" : Mantic est passé au plastique, et c'est tant mieux ! Ainsi dans la boîte de base, vous trouverez 26 figurines, réparties comme suit : 22 monstres/méchants pas beau, et 4 Héros. En plus de cela, il y a un sachet contenant diverses portes, et un autre contenant du mobilier. Quand je vous parlais d'Heroquest...

Les figurines sont plutôt détaillées et très agréables à peindre.

Mais s'il y a une chose sur laquelle je suis intransigent, c'est sur la qualité du plateau. Si la série des Dwarf King Hold fournissait des tuiles de donjons d'une qualité moyenne, pour ce nouveau jeu, Mantic a revu ses intentions à la hausse, avec de belles tuiles en carton tissé, et les plus râleurs se plaindront du fait que certaines illustrations des DKH ont servi de base à certaines de celles que l'on trouve dans DS, mais elles ont remaniées. Les cartes sont elles aussi d'excellente qualité.

Enfin, on trouve un "tout petit sachet" (à lire avec une voix fluette, ça a plus d'impact) qui contient des attaches : elles ne servent à rien, car si elles ont été prévues pour joindre les tuiles entre elles, il n'y a pas de «lèvres» permettant de coincer le carton dedans, on se retrouve alors avec une multitude de petits H en plastique transparent sans utilité. Dommage.

Enfin, des dés (parce que quand même il en faut).



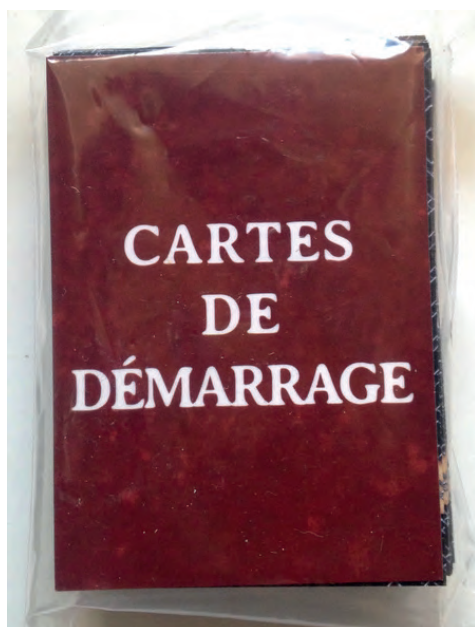
Du très beau matériel, qui prouve que Mantic a entendu les plaintes des joueurs, et améliorent constamment la qualité de ses produits. Leurs dernières grappes sont de toutes beautés et rivalisent avec celles estampillées GW, sauf que l'écart de prix est réel...

BON, TON SQUELETTE, JE LE DÉFONCE SUR QUEL RÉSULTAT ?

Les règles de Dungeon Saga sont simples, mais pas simplistes ! La mise en place est on ne peut plus simple, et s'opère comme suit (en partant du

principe que l'on joue en campagne), et que l'on vient d'ouvrir la boîte de jeu :

- On dépunche uniquement les éléments de plateau entourés de rouge sur la planche
- On prépare le paquet de cartes marqué « CARTES DE DEMARRAGE »
- Un joueur doit être le Maître du Donjon, et un ou plusieurs autres joueurs seront les Héros, savoir, pour le scénario d'initiation : Le barbare, Orlaf (oui, comme le rôti de porc – OK, je sors), et le nain, Rordin (oumouk ?)
- Le Maître du donjon n'aura besoin que de 4 guerriers squelettes
- Et des pions comme ceux qui servent à garder en mémoire les points de vie perdus
- Et en avant Guingamp !



La chose la plus importante dans Dungeon Saga, est qu'il n'y a QUE le maître du donjon qui ouvre le livre de quêtes, et donc, qui peut avoir un visuel sur l'intégralité du donjon en cours. Ainsi, le joueur maléfique placera les tuiles de donjons du point d'entrée des héros jusqu'à arriver à une porte. Quand les héros l'ouvriront alors seulement, il placera les éléments nécessaires à la poursuite de l'aventure.

Le Maître du Donjon annonce aux Héros leur objectif, tandis que le sien est bien souvent de mettre hors de combat un héros pour gagner. C'est parti pour le premier tour de jeu.

A chaque tour de jeu les joueurs héros choisiront qui jouera en premier, donc on est dans la coopération, et l'arrangement entre héros.

Lors de son tour un héros peut :

- Se déplacer, ET/OU
- Effectuer une action.

Ou alors, uniquement :

- Utiliser son exploit héroïque

Pour se déplacer, rien de plus simple, chaque héros est pourvu de sa propre fiche de héros, fournissant diverses informations, comme montrées ci-dessous.



De gauche à droite : Mouvement (en nombre de cases), Dés de combat (en nombre de dés à lancer), Armure (valeur à dépasser par l'attaquant) ; notez que le verso de la fiche présente la version légendaire du héros.

Le déplacement en diagonale est autorisé, et le joueur ne peut évidemment terminer son mouvement dans une case occupée, excepté les cases occupées par un tas d'os (voir plus loin).

Rien de plus simple, certes, et très classique au final. L'intérêt est l'arc. En effet, n'importe qui est tout de même plus attentif à ce qui se passe devant plutôt que derrière (sauf les prisonniers au moment de la douche peut-être...). Ainsi, une figurine a 8 cases adjacentes : 5 de ces cases constituent son arc avant, et les 3 cases restantes et donc à l'arrière de la figurine constituent son arc arrière. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'en attaquant par derrière, en plus de gagner 3 cm, on obtient le bonus non négligeable de -1 dé de défense pour la figurine attaquée. En sachant qu'il est impossible de lancer moins de deux dés.

Donc il sera véritablement crucial de faire comme les taulards dans les douches : faut se mettre dos au mur, ou quelque chose dans le genre.

Cette explication me permet de passer aux actions (dont le combat). Elles sont au nombre de 4, et une seule peut être entreprise par un héros lors de son tour.

- Le Combat
- Le Tir
- Lancement de Sort
- Autre

J'VAIS T'METTRE UN COUP... EUH DE MASSE, HEIN !

Là encore, on fait dans le simple, dans le fluide. L'attaquant lance un nombre de dés égal à sa caractéristique de Combat, et doit obtenir un score strictement supérieur à la valeur d'armure du Défenseur, et ce dernier lance un nombre de dés égal à sa valeur de combat.

Note importante : un défenseur ne pourra jamais blesser son assaillant lors d'un combat, il se contente de se défendre.

Puis l'on compare les résultats, et j'illustrerai cela par un exemple concret : Notre Nain préféré Rordin (bébék – Oui, on la sort à chaque fois qu'on joue celle là – Merci à Kader et son humour à deux ronds) attaque un guerrier squelette et a une valeur de combat de 5. Le squelette a une valeur de combat de 2, et une valeur d'Armure de 2. Donc Rordin doit obtenir du 3+ (strictement supérieur à la valeur d'armure de 2). Il obtient 1, 1 2, 4, et 6.

Les deux 1, et le 2 sont des échecs, et ne produiront aucuns dommages significatifs. On garde alors le 4 et le 6. Le squelette a lancé ses 2 dés de combat et a obtenu 2 et 5.

Maintenant il suffit de comparer les dés par paire :

- Le 6 du nain est supérieur au 5 du squelette.
- Le 4 du nain est supérieur au 2 du squelette.

Le squelette prend deux touches. Bien évidemment, et plutôt que d'attribuer des points de vie aux monstres, le Maître du Donjon dispose d'un tableau de bord présentant les effets des blessures sur ses créatures, et l'on peut voir en conti-

Tableau du Maître Nécromancien

	1 touche	2 touches	3 touches	4 touches
GUERRIER SQUELETTE	4	2	2	Aucune
ARCHER SQUELETTE	4	2	3	1
REVENANT NAIN	4	4	3	Aucune
ZOMBIE	4	2	1	Aucune
ZOMBIE EN ARMURE	4	2	3	Aucune
TROLL ZOMBIE	4	4	4	Aucune
SPECTRE	3	3	5	Aucune

Notes: Aucune, Horde, Grandes tailles, Horde, Régénération, Blessures (4), Immatériel.

Effets: Aucun effet, Désolé, Remplacez la figurine par un marqueur Tas d'Os, Détruit, Retirez la figurine, Détruit, Retirez la figurine.

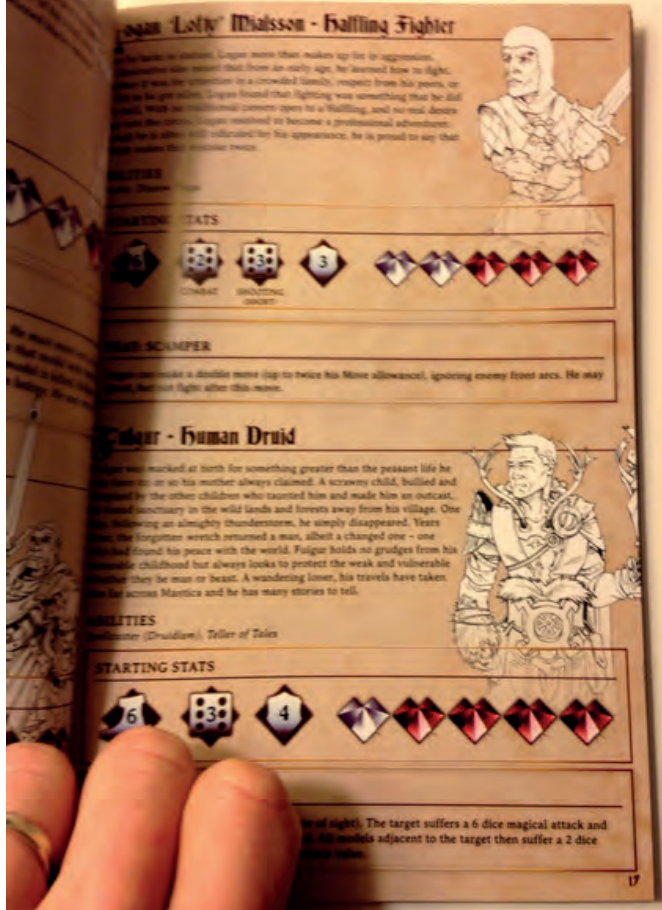
Capacités: BLESSURE, RÉGÉNÉRATION, IMMATERIEL, BLESSURES (4).

LE DUNGEON JOURNAL

Chez Mantic on n'est pas des û@*!+, du genre qui oublie ce que l'on a fait avant. Alors pour rappeler aux fans de la première heure, et leur donner un peu plus, Mantic a créé le Dungeon Journal, offert à tous les backers de Dungeon Saga. Ce petit livret fournit quelques scénarios impliquant les personnages exclusifs offerts durant la campagne de financement, ainsi que leur profil, pouvant ensuite être réutilisé, mais également l'INTEGRALITE des scénarios des différentes boîtes de Dwarf King's Hold. Ils ont même prévu des pages avec les marqueurs dessus ! Beau geste, qui permet aux joueurs de se refaire ces scénarios, incluant même ceux parus dans le supplément Hellfire and Stone, de la première édition de Kings of War, mais avec les nouvelles règles. Vraiment y a le beau geste. Et ce supplément KS Exclusive a l'effet du coq au vin pour un alcoolique-boulimique de la campagne dans de sombres donjons : C'est Noël !

nuant notre exemple, que 2 touches infligées à un guerrier squelette le réduisent à un tas d'os. La figurine est remplacée par un marqueur de tas d'os, quoi servira au MdD à faire apparaître un nouveau squelette...

Une figurine peut quitter une case alors qu'elle se trouve dans l'arc avant d'un ennemi, mais ce dernier aura alors une attaque gratuite contre le couard.



C'est simple non ? Au bout de deux combats, ça devient une seconde nature, je vous assure.

Divers modificateurs peuvent s'appliquer à l'attaquant, comme le fait d'être « mal en point ».

premier à gauche, et ainsi de suite. Quand tous les cœurs sont rouges, le héros est « mal en point ». Il perdra alors 1 dé lors de ses attaques. Lorsque tous les cœurs sont recouverts par un marqueur, le héros est mis hors de combat, signant bien souvent la victoire du Maître du Donjon.

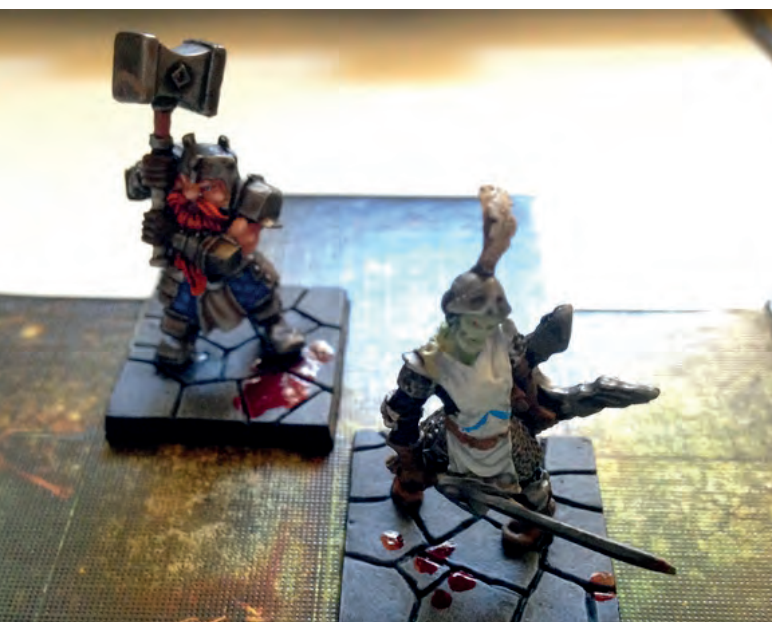
Attention, on pourrait croire que les différents protagonistes du jeu dégagent du plateau à une vitesse fulgurante, mais il n'en est rien, puisqu'aucun figurine de héros ou de boss (des monstres ayant une fiche comme les héros ne peut subir qu'une blessure par combat.

BON, BEN JE TIRE UN COUP !

Le tir s'articule de la même façon que le combat au corps à corps, à l'exception, qu'il faut vérifier à l'aide des réglottes si le tireur est à courte ou longue portée, ce qui permet également de vérifier la ligne de vue en quelques secondes.

ET TIENS !! FLAMMÈCHE DANS TA FACE !

Le lancement de sort est identique au tir, sauf qu'en plus il faudra se reporter à la carte du sort lancé. (Note : les taupes comme moi vont bien galérer pour lire les micro-caractères de certains éléments des cartes de sorts). Une fois le sort lancé, il faut « taper » dans le style de Magic (tourner la carte) pour noter que le sort a été utilisé, mais aussi parce que certains sorts peuvent faire une rotation complète. Concernant les LdV, il faudra se référer à la carte du sort, car certains d'entre eux ne nécessitent aucune ligne de vue (flammèche à tête chercheuse en plus !! Yehaa !!).



Les cœurs représentés en haut de la fiche de personnage sont de deux couleurs. Il y en a des gris et des rouges. A chaque fois qu'un héros subit une blessure, on pose un pion en forme de cœur, sur le



J'ACTIVE LE MÉCANISME DU PILIER QUI A ÉCRASÉ LE PIED DE LA CHOCHOTTE AUX OREILLES POINTUES !

La dernière possibilité est selon les scénarios, une possibilité d'activer un élément du plateau, ou ce genre de choses... Concernant l'ouverture des portes ou des coffres, un marqueur représente la valeur d'armure et de combat du coffre ou de la porte. Le héros attaque le coffre, et le Maître du Donjon lance un nombre de dés égal à celui affiché sur le marqueur, et le héros doit surpasser la valeur d'armure affichée sur le marqueur. Une seule touche suffit à ouvrir le coffre ou à défoncer la porte. Pour les coffres et portes à verrou magique, c'est le même principe mais le magicien doit lancer un sort pour affaiblir la protection magique.

JE SUIS LE MAL ! JE SUIS LE MAÎTRE DU DONJON !

Le Maître du donjon aura la lourde tâche d'empêcher les héros de mener à bien leur mission. Pour cela, le scénario spécifie l'emplacement des tas d'os en début de partie mais aussi des créatures déjà sur le plateau, et du maximum autorisé de la créature en question. Le scénario spécifie également le nombre de cartes d'ordre dans le deck ainsi que le nombre d'ordres pouvant être joué chaque tour.



Ainsi, le Maître du donjon pourra faire apparaître de nouveaux monstres, les activer, voire interrompre le tour des joueurs ! Mais attention, une fois jouée, une carte d'ordre est défaussée, et quand le Maître du Donjon n'a plus de cartes, ben il n'en a plus ! Mais il faut garder en mémoire qu'il ne peut en jouer qu'un certain nombre par tour, et qu'à la fin du tour, il n'en pioche qu'une nouvelle. Pourquoi ? Tout simplement parce que lorsque

le deck de cartes d'ordre est épuisé, la partie est dans la plupart des cas terminée.

Il ne faut pas croire que c'est une promenade de santé pour le maître du donjon, qui devra sacrifier des minions pour affaiblir les héros, et à l'inverse, les Héros devront être prudent car les potions de soin sont TRES rares...

Les scénarios sont bien souvent tendus, et certains d'entre eux vous surprendront à coup sûr la première fois que vous les jouerez !

La boîte de base contient un livre de quêtes constituant une campagne : La Quête du roi Nain. Loin de moi l'idée de spoiler, alors je m'arrête là.

ET APRÈS ?

Lors de la campagne Kickstarter, Mantic proposait déjà moult (frites) extensions, et pour ceux qui les attendent, sachez qu'elles sortiront au fur et à mesure, et qu'en plus elles seront toutes traduites par Mantic France, et sortiront à peu près en même temps que la V.O.

La première extension se nomme Return of Valandor. L'histoire d'un démon (Ba'el de son p'tit nom) qui va être invoqué par Mortibris (quoi? Encore lui, mais y va nous embêter longtemps celui-là?), et que du coup, nos héros vont décider de lui mettre une bonne raclée, aidés qu'ils seront par un esprit, celui de Valandor, fameux guerrier qui en a une énorme. Et bien entendu, je parle de son arme.... Alors quand l'intégralité des extensions sera sortie, on aura une belle bibliothèque ! Et un lot de Morts-vivants est également fourni.

La seconde extension, est sans doute la meilleure de toutes. J'en veux pour preuve, le livre est «out of print» au Royaume-Uni. En effet, toujours livrée dans son grimoire, l'extension se nomme Le Compagnon de l'Aventurier. Et si aucune figurine n'est fournie, le contenu n'est pas anorexique : ce ne sont pas moins de 300 cartes et pions qui viendront enrichir nos parties, grâce à au livre de XX pages également inclus, permettant de jouer en solo, et de jouer sans Overlord, grâce à un astucieux système de cartes présentant les tuiles du donjon.

Pour tout vous dire, le dimanche après-midi est consacré à Dungeon Saga avec mon fils de 7 ans, et il n'est pas rare que je le surprenne en rentrant du travail à jouer seul dans des donjons générés aléatoirement. De plus, le livre fournit également

des règles et profils pour utiliser vos figurines Kings of War dans Dungeon Saga. Bien vu. Après cela, il vous reste les nombreuses cartes d'objets, les cartes pour l'Overlord, bref, avec cette extension, la durée de vie est quasi infinie, pour peu que vous ayez d'autres monstres à disposition parce que les zombies et les tout secs, ça va deux minutes ^^ . Mais en plus de tout ce matériel et toutes ces règles, le livre inclut des règles pour créer ses propres héros. On a tous un jour craqué sur une figurine «parce-que-franchement-elle-est-trop-belle-et-il-me-la-faut!». Avec ces règles, vous allez pouvoir vous en servir !

La troisième extension est intitulée The Infernal Crypts, où les joueurs vont se retrouver devoir affronter des hordes de créatures sorties de la dernière ligne de figurines de Mantic : les Forces des Abysses. Excellente extension, et les scénarios sont très bons! 2 nouveaux héros, un boss démoniaque, et 18 démons seront les figurines fournies dans cette boîte.

La quatrième extension, Warlords of Galahir, voit l'arrivée des orcs, gobelins et autres trolls dans les donjons! Les figurines sont belles et originales, et les scénarios bien musclés ! Dans cette extension, deux nouveaux héros, 18 figurines de minions orcs, gobelins et trolls, ainsi qu'une fig de boss orc sont incluses.



La cinquième et dernière extension est titrée : The Tyrant of Halpi, et propose un Dragon !! Là, une seule figurine est fournie : le dragon, tout simplement énorme! Et une belle campagne bien tendue !

Les Monstres fournis dans la boîte de base et dans les extensions sont ou seront disponibles sous la forme de boosters, permettant aux joueurs de créer leurs propres campagnes et scénarios. Mon blog sera pourvu d'une campagne Dungeon Saga de mon cru dès Avril 2016, ainsi que des tuto de peintures. Il est déjà possible de se procurer l'Evil Dead Booster Miniatures, contenant 9 figurines de Morts-Vivants identiques à celles contenues dans la boîte de base et dans Return of Valandor. Il est également possible (voire indispensable) d'acheter le Door Pack contenant le même nombre de portes que dans la boîte de base, ou encore le Furniture Pack, contenant tout le mobilier de la boîte de base. Pratique pour les gros scénarios générés grâce aux cartes de l'Adventurer's Companion.

Ajoutez à cela, la possibilité de se procurer les versions légendaires des Héros (des versions Grosbill de ceux de la boîte), et vous aurez de quoi vous amuser !!

Plus qu'une bonne surprise, Dungeon Saga a eu un effet «madeleine de Proust», grâce à sa ressemblance avec Heroquest, mais également une bouffée d'air frais, car beaucoup moins ralenti par des règles un peu lourdes qui viennent toujours s'accumuler au fur et à mesure des extensions sur les DC modernes, comme dans Descent par exemple.

Simplicité de mise en place, d'apprentissage, voilà un jeu qui peut faire basculer n'importe qui du côté des Dungeon Crawler. Je le rappelle, le jeu est signé Jake Thornton, donc, le placement de vos figurines est très très important, tout comme dans Dreadball, ou le tandem Deadzone/Mars Attacks... Beaucoup de fun entre potes, lorsque l'Overlord se prend une déculottée due à une erreur qui lui coûte beaucoup. Ou mieux encore, éclater de rire lorsque le plus bourrin des aventuriers loupe un jet d'attaque, et se retrouve encerclé par les ennemis qui ne feront qu'une bouchée de lui, entraînant la victoire du Mal...

Les joueurs qui ont des enfants se rendent compte qu'il est de plus en plus difficile de sortir un jeu en sachant qu'il va devoir y passer 3 heures. Avec Dungeon Saga, en plus de faire participer vos enfants, en 3 heures vous pouvez jouer 3 scénarios! C'est vif, bien fichu, et les campagnes sont véritablement agréables. Dommage pour les attaches inutiles et les marqueurs acryliques dispensables, puisqu'ils reprennent les marqueurs fournis dans la boîte.



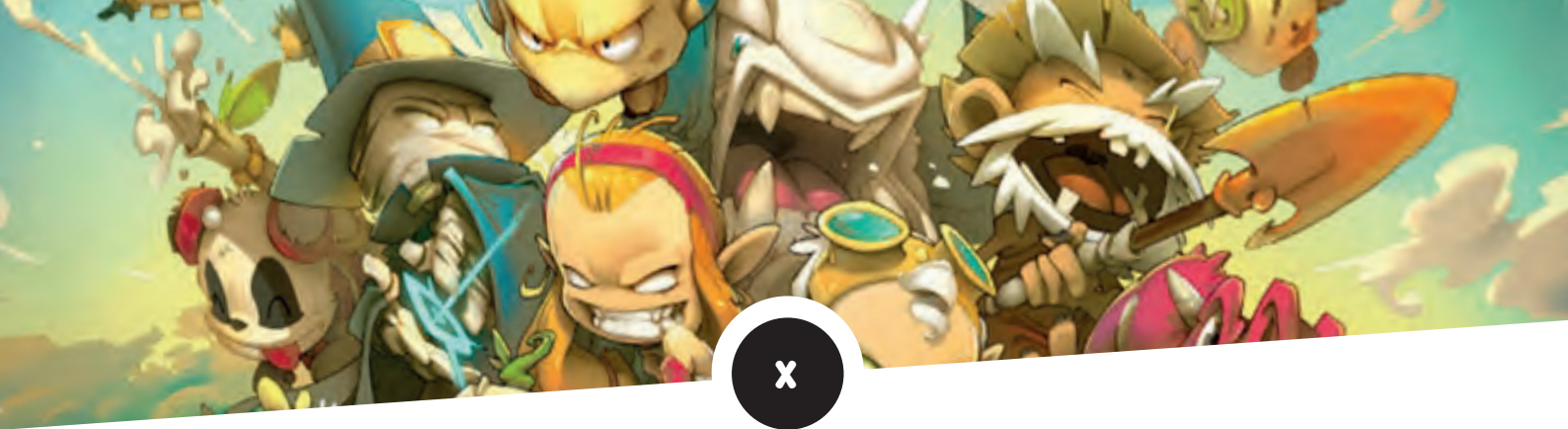
MÉA CULPA : ERRATA-QUE-JE-ME-SUIS-GOURRE-DEOSLÉ-PARDON

Dans le numéro 22 du Blogurizine, j'ai pu vous parler du jeu AvP : The Hunt Begins. Superbe jeu kickstarté en dépit du bon sens par Prodos. Je vous informais au passage que de chers compatriotes avaient traduit les règles. Et là, je me suis lamentablement loupé. En effet, la traduction a été effectuée par Monsieur H, et les relectures furent accomplies par Morikun, et CCCP. Mille excuses auprès de Monsieur H, et merci à Morikun d'avoir signalé ma bourde.

Désolé de l'interruption de votre programme, vous pouvez vous rendormir.

Ah non ! Ya encore plein de choses à lire !





BANC D'ESSAI

PAR RAFPARK

★ <http://rafpark.wordpress.com>

KROZMASTER QUEST - SOUS LA DOUCHE A DALLAS

Un *Dungeon Crawling* dans l'univers de Dofus, voilà un programme bien alléchant!! C'est ce qu'Ankama laissait présager en annonçant le titre de Krozmaster Quest. A l'arrivée c'est un peu la douche froide, explication d'une sortie mitigée.

Krozmaster Quest c'est une longue histoire digne d'un Dallas. Le jeu avait été annoncé il y a de ça déjà deux ans, des boutiques en ligne n'avaient pas traîné pour le mettre en préco et de vils acheteurs compulsifs ont dégainé la carte bleue plus vite que leur ombre (spéciale dédicace :D). Sauf que la première sortie en salon et les retours des joueurs qui suivent ont vite remis en cause le jeu : long, très long, trop long!!! Ankama décide donc de revoir sa copie et reprend le jeu pour repartir sur la mécanique. A cette époque on ne peut que se féliciter de cette décision même si effectivement on est grandement déçu. La date est annoncée puis repoussée constamment et là, surprise, ça arrive dans les bacs.

L'OUVERTURE DU PRÉCIEUX

La boîte regorge de matos, 16 plateau recto verso, des jetons à profusion (voir même trop) et le matériel pour mettre le jeu en place tel que des cartes, plateau de quêtes et j'en passe.

La boîte et le thermoformage sont bien pensés avec des bacs amovibles pour ranger les pions et les rentrer/sortir facilement de la boîte. Il faudra quand même bricoler un système pour indiquer quels jetons sont dans quel endroit afin d'éviter de chercher partout mais rien d'insurmontable. La profusion de jeton est hallucinante, ils en ont fait pour tout, rappel de bonus-malus, PV, objets de krafts et j'en passe ce qui fait qu'on tâtonne un peu à trouver le bon.

Au niveau des figurines on a tous été d'accord pour établir que celles de la boîte sont un cran en-dessous de ce à quoi ils nous avaient habitué, ils ont changé le plastique ou je ne sais quel procédé de fabrication mais ça donne vraiment cet effet, le pire étant la peau d'un perso qui donne l'impression d'avoir pris un coup de chaud. Rien de dramatique cependant, le look kawai des persos a toujours autant de succès pour les petits et reste très attachant.

Le contenu pour le tarif est super bon, on voit bien qu'Ankama a bien fait les choses et c'est très bien pensé, un vrai bonheur que l'ouverture de cette boîte et pas mal d'éditeurs devraient s'inspirer de ce principe, cela éviterait de bricoler des trucs pour ranger ou d'acheter des inserts en MFP. Là-dessus

je leur donne un quasi sans-faute, le seul bémol est cette volonté de vouloir “trop” faire au niveau des pions, un comble.

COMMENT ON JOUE ?

Le jeu propose 3 modes :

- Un mode « DC » où les joueurs prennent un héros et un autre fait office de MJ.
- Un mode compétitif où chacun est pour soi et le rôle du MJ est joué à tour de rôle.
- Un mode coopératif où tout le monde joue ensemble et on joue le MJ en commun.

Le principe reste le même, seule votre tactique avec les autres joueurs va varier suivant le mode choisit.

Pour avoir testé le mode « DC », on s’aperçoit que le rôle du MJ consiste juste à piocher 2 cartes, appliquer les effets et bouger/faire frapper les monstres, lancer la défense quand les héros jouent. Pas folichon du tout !!! Mais bon l’avantage c’est que de cette manière le proprio de la boîte peut facilement vérifier les règles et apprendre comment le jeu fonctionne. Je vous conseille donc de démarrer par celui-ci c’est parfait pour apprendre... Mais vraiment juste pour apprendre parce que sinon le MJ va vraiment s’ennuyer.

Au niveau du jeu on retrouve la méca de Krosmaster Arena : mouvement, action, attaque, tacle, critique, défense, coups spéciaux etc, bref si vous jouez déjà à KA vous ne serez pas dépaysés pour un sous. C’est efficace, éprouvé, on ne change pas une équipe qui gagne. Là-dessus Ankama rajoute quelques règles comme aller à l’hôtel des ventes pour 3 PA pour acheter ou vendre du stuff, aller crafter pour 5PA qui permet de dépenser les items obtenus et des kamas pour piocher un objet présent, ils sont classés par type (arme, armure, items). On rajoute bien sûr 1PA pour ramasser un objet au sol.

Les règles sont super bien faites avec leur principe de tutoriel afin d’apprendre le jeu au fur et à mesure, suivi d’une dizaine de scénarios pour le mode « quest ». Là encore on retrouve un classique d’Ankama avec un savoir-faire indéniable et que beaucoup devraient prendre en exemple.



Pour la mise en place chaque joueur prend une figurine (lvl3 obligatoire et pas de mention boss) avec sa carte idoine, on pose ça sur le plateau, à l’aide de caches en carton on ne laisse que le nom du perso et les stats de base visible et le premier niveau du sac disponible.

Pour le “MJ” on place un plateau avec des emplacements de cartes, on prépare un deck qui va avec et on pose tout le nécessaire à proximité.

Chaque joueur pioche 4 quêtes et on en garde 3. Le but pour réussir une quête est de faire les actions dans l’ordre indiqué comme par exemple : passer par le portail / récupérer un bois (en détruisant un arbre) / tuer un bouftou / avoir 5 or dans sa réserve (vous n’êtes pas obligé d’attendre le dernier moment pour chopper les 5 Or). Si c’est fait et dans ce sens la quête est validée et vous gagnez des Gallons de la Gloire (GG).



Quand on tue un monstre on récupère autant de kamas qu'il avait de pv, et le stuff indiqué sur son pion (laine et corne dans le cas des bouftous). Le MJ peut mettre un krosmaster qui va piquer, avec lui on récupère un max de kamas mais aussi des GG automatiquement. A savoir que seul celui qui met le coup final récupère les bonus mais des compensations peuvent être données aux autres joueurs qui ont participé (on parle de compensation, la sucette quoi).

Le jeu se termine si on a battu le boss final, si un joueur a rempli son échelle de GG, si le « chemin



de quête » est terminé (via des cartes piochées par le MJ qui remplit la piste quand il tombe dessus, ça peut donner d'autres quêtes qui permettent de gagner des GG).

A savoir que si on meurt on perd un GG et on revient sur un point de spawn avec quelques PV et on recommence.

UN BEL EMBALLAGE UN PEU CREUX

Si je prends la boîte de base, l'on ne peut que se féliciter du travail d'Ankama, là-dessus ils remportent des points mais dès qu'on gratte un peu on est déçu. "Pourquoi ?" Me direz-vous, tout simplement parce que ce n'est pas un DC, non c'est une version du jeu vidéo en jeu de plateau avec tous les travers que ça implique.

Autant je suis le premier à démontrer qu'une interaction entre le JV et le JDP est possible et limite à l'encourager, l'exemple de X-Com avec une tablette est flagrant et réussi dans le mélange des technologies, Gear of War une merveille de trans-

position du support de JV au JDP, un must have dont les joueurs consoleux retrouveront les sensations par le jdp. Mais là non, clairement non!!! Et dire qu'il a été repoussé pour retravailler la mécanique, je me demande bien ce qu'ils ont fait!!! Au bout d'un moment il faut se rendre à l'évidence, l'on ne peut pas tout transposer comme ça simplement et point barre, ça ne passe pas. Ça me rappelle "The Witcher" de chez Edge qui est un bel exemple de foirade, le jeu sur tablette plaisait bien mais le passage au jdp est loupé, long, répétitif, le fait de devoir faire à la main ce que l'IA d'une tablette ferait en fait un jeu chronophage, sans parler de la tactique basique de passer d'un village voisin à l'autre et on revient. Et bien là avec Krosmaster Quest c'est la même.

Le mode avec MJ il faut l'oublier de suite, sinon ce dernier va vraiment s'ennuyer comme expliqué ci-dessus, aucune chance pour un héros de mourir vu qu'on repop, ça se transforme en course au GG entre les héros et le MJ pour s'amuser à jouer au kingmaker en tapant sur le même.

Mais en parallèle sur ma partie d'essai on n'a même pas cherché à aller au donjon. La finalité de la partie a été de courir sur le plateau pour réaliser ses actions dans le bon sens. Je rajoute le fait que de récupérer du bois en abattant un arbre ou de la pierre via un rocher, nécessaire à la réalisation de quête, ne fait que bloquer / ralentir les joueurs qui ont la malchance d'avoir une quête leur demandant cette action vers la fin car ça ne réapparaît pas aussi vite que ça. Je m'explique, si vos adversaires ont une quête demandant du bois dès le début ils vont vite foncer dessus, il suffit qu'un autre joueur doive faire de même plus tard, il se retrouve bien souvent à ne plus avoir d'arbre à couper et croise les doigts pour que la carte qui permet le repop arrive. OK, il y a d'autres quêtes mais bon c'est rageant quand même.

MAIS, ça reste le premier scénario d'initiation, que le mode MJ on l'a fait en connaissance de cause histoire d'avoir un joueur le nez dans le bouquin et de répondre aux questions mécanique du jeu ou autre DONC il est normal que la partie soit un peu tronquée.

Parce qu'en définitive ça tourne, oui ça tourne bien, on avance, on fait nos actions, on jette des dés, on récolte des kamas et des loots, on va dépenser, on va acheter, on va crafter, on tape du mob, bref il en ressort quand même une bonne

sensation. La manipulation des jetons est chronophage mais ça ne reste pas le pire. Payer pour stuffer son perso, gagner ses pouvoirs, le voir évoluer, augmenter la taille du sac, oui ça c'est bon. Le fait de voir évoluer ses petites figurines de Dofus c'est encore mieux, de savoir qu'on se retrouve avec un lot de héros possible énorme avec un choix toujours croissant ça aussi c'est du bonheur. Le système d'attaque et le reste sont vraiment bon, seul le but du jeu est obscur et malvenu.

Quand les premiers retours des joueurs en salon c'est "trop lent, trop long" que le marché actuel du jdp est plus dans l'immédiat, des jeux court (finis, les Twilight Imperium 3 de 8h de jeux), on ne balance pas un truc pareil. Franchement ce qui fonctionne en JV ne l'est pas forcément en JdS, ils auraient dû trouver une autre trame, garder toutes ces petites options qui font son charme et permettent de retrouver de vraies sensations de "Quest". Là c'est simple, pourquoi aller courir taper le boss du donjon quand on sait que le but c'est de récolter des GG, que ceux-là on peut les avoir via des actions simples dans un certains ordre ou butter des mobs. Surtout que suivant la pioche des cartes le "compteur" de quêtes avance et donc on peut se retrouver à la fin de la mission (dernière carte posée sur le compteur) au moment où on arrive au boss.

pour les gosses en faisant le MJ ça passe, ça permet d'avoir un moment ensemble mais il ne faut pas chercher plus loin.

Pour les jeux entre habitués des DC, vous avez là une formidable boîte à outil avec des produits annexes qui vont pouvoir l'étoffer d'une manière formidable, suffit juste un peu d'imagination et un minimum de travail pour rendre le jeu un peu plus intéressant et c'est bon. Le plus gros problème va être le level up des persos si on passe d'une mission à l'autre.

Et si vous avez vraiment besoin d'une conclusion, j'ai passé commande, parce que même avec ses défauts, c'est super accrocheur et je trouve qu'il y a plus de systèmes et mécaniques biens foutus que de trucs à jeter donc j'ai kraké... Oui, je sais, je ne suis pas une référence en la matière je vous l'accorde, mais il n'empêche que j'ai kraké !

Alors, sans révolutionner le genre, Krosmaster Quest est une boîte à outil magnifique, bourrée d'options et d'add-ons qui va vous permettre de partager un bon moment avec vos enfants et en bricolant un poil s'éclater avec vos amis, encore faut-il vouloir bricoler un poil, mais avec les Kickstarters, maintenant on a l'habitude.



Résultat on se demande bien pourquoi ils n'ont pas été pioché dans les anciennes mécaniques qui tournent et auraient super bien fonctionnés avec ce jeu. C'est vraiment dommage, on a envie de craquer et puis on se ressaisit ... et puis "zut !",



BANC D'ESSAI

PAR MARVINLEROUGE

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

3RD GENERATION WARFARE - ARRETE TON CHAR BEN-HUR

La troisième guerre mondiale n'a pas eu lieu, la guerre froide ne s'est pas finie sous forme de centaines de champignons atomiques et les chars du bloc soviétique ne se sont pas lancés vers l'Ouest. Les deux parties ont eu souvent l'occasion de s'affronter, de façon indirecte, via des pays satellites mais jamais face à face sur la frontière allemande.

La règle 3rd Generation Warfare simule l'affrontement qui aurait pu se produire entre l'OTAN et les forces du Bloc de l'Est. Pas d'arme nucléaire ici mais une confrontation à l'ancienne, avec un champ de bataille riche en plomb, obus et missiles de tout genre.



UNE BRISE D'HIVER

Le livre de règles est disponible en noir et blanc ou en couleur et est commandable via la plateforme lulu.com. Cette règle peut être jouée avec des figurines de 20mm, 15mm ou 6mm, ce choix dépend surtout de la taille souhaitée de vos parties qui peuvent être à l'échelle de la compagnie (une cinquantaine de figurines), du bataillon (une centaine de figurines) ou au-delà (plusieurs centaines de figurines).

Elle utilise uniquement des D6 et les mesures sont faites en pouces et peuvent être prises à tout moment. A l'échelle du régiment ou de la brigade les mesures sont prises en centimètres par soucis de cohérence avec la taille des figurines (6mm).

De même la taille conseillée pour la table de jeu dépend de l'échelle choisie, 180x120 pour la compagnie, 180x180 pour le bataillon et 240x180 au-delà. Il faudra donc prévoir de la place si on veut jouer des parties avec un effectif conséquent.

En plus du livret de règles est proposé le « livre d'armée » (disponible uniquement en noir et blanc et toujours sur la même plate-forme) qui contient toutes les informations sur les pays jouables, leurs ordres de bataille et les caractéristiques de leur équipement respectif. Ce livret représente 242 pages de pures données qui raviront les plus exigeants. Les factions jouables sont nombreuses : Belgique, Danemark, Canada, France, Allemagne de l'Ouest, Grecque, Italie, Pays-Bas, Norvège, Portugal, Espagne, Turquie, Grand Bretagne, USA et Pacte de Varsovie (qui contient la Pologne, l'Ukraine, etc). L'équipement est défini en chars, véhicules (blindés ou non), artilleries (auto-portée ou non), canons anti-tanks, lance-roquettes, mortiers (auto-porté ou non), missiles anti-tanks, missiles anti-aériens, artilleries anti-aériennes (auto-portée ou non), avions, hélicoptères et infanteries. On se rend rapidement compte du travail fourni pour rassembler toutes ces données.

L'ordre de bataille spécifie les unités disponibles à l'achat, achat qui se fera via des points d'armée. Certaines unités peuvent voir leur valeur majorée si elles sont prises en dehors du schéma principal préconisé. Une formation d'infanterie mécanisée peut acheter sans contrainte des unités d'infanterie mécanisée mais si elle veut incorporer des chars, leur valeur en points sera alors doublée.



Voici un petit système simple et efficace pour éviter les listes ultra optimisées et « non-historique ».

LE VENT SE LÈVE

Un tour de jeu commence toujours par le calcul de ses points de commandement. Chaque unité de commandement apporte un certain nombre de dés ainsi que d'éventuels bonus fixes. Les dés sont rassemblés puis lancés, le tout est additionné sans oublier d'y ajouter les bonus éventuels. Le total donne le nombre de points de commandement disponible. Un point de commandement est consommé à chaque action réalisée par une unité. Des dés peuvent aussi être mis de côté pour être lancés à part, la somme de ces dés est retirée des points de commandement de l'adversaire, cela représente les actions de désinformation. Cette petite astuce est pratique si l'on souhaite rester sur la défensive et gêner par ce procédé les manœuvres adverses.

Viennent ensuite les phases de mouvements obligatoires (retraite et autres), les tests de moral et la mise en état d'alerte de vos unités (y compris les unités anti-aériennes). A noter que mettre des unités en état d'alerte n'est pas gratuit, il faudra dépenser des points de commandement qui définiront le nombre de fois qu'une unité pourra réagir. Puis arrive la phase d'initiative qui correspond au lancé d'un D6 auquel on ajoute 1 pour chaque QG et 1 pour chaque unité de reconnaissance. On retire 1 pour chaque unité bloquée ou en retraite. Le joueur qui remporte le jet décide qui effectuera son tour en premier. On voit ici l'un des premiers atouts des unités de reconnaissance et la difficulté de reprendre l'initiative quand vos unités sont sous pression.

Chaque unité (en fonction de son niveau de ravitaillement) va pouvoir se déplacer jusqu'à deux fois et/ou faire une action de combat jusqu'à trois fois (une seule fois pour le tir de missile antichar). Cette limite compte aussi pour les unités en état d'alerte, bien que la seule réaction possible dans ce cas soit une action de combat.

Il n'y a pas d'ordre établi pour effectuer ses actions, une unité peut donc se déplacer, tirer puis se déplacer à nouveau. La distance de déplacement dépend bien sûr du type d'unité et de la nature du terrain traversé. Les véhicules peuvent se retrouver bloqués s'ils traversent certains terrains difficiles.

Les décors peuvent limiter la visibilité, que ce soit pour une observation visuelle ou électronique (détecteur de chaleur par exemple), tout comme la météo. Un léger brouillard ou une pluie battante peuvent avoir un impact sur la visibilité. Au maximum les unités peuvent « voir » jusqu'à 72 pouces, mais avec une forte pluie elle se limitera à 45 pouces.

ROULEMENT DE TONNERRE

Tout tir contre une cible nécessitera au préalable une acquisition (comptant pour une action) sous forme d'un jet de D6 auquel s'ajoutent quelques modificateurs. L'acquisition dépend aussi de la



méthode de détection (visuel/électronique). Par exemple : repérer un véhicule à couvert demande un 4+ en mode visuel, 3+ en mode électronique. Le camouflage, la portée, etc peuvent faire varier le résultat à obtenir pour ce jet. Une unité voulant tirer sur une cible déjà sous un feu allié devra tout de même la détecter. Voici le second atout des unités de reconnaissance, toute cible acquise par ce type d'unité l'est pour toutes les unités de sa formation. Ses petits copains pourront donc s'en donner à cœur joie et dépenser leurs actions uniquement pour effectuer des tirs sur cible.

Une fois la cible acquise, et si elle est à portée, un autre jet de D6 permet de définir si la cible est touchée ou non par un tir direct. La valeur à atteindre dépend de l'arme et de la portée. Là encore des modificateurs sont à l'œuvre. La cible touchée, pour les armes anti-chars, on compare la valeur de pénétration à la valeur de blindage. Un tableau nous indique ensuite la valeur à atteindre sur un

jet de 2D6 pour détruire la cible. Pour les armes légères il faut additionner la puissance de feu totale de la section. Cette puissance de feu définit le nombre de figurines ennemies qui pourraient être touchées ainsi que les effets de ce tir. Tir qui pourrait, par exemple, arrêter la cible dans son mouvement, la faire battre en retraite ou la détruire. Un test de moral réussi sera nécessaire pour stopper le mouvement de retraite ou de repli d'une unité. Les missiles fonctionnent globalement comme les tirs anti-chars mais la cible aura l'occasion de réagir en tirant sur le lanceur qui pourrait alors perdre son acquisition.

Un jet de sauvegarde existe, principalement pour l'infanterie (à pied ou dans un véhicule de transport touché). Un véhicule pourrait profiter de ce jet de sauvegarde s'il est touché par une arme autre qu'anti-char (un tir d'artillerie par exemple). Ce jet dépend du couvert apporté, de l'infanterie n'aura qu'une sauvegarde de 6+ si elle se laisse prendre à découvert.

Le tir d'artillerie nécessite lui aussi un repérage de la cible par un observateur d'artillerie ou une unité de commandement. Les premiers tirs seront forcément effectués avec des obus fumigènes afin d'être sûr d'être sur cible. Les obus peuvent en effet dévier en fonction de la portée et du type d'artillerie employé. Plusieurs obus fumigènes peuvent être nécessaires pour encadrer la cible, chaque obus diminuant la dispersion. Une fois sur cible, les tirs pour effet seront effectués et la puissance de feu est alors impressionnante. L'artillerie peut aussi effectuer un tir de contre-batterie, essayant de détruire ou gêner l'artillerie adverse. Bien sûr un mortier aura bien du mal à rendre silencieuse une batterie de 155mm, en imaginant qu'il soit à portée. L'inverse est loin d'être vrai.

Le soutien aérien nécessite encore et toujours l'acquisition de la cible. Puis un jet de dé pour savoir si un avion est disponible pour une mission, et un autre jet pour savoir si l'avion est sur zone. Si oui il pourra agir lors du prochain tour. Un avion pourra alors lâcher des bombes (guidées ou non), lancer des missiles ou effectuer une passe canon. L'adversaire aura cependant l'opportunité de réagir avec sa DCA pour tenter d'abattre l'impudent avant ou après l'utilisation de son armement. L'aviation est un soutien difficile à obtenir mais d'une redoutable efficacité.

Les hélicoptères sont aussi présents. Agiles, ils ont une valeur de déplacement de 50 pouces et peuvent surgir de derrière un couvert pour tirer avant de replonger à couvert. Ils sont cependant très fragiles et éviter de les exposer.

AUTANT EN EMPORTE L'OTAN

Doté d'un système complet et somme toute assez classique 3rd Generation Warfare s'attaque

Mais aussi la lecture des romans Team Yankee de Harold Coyle, Chieftains de Bob Forrest-Webb et la trilogie de Harvey Black (The Red Effect, The Black Effect et the Blue Effect).

SOURCES

★ <http://www.3rdgenerationwarfare.co.uk/>



cependant à une thématique difficile. Le What-if est de rigueur, il est plus difficile de trouver des documents sur une guerre qui n'a jamais eu lieu que sur des faits historiques bien couverts. Le livre de règles en lui-même est assez mal construit, les informations sont parfois éparpillées et il est assez difficile de retrouver un point de règle précis. De plus l'éditeur n'est pas un grand communicant, il y a peu de visibilité sur le soutien de la règle et aucun scénario « officielle » n'est proposé. En l'état les joueurs devront créer eux-mêmes leurs scénarios (s'ils veulent faire autre chose qu'un affrontement direct) et pratiquer ce jeu nécessitera un travail de recherche supplémentaire, ne serait-ce que pour trouver des idées ou un brin d'inspiration. Cependant le tout est cohérent et englobe tous les systèmes d'armes disponibles à cette époque. On sent une volonté de finesse tactique, les soucis du détail mais en gardant une grande jouabilité.

De mon côté je ne peux que vous conseiller le supplément Cold War Gone Hot crée pour le jeu Force on Force sur lequel vous pourrez vous appuyer.



FEU À VOLONTÉ

Une règle de Furabienou

Le blog à suivre pour avoir la dernière version et les add-on : <http://dusangsurlalame.blogspot.fr/>

INTRODUCTION

Feu à Volonté est un jeu, *Fast Play*, destiné aux joueurs débutants ou confirmés, pour le plaisir de jouer des parties simples et rapides (45 minutes environ). Cette règle générique permet de jouer dans des univers et des époques variées.

Pour jouer, il vous faut 4 ou 5 dés à 6 faces (d6) un dé à 8 faces (d8), entre 5 et 10 figurines par camp pour former votre bande ou votre peloton et de quelques marqueurs.

Il vous faudra de quoi mesurer en centimètre, une surface de jeu carrée de 90x90cm et de quelques éléments de décors pour représenter des collines, des arbres, des rochers, des ruines ou tout ce que vous voulez.

MESURER LES DISTANCES

Bien que la règle soit optimisée pour les figurines en 25mm, dans ce jeu, l'échelle importe peu. Il vous faut simplement adapter les distances et la surface de jeu à votre échelle.

Toutes les distances sont mesurées en unité de distance (UD). Elles peuvent être mesurées à n'importe quel moment du jeu.

Le tableau ci-dessous vous donne la correspondance entre UD et échelle des figurines.

	ECHELLE DES FIGURINES		
	10 MM	15 / 20MM	28MM
1 UD =	1 cm	2 cm	4 cm

Pour connaître la distance entre deux figurines, mesurez la plus courte distance entre les centres des deux socles.

CARACTÉRISTIQUES D'UNE FIGURINE

Une figurine est caractérisée par :

- Son grade,
- Sa qualité
- Son ou ses traits,
- Son cran
- Son coût.

Le grade : Entre les hommes d'une même bande ou d'un même peloton, il existe une hiérarchie naturelle. C'est ce que représente cette caractéristique. Une figurine sera donc *leader*, *second* ou *homme de main*

La qualité : Cette caractéristique représente à la fois l'habileté, la capacité d'attaque ou de défense et enfin le moral du combattant. Il y a quatre niveaux de qualité. Dans le jeu la qualité est notée XkY. X est le nombre de dés à lancer et Y le nombre de dés que le joueur utilisera.

Le cran : le cran caractérise la détermination du personnage en face de certaines situations.

Le trait : le trait est une compétence particulière dont bénéficie la figurine. Les *leaders* ont un maximum de deux traits. Les *seconds* et les *hommes de main* n'en ont qu'un.

Coût : cette caractéristique représente la somme que vous devrez payer pour recruter la figurine. Plus la figurine aura de l'expérience et de compétences plus son coût sera élevé.

EXEMPLE :

Valeur	Qualité	Cran	Traits	Coût
Leader	3k2	0	Tireur d'élite	7

Arc frontal : L'arc frontal définit le champ de vision de votre figurine et est déterminé par la direction dans laquelle celle-ci regarde. Dessiner une ligne imaginaire à travers le socle en passant par le visage. La figurine peut voir tout ce qui se trouve dans un arc de 180 degrés.

Les cibles potentielles derrière la figurine ne peuvent pas être attaquées à moins que la figurine change d'orientation durant son mouvement.

ASTUCE : Tracez deux petits traits de part et d'autre du socle pour symboliser l'arc frontal.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Il est possible d'inclure dans vos parties, des personnages non-joueurs (PnJ). Ils ont les caractéristiques suivantes :

TYPE	QUALITÉ
PnJ	2k2
Cran	-1
Distance de mouvement	4UD

FIGURINES ET SOCLAGE

Il existe quantité de fabricants ou de revendeurs de figurines que vous pouvez mixer comme bon vous semble. La taille ou la forme du socle n'a pas d'importance.

RECRUTEMENT

Pour constituer votre bande ou votre peloton, vous disposez d'un budget de **30 Points de Recrutement (PdR)**.

Celui-ci vous permet de recruter les personnages et leurs traits. Le coût d'un personnage est variable en fonction de sa qualité, de ses capacités et de ces armes.

	QUALITÉ	CRAN	COÛT
Recrue	2k2	-2	1 PdR
Aguerri	2k2	-1	2 PdR
Vétéran	3k2	0	3 PdR
Elite	4k2	+1	4 PdR

Recruter un *Second* ou un *Leader* coûte des points de recrutement supplémentaires.

GRADE	COÛT
Homme de main	+0 PdR
Second	+1 PdR
Leader	+2 PdR

Equiper votre bande coûte également, n'oubliez pas que dans cette règle, ce que vous voyez, c'est ce que vous avez. Reportez-vous à l'arsenal en fin de livret pour connaître les coûts des armes.

Additionner les différents coûts de recrutement et vérifiez que vous ne dépassez pas le budget alloué.

Si vous n'avez pas dépassé le budget, vous avez recruté votre bande ou votre peloton, en cas contraire modifiez votre recrutement.

S'il vous reste du budget vous pouvez améliorer les personnages. Mais attention chaque amélioration a un coût qui s'additionne à celui déjà calculé.

EXEMPLE : *Micka recrute ses paras Allemands. C'est une troupe d'élite.*

Pour 22 PdR il recrute 5 membres d'Elite (5x4) PdR et 1 membre Aguerri pour 2 PdR. La troupe devant être commandée il nomme un de ces personnages leader pour 2 PdR et un autre second pour 1 PdR.

Le total fait 25 PdR. Son peloton est prêt à en découdre.

COÛT = Qualité + Grade + Arme + Trait(s)

Limitation de recrutement : Votre bande (ou votre peloton) doit avoir au minimum 5 membres et au maximum 10. Celle-ci est constituée impérativement d'un *Leader*, au minimum d'un *Second* (vous pouvez en recruter jusqu'à deux). Compléter votre bande ou votre peloton avec des *Hommes de mains*.

TRAITS

Sauf indication, chaque amélioration coûte 1 PdR.

Chance de cocu : Une fois par tour, le *personnage* peut ajouter à son jet un d6.

En avant ! : Si le *personnage* est un *Leader* ou un *Second*, tous les combattants se trouvant dans un rayon de 3UD ont +1 en attaque.

Inspire l'exemple : Si le *personnage* est un *Leader* ou un *Second*, tous les combattants se trouvant dans un rayon de 3UD gagnent +1 en défense. Ce bonus ne s'applique pas au *Leader* ou au *Second eux même*.

Cohésion : Si le *personnage* est un *Leader* ou un *Second*, tous les combattants se trouvant dans un rayon de 3UD peuvent relancer un jet qui a échoué (XkY dés). Ce bonus ne s'applique pas au *Leader* ou au *Second eux même*.

Lunette de visée : Le tireur a équipé son arme d'une lunette de visée performante. Ajouter +1d6 lors d'un tir.

Meilleur fusil : La qualité de l'arme est telle qu'elle donne un bonus de +1 lors d'un tir.

Commando : Lorsque le personnage est à 1UD ou en contact avec un élément de terrain, il est difficile à prendre pour cible, il faut le repérer avant de lui tirer dessus.

Grenade : Lorsque le personnage dispose de deux grenades à main.

RÔLE DU LEADER ET DU SECOND

Lors des combats ils maintiennent la cohésion, soutiennent et forcent la troupe à se dépasser.

Le leader et le second disposent d'une réserve de 5d6 (3 pour le leader et 2 pour le second).

Tout ou partie de cette réserve de dés peut être utilisée lors de moments critiques ou il faut absolument réussir le jet pour renverser la situation. Mais attention chaque dé n'est utilisable qu'une et une seule fois durant la partie. Une fois utilisé, le joueur le ou les défausse(nt). Ces dés sont ajoutés lors des jets de qualité de toutes figurines se trouvant à 3UD du leader ou du second.

Rayon de commandement : Pour représenter la difficulté de passer les ordres, si la figurine à activer est à une distance de plus de 4UD de son *Leader* ou d'un *Second*, dépenser +1 PA supplémentaire lors de la première action.

Si au cours de la partie, la chaîne de commandement est rompue et que la troupe n'est plus commandée (que la ou les figurines sont retirées du jeu), celle-ci est désorganisée.

Coordonner les mouvements et les attaques est alors plus complexe, le joueur dépensera +1PA supplémentaire lors de la première action des figurines activées.

COMMENT JOUER ?

Une fois la bande (ou le peloton) recruté et les éléments de décors sur la table de jeu, vous êtes prêt à jouer. La première règle à retenir est **que tout ce qui n'est pas écrit est interdit.**

Une partie se découpe en tour de jeu, durant lequel chaque joueur alternativement va activer ses figurines et réaliser des actions.

INITIATIVE

En début de partie, commencez par déterminer quel joueur à l'initiative. Pour se faire chaque joueur lance 1d6 : le meilleur résultat commence.

ACTIVATION ET SÉQUENCE D'UN TOUR

Le tour est l'alternance de phase de jeu entre les joueurs. Le tour prend fin lorsque toutes les figurines sur la table ont été jouées.

Munissez-vous d'un dé à 8 faces et d'un dé à 6 faces (noté respectivement d8 et d6 par la suite).

Le joueur qui a l'initiative lance 1d6 et 1d8.

Le d6 représente le nombre maximum de figurines qui pourront être activées pendant la phase de jeu.

1D6	ACTIVATION DE
5-6	3 figurines
3-4	2 figurines
1-2	1 figurine

ASTUCE : Il existe des dés 3 faces dans le commerce en remplacement du d6

Le d8 représente le nombre d'actions totales à répartir entre les figurines que le joueur a décidé de d'activer.

ASTUCE : Pour représenter le nombre de PA, utiliser des « pions » de couleur ou les marqueurs en fin de livret.

RÉSUMÉ DE LA SÉQUENCE D'UN TOUR

1	Le joueur avec l'initiative lance 1d6 et 1d8
2	Il désigne le ou les personnages qu'il active
3	Déclare et réalise les actions
4	Une fois les points d'action consommés c'est à l'adversaire de jouer, reprendre au 3

EXEMPLE : Seb est à l'affût, prêt à faire feu avec sa troupe.

Il lance 1d6 avec un résultat de 3 il peut donc activer au maximum deux figurines et 1d8 avec un résultat de 6.

Il désigne deux figurines, joue la première en réalisant 3 actions, puis joue la seconde en réalisant 2 actions et enfin utilise sa dernière action avec la 1^{ère} figurine qu'il a joué. Il a utilisé toutes ses actions, c'est au tour de Jean de jouer.

LES ACTIONS

En fonction de sa difficulté, chaque action coûte un certain nombre de Point d'Action (noté PA par la suite). Plus l'action sera compliquée plus elle coûtera cher.

ACTIONS	NBRE PA
Marcher en terrain dégagé	1
Orientation sur place	1
Courir en terrain dégagé	2
Grimper / Sauter (2UD maxi)	2
Se mettre à terre	1
Effectuer un repérage / Fouiller	1
Se désengager	1
Combat / lancer de grenade	2
Recharger	1
Tir d'opportunité	3
Charger au corps à corps	3

ASTUCE : Placez comme marqueur le ou les PA à côté du personnage qui vient d'être joué.

CUMUL D' ACTIONS

Dans une même phase de jeu, il est possible de cumuler tous les Point d'Action sur la même figurine, ou de répartir les points entre toutes les figurines. Il est également possible de commencer par jouer une figurine, d'en jouer une autre et s'il reste des Points d'Action de les utiliser avec la première figurine jouée.

Mais attention, une fois que la phase de jeu est terminée, une figurine déjà activée dans le tour ne peut être réactivé.

CAS PARTICULIER D'ACTIVATION

Il peut arriver, en fin de tour, qu'il reste plusieurs figurines à activer pour l'un des joueurs alors l'autre n'en ait plus. Procédez alors comme suit :

Lancez 1d8 par tranche de 3 figurines non activés. Additionnez les résultats c'est le nombre de PA à répartir entre toutes les figurines. Activez toutes les figurines en même temps.

LES MOUVEMENTS

Dans un terrain dégagé ou légèrement accidenté, chaque personnage se déplace pour 1 PA au maximum de son mouvement. Le mouvement de base est de 4UD.

Sur route, pour 1 PA, le personnage se déplace de 4UD auquel est ajoutée 1d6UD.

Si durant son mouvement la figurine doit emprunter une échelle ou un escalier, mesurer la hauteur qui sépare les deux niveaux. C'est la distance que parcourt la figurine.

Courir : Pour 2 PA, la figurine peut courir. Lancer 1d6 et ajouter le résultat au mouvement de base. Attention une figurine ne peut pas courir plus d'une fois pendant son activation et ne peut pas traverser un terrain difficile en courant.

Terrain difficile : Le mouvement dans un terrain difficile est réduit de moitié (exemple : 10UD dans un terrain dégagé devient 5UD en terrain difficile).

Si la figurine commence son mouvement dans un terrain dégagé pour le finir en terrain difficile, elle utilise son mouvement normal jusqu'au bord du terrain difficile. Une fois dans ce terrain, elle réduit la distance restant à parcourir de moitié.

Les bois, les marais, les bâtiments sont considérés comme des terrains difficiles.

Obstacle linéaire : Que ce soit sur un terrain dégagé, légèrement accidenté ou sur route, passer un obstacle linéaire (haie, barrière, muret bas, barricade ...) réduit la distance de mouvement de 1UD. Ces réductions se cumulent.

Les obstacles linéaires dont la hauteur est supérieure à la hauteur d'épaule de la figurine sont infranchissables.

Grimper / Sauter : Pour 2 PA la figurine peut Grimper ou Sauter sur ou à partir d'un obstacle de 2UD maximum.

TYPE DE MOUVEMENT	RÉSULTAT
<i>Mouvement en terrain dégagé ou légèrement accidenté</i>	4 UD
<i>Courir</i>	4 UD + 1d6UD
<i>Sur route</i>	4 UD + 1d6UD
<i>Franchir un obstacle linéaire d'une hauteur d'épaule maxi</i>	-1UD
<i>Déplacement terrain difficile</i>	Distance UD /2

RÉSOLUTION D' ACTIONS SPÉCIALES

Tir d'opportunité : Dépenser 3 PA vous permet de mettre la figurine en embuscade, le tireur à l'œil collé sur le viseur et est prêt à faire feu.

La figurine fait feu si un ennemi rentre ou sort de sa zone de tir et qu'il est à portée.

Il reste prêt à faire feu tant qu'il n'est pas blessé et qu'il n'a pas encore tiré.

A la fin du tour, le joueur a le choix de laisser la figurine en tir d'opportunité, mais celle-ci ne pourra pas être activée dans le prochain tour. Laisser le marqueur de tir d'opportunité et d'activation à côté de la figurine pour vous en rappeler.

Réorientation : La réorientation est gratuite dès lors qu'elle est réalisée pendant une action de mouvement. Si le joueur souhaite simplement se réorienter, c'est une action, il lui faudra payer 1 PA pour s'orienter.

Effectuer un repérage : Pour 1 PA la figurine tente de repérer une cible.

Faire un jet de Qualité (XkY dés). Sur un résultat de 7 ou plus la cible est repérée et le tireur peut alors faire feu. Dans le cas contraire, le repérage a échoué.

EXEMPLE : Le commando d'élite de Gaby est à couvert derrière un mur. Seb veut lui tirer dessus avec son sniper, mais il doit avant toute chose le repérer. Il lance 3d6 avec un résultat de 5, 2 et 1. Il garde le 5 et le 2 pour obtenir 7. La cible est repérée.

La Charge : la charge est un mouvement de course spécial qui permet à un combattant de venir en contact socle à socle et d'engager gratuitement l'adversaire en corps à corps. Ce mouvement n'est pas obligatoirement en ligne droite, mais l'attaque est portée sur l'adversaire le plus proche ou le plus menaçant.

Commencez par lancer 1d6 et ajouter le résultat du jet au mouvement normal. Puis réalisez la charge. Si les figurines entrent en contact socle à socle avant la fin de la charge le combat s'engage. La cible est prise par surprise. L'attaquant ajoute +1 à sur son jet.

Si la charge ne permet pas d'entrer au contact socle à socle la figurine s'arrête à la fin du mouvement sans pouvoir réaliser son attaque.

Lors d'une charge dans le dos, l'adversaire est surpris et ne peut qu'essayer d'esquiver le coup par un jet de *Qualité* (XkY dés).

Se désengager d'un duel : les adversaires restent dans un duel tant que l'un des combattants n'est pas mort ou qu'il ne tente pas de se désengager. Pour se désengager, le combattant fait un jet de *Qualité* (XkY dés). Sur un résultat de 7 ou plus, la figurine se désengage et recule directement face à son adversaire de 2UD.

A terre : Une figurine à terre est plus difficile à prendre pour cible et à toucher. Une fois la cible déclarée et avant de faire feu, le tireur doit effectuer un repérage.

LES COMBATS À DISTANCE

Chaque figurine dispose d'une arme de tir à distance. La puissance du tir est fonction de l'arme utilisée. Certains bonus/ malus s'appliquent lors des tirs. Reportez-vous au tableau de bonus/malus de situation et aux caractéristiques des armes.

Pour pouvoir combattre à distance, le tireur doit être à portée de tir.

Déclarez la cible, prolongez la ligne de feu qui passe par le canon jusqu'à la cible, puis mesurez la distance.

Attention car plus la cible est loin et plus vous avez des difficultés pour la toucher.

Le tireur doit également avoir une ligne de vue dégagée sur sa cible. Si la cible est cachée, même partiellement, derrière un élément de décor et/ou que la ligne de vue entre le tireur et sa cible passe

par un obstacle linéaire, la cible est à couvert et le tireur aura un malus de -1 à son jet d'attaque.

Si le tireur est contre un obstacle linéaire, celui-ci ne gêne pas la ligne de vue.

Le tireur fait un jet d'attaque en utilisant sa *Qualité* (XkY d6), y ajoute les bonus/ malus de son arme et de situation.

La cible lance le 1d8, pour déterminer la zone touchée par le tir, ainsi que pour sa défense, le nombre de d6 de sa *Qualité* (XkY d6) et y ajoute les bonus/malus de cran.

ATTAQUE = XkY d6 + Bonus Arme + Bonus situation

DÉFENSE = 1d8 / XkY d6 + Bonus Cran

Si l'attaquant a le résultat le plus grand, même d'un point, c'est un coup au but. La cible est blessée. Reportez-vous au tableau des blessures pour connaître et appliquer immédiatement les effets et placez le marqueur de blessure correspondant à côté de la figurine.

Si c'est le résultat de la cible qui est le plus grand, celle-ci peut réagir en faisant gratuitement un mouvement pour s'éloigner (en avant ou en arrière) de la différence entre les deux résultats.

EXEMPLE : Le soldat nordiste de Frantz fait feu sur le sudiste de Benoît. Leurs jets donnent respectivement 6 pour Frantz et 8 pour Benoît. Le tir est loupé, Benoît peut, s'il le souhaite, faire un mouvement de 2UD.

En cas d'égalité, la cible fait un jet de qualité (XkY dé 6) et y ajoute les bonus/malus de cran. Sur un résultat 7 ou plus rien ne se passe. En cas contraire la figurine fait un mouvement de repli vers le couvert le plus proche.

Que la cible soit blessée ou non, lorsque le résultat du jet d'attaque modifié est le double de la défense, ou sur un double 6 naturel sans modification, la mort de celle-ci est instantanée.

Sur un double 1 naturel sans modification avant d'avoir fait le choix des dés à garder, le tireur n'a plus de munitions, il ne peut pas faire son tir et doit recharger lors du prochain tour. Placez alors un marqueur pour vous en rappeler.

Plusieurs tireurs : Dans le cas où plusieurs figurines sont activées et qu'elles sont en capacité de tirer sur une même cible, ajoutez +1 par tireur supplémentaire au résultat du jet d'attaque.

Le tireur principal sera celui le plus proche de la cible.

Cadence de tir : Une arme peut avoir une cadence de tir supérieure à 1. C'est le cas par exemple d'un fusil mitrailleur. Dans ce cas, le joueur peut faire plusieurs tirs à la suite et changer de cible s'il a, lors de la précédente attaque, provoqué le repli de son adversaire ou si celle-ci est retirée du jeu.

Pistolet : La portée d'un pistolet est bien moindre que d'autres armes. Lors d'un tir avec un pistolet, la portée est de 4UD

Plusieurs armes de tir : Dans le cas où la figurine dispose de plus d'une arme de tir (pistolet et fusil, tomahawk et mousquet), le joueur indique l'arme utilisée avant de tirer.

LES GRENADES À MAIN

Le lanceur déclare son tir de grenade et désigne la zone où il souhaite que celle-ci atterrisse à 4UD maxi.

Il fait ensuite un jet d'attaque en utilisant la Qualité (XkY dés). Sur un résultat de 7 ou plus, la grenade atteint la zone visée. Le joueur garde le résultat auquel il ajoute la puissance de l'arme.

En cas contraire la grenade est déviée. Le joueur lance 1d8. La direction de déviation est donnée par la pointe du dé, tandis-que le chiffre obtenu indique la distance en UD que la grenade a parcourue avant d'exploser.

Toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 3UD sont touchées par l'explosion.

Les cibles une à une font un jet de défense en utilisant la Qualité (XkY d6) et y ajoute les bonus/malus de cran, ainsi qu'un jet de 1d8 pour déterminer la zone touchée par le tir.

Résoudre les effets du combat comme expliqué dans le paragraphe des combats à distance.

Une fois la grenade lancée, décompter celle-ci de la liste d'équipement de la figurine.

BONUS/MALUS DE SITUATION

TYPE	BONUS/MALUS
Tir sur l'arrière	+1
Charge	+1
Tir < 4UD	+1
Tir > 4UD et < 8UD	+0
Tir > 8UD et < 12UD	-1
Tir > 12UD	-2
Tir après un mouvement du tireur	-1
Cible à couvert ou à terre	-1

LES COMBATS EN CORPS A CORPS

Chaque personnage dispose d'une arme de corps à corps. Reportez-vous au tableau des caractéristiques des armes.

L'attaquant fait un jet en utilisant la Qualité (XkY d6) et y ajoute le cran. Il lance en même temps 1d8 pour déterminer la zone touchée. Le défenseur fait de même

Si l'attaquant a le résultat le plus grand, même d'un point, la cible est blessée. Placez un marqueur à côté de la figurine et reportez-vous au tableau des blessures pour connaître et appliquer immédiatement les effets.

Si le défenseur a le résultat le plus grand, même d'un point, l'attaquant est blessé. Placez un marqueur à côté de la figurine reportez-vous au tableau des blessures pour connaître et appliquer immédiatement les effets.

En cas d'égalité les deux adversaires restent en corps à corps.

ATTAQUE = 1d8 / XkY d6 + Bonus Cran

Surnombre et Réorganisation du corps à corps : Des figurines qui se trouvent en surnombre faces à un adversaire isolé, bénéficient d'un bonus de +1 au résultat de son jet de dés.

Quand une figurine vient aider un allié aux prises avec plusieurs adversaires, le combat est éclaté du mieux possible, en un contre un. Le bonus ne s'applique alors que pour les corps à corps en surnombre.

BLESSURES

Lorsque la cible est touchée (Attaque > Défense) en utilisant le résultat de d8 appliquer les effets ci-dessous.

1D8/2	ZONE	EFFETS
7-8	Tête	Mort
5-6	Buste	-1 en défense
3-4	Bras	-1 en attaque
1-2	Jambe	-1UD en mouvement

ASTUCE : Remplacer le d8 par un dé 4 faces dans disponible dans le commerce

Placer à côté de la figurine un marqueur pour identifier que celle-ci est blessée

ASTUCE : Utiliser des « pions » de couleurs différentes pour représenter la zone blessée à placer à côté de la figurine.

Rouge pour les bras, jaune pour les jambes, vert pour le buste.

Ou utiliser les marqueurs disponibles en fin de livret.

MORT D'UNE FIGURINE

Les blessures et les effets que peut subir une figurine se cumulent. Lorsque le nombre de marqueur est de 3, la figurine est retirée du jeu.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque les objectifs sont atteints, que vous avez joué le nombre de tours prévu au scénario. Ou que pour l'un des joueurs, le total de ses pertes est égal ou supérieur au $\frac{3}{4}$ de sa compagnie.

LE TERRAIN

Le terrain ou table de jeu est la surface sur laquelle vos figurines évoluent.

DÉPLOIEMENT DES FORCES

Le déploiement est fonction du scénario que vous jouez et de la taille de votre terrain.

Vous pouvez vous déployer hors table, ou chacun dans un coin de celle-ci. Faire un déploiement classique sur une bande de 2UD de large, sur toute la longueur de la table.

Mettez-vous simplement d'accord avec votre adversaire.

ELÉMENTS DE DÉCOR

Vous pouvez, à votre guise, faire en sorte de représenter fidèlement la topologie, la végétation et les constructions d'une célèbre bataille ou placer le décor comme vous le souhaitez.

N'oubliez pas, qu'en début de partie, vous devez vous mettre d'accord avec votre adversaire sur le type de terrain que vous aurez placé sur la surface de jeu.

Pour vous aider, reportez-vous au tableau ci-dessous.

ELÉMENTS	TYPE TERRAIN	LIGNE DE VUE
<i>Route</i>	<i>Dégagé</i>	<i>Dégagée</i>
<i>Plaine</i>	<i>Dégagé</i>	<i>Dégagée</i>
<i>Chemin / champ</i>	<i>Difficile</i>	<i>Dégagée</i>
<i>Zone accidentée / fossés</i>	<i>Difficile</i>	<i>Bloquée</i>
<i>Rideau d'arbre (une seule ligne d'arbre)</i>	<i>Difficile</i>	<i>Bloquée</i>
<i>Forêt</i>	<i>Infranchissable</i>	<i>Bloquée</i>
<i>Rivière</i>	<i>Infranchissable</i>	<i>Dégagée</i>
<i>Etendue d'eau</i>	<i>Infranchissable</i>	<i>Dégagée</i>
<i>Construction</i>	<i>Infranchissable</i>	<i>Bloquée</i>

FAIRE FEU SUR UNE CONSTRUCTION

En fonction du scénario que vous allez jouer, peut-être devrez-vous faire feu sur une construction.

La règle de tir à distance s'applique normalement, et comme pour les personnages non-joueurs, la qualité des constructions est de 2k2.

Ajouter au résultat du jet, un bonus ou un malus en fonction du type de la construction. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour connaître les bonus/malus qui s'appliquent.

TYPE	BONUS/MALUS
<i>Appentis, Hangar, Cabane</i>	<i>-1</i>
<i>Maison</i>	<i>+0</i>
<i>Bunker</i>	<i>+1</i>

ARSENAL

ARMES	CADENCE DE TIR	BONUS	COÛT
Poings	0	-1	0
Baïonnette / Couteau / Sabre	0	0	0
Pistolet (poudre noire)/ Tomahawk	1	0	0
Arc	2	-1	+1
Mousquet (poudre noire)	1	-1	0
Carabine	1	0	+1
Shotgun	2	+1	+2
Grenade à main	1	+1	0
Pistolet	1	0	0
Fusil	1	+1	0
SMG	2	0	+1
LMG	4	+2	+2
HMG	5	+2	+3



MARQUEURS



FIGURINE ACTIVÉE



TIR D'OPPORTUNITÉ



-1 EN DÉFENSE



-1 EN ATTAQUE



-1 UD DE MOUVEMENT



PLUS DE MUNITIONS



FEUILLE DE RÉFÉRENCES

ACTIVATION ET SÉQUENCE D'UN TOUR

En début de partie chaque joueur lance 1d6 : le meilleur résultat commence.

Le joueur qui a l'initiative lance 1d6 et 1d8.

Le d6 représente le nombre maximum de figurines qui pourront être activées pendant la phase de jeu. Sur un résultat de 1 ou de 2, le joueur active 1 figurine, sur 3 ou 4 deux figurines et sur 5 ou 6 trois figurines. Le joueur doit obligatoirement activer une figurine. Le d8 représente le nombre d'actions totales à répartir entre les figurines, que le joueur a décidé de jouer.

RÉSUMÉ DE LA SÉQUENCE D'UN TOUR

1	Le joueur avec l'initiative lance 1d6 et 1d8
2	Il désigne le ou les personnages qu'il active
3	Déclare et réalise les actions
4	Une fois les points d'action consommés c'est à l'adversaire de jouer, reprendre au 3

LES ACTIONS

ACTIONS	NRE PA
Marcher en terrain dégagé	1
Orientation	1
Courir en terrain dégagé	2
Grimper / Sauter	2
Se mettre à terre	1
Effectuer un repérage	1
Se désengager	1
Combat / lancer de grenade	2
Recharger	1
Tir d'opportunité	3
Charger au corps à corps	3

RÉSOLUTION D' ACTIONS SPÉCIALES

Tir d'opportunité: La figurine fait feu si un ennemi qui est à portée et qu'il rentre ou sort de sa zone de tir. Il reste prêt à faire feu tant qu'il pas blessé, et qu'il n'a pas encore tiré.

Effectuer un repérage : Faire un jet de Qualité (XkY dés). Sur un résultat 7 ou plus la cible est repérée et le tireur peut faire feu. En cas contraire, le repérage a échoué.

LES MOUVEMENTS

TYPE DE MOUVEMENT	RÉSULTAT
Mouvement en terrain dégagé ou légèrement accidenté	4 UD
Courir	4 UD + 1d6UD
Sur route	4 UD + 1d6UD
Franchir un obstacle linéaire d'une hauteur de caisse maxi	-1UD
Déplacement terrain difficile	Distance UD /2

LES COMBATS

Le tireur fait un jet d'attaque en utilisant la *Qualité* (XkY d6) et y ajoute la puissance de feu et les bonus/malus de situation

La cible fait un jet de défense en utilisant la *Qualité* (XkY d6) et y ajoute les bonus/malus de cran, ainsi qu'un jet de 1d8 pour déterminer la zone touchée par le tir.

La cible est blessée si l'attaquant a le résultat le plus grand, même d'un point.

Si c'est le résultat de la cible qui est le plus grand, celle-ci peut réagir en faisant gratuitement un mouvement pour s'éloigner (en avant ou en arrière) de la différence entre les deux résultats.

En cas d'égalité, la cible fait un jet de qualité (XkY dé 6) et y ajoute les bonus/malus de cran. Sur un résultat 7 ou plus rien ne se passe. En cas contraire la figurine fait un mouvement de repli vers le couvert le plus proche.

TYPE	BONUS/MALUS
Tir sur l'arrière	+1
Tir < 4UD	+1
Tir > 4UD et < 8UD	+0
Tir > 8UD et < 12UD	-1
Tir > 12UD	-2
Tir après un mouvement	-1
Cible à terre	-1
Cible à couvert	-1

L'attaquant fait un jet en utilisant la *Qualité* (XkY d6) et y ajoute le cran et en même temps 1d8. Le défenseur fait de même.

La cible est blessée si l'attaquant a le résultat le plus grand, même d'un point.

Si le défenseur a le résultat le plus grand, même d'un point, l'attaquant est blessé.

En cas d'égalité les deux adversaires restent en corps à corps.

BLESSURES

Placer à côté de la figurine un marqueur pour identifier que celle-ci est blessée.

1D8/2	ZONE	EFFETS
7-8	<i>Tête</i>	<i>Mort</i>
5-6	<i>Buste</i>	<i>-1 en défense</i>
3-4	<i>Bras</i>	<i>-1 en attaque</i>
1-2	<i>Jambe</i>	<i>-1UD en mouvement</i>

MORT D'UNE FIGURINE

Les blessures et les effets que peut subir une figurine se cumulent. Lorsque le nombre de marqueur est de 3, la figurine est retirée du jeu.

Printemps 2016 #23

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

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

- GUARDIANS CHRONICLES - ITW VERA ET LOUIS - PULP CITY - ...

JEU EN ENCART

PAR MEHAPITO

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

TACTIQUE - UN JEU DE BATAILLE A L'AUBE DES NATIONS

T Dans un numéro précédent de cet excellent webzine, je vous présentais *Tactique*, son adaptation possible à d'autres périodes historiques et vous aviez pu découvrir, petits veinards, la feuille de référence des règles.

Eh bien dans ce numéro, c'est l'intégralité des règles (hormis les particularités des différentes armées) que vous allez pouvoir lire. C'est avec gentillesse que Stéphane Theillaumas, l'auteur de la règle, a accepté de la partager afin que tous puissent y avoir de nouveau accès. Il l'a créée il y a quelques années en rebondissant sur les règles de *Battlelore*, après avoir enlevé les aspects les plus aléatoires. Son but était d'offrir une règle rapide pour aborder les batailles de l'Empire, l'objectif est clairement atteint.

Alors ne boudons pas notre plaisir et filons chevaucher derrière Ney pour l'Empereur et pour la gloire (ou l'inverse) !

AVERTISSEMENTS DE L'AUTEUR

TACTIQUE est un jeu de stratégie à figurines consacré aux périodes historiques centrées sur la Révolution Française et le Premier Empire. Il s'inscrit dans la ligne des jeux de stratégie facile à mettre en place comme *Mémoire 44* pour la Seconde Guerre Mondiale et *BattleLore* pour la période médiévale historique et fantastique. Certains principes sont similaires à ces jeux, mais des modifications notables font de TACTIQUE un jeu différent.

TACTIQUE n'est cependant pas un jeu de simulation au sens strict. Son but est de modéliser les grands principes tactiques mais pas le déroulement des combats qui ont eu lieu aux époques abordées.

De plus, les joueurs bien informés sur ces périodes historiques peuvent s'offusquer de certains termes employés dans ces règles. Par exemple, à TACTIQUE, pour des soucis de concision, nous attribuons le terme d'artillerie légère à ce qui correspond davantage à l'artillerie à cheval. Les termes employés permettant plus de souplesse et de simplicité pour la rédaction et la lecture de la règle au détriment de la rigueur historique. De même

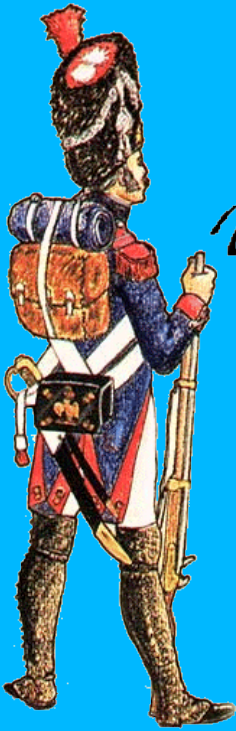
avons-nous préféré qualifier les unités standards comme unités lourdes alors que nous aurions pu utiliser les termes d'unités de bataille ou de ligne. Nous espérons que les spécialistes nous pardonneront ces raccourcis. Nous mettons donc en garde les néophytes de bien avoir à l'esprit que les termes employés dans cette règle peuvent représenter, dans leur simplicité, une approximation historique.

Mais, ces détails mis à part, TACTIQUE reste tout de même un jeu d'histoire dans le sens où les grands principes tactiques des époques abordées sont mis en valeur ainsi que les caractéristiques principales des types d'unités traitées. Les grandes lignes des armées de l'époque sont conservées et illustrées par des règles qui se veulent simples et jalonnées d'exemples.

Nous vous souhaitons une bonne lecture en espérant que ces règles vous permettront de découvrir une période de l'histoire tout en vous immergeant dans le rôle d'un général en chef contraint de faire des choix audacieux, souvent critiques, parfois tragiques. A défaut, nous espérons que TACTIQUE saura vous apporter beaucoup de plaisir ludique.

Tactique

Un jeu de bataille à l'aube des nations



Une règle de Stéphane Theillaumas

REGLES DE BASE

1- Introduction

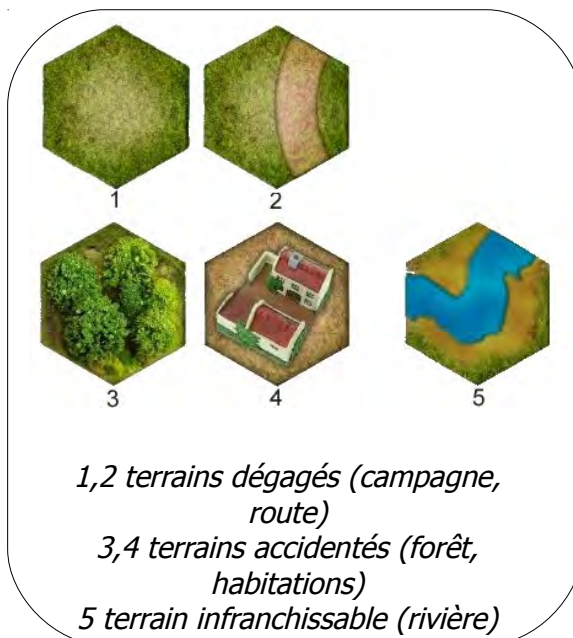
1.1 - Conception & principes

TACTIQUE est un jeu de figurines se jouant sur un plateau de jeu formé d'hexagones appelé champ de bataille.

Il s'inspire de l'ambiance des guerres et des batailles centrées sur la période de la Révolution et du Premier Empire. Son but est de mettre en œuvre les grands principes tactiques de ces époques afin de proposer aux joueurs un véritable jeu de stratégie où l'exécution d'un plan bien établi et efficace saura prendre le pas sur les aléas de la bataille et les coups de chance de l'adversaire.

Le champ de bataille est représenté par un plateau de jeu composé de cases hexagonales. Ces cases correspondent principalement à du terrain dégagé mais peuvent aussi représenter des habitations comme des villes ou des villages ainsi que des éléments de terrains accidentés comme les forêts, les marais, les zones rocailleuses ou encore les collines et les rivières. Le champ de bataille doit impérativement être traversé par au moins une route allant d'un de ses bords à l'opposé. Ce sont par ces accès que les renforts des joueurs peuvent pénétrer sur le champ de bataille durant la partie (cf. règles avancées).

Chaque joueur incarne le général en chef d'une armée dont les troupes sont représentées par des éléments en modèles réduits ou des figurines en plomb ou en plastique sur le plateau de jeu. Les éléments rassemblés sur une



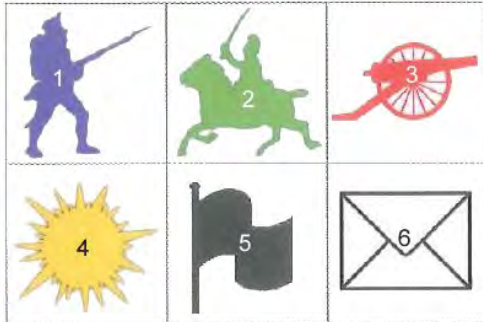
même case hexagonale représentent une unité. Chaque unité est composée d'un certain nombre d'éléments qui sont tous du même type de troupes. A TACTIQUE il y a trois types de troupes : **l'Infanterie**, la **Cavalerie** et **l'Artillerie**. Généralement les unités d'infanterie sont constituées par trois éléments, celles de cavalerie par deux et seulement un seul élément compose une unité d'artillerie.

La partie se déroule en une succession de tours de jeu joués par chaque joueur en alternance. Pendant son tour, les unités contrôlées par le joueur peuvent être activées pour se déplacer, se renforcer et/ou combattre. Pour déterminer l'issue d'un combat, les joueurs doivent lancer des dés de combat. Le nombre de dés dépend aussi bien de la situation tactique que du terrain où se déroule le combat, que de la qualité de l'unité. Par principe, il y



a trois niveaux de qualité pour chaque type d'unité : **Élite**, **Lourde** ou **Légère**.

Les faces des dés obtenues lors du tirage indiquent les éventuels coups et dégâts portés aux troupes ennemies.



Faces des dés

- 1 Coup touché sur Infanterie
- 2 Coup touché sur Cavalerie
- 3 Coup touché sur Artillerie
- 4 Avantage Tactique
- 5 Drapeau de repli
- 6 Lettre d'Ordre

1.2 But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier joueur à éliminer entièrement du champ de bataille un nombre déterminé d'unités adverses, généralement le tiers du nombre d'unités dont dispose l'adversaire au début de la bataille.

Ces conditions de victoire peuvent varier lors d'un scénario où la prise d'objectifs peut se substituer à la perte de troupes adverses par exemple.

2- Mise en place du jeu

Les joueurs installent le champ de bataille et prennent les troupes qu'ils vont jouer durant la partie.

La mise en place consiste à disposer les éléments de terrain sur le champ de bataille ainsi que les troupes qui composent les armées des deux joueurs. Une phase stratégique permet

de déterminer lequel des deux joueurs choisit son côté et lequel commence la partie.

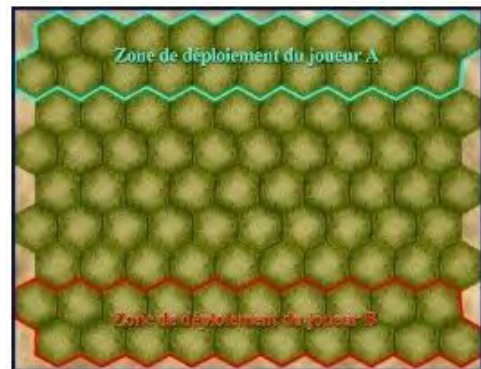
2.1 – Phase stratégique

Chaque joueur lance 4 dés de combats. Les lettres d'ordre valent deux points, les drapeaux un point. En cas d'égalité, le joueur qui a le meilleur niveau de commandement (voir chapitre 4 ci-après) peut rajouter un point supplémentaire à son score, sinon les dés sont relancés.

Le joueur qui a le plus de points gagne la phase stratégique. Il peut choisir soit le côté du champ de bataille que ses troupes occuperont, soit de commencer la partie en premier. S'il choisit son côté, c'est son adversaire qui jouera le premier tour de la partie. S'il laisse le choix du côté à son adversaire, c'est lui qui jouera le premier coup de la partie.

2.2 – Déploiement des troupes

Les joueurs doivent alors disposer leurs unités sur le champ de bataille dans les deux premières lignes de cases le long de leur côté. Il ne peut y avoir qu'une seule unité par case. Les unités ne peuvent pas être déployées sur des terrains qui leur sont normalement inaccessibles lors de leur déplacement (voir chapitre 5 déplacements).



Déploiement des troupes



Dans les règles de base, il n'est pas possible de laisser toute ou une partie de l'armée hors de la table. Toutes les troupes d'un joueur doivent être placées sur la table avant de commencer la partie.

Afin de ménager la surprise, il est recommandé d'installer un paravent opaque au milieu du champ de bataille afin que les joueurs ne puissent pas voir le déploiement des troupes adverses. Lorsque les deux joueurs ont fini de déployer leurs troupes, le paravent est retiré.

3 – Le tour de jeu

Le joueur déterminé par la phase stratégique (voir chapitre précédent) commence la partie. Il effectue son tour puis vient celui de son adversaire et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un d'entre eux élimine le tiers des unités de son adversaire.

A CHACUN DE SES TOURS DE JEU, le joueur doit suivre la séquence suivante :

1. Phase de COMMANDEMENT : le joueur annonce les troupes qu'il active.
2. Phase de DÉPLACEMENT : le joueur déplace toutes les unités actives qu'il souhaite en respectant les limitations du terrain et du type d'unités.
3. Phase de COMBAT : le joueur fait combattre ses unités une par une dans l'ordre qu'il souhaite en :
 - vérifiant que l'unité ciblée est soit sur une case adjacente, soit à portée et dans sa ligne de mire.
 - annonçant le nombre de dés de combat auquel son niveau de qualité lui donne droit.
 - ajustant ce nombre de dés en fonction du terrain et des circonstances.

- lançant le nombre de dés ainsi ajusté puis en appliquant les résultats en commençant par les pertes puis les retraites éventuelles.

- effectuant les assauts, les charges puis les poursuites éventuelles pour les troupes qui y sont autorisées.

- subissant la riposte d'un adversaire soutenu.

4. Phase de FIN DE TOUR : On constate si l'un des deux camps a perdu le nombre d'unités requis pour déterminer la victoire. Sinon, la partie continue et l'adversaire commence son nouveau tour.

4 – Commandement et Activation

A chacun de ses tours, le nombre d'unités qui peuvent agir et être actives dépend du niveau de commandement de l'armée du joueur.

4.1 – Niveau de Commandement

Le niveau de commandement d'un général et de son joueur correspond au nombre maximum d'unités qu'il peut activer durant l'une de ses phases de commandement. A TACTIQUE, il n'y a que trois niveau de commandement :

- Médiocre (3)
- Bon (4)
- Excellent (5)

En dehors des scénarios, ou lorsqu'il n'est pas précisé, le niveau de commandement d'un général est toujours de 4.



4.2 – Activation des unités

Lors d'une phase de commandement, le joueur peut activer un nombre d'unités inférieur ou égal à son niveau de commandement. Seules les unités activées peuvent se déplacer, combattre ou effectuer un ralliement pendant son tour.

Lorsqu'il active une de ses unités, le joueur doit respecter toutes les conditions suivantes :

- Une unité ne peut être activée qu'une seule fois par tour.
- Il ne peut pas activer un nombre d'unités supérieur à son niveau de commandement.
- Toutes les unités activées ce tour sont situées à moins de 3 hexagones les unes des autres.
- Toutes les unités activées sont de même type mais il est possible d'activer de l'artillerie lourde avec de l'infanterie et de l'artillerie légère avec de la cavalerie.

5 – Déplacement des unités

Les unités actives peuvent être déplacées par le joueur une par une dans l'ordre de son choix. Une unité ne peut être déplacée qu'une seule fois par tour, mais une unité activée n'est pas obligée de se déplacer.

Le mouvement d'une unité doit être terminé avant de passer à celui d'une autre unité.

Deux unités ne peuvent pas occuper la même case ni traverser une case qui est occupée par une unité amie ou ennemie. Néanmoins, il est possible de traverser une case occupée par une unité d'artillerie amie si la capacité de mouvement de l'unité en mouvement le lui permet.

Tous les éléments d'une même unité doivent rester ensemble durant le mouvement ; de même qu'une unité

réduite après les combats ne peut pas se combiner à une autre unité.

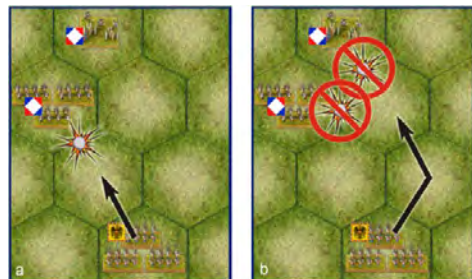
Lorsque le joueur a fini d'effectuer tous ses déplacements, il peut passer à la phase suivante pour résoudre ses combats.

5.1 – Capacités de mouvement des unités

L'**infanterie** peut se déplacer d'une case et combattre ou de deux cases sans combattre, mais l'infanterie légère peut se déplacer de deux cases et combattre.

La **cavalerie** se déplace de trois cases et peut combattre mais la cavalerie légère peut se déplacer de quatre cases et combattre.

L'**artillerie** peut se déplacer d'une seule case et tirer avec un dé de combat en moins, mais l'artillerie légère peut se déplacer de deux cases et tirer avec un dé de combat en moins.



a- L'infanterie lourde autrichienne se déplace pour attaquer les fantassins français.

b- Si elle se déplace de deux cases, elle ne pourra pas livrer de combat durant ce tour.

c- Après son déplacement de deux cases, l'infanterie légère peut combattre mais pas l'infanterie lourde ou d'élite.

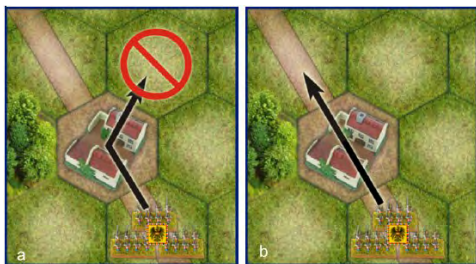


5.2 – Influence du terrain sur le mouvement

Certains éléments de terrain ont une influence sur le déplacement des unités.

A moins de les traverser sur une route, les cases d'habitations, de forêt, de rocailles et de marais arrêtent le mouvement de l'unité qui y pénètre.

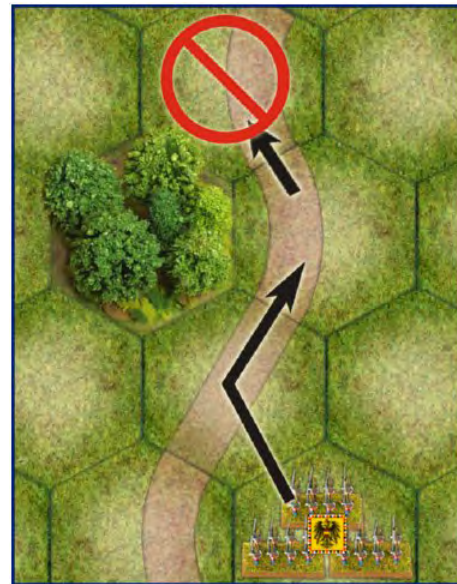
Les cases de terrain accidenté (habitations, forêts, marais et rocailles) sont interdites à l'artillerie. Elle ne peut les traverser que si son déplacement se fait sur une route. Si elle est obligée de s'arrêter sur une route traversant une telle case, elle ne peut plus combattre ni riposter (voir chapitre 6 ci-dessous).



a- Déplacement interdit
b- Déplacement autorisé

5.3 – Mouvement de marche

Si la totalité du mouvement de l'unité se fait sur une même route, alors l'unité peut faire un mouvement de marche. Un mouvement de marche permet à l'unité de se déplacer d'une case supplémentaire sur la route empruntée. Ce mouvement supplémentaire prolonge le mouvement normal, il s'effectue donc dans le même temps. Lorsqu'une unité fait un mouvement de marche, il ne lui est plus possible de combattre ou de tirer à la fin de son mouvement.

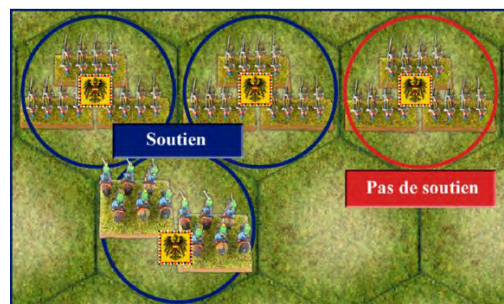


Cette unité peut effectuer son mouvement normal mais ne peut pas faire un mouvement de marche car la totalité de son déplacement ne s'effectue pas sur la route.

6 - Combats

6.1 - Soutien

A TACTIQUE, on considère qu'une unité adjacente à deux autres unités amies est soutenue. Ce soutien peut aussi bien être moral que tactique en permettant à l'unité soutenue de prendre la formation adéquate pour engager ou subir un combat. Le fait qu'une unité soit soutenue lui donne de nombreux avantages pour combattre.



Néanmoins, une unité de cavalerie qui attaque ou qui combat dans un élément de terrain accidenté (forêt, habitations, marais, rocailles...) ne peut jamais être considérée comme soutenue, y compris si elle est adjacente à deux unités amies. Elle continue cependant à apporter son soutien aux unités amies adjacentes.

De plus, une unité d'infanterie qui attaque ou qui combat de la cavalerie adverse dans un tel élément de terrain est toujours considérée comme étant soutenue y compris s'il n'y a pas deux unités amies adjacentes.

En revanche, une unité d'infanterie située sur une case d'habitations est toujours considérée comme soutenue quand elle est la cible d'une attaque.

Une artillerie sur une route dans un terrain accidenté ne peut pas être soutenue, ni apporter de soutien à une autre unité amie.

6.2 – Résoudre un combat

Comme pour les déplacements, les combats sont résolus un par un dans l'ordre choisi par le joueur dont c'est le tour. Un combat doit être résolu dans son entier et ses conséquences appliquées avant de passer au combat de l'unité suivante.

Une unité activée ne peut engager un combat qu'une fois par tour mais peut se retrouver à combattre de nouveau dans le cas d'une poursuite (voir ci-après). En revanche, une unité activée n'est pas obligée de combattre si son joueur ne le veut pas, y compris si elle est adjacente à une unité adverse. De même, une unité sans cible ne peut pas combattre dans le vide pour lancer les dés de combat (pour obtenir des points de commandement par exemple, voir



les règles avancées).

Une unité ne peut pas répartir ses dés de combats sur plusieurs adversaires. De même, la perte d'éléments après des combats n'altère en rien le nombre de dés de combat dont dispose l'unité. Elle devient simplement de plus en plus vulnérable au fur et à mesure que son nombre d'éléments diminue mais son niveau de qualité et donc son efficacité ne sont en rien diminués.

6.3 – Déroulement d'un combat

Pour combattre, le joueur annonce l'unité qui combat et indique l'unité adverse qu'il choisit comme cible de son attaque. Puis il effectue dans l'ordre les actions suivantes :

1. Il vérifie que la cible est à portée et dans la ligne de mire de son unité.
2. Il annonce le nombre de dés de combat auquel le niveau de qualité de son unité lui donne droit.
3. Il ajuste ce nombre en fonction du terrain où se déroule le combat.
4. Il lance le nombre de dés obtenu et applique les résultats en commençant par les coups touchés, puis les éventuels avantages tactiques et enfin les retraites éventuelles.
5. Le cas échéant, il effectue ou subit les conséquences du combat (assaut, poursuite, riposte).



6.4 – Tirs d'artillerie

6.4.a – Portée des tirs d'artillerie

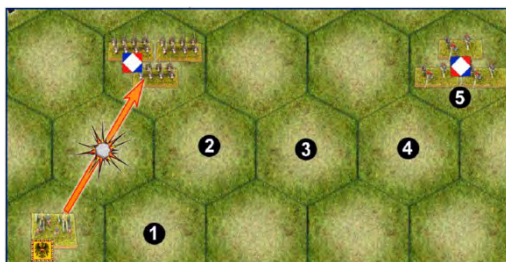
L'artillerie est le seul type de troupes à pratiquer le combat à distance. La portée des unités d'artillerie est égale à son niveau de puissance (nombre de dés de combat), augmenté d'une case :

l'artillerie légère tire à 3 cases.

l'artillerie lourde tire à 4 cases.

l'artillerie d'élite tire à 5 cases.

Pour vérifier qu'une cible est à portée de tir, il suffit de compter le nombre de cases qui la sépare de l'unité d'artillerie. Lors de ce décompte, on ne comptabilise pas la case où se situe l'unité d'artillerie qui fait feu.



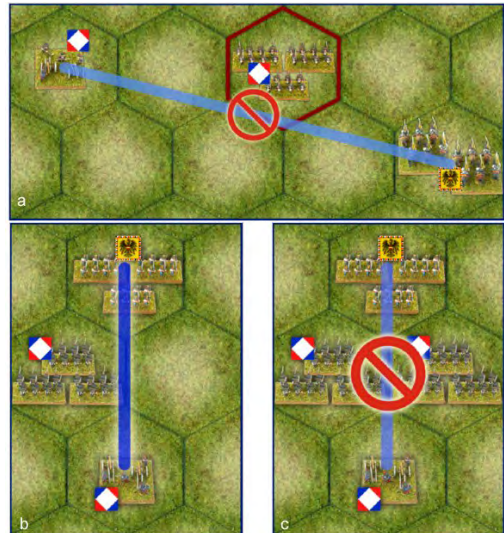
Une seule cible est à portée de cette artillerie lourde

6.4.b – Ligne de mire

Pour pouvoir tirer sur une cible, il est également nécessaire qu'il existe une ligne de mire valide entre la case où est située l'artillerie et celle de sa cible. Pour ce faire, on imagine une ligne reliant le centre des deux cases concernées. Cette ligne de mire est valide si elle ne traverse aucun obstacle. Les obstacles pouvant bloquer une ligne de mire sont les autres unités (ennemies ou amies) et certains types de terrain comme les forêts et les habitations ainsi que les collines.

Le terrain sur lequel se trouve la cible ne bloque jamais la ligne de mire.

Quand la ligne de mire se superpose à la limite d'une ou plusieurs cases, elle n'est bloquée que si des obstacles se trouvent de part et d'autre de la ligne.



a- La ligne de mire est bloquée par l'unité au centre.

b- L'artillerie a une ligne de mire.

c- La ligne de mire est bloquée des deux côtés.

Lorsqu'un tir s'effectue d'une case élevée vers une case plus basse ou d'une case basse vers une case plus élevée, les unités situées sur le niveau d'altitude le plus bas ne sont pas considérées comme un obstacle. Le tir peut s'effectuer par dessus.

En fonction de la position de l'unité la plus haute, il existe une zone d'ombre au pied de la pente. Cette zone d'ombre se mesure à partir du bas de la pente et comprend autant de cases que l'unité située en haut est séparée du haut de la pente. Si l'une des deux unités se trouve dans la zone d'ombre, le tir ne peut pas avoir lieu car le tireur ne peut pas voir la cible.

6.4.c – Choix des cibles

Une unité d'artillerie peut tirer sur n'importe quelle unité choisie par le joueur qui la contrôle mais elle ne peut



pas tirer à distance si au moins un adversaire lui est adjacent. Dans ce cas, le choix doit impérativement se faire parmi les unités adverses adjacentes à l'artillerie.

6.5 – Lancer les dés de combat

Par défaut, le niveau de qualité de l'unité indique le nombre de dés de combat que le joueur doit lancer.

Les troupes légères lancent 2 dés de combat.

Les troupes lourdes lancent 3 dés de combat.

Les troupes d'élite lancent 4 dés de combat.

6.5.a – Modifications liées au mouvement des unités

Certaines unités subissent des restrictions en fonction du mouvement qu'elles viennent d'effectuer :

L'infanterie autre que légère ne peut pas combattre si elle s'est déplacée de deux cases.

L'artillerie qui vient de se déplacer lance un dé en moins.

L'artillerie sur une route et située sur une case de terrain accidenté (forêt, marais, habitations...) ne peut pas combattre.



Le mouvement de marche permet à cette cavalerie lourde d'arriver au contact de son adversaire, mais ne lui laisse pas le temps de se déployer pour combattre à ce tour.

Une unité qui vient d'effectuer un mouvement de marche sur une route ne peut pas combattre.

6.5.b – Modifications liées au terrain

Le terrain influence également le nombre de dés de combats.

Une unité qui combat un adversaire situé plus haut qu'elle ne dispose que de 2 dés de combat au maximum.

Une unité qui combat un adversaire situé plus bas qu'elle ne dispose que de 3 dés de combat au maximum.

Une unité située dans un terrain accidenté (forêt, rocaille, marais ou habitations) dispose de 2 dés de combat au maximum.

Une unité attaquant un adversaire situé dans un terrain accidenté, dispose de 2 dés de combat au maximum.



a- L'infanterie lourde ne lance que 2 dés pour attaquer en montant une pente.

b- L'infanterie lourde ne lance que 2 dés pour attaquer ses adversaires dans la forêt.



6.6 – Résultat du combat

Les faces des dés représentent des symboles ou des couleurs. Chacun de ces symboles/couleurs correspond à un effet :

	Infanterie bleue.
	Cavalerie verte.
	Artillerie rouge.
	Avantage tactique jaune.
	Drapeau noir.
	Lettre d'ordre blanche.

6.6.a – Coups touchés

Pour chaque symbole correspondant au type de l'unité adverse obtenu, l'attaquant fait un coup touché.

COUPS TOUCHÉS	
	1 coup touché sur une unité d'infanterie.
	1 coup touché sur une unité de cavalerie.
	1 coup touché sur une unité d'artillerie.

Dans la plupart des cas un coup touché correspond à une perte. C'est à dire que pour chacun d'entre eux l'adversaire doit retirer un élément de son unité prise pour cible.



La cavalerie autrichienne obtient 1 artillerie rouge et 1 infanterie bleue, provoquant la perte d'un élément dans l'unité d'infanterie attaquée.

Néanmoins, lorsqu'il s'agit d'un tir de contre-batterie, c'est à dire d'un tir d'une artillerie sur une autre artillerie, il est nécessaire d'obtenir deux coups touchés simultanément pour occasionner une perte.

6.6.b – Coups au moral

Pour chaque "drapeau noir" obtenu, l'unité cible reçoit un coup au moral. Une unité soutenue peut ignorer un coup au moral qui lui est porté. Une unité d'artillerie ignore également un coup au moral supplémentaire quelles que soient les circonstances.

Normalement, pour chaque coup au moral reçu, l'unité cible doit reculer vers son bord de table d'une case comme indiqué dans le paragraphe *Repli*.

Si l'unité doit appliquer plus de coup au moral que sa capacité de déplacement ou si elle sort du champ de bataille, elle est éliminée et retirée du jeu.

6.6.c - Opportunité

Pour chaque symbole "lettre blanche" obtenu, le joueur obtient une opportunité. Ces opportunités sont traduites en termes de jeu par des points de commandements permettant

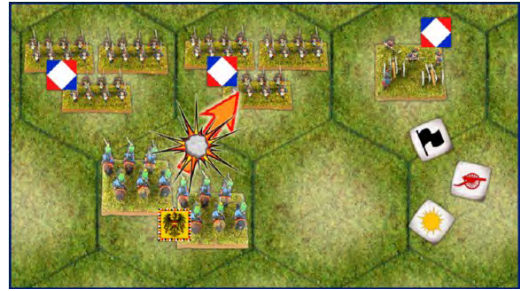


au général joueur de donner des ordres à ses troupes. Mais cela n'est traité que dans les règles avancées. Dans les règles de base, les opportunités sont traitées comme des coups manqués.

6.6.d – Avantage tactique

Pour chaque symbole "*avantage tactique*" jaune, le joueur doit vérifier les circonstances du combat pour déterminer l'effet de cet avantage. Le tableau ci dessous vous indique, en fonction du type de l'unité attaquante et de celui de l'unité cible, les effets de cet avantage.

Attention, tous les résultats "*avantage tactique*" d'une unité de cavalerie combattant dedans ou contre une case de terrain accidenté (forêt, habitations, marais, rocailles) comptent comme des coups manqués.



L'attaque de la cavalerie est un échec. Le symbole "drapeau noir" est ignoré car son adversaire est soutenu. Le symbole "avantage tactique jaune" est également ignoré car aucune des conditions pour bénéficier de l'avantage tactique n'est remplie.

AVANTAGES TACTIQUES de l'INFANTERIE ...

Sur l'INFANTERIE

☛ si l'attaquant est soutenu et pas le défenseur ou si le défenseur est adjacent à une artillerie ou une cavalerie amie de l'attaquant. sinon coup manqué.

Sur la CAVALERIE

☛ si l'infanterie est soutenue. Sinon, coup manqué.

Sur l'ARTILLERIE



AVANTAGES TACTIQUES de la CAVALERIE ...

Sur l'INFANTERIE

☛ si la cavalerie est soutenue ou si l'infanterie est adjacente à une unité d'infanterie ou d'artillerie amie à la cavalerie. Sinon, coup manqué.

Sur la CAVALERIE

☛ si l'attaquant est soutenu et pas le défenseur ou si le défenseur est adjacent à une infanterie ou un artillerie amie de l'attaquant. Sinon, coup manqué.

Sur l'ARTILLERIE



AVANTAGES TACTIQUES de l'ARTILLERIE

Sur l'INFANTERIE

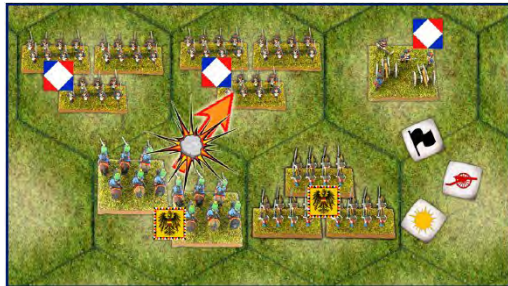
☛ si la cible est à deux cases ou moins sinon ☛ pour une artillerie d'élite ou coup manqué dans les autres cas.

Sur la CAVALERIE

☛ si la cible est à deux cases ou moins sinon ☛ pour une artillerie d'élite ou coup manqué dans les autres cas.

Sur l'ARTILLERIE

☛ si la cible est à deux cases ou moins sinon ☛ pour un tir d'une artillerie d'élite ou coup manqué dans les autres cas.



Grâce au support de l'infanterie, le même résultat provoquerait une perte car la cavalerie pourrait bénéficier de son avantage tactique et le symbole "avantage tactique jaune" deviendrait "infanterie bleue".

6.7 – Actions complémentaires

Outre les pertes, les combats peuvent avoir d'autres conséquences et permettre certaines actions complémentaires comme effectuer un repli, prendre d'assaut une position, charger pour exploiter une brèche, poursuivre son ennemi en déroute ou encore subir la riposte de l'adversaire.

6.7.a - Replis

Après avoir retiré les pertes de l'unité cible on procède à son éventuel repli. Pour chaque coup au moral reçu par l'unité, elle doit entreprendre un recul d'une case vers le bord du champ de bataille de son armée. Un *drapeau* repousse l'unité d'une case, deux *drapeaux* de deux cases et ainsi de suite.

Le joueur contrôlant l'unité effectuant un repli choisit la case sur laquelle son unité bat en retraite en respectant les règles suivantes :

Une unité doit toujours se replier vers le côté du joueur qui la contrôle.

Le terrain n'a aucun effet sur les déplacements lors d'un repli. Ainsi, une unité qui se replie peut

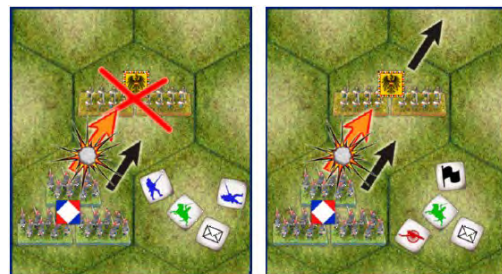
traverser une forêt sans devoir s'arrêter. Par contre, une unité ne peut ni atteindre ni traverser des terrains infranchissables pendant son repli.

Lors d'un repli, une unité ne peut pas traverser des cases occupées par des unités amies à moins qu'il ne s'agisse d'une unité d'artillerie amie.

Si une unité ne peut pas se replier par ce qu'elle n'a aucun chemin libre pour le faire, on lui retire un élément par case de repli non effectué. Si elle sort du champ de bataille, elle est éliminée.

6.7.b – Assaut d'infanterie

Quand la case attaquée se libère, soit parce que l'unité cible est détruite soit parce qu'elle a été obligée de se replier, les unités d'infanterie d'élite peuvent effectuer un assaut et venir occuper la case libérée.



Dans les deux cas, l'infanterie d'élite peut occuper la case libérée par l'issue du combat.

Les unités d'infanterie attaquant une unité située au dessous d'elle, mais pas lors d'une riposte (voir ci-dessous), doivent obligatoirement effectuer un assaut même s'il ne s'agit pas d'unité d'infanterie d'élite.

Dans tous les autres cas, un assaut n'est pas obligatoire et reste au choix du joueur qui contrôle l'unité concernée.



6.7.c – Charge de cavalerie

Les unités de cavalerie peuvent effectuer une charge. Cela se déroule comme un assaut (voir ci-dessus). A ceci près, que si la case est libérée par une cavalerie adverse ou si elle attaque un adversaire situé au dessous d'elle, l'unité de cavalerie attaquante doit impérativement venir occuper la case qui vient d'être libérée. Seules les unités de cavalerie d'élite peuvent éviter ce mouvement.

En revanche, si la case est libérée par de l'infanterie ou de l'artillerie, le joueur qui contrôle la cavalerie victorieuse a le choix de l'occuper ou de rester sur sa propre case.

6.7.d - Poursuite

Si une unité de cavalerie vient d'effectuer une charge elle peut également effectuer une poursuite. Une poursuite permet à l'unité de cavalerie de se déplacer d'une case supplémentaire et d'engager immédiatement un nouveau combat avec une unité adverse qui se trouve sur une case adjacente à la case qu'elle vient d'occuper.

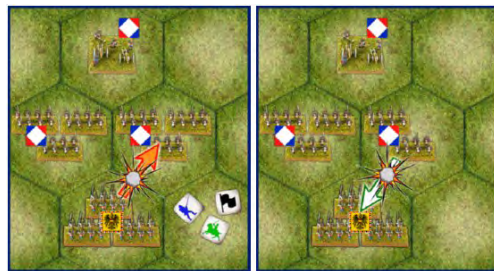
Ce déplacement supplémentaire, ainsi que l'attaque sont optionnels. L'unité qui poursuit n'est pas obligée de combattre à nouveau. De même, l'unité qui poursuit peut très bien mener sa seconde attaque à partir de la case occupée après la charge si elle a choisi de ne pas effectuer de mouvement supplémentaire.

Le nouveau combat est résolu aussitôt et peut concerner un adversaire différent du premier. En revanche, quelle que soit son issue, l'unité de cavalerie effectuant une poursuite peut mener une seconde charge mais pas une seconde poursuite dans le même tour.

6.7.e - Riposte

Lors d'un combat mais pas d'un tir à distance d'une artillerie, toute unité soutenue peut riposter à une attaque si elle est toujours adjacente à l'attaquant à la fin du combat et qu'elle n'a pas dû effectuer un repli. Si l'unité quitte la case qu'elle occupe au début du combat, elle perd sa capacité à riposter. De même, la cible d'un tir d'artillerie à distance n'a pas l'opportunité de riposter sauf si l'unité d'artillerie lui est adjacente.

La riposte s'effectue comme un combat normal à ceci près que l'unité ne peut pas mener d'assaut, de charge ou de poursuite.



Bien soutenu... le défenseur riposte !

7 – Fin du tour, de la partie

Lorsque tous les combats ont été résolus, le tour du joueur se termine.

On regarde si l'un des joueurs a perdu au moins le tiers de ses unités. Dans ce cas, la partie s'arrête sur une victoire de son adversaire. Si ce n'est pas le cas, l'autre joueur peut commencer un nouveau tour de jeu.

Il peut arriver que les deux joueurs atteignent leur niveau de victoire durant le même tour. Dans ce cas le vainqueur est le prochain joueur à éliminer une unité supplémentaire à son adversaire. La partie s'arrête alors aussitôt sans avoir besoin de finir le tour en cours.

REGLES AVANCEES

Les chapitres qui suivent complètent les règles de base.

Ils permettent d'affiner la simulation des batailles en proposant des règles sur le commandement, en introduisant les généraux et autres officiers d'Etat-Major. Grâce à elles, vous pourrez également donner des ordres spécifiques à vos troupes afin de surprendre vos adversaires ou d'effectuer des subtiles manœuvres et ainsi maîtriser les règles tactiques.

Enfin, elles vous permettront d'introduire l'impondérable en déterminant des événements qui ponctueront vos combats.

8 – Ordres & Points de commandement

8.1 – Les points de commandement

Afin de simplifier et de matérialiser les points de commandement on les représente par des pions. Ces pions peuvent reprendre le motif des lettres d'ordre qui apparaît sur les dés de combat ou peuvent être n'importe quel marqueur que les joueurs trouveront adapté.

Au début de la partie, chaque joueur prend un nombre de pions ordre qui correspond à son niveau de commandement. Il s'en servira durant la partie pour donner des ordres spécifiques à ses unités dont les principaux effets sont de modifier ponctuellement les règles de base en fournissant des avantages à ses troupes.

Comme il a été signalé au chapitre 6, les joueurs pourront regagner des points de commandement durant la partie en obtenant le symbole "*lettre d'ordre*" avec leurs dés, lors de leurs combats.

8.2 – Donner un ordre

Les ordres que peut donner le général en chef à ses unités sont de trois types :

- Ordre de manœuvre
- Ordre d'attaque
- Ordre de défense

Le joueur peut donner autant d'ordres qu'il veut et qu'il en a la capacité durant un tour. Il ne peut cependant donner qu'un seul ordre de manœuvre par tour. Pour donner un ordre, le général en chef doit dépenser immédiatement un nombre de points de commandement correspondant à son coût avec les pions qu'il possède avant l'application de ses effets.

En cas de litige avec les règles de base, c'est le libellé de l'ordre qui prévaut pour son application.



8.3 – Ordres de manœuvre

Durant la phase de Commandement et de Déplacement

Tous les ordres suivants ne peuvent être donnés que durant les phases de Commandement ou de Déplacement du joueur.

Un joueur ne peut donner qu'un seul ordre de Manœuvre durant un tour.

RECONNAISSANCE (1 point) : Le joueur ne peut activer qu'une seule unité durant son tour. En contre partie, il gagne un nombre de points de commandement égal au niveau de commandement de son général en chef.

MARCHE FORCÉE (2 points) : Permet à l'unité cible de se déplacer d'une case supplémentaire tout en gardant sa capacité de combat.

ESTAFETTE (3 points) : Permet au joueur d'activer une unité supplémentaire de n'importe quel type, située n'importe où sur le champ de bataille.

ATTAQUE COMBINÉE (4 points) : Les unités activées durant le tour peuvent être de type différent.



En lançant une attaque combinée, le joueur peut activer ces quatre unités dans le même tour, bien qu'elles soient de types différents.

EN AVANT MARCHÉ ! (5 points) : Permet à toutes les unités activées de se déplacer d'une case supplémentaire tout en gardant leur capacité de combat. Cela correspond à appliquer l'ordre de marche forcée à toutes les unités activées.

MANŒUVRE (6 points) : Les unités activées dans le tour peuvent se trouver à plus de 3 cases les unes des autres mais doivent rester du même type.

ASSAUT GÉNÉRAL (10 points) : Permet au joueur d'effectuer une seconde phase de commandement dans le même tour. Les unités déjà activées ne peuvent pas l'être une seconde fois dans le même tour. En revanche, il est possible que cette seconde activation soit effectuée sur un type de troupes différent de la première. Cette seconde phase d'activation doit être entièrement jouée avant de passer à la phase de combat du joueur.

RALLIEMENT (X points) : Cet ordre ne peut s'appliquer qu'à une unité située à deux cases ou moins de son bord de table et à plus de deux cases d'un adversaire.

Le général peut rallier les éléments éliminés de l'unité en dépensant 2 points de commandement pour un élément d'Infanterie et 3 points pour un élément de Cavalerie. Pour chaque élément rallié, le joueur le rajoute à l'unité. L'unité ralliée ne peut pas avoir plus d'éléments qu'elle n'en avait au début de la partie.

L'unité n'est pas tenue d'être activée. Mais si elle l'est, cela doit se faire à la fin de son déplacement.



8.4 – Ordres d'attaque

Durant la phase de Combat du joueur

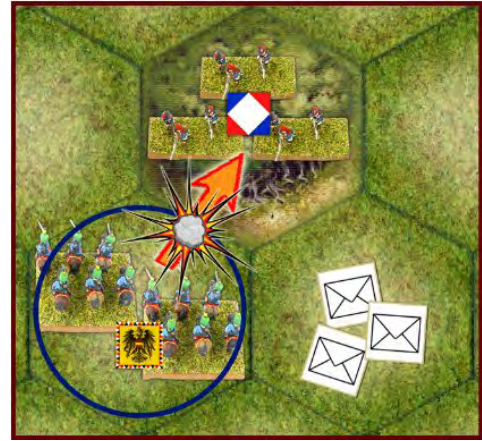
Ces ordres ne peuvent être donnés que lors d'une phase de combat du joueur. Ils ne peuvent pas être donnés en cas de riposte de ses unités durant la phase de combat de son adversaire.

GRENADIERS (1 point) : L'unité d'Infanterie adopte une formation particulière permettant à ses soldats d'élite, tels que les grenadiers et autres voltigeurs, de se mettre en valeur et d'augmenter leur efficacité. L'unité d'infanterie attaque son adversaire avec 1 dé de combat supplémentaire.

CARABINIERS (2 points) : L'unité de cavalerie adopte une formation qui permet à ses cavaliers d'élite, tels que les carabiniers, de se mettre en valeur et d'augmenter son efficacité. L'unité de Cavalerie peut attaquer son adversaire avec 1 dé de combat supplémentaire.

PERCÉE (5 points) : Après une attaque réussie dans laquelle l'ennemi est éliminé ou a reculé, cet ordre permet à l'unité d'Infanterie ou de Cavalerie qui le reçoit d'occuper la case laissée libre par son adversaire puis de faire une attaque supplémentaire, y compris si elle a déjà effectué une poursuite.

CHARGER (3 points) : L'unité qui reçoit cet ordre adopte une formation spécifique qui lui permet de se considérer comme soutenue durant toute sa phase de combat.



En dépensant 3 pts de commandement, le joueur donne l'ordre à sa cavalerie de charger le bois tenu par l'adversaire. Ses cavaliers démontent et sont considérés comme soutenus durant l'attaque.

8.5 – Ordres de défense

Durant la phase de Combat du joueur adverse.

Le joueur ne peut donner ces ordres que durant la phase de Combat de son adversaire.

SACRIFICE (3 points) : L'unité recevant cet ordre peut ignorer tous les drapeaux qu'elle reçoit en combat durant tout le tour.



Le joueur donne l'ordre à son infanterie légère de se sacrifier sur place... permettant de retenir l'assaut de la ligne adverse.

TENIR SA POSITION (3 points) :
L'unité qui reçoit cet ordre se fortifie ou adapte une formation qui lui permet d'être considérée comme soutenue durant tout le reste du tour.

RETRAITE (4 points) : L'unité qui reçoit cet ordre peut reculer d'un nombre de cases égal à sa capacité de mouvement avant l'attaque de l'adversaire mais après son mouvement. Son recul doit être au minimum d'une case et être dirigé vers son bord de table, mais les autres règles de déplacement s'appliquent à son mouvement de retraite.
L'attaquant ne peut plus se déplacer ni attaquer durant ce tour.

EMBUSCADE (5 points) : Une unité ayant la possibilité de riposter peut effectuer sa riposte avant de subir l'attaque de son adversaire. Comme toutes les ripostes, elle ne peut pas être suivie d'un assaut, d'une charge ou d'une poursuite.
Si l'attaquant n'est pas éliminé ou ne doit pas reculer, il peut faire son attaque comme normalement.

9- Les Généraux

9.1 – État-Major

L'état-major d'une armée représente sa chaîne de commandement. A TACTIQUE les Généraux peuvent être de trois types :

Le **Général en Chef**, qui commande l'armée. Il incarne le joueur sur le champ de bataille.

Les **Sous-Généraux**, qui aident le général en chef dans sa tâche et ne commandent qu'une partie de l'armée.

Les **Officiers Supérieurs** sont les généraux subalternes qui commandent des fractions de l'armée.

Les Sous-Généraux et les Officiers Supérieurs forment ce qu'on appelle les Officiers d'État-Major.

Chacun de ces Généraux a des rôles bien particuliers qui permettent un meilleur contrôle des troupes et une meilleure exécution des ordres.

Les Généraux ne sont pas des unités. Leur activation comme leur déplacement ne respectent pas les mêmes règles.

9.2 – Les Officiers d'état-major

Les Sous-Généraux représentent les commandants en second à qui le Général en Chef a délégué le commandement d'une partie de l'armée comme une division, une aile ou un corps d'armée.

Les Officiers Supérieurs représentent quant à eux les généraux à qui on a confié le commandement d'une fraction de l'armée comme une brigade ou une division.

9.2.a – Activation et Déplacement d'un officier d'État-Major

Les officiers d'État-Major sont activés en même temps que les unités qui se trouvent sur la même case qu'eux. Un Sous-Général qui ne se trouve pas avec une unité ou sur la case d'une unité qui n'est pas activée, peut être activé en dépensant un point de commandement. Un Officier d'État-Major activé peut se déplacer. Sa capacité de déplacement est de 2 cases pour un Officier Supérieur et de 3 Cases pour un Sous-Général.

Le déplacement se fait de case à case ; seules celles occupées par un adversaire leurs sont interdites. De plus, contrairement aux unités, les



Généraux ne sont pas tenus d'arrêter leur déplacement lorsqu'ils arrivent sur une case de terrain accidenté. En revanche, les terrains infranchissables le restent même pour les généraux.

A ceci près qu'un Officier Supérieur qui ne termine pas son déplacement sur une case occupée par une unité amie est retiré du jeu.

9.2.b – Interventions des officiers d'État-Major

Lors de la partie, les Officiers d'État-Major peuvent être utilisés pour faire des interventions auprès des troupes qu'ils commandent.

Lorsqu'un joueur décide de faire intervenir l'un de ses Officiers d'État-Major, on retire sa figurine du jeu, ceci afin de simuler la fatigue des troupes de l'armée et pas nécessairement la perte effective de l'officier. Il n'est pas nécessaire qu'un tel officier soit activé pour faire une intervention.

Les interventions des Officiers Supérieurs se font toujours exclusivement sur l'unité qui se trouve sur la même case qu'eux, tandis que celles effectuées par un Sous-Général peuvent l'être sur des unités qui se trouvent sur sa case ou sur des cases adjacentes à la sienne.



Le sous-général peut faire une intervention sur toutes les unités présentes. En revanche, l'officier supérieur ne peut faire une intervention que sur l'unité de cavalerie.

Les interventions et leurs conséquences sont les suivantes :

- **Prise d'initiative** : l'Officier d'État-Major a droit à une phase d'activation spécifique ne touchant que les unités sur lesquelles il peut intervenir. Le cas échéant, toutes les autres règles sur l'activation doivent être respectées.

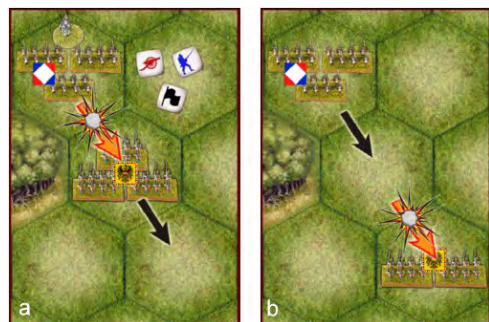
- **Donner un ordre d'attaque** : un Officier d'État-Major peut donner un ordre d'attaque à une unité. L'unité doit être activée pour recevoir cet ordre.

- **Donner un ordre de défense** : un Officier d'État-Major peut donner un ordre de défense à une unité.

- **Donner l'exemple** : lors d'un combat impliquant l'unité sur laquelle l'officier fait son intervention, le résultat d'un dé de combat de son adversaire est converti en coup manqué.

- **Ralliement** : si l'unité, sur laquelle l'intervention a lieu, est à plus de 2 cases d'un adversaire, elle regagne tous ses éléments perdus.

- **Prendre la tête de ses troupes** : l'unité combat soit en attaque, soit lors d'une riposte avec deux dés de combat supplémentaires.



*a- L'unité d'infanterie autrichienne subit des pertes et doit reculer...
b- L'officier supérieur français décide d'intervenir et de tenter une percée.*

9.3 – Le Général en chef

Le Général en Chef représente le joueur sur la table de jeu. Tous les ordres donnés aux troupes partent de lui.

Un Général en Chef ne peut être activé qu'une seule fois par tour, à n'importe quel moment de sa phase de Commandement ou de sa phase de Déplacement. Lorsqu'il est activé, le joueur peut le déplacer d'un nombre de cases égal au niveau de commandement de son armée.

Ce déplacement s'effectue de case à case mais seules celles occupées par un adversaire sont interdites. De plus, contrairement à ses unités, mais comme les autres Généraux, le Général en Chef n'est pas tenu d'arrêter son mouvement quand il arrive sur une case de terrain accidenté. En revanche, les terrains infranchissables le restent même pour les généraux.

9.4 – Nouvelles Règles d'activation des unités

Si les règles sur les Généraux sont jouées, les règles d'activation des unités sont modifiées. En plus des conditions stipulées par les règles de base, les joueurs doivent rajouter les règles suivantes :

- une unité ne peut être activée que si elle se trouve dans l'une des conditions suivantes :
 - à moins de 5 cases de son Général en Chef ou adjacente à une autre unité qui est activée.
 - à moins de 3 cases d'un Sous-Général ou adjacente à une autre unité qui est activée.
- toutes les autres restrictions d'activation des règles de base continuent à s'appliquer.



Si le joueur active l'artillerie, il pourra également activer toutes les infanteries car, bien que situées au delà de la portée de commandement du général, elles se trouveront au contact d'une unité activée, sont de type compatible et sont toutes à moins de 3 cases les unes des autres.

9.5 – Généraux sur le Champ de Bataille

La présence ou l'absence d'un Général auprès de ses troupes peut avoir de l'influence sur ses armées.

9.5.a – Effet sur le moral des troupes

L'unité qui se trouve sur la même case qu'un général bénéficie d'un avantage moral. Elle peut ignorer un drapeau (coup au moral) supplémentaire.

Si l'unité est soutenue, elle peut donc ignorer deux drapeaux si un général est présent sur sa case.

9.5.b – Exécution des ordres

Le coût d'un ordre donné à une ou plusieurs unités est diminué d'un point si une des conditions suivantes est remplie :

au moins l'une des unités concernées peut potentiellement bénéficier de l'intervention d'un Officier d'État-Major. L'officier n'est pas obligé de faire une intervention ; il suffit juste qu'il soit capable d'en faire une.

l'une des unités recevant cet ordre est située à moins de deux cases du Général en Chef.

Néanmoins, le coût minimum d'un ordre est toujours de 1 point de commandement.



9.5.c – Général au combat

La présence d'un Général dans une unité n'apporte aucun avantage autre que moral lors des combats auxquels participe l'unité à moins, pour les Officiers d'État-Major, de faire une intervention.

Si l'unité effectue un Assaut, une Charge ou une Poursuite, le Général doit la suivre.

Si une unité recule, les Généraux qui se trouvent sur sa case la suivent dans son mouvement de repli.

Si l'unité qui se trouve sur la même case qu'un Général est détruite, le Général doit fuir en suivant la procédure indiquée ci-dessous.

9.5.d – Général en fuite

Un Général peut être amené à fuir dans les conditions suivantes :

L'unité qui se trouve sur la même case qu'un Général est détruite par l'adversaire.

Une unité adverse qui se déplace sur une case occupée uniquement par un ou plusieurs Généraux les fait fuir. Après cela, l'unité adverse peut continuer son déplacement comme normalement. Attention, seul le mouvement le plus court est pris en compte.

Un Officier Supérieur qui fuit doit immédiatement trouver refuge dans l'une des cases voisines occupées par une unité amie. Un Général en Chef ou un Sous-Général peut fuir jusqu'à deux cases.

Si aucune unité de son armée n'est disponible pour accueillir sa fuite, ou s'il est dans l'impossibilité de fuir, notamment à cause des ennemis et des terrains infranchissables, le Général est retiré du jeu.

- S'il s'agit d'un Officier d'État-Major, il est éliminé.

- S'il s'agit du Général en Chef, le joueur qui le contrôle passe son tour suivant à ne rien faire : ni activer de troupe, ni donner aucun ordre. Il a juste le droit de replacer son Général en Chef autre part sur le champ de bataille à la place d'un Sous-Général ou à défaut d'un Officier Supérieur, ou n'importe où sur le champ de bataille s'il n'y a plus d'Officier d'État-Major présent sur le terrain. Le joueur qui a fait ainsi fuir le Général en Chef gagne donc de fait, un tour supplémentaire.



*L'attaque de l'infanterie autrichienne détruit l'artillerie française...
L'officier supérieur doit fuir.*

10 – Les événements

Les Événements sont des actions ou des phénomènes imprévisibles, très souvent indépendants de la volonté des belligérants, qui se produisent durant une bataille. Ces impondérables peuvent avoir des conséquences heureuses ou fâcheuses mais ils donnent du relief à la bataille et peuvent renverser totalement le cours d'une partie.

10.1 – Déterminer l'événement du tour

Les joueurs ne sont pas obligés de jouer un événement : ils peuvent toujours refuser d'appliquer ou lancer 2 dés. Pour chaque symbole lettre ou



drapeau il prend 1 point de commandement supplémentaire.

Le joueur adverse applique l'événement du tour en cours.

Un événement peut être joué à n'importe quel moment du tour du joueur.

10.2 – Liste de événements

INCENDIE : Le joueur prend un point de commandement ou il désigne une case d'habitation où se développe un incendie. A partir de cet instant, à la fin de tous les tours de chacun des joueurs on lance 2 dés de combat pour infliger des pertes à l'unité qui se trouve dans les habitations. Seuls les symboles correspondant à l'unité comptent. En revanche, dès qu'un même symbole apparaît sur les deux dés de combat (lorsqu'on obtient un double) le feu s'éteint et l'incendie est retiré du jeu.

On peut judicieusement marquer le lieu de l'incendie avec un morceau de coton ou de fausse neige de Noël.

EXPLOSION DE CAISSON : Le joueur prend un point de commandement ou il désigne une unité d'artillerie dont l'un des caissons de munition explose. L'unité d'artillerie devient inopérante. Elle ne peut plus tirer ni être déplacée mais peut toujours se défendre lors d'une riposte. Au début de chacun de ses tours, le joueur dont l'artillerie vient de perdre un caisson lance 1 dé de combat. Pour un résultat artillerie rouge son unité redevient opérationnelle normalement. Tous les autres résultats n'ont aucun effet. En revanche, à chaque nouveau tour, il peut lancer 1 dé de

combat. Pour un résultat artillerie rouge son unité redevient opérationnelle normalement. Tous les autres résultats n'ont aucun effet. En revanche, à chaque nouveau tour, il peut lancer 1 dé de combat supplémentaire jusqu'à ce qu'il obtienne le résultat artillerie rouge.

ÉLAN PATRIOTIQUE : Du champ de bataille montent les clameurs de l'hymne national.

Le joueur prend un point de commandement ou il diminue le coût d'un ordre de 3 points de commandement. L'ordre doit être donné durant ce tour et coûte de toute manière au moins 1 point de commandement.



MANŒUVRE DILATOIRE : L'adversaire semble tergiverser dans l'exécution de ses ordres. Le joueur lance 4 dés de combat. Pour chaque symbole lettre ou drapeau il reçoit un point de commandement supplémentaire. Il en reçoit au minimum 1 quelque soit les résultats des dés.

PERTE D'ORIENTATION : Le joueur prend 1 point de commandement ou il peut déplacer d'une case une unité d'infanterie adverse ou de deux cases une unité de cavalerie adverse qui se trouve à plus de 2 cases d'une de ses unités. L'unité déplacée doit rester à plus de 2 cases d'un de ses adversaires et ne peut pas pénétrer dans un terrain interdit ni sortir du champ de bataille.



RAPPORT D'ESPION : Le joueur peut prendre un pion de commandement à son adversaire. Si ce dernier n'en a pas, le joueur prend 1 point de commandement dans la défausse.

FUMÉE : La brume ou les fumées du champ de bataille ralentissent les manœuvres de l'adversaire. Le joueur peut prendre 2 points de commandement supplémentaires.

BRISE : Une légère brise se lève sur le champ de bataille dissipant les fumées. Le général prend conscience des mouvements de troupes adverses et peut anticiper en fonction. Son adversaire doit désigner une unité qu'il devra impérativement activer lors de son prochain tour.

DÉSORDRE : Le joueur prend 1 point de commandement ou il désigne une unité adverse non adjacente à l'une des siennes qui ne peut plus être considérée comme soutenue du fait de sa désorganisation momentanée. Le désordre de l'unité adverse n'est valable que durant le tour du joueur.

MALAISE PASSAGER : Le Général en Chef de l'armée ennemie a un léger malaise. Le niveau de commandement du joueur adverse diminue d'un niveau jusqu'à la fin de son prochain tour.



ERREUR DE CIBLAGE : Le joueur prend 1 point de commandement ou il applique les effets suivants : lors d'un combat qui a lieu durant le tour sur une unité adverse soutenue, il peut lancer 1 dé de combat supplémentaire pour tenir compte des erreurs de tirs et de ciblage des unités qui la soutiennent.

IMPÉTUOSITÉ : Le joueur choisi un type d'unité (Artillerie, Infanterie ou Cavalerie). Le joueur adverse doit impérativement activer au moins une unité de ce type le tour suivant.

MÉSENTENTE : Le joueur choisi un type d'unité (Artillerie, Infanterie ou Cavalerie). Le tour suivant, le joueur adverse ne peut pas activer d'unité de ce type qui ne se trouve pas au contact d'un ennemi.

BOULET PERDU : Un boulet perdu sème la panique dans l'état major adverse. Le joueur adverse ne peut donner aucun ordre le tour suivant mais peut continuer à activer ses unités comme normalement.

RENFORTS **INESPÉRÉS :**

Contrairement à ce que pensait le général, une unité de son armée se trouve à un autre endroit du champ de bataille.

Le joueur peut déplacer une unité qui n'est pas activée et qui se trouve à plus de deux cases d'un adversaire. Les règles habituelles du déplacement s'appliquent à cette unité comme si elle était activée mais elle ne peut cependant pas terminer son mouvement au contact d'une unité adverse.

AVERSE DILUVIENNE : La pluie alourdit le terrain. Dès la fin du tour du joueur, les unités de cavalerie se déplaceront d'une case de moins et celle d'artillerie ne pourront plus se déplacer tant que durera l'averse. Les unités de cavalerie combattent contre l'infanterie avec un dé de combat de moins durant l'averse. Cette dernière s'arrête à la fin du prochain tour du joueur.

11 – Règles additionnelles

Les règles qui suivent ont pour objectif de modifier superficiellement les règles de base afin de permettre aux joueurs et à leurs armées de coller davantage aux spécificités de l'époque couvrant la Révolution et le 1er Empire.

Tous les paragraphes qui suivent sont optionnels et indépendants les uns des autres. Les joueurs doivent juste se mettre d'accord au préalable pour savoir quelles règles optionnelles seront jouées et lesquelles ne le seront pas.

11.1 – Attelage d'artillerie

Les attelages permettent aux unités d'artillerie de se déplacer plus rapidement.

Les unités d'artillerie lourde ou d'élite attelées se déplacent de 2 cases. Les unités d'artillerie légère attelées se déplacent de 3 cases.

Lorsqu'une unité est attelée, elle ne peut pas tirer. Pour atteler ou dételier une artillerie, il faut l'activer spécialement pour cela. Le tour où elle attelle ou celui où elle dételle réduit sa capacité de mouvement d'une case.

Attention, si cette règle est jouée, l'artillerie non attelée ne peut plus faire de mouvement de marche. Seule l'artillerie attelée peut effectuer des mouvements de marche.

11.2 – Réserve Stratégique, ou déploiement hors table

Au début de la partie, le joueur n'est pas tenu de déployer la totalité de ses troupes sur la table. Il peut en garder en réserve hors du champ de bataille.

Il peut faire entrer ses réserves à n'importe lequel de ses tours. Pour cela il doit activer les troupes qui se trouvent encore hors de la table où l'on considère qu'elles sont situées à moins de 3 hexagones les unes des autres et peuvent donc être activées ensemble. Leur mouvement d'entrée sur la table doit impérativement se faire par un accès routier à partir du bord de table du joueur. Aucune unité ennemie doit se trouver à deux cases ou moins de cet accès. Les troupes entrant sur la table de jeu commencent leur mouvement à partir de cette case d'accès.

11.3 – Milices, Levées et autres alliés peu fiables

Tous les joueurs ont la possibilité de remplacer leurs unités d'infanterie lourde par des unités de milice, de levées ou d'alliés peu fiables. Pour ce faire, le joueur remplace autant d'unités d'infanterie lourde qu'il souhaite par des unités d'infanterie lourde ne comportant que 2 éléments seulement.

Exemple : un joueur Français pourra remplacer 4 de ses unités d'infanterie lourde ($4 \times 3 = 12$ éléments) par 6 unités de levées ($6 \times 2 = 12$ éléments) tandis qu'un joueur Russe pourra remplacer 2 unités d'infanterie lourde ($2 \times 4 = 8$ éléments) par 4 unités de milices ($4 \times 2 = 8$ éléments).





MISS DEEPLANE ET SES AMIS par Véra DAVIET et Stéphane LOUIS
- Illustration du Portfolio "Le Garde Républicain" pour la lutte contre la mucoviscidose
★ <http://serial-color.blogspot.fr/> - ★ <http://tessa-42.blogspot.fr/>

RENCONTRE

VERA DAVIET ET STEPHANE LOUIS

Le Blogurizine adore passer du temps à rencontrer les auteurs, les éditeurs, ... et bien sur les joueurs afin de parler de tout, de rien, de chose et d'autre, et de jouer aussi. Et puis, il y a aussi les artistes qui mettent en images et en couleurs tout cet univers du jeu. Si ces personnes n'étaient pas là, les jeux ne seraient pas ce qu'ils sont. C'est à dire, un bel objet, dont chaque illustration et couleur est minutieusement travaillée, pendant des heures, et au-delà des techniques, est tout droit sortie de la tête de ces créateurs de l'imaginaire. Sans eux, sans l'image, sans couleur, nous aurions bien du mal à nous plonger dans ces univers qui nous font tant rêver et qui nous permettent encore de nous évader au quotidien, des réalités d'une société aseptisée.

De tout ce florilège d'artistes, nous avons rencontré deux spécimens, rare, comme on en rencontre peu. L'une est coloriste, l'autre dessinateur, vivant tous deux un amour inconditionnel pour les couleurs et les lignes. Militants, travailleurs, rêveurs. Ils s'aiment également d'un amour l'un pour l'autre. Tels qu'ils sont. Il s'agit de Véra Daviet et Stéphane Louis. Louis (Oui ! Lui, se fait appeler Louis) et Véra travaillent principalement pour la Bande Dessinée, mais leurs talents leur permet d'ouvrir d'autres horizons, comme le jeu par exemple.

Et pour le Blogurizine, je suis bien content d'avoir passé un peu de temps avec eux. Et parce que je ne suis pas « Fourmi », je partage avec vous tout ce que nous nous sommes dit.

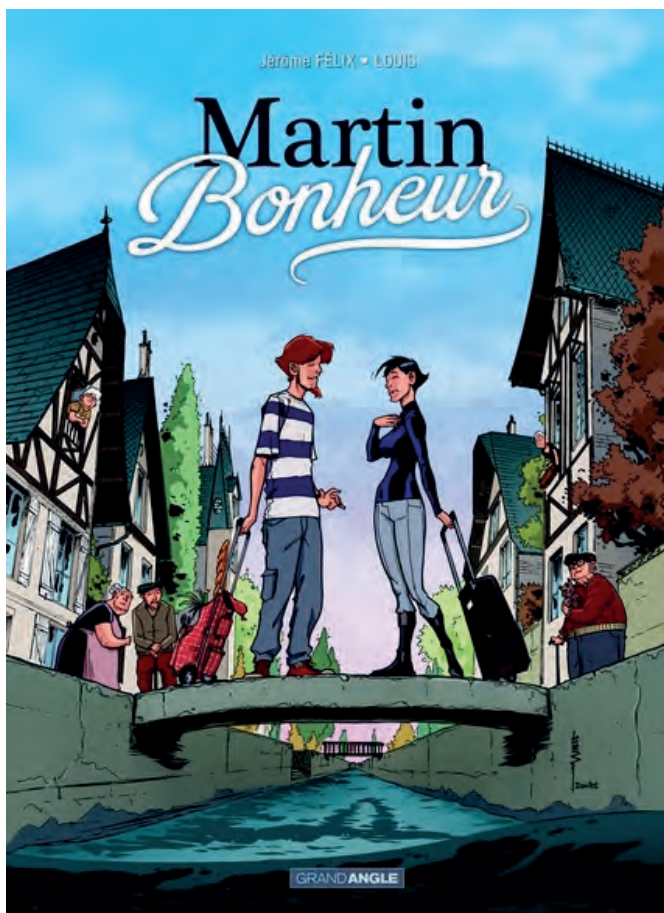
PAR TENGI TENGO

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

RENCONTRE

Y A PAS QUE LES SUPERHEROS DANS LA VIE !

Blogurizine : Vous êtes amoureux à la vie comme à la scène. Votre histoire, c'est la rencontre de 2 auteurs lors d'un salon de la BD ? Vos regards se sont croisés sur un contrat que vous aviez en commun ? Ou, à l'inverse, vous avez toujours vécu ensemble depuis le lycée sans jamais vous quitter ?



Louis : Ni l'un ni l'autre. On s'est rencontrés il y a presque 15 ans, époque où je me lançais en BD. C'était mon rêve de gosse, mais j'ai fait des tas d'autres métiers avant de pouvoir me lancer. Véra n'est venue à la couleur que plus tard.

Véra : Oui, j'étais secrétaire juridique, et j'ai démissionné. Louis m'a appris les bases du métier de coloriste, parce que je ne me sentais plus d'être salariée. J'ai adoré ce métier, et voilà.

BZ : Il y a des couples, comme vous, que ça ne gêne pas de travailler ensemble. Au-delà de l'amour que vous avez l'un pour l'autre, c'est quoi vos secrets pro' pour travailler ensemble ?

L : On applique au niveau pro ce qu'on applique à la vie de couple : Respecter l'espace de l'autre. Les gens qui ne se voient pas bosser avec leur conjoint, c'est étrange, je trouve. Moi je suis marié c'est pour vivre avec ma femme. Donc plus je la vois... Mieux c'est.

V : On est très indépendants, et on a chacun nos habitudes. Dans le travail, c'est très calme, parce qu'on est dans notre boulot, nos bulles.

BZ : Sans conteste, vous êtes complémentaire. Véra tu es coloriste. Louis tu es dessinateur.



La coloriste colorise pour le dessinateur, mais est-ce que Louis dessine pour Véra la coloriste ? Est-ce que finalement c'est un peu chacun son métier ou alors vous apprenez l'un de l'autre ? Louis, tu colorises très rarement. Et toi Véra, est-ce que tu dessines autant que Louis colorise ?

L : Alors, je ne dessine pas «pour» Véra, dans le sens où je n'adapte pas mon dessin à sa colo, même si j'ai appris à être encore plus respectueux de ce travail méconnu qu'est celui de coloriste. Donc, j'essaie d'avoir un trait lisible, et clair. Mais je dessine pour me faire plaisir avant tout. Et on ne travaille pas forcément sur les mêmes projets, même si c'est plus simple de le faire, pour des tas de raisons. Je ne colorise pas souvent, parce que c'est un métier, et un talent, que je n'ai pas. Je connais la technique, mais je n'ai pas de goût pour ça, et hormis sur quelques rares illustrations, ça se voit. Ma seule couverture est celle de Miss Deeplane. Et c'est la seule dont je sois un minimum fier. Mais je laisse ce boulot aux pros.

V : Je dessinais, ado, mais on ne peut pas dire que je dessine. J'aimerais bien, mais pas pour le moment.

BZ : Avez-vous recensé l'ensemble des projets que vous avez bouclé ensemble ?! Votre coup de cœur à tous les deux c'est lequel ?! Pour l'ave-

nir, est-ce que vous laissez faire les choses, au fil des contrats, ou est-ce que vous provoquez les choses, telle une revendication, pour continuer à travailler ensemble ?

L : Personnellement, je nous «vends» en équipe. Comme je suis dessinateur et scénariste, ça multiplie les projets. Je propose que Véra soit à la colorisation, mais en fait, les gens n'ont pas vraiment le choix ! ha ha ah. Mais Véra a de plus en plus de contrats de son côté. On doit en être à une quinzaine d'albums en communs, que je sois au dessin, ou au scénario seulement. Pour le coup de cœur commun, c'est «Miss Deeplane».

V : Pour moi, la série commune que j'ai le mieux aimé, c'est «Escobar»!

BZ : Dans votre parcours de binôme, avez-vous travaillé ou travaillerez-vous sur des super-héros / super-vilains ? Si oui, lesquels ? Vous êtes plutôt super-héros ou super-vilains ? Quelles sont vos sources d'inspirations, vos Maîtres en la matière ?

L : J'ai travaillé sur mes propres persos, dans Miss Deeplane, ou ceux des autres, comme sur le jeu «Guardians Chronicles». Sans compter les guests, et crossovers. J'ai pu bosser sur un épisode officiel de «The Darkness», mais pour le marché Français, à l'époque Semic. Plus quelques illustrations à droite, à gauche. En comics, j'ai grandi avec Byrne encré par Austyn. ;)

V : Moi je lisais les Strange et Titans de mes frangins !

BZ : Louis, tu as travaillé sur le jeu Guardians Chronicles, édité chez The Red Joker, avec une pléiade d'artistes. Mais, ta douce coloriste n'était pas sur le projet ? Véra, du coup, c'est un choix que tu as fait ou tout simplement parce que tu n'étais pas dispo' pour ce contrat ? Tu travaillais sur un autre projet ? Tu aurais quand même aimé travailler sur ce projet ?

V : Pour ce type de projet, je pense que Seb Lamirand était plus légitime, vu qu'il est fan de Comics. C'est plus son truc que moi. La question ne s'est pas posée. ;)

BZ : Louis, sur Guardians Chronicles mais pour les autres Héros, comment t'est venue l'idée des personnages ?! J'imagine qu'il y a des échanges

DRONES

T1. LE FEU D'HADES



avec l'éditeur, qui lui doit avoir sa petite idée, mais donner vie à un personnage ça commence bien par toi. Est-ce que tu fais ça tout seul ou est-ce qu'il y a fondamentalement une concertation avec Véra, même si elle n'est pas sur le même contrat que toi ?

L : Alors, sur Guardian Chronicles, Fred' Condette avait créé ses personnages, je les ai juste dessinés à ma sauce. J'ai eu à en créer un bon paquet d'autres, comme cela a été le cas pour les autres dessinateurs. En gros, c'est assez simple. Fred' disait quel «archétype» il voulait, et le reste suivait naturellement. Je ne suis pas du genre à faire 300 crayonnés de recherche. Idem pour les personnages en BD. Je demande son avis à Véra, parce qu'elle est de bons conseils. Juste, et cash. Donc, je sais que j'aurai un avis objectif.

BZ : Est-ce qu'il y a une suite pour toi sur Guardians Chronicles, notamment sur l'épisode 2 ? Est-ce qu'on y retrouvera Miss Deeplane en SuperHéroïne, ou pour une prochaine fois ? Du coup, pour toi Véra, dans le cas d'une suite, est-ce que tu penses travailler sur ce projet en binôme avec ton amoureux de dessinateur ?

L : Il y a eu des extensions, trois, sur lesquelles j'ai travaillé. Je ne suis pas au courant de la suite des aventures pour le moment. On parlait d'une courte de 4 pages, avec Miss Deeplane, mais ça dépend de pas mal d'éléments. Miss Deeplane est sur une carte de Wallclimber, un personnage que j'ai créé, par contre. ;)

V : Ce n'est pas prévu. ;)

BZ : Pour continuer sur la lancée des jeux, on sait bien dans le réseau de figurinistes que toi, Louis, tu es joueur de Warhammer de longue date mais aussi joueur d'Infinity. Ludiquement, rien n'a changé pour toi dans tout ce panel de jeux de figurines; Tu n'as pas fait rentrer d'autres jeux à la maison ? Comment as-tu pris la fin de Battle ? Et pour toi Véra, es-tu joueuse de jeux de figurines ? Si oui, le(s)quel(s) ? En tant que coloriste, est-ce qu'il t'arrive de peindre des figurines ? Est-ce que vous avez déjà joué ensemble à un jeu de figurines ?

L : Alors, je suis tombé dans le jeu il y a longtemps. Méga, l'œil noir, Space Hulk, etc. J'ai très bien pris la fin de Battle, auquel je jouais peu, mais pour lequel je me suis repris de passion avec «End Times».

Et je suis accroc à AoS. J'aime tout. Je suis joueur 40K par contre, Infinity, Eden, X-wing, et plein de «petits jeux», comme HeroClix, Tannhauser etc. La couleur, pour moi, c'est en peinture de figs. La, par contre, je colorise!

V : Je ne suis pas joueuse du tout, désolée. Parce contre, j'ai baptisé une figurine de Louis «Monsieur caca», ce qui a depuis le don de lui faire faire des «jets de merde», Il est furieux (Note de Louis : C'est une riptide TAU).

BZ : A l'inverse de vos coopérations sur les projets BD, si il y a un jeu de figurines auquel vous aimeriez jouer l'un contre l'autre ce serait lequel ?! Si ce jeu n'existe pas, ou parce que vous n'en avez pas idée, comment l'imaginerez-vous ? Dans quel univers ?

L : C'est compliqué, vu que Véra ne joue pas ! (rires). Je n'ai aucune chance de la convertir, et je n'essaierai même pas. C'est ce que je disais au début, chacun respecte l'espace de l'autre.

V : Voilà ! Mais j'adore le jeu «Risk». (NDR : Moi aussi !)

BZ : Enfin, abordons un sujet épique et des plus sérieux, pour autant qu'on s'y penche un peu et qu'on s'y intéresse. Il s'agit du sujet d'actualité sur les auteur(e)s. Vous, en tant qu'auteur(e)s,

artistes, sur la réforme des auteur(e)s, de quel fer ardent allez-vous être marqué ? Vu de notre côté, il me semble que pour un artiste, que ce soit en musique, en BD et autre, est déjà difficile de se faire une place, avec un style unique ou presque. J'ai l'impression que le talent et l'œuvre d'un artiste ne suffit plus. Cette réforme ne va-t-elle pas rendre la situation encore plus difficile ? Et est-ce que derrière tout ça, l'Etat n'y va pas à grand coup de «trouvez-vous donc un vrai métier» ?

L : Il y a un peu de ça. En fait, pour faire simple, on n'a pas d'aides, et on n'en demande pas. Mais on augmente notre cotisation pour la complémentaire retraite obligatoire qui passe de 1% de nos revenus, à 8%. Ce qui équivaut à nous prendre un mois de revenus. C'est comme si on disait à un salarié, tu vas travailler autant, mais en étant payé sur 11 mois, au lieu de 12. Motif ? C'est comme ça!... Voilà... Donc on va prendre cher.

V : On gagne déjà peu, sans faire pleurer dans les chaumières, et on n'est en plus pas entendu au niveau de l'état, qui s'en fout, disons-le clairement. Pour info, cet organisme, le RAAP, qui nous ponctionne, est «avalisé» par l'Etat (mais il est indépendant), et a déjà été épinglé par la Cour des Comptes, mais tout le monde s'en fout. Ils ont le feu vert pour nous racketter.



BZ : Quels regards portez-vous sur l'avenir de la BD, à court terme même, mais surtout pour vous, en tant qu'auteur(e)s ? Avez-vous un soutien des maisons d'éditions ou au contraire s'éloignent-elles de ce sujet de tension et de discordance ?

L : Les éditeurs ne sont pas de notre côté. Ils s'en foutent, c'est pas leur problème. L'avenir est incertain, mais ce qui est sûr, c'est que de plus en plus d'auteurs pensent faire sauter l'étape «éditeur». Comme les créateurs de jeu peuvent le faire sur Kickstarter. Mais c'est compliqué... Il va falloir du temps.

V : Moi je ne me vois plus faire autre chose. On va donc tout faire pour continuer.

BZ : C'est un coup dur. Et j'imagine que pour vos vies privées rien ne doit pour autant s'arrêter ? Quels sont vos projets BD pour 2016, à vous deux ? Est-ce qu'il y aura du Héros et du Vilain dedans ?

L : On est sur plusieurs projets, plusieurs séries. Véra a pas mal de nouveaux trucs de son côté, et c'est super! Elle a développé son réseau, ce qui



est sain dans notre métier. Pour moi je dessine, et je scénarise pas mal de truc, contemporains, SF, et oui, un peu de super héros, avec Miss Deeplane.

V : Pas mal de projets, en jeunesse, avec du super-héros, avec Gihef au dessin/scénario, mais aussi des récits contemporains, avec Louis, et d'autres, en cours. Je ne vais pas chômer!

BZ : **Merci beaucoup Véra, merci beaucoup Louis d'avoir pris le temps de jouer au jeu de l'interview pour le Blogurizine. Merci beaucoup pour ces échanges. Soyez courageux et battez-vous contre ce «tout n'est pas si rose». Le Blogurizine vous souhaite une longue est belle route que ce soit à la vie comme à la scène. La BD en couleurs vous va si bien.**

L : Merci beaucoup, Tengi !;)

V : Merci beaucoup aussi pour cette interview si originale et chaleureuse !;)

L : Oui voilà, comme madame!

SOURCES

★ <http://serial-color.blogspot.fr/>

★ <http://tessa-42.blogspot.fr/>



LA PLACE AUX DEDICACES

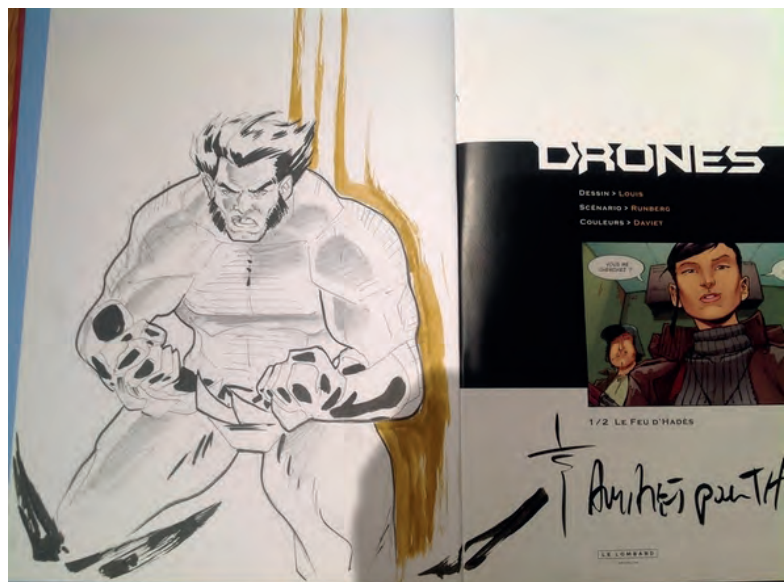
Si vous êtes lecteur, amateurs de BD, fan des univers de Véra et Louis, amoureux de Miss Deeplane ou tout aussi romantique que Martin, sachez qu'il est tout à fait possible de faire dédicacer vos albums préférés !

Pour ça il n'y a rien de bien compliqué. Vous contactez Louis via son blog (que vous trouvez ici, dans les SOURCES) en lui demandant une dédicace sur l'album de votre choix. Vous avez même la possibilité de choisir le dessin que vous souhaitez avoir en dédicace ou encore laisser libre cours à l'imagination des auteurs. Il me semble même, qu'à court terme, vous pourrez même commander les dédicaces avec la mise en couleurs par Véra. (J'ai hâte que ça arrive ! J'aimerais faire dédicacer Martin Bonheur par ces 2 amoureux fous !).

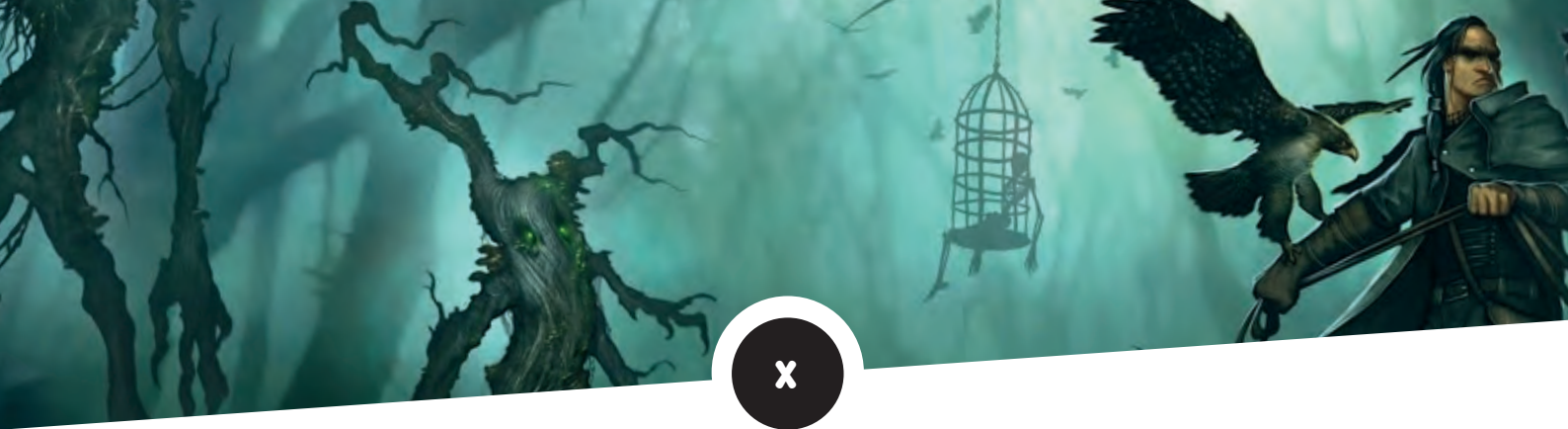
Comme vous l'avez compris en lisant cette belle interview, le dessin et la couleurs c'est leur vie. C'est leur profession. Et donc, par votre souhait de commander une dédicace (unique au monde !!) vous soutenez bien évidemment 2 auteurs.

Actuellement, sans couleur donc, c'est 50€ la dédicace. Ce prix comprend l'album + le dessin + un p'tit mot doux + un emballage soigné + les frais de port).

En gros, c'est le genre de beau cadeau personnalisé qu'on peu se faire ou que l'on peu faire à des ami(e)s.







CLIN D'OEIL

PAR CEDWFOX

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

MALIFAUX - SE LANCER A MALIFAUX

Malifaux, la ville mythique de l'autre côté de la brèche, le lieu de la nouvelle ruée vers l'or les Pierre-âmes. Vous souhaitez devenir riche ou connaître la gloire en allant de l'autre côté du miroir ? Pour cela, il faut recruter les bonnes personnes.

Tenté par l'aventure ?



Pour celles et ceux qui ne connaîtraient pas le jeu, il s'agit d'affrontements scénarisés au format escarmouche. Vous aurez souvent une bande composée de 4 à 8 figurines. L'une des particularités de ce jeu, c'est que l'on n'utilise pas de dés, mais des cartes. La version française arrive bientôt dans nos boutiques (peut-être sera-t-elle déjà disponible au moment où vous lirez ces lignes).

Nous sommes à la fin du XIXème, début XXème siècle. Dans cette uchronie de notre monde, la magie a toujours existé. Mais elle ne peut se pratiquer qu'en utilisant des Pierre-âmes. De notre côté de la brèche, nous n'en avons pas. Mais une source existe dans un autre monde. Dès que vous passez le portail, vous basculez dans un univers parallèle sombre et dangereux. Bienvenue à Malifaux.



Malifaux est la ville des pionniers qui se sont succédés au cours des siècles. Mystérieuse et étrange,

elle mélange plusieurs styles architecturaux : médiéval, époque victorienne, western... Certaines zones sont sinistrées, d'autres ressemblent à des bidons villes. D'autres encore... ont disparues.

HEY ! L'AVENTURIER, POUR QUI TRAVAILLES-TU ?

Avant de vous lancer dans l'aventure, il vous faut choisir votre faction.

La Guilde : Représente la loi... du moins c'est ce qu'elle est censée faire. Dans



les faits, l'administration installée à Malifaux a tout pouvoir. Elle travaille pour ceux qui ont investi de gros capitaux dans cette mission au delà de la brèche. Elle s'occupe de protéger les sites jugés d'importance, notamment

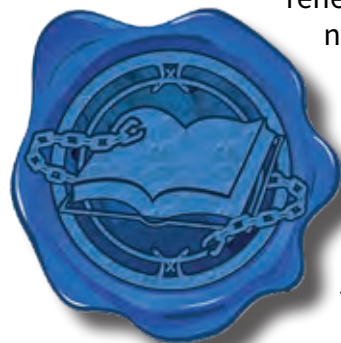
les mines de Pierre-âmes. Le gouverneur de Malifaux dispose de la guilde pour faire respecter l'ordre comme il l'entend. Le régime local est clairement autoritaire.

Les Résurrectionnistes : Sont des personnes qui « entendent la Voix » et qui



ont une sensibilité avec la mort. La Voix les rend fous. Ils sont souvent capable d'invocations diverses tels que des morts vivants, des esprits, des fantômes.

Les Arcanistes : Sont les rebelles, les magiciens renégats qui ont décidé de



ne pas céder face à la guilde. Beaucoup sont des idéalistes. Dans la pratique, leur leader Ramos est un homme cherchant le pouvoir. Ce sont surtout des trafiquants de Pierre-âmes.

Les Non-nés : Sont les natifs du monde de Malifaux. Ils ne sont pas humains.



L'humain est l'envahisseur. Les autochtones ont décidé de se défendre. Pour ce faire, ils font appel aux peurs de l'humanité pour lutter contre eux.

Les Parias : Sont les mercenaires sans foi ni loi qui ne connaissent que l'argent



et les Pierre-âmes comme tribut.

Les Gremlins : Sont également natifs du monde de Malifaux. Ils vivent dans



le bayou. Ils n'ont pas demandé grand-chose, mais subissent l'invasion humaine. Ils sont les principaux producteurs du Moonshine, un alcool local qui a son succès.

Les 10 tonnerres : Sont les triades. Ils sont infiltrés dans toutes les factions.



Le commerce des Pierre-âmes est très important pour eux. La rumeur dit qu'ils ont trouvé une autre brèche pour accéder à Malifaux. Leur présence ici semble confirmer ce fait.



La Bande de Mizaki ▲

Factions Les 10 Tonnerres et Parias - Image et Peinture : [Lien](#)

Lorsqu'on démarre une partie, la première étape est d'annoncer la faction que l'on joue. C'est seulement une fois la faction adverse connue, le déploiement et le scénario choisi que l'on monte notre bande. Cette dernière est généralement dirigée par un maître. Chaque faction laisse le choix entre 7 maîtres qui proposent des styles de jeu différents.



La Bande de Tara ▲

Factions Parias et Résurrectionnistes - Image et Peinture : [Lien](#)

Prenons l'exemple de la guilde. Un maître comme Dame Justice a un style de combat plutôt orienté contact direct et a quelques avantages contre les résurrectionnistes. Un maître comme C.Hoffmann a un style de jeu basé sur les automates (des robots steampunks) qui peut être très mobile. La famille Ortega a un style de combat à distance et a quelques surprises pour la faction non-nés... Il faut comprendre qu'au sein d'une même faction, vous aurez des styles de jeu très différents. Et cette différence va vous permettre d'orienter votre style en fonction de votre adversaire et du scénario à accomplir.

FORMAT DE JEU

Les formats de jeu les plus communs sont le 35PA et 50PA (PA = pierre-âmes). A quelques exceptions près, la plupart des starters permettent de monter une liste en 35PA. Il suffit souvent d'ajouter une boîte pour passer au format 50PA.

Le maître ne coûte pas de pierre-âmes. Il dispose d'un magot. Le magot est une réserve de pierre-âmes que le maître peut utiliser durant la partie comme atout pour obtenir certains effets. Ce magot peut être au maximum de 7PA. Par exemple si votre maître à un magot initial de 4, vous pourrez garder jusqu'à 3PA de votre budget servant à monter votre liste pour avoir un magot de 7PA durant la partie.



▲ La Bande de Ramos - Image et Peinture : Darkvernon

Une fois votre maître choisi, vous pouvez lui ajouter des compagnons ; il en existe plusieurs types. Par ordre décroissant de puissance (et de coût), nous avons les lieutenants, les gros bras, les sbires et les sous-fifres.

La chose à bien retenir c'est que vous ne marquez pas forcément de points en dégommant l'adversaire. Ce qui est important est de réaliser les objectifs. Il faut donc recruter des compagnons capables d'assister le maître pour réaliser les objectifs ou capables de réaliser les objectifs avec l'assistance du maître. Il faut trouver les bonnes synergies pour arriver à votre but.

Quels sont ces objectifs ? Vous avez d'abord la stratégie. Il s'agit du scénario principal. Ce dernier est le même pour les deux adversaires. Il permet de rapporter 4 points au maximum.



La Bande Zoraida ▲

Factions Non-nés et Gremlins - Image et Peinture : Lien

Vous avez ensuite les combines. Ces dernières sont les objectifs secondaires. Un tirage de cartes va permettre de déterminer jusqu'à 5 combines différentes. Vous devez en prendre 2. Chaque combine peut rapporter jusqu'à 3 points. Il y a une vraie partie de bluff car selon les cas, certaines combines se révèlent, d'autres restent secrètes et d'autres encore peuvent se révéler ou non.

4 points de la stratégie + 3 points pour chacune des deux combines, ça nous fait un total de 10 points à engranger.

Une fois que vous avez recruté quelques unités pour faire les objectifs, il faut recruter ceux qui vont empêcher l'adversaire de faire les siens. Vous avez une multitude de choix entre les unités qui vont embourber l'adversaire et ceux qui vont taper fort pour éliminer les unités adverses. Il faut également penser à protéger ses troupes pour que l'adversaire ne vous empêche pas de réaliser vos objectifs.



La Bande de Jacob Lynch ▲

Factions 10 Tonnerres et Non-Nés - Image et Peinture : Yool

ET LES PROMOTIONS DANS TOUT ÇA ?

Afin d'adapter encore plus votre bande à votre style de jeu, il est possible de coller des promotions à certaines troupes. Ces promotions donnent de nouvelles compétences associées à une figurine. Les unités de base (Sbires et sous-fifres) n'y ont pas accès. Ils sont la chair à canon. Les Gros-Bras peuvent en avoir une, les Lieutenants 2 et les maîtres 3.

Une promotion peut amener un style de jeu différent du style de jeu initial. A titre d'exemple, Dame Justice dispose d'un set de compétences qui lui permet de charger sans ligne de vue, de taper fort, de répliquer si elle se fait

QUELLES SONT LES PHASES DE JEU ?

Voici les séquences d'un tour de jeu :

1 - Tirage : On mélange la défausse avec la pioche, on défausse les cartes de notre main que l'on ne souhaite plus et on tire un nombre de cartes permettant de ramener sa main de jeu à 6 cartes.

2 - Initiative : On tire l'initiative aux cartes en faisant un duel avec son adversaire. Celui qui remporte l'initiative agira en premier.

3 - Activation : Alternée jusqu'à ce que chaque joueur ait activé toutes ses unités.

4 - Fin de tour : On résout tous les effets liés à cette phase, on compte les points de victoire remportés durant le tour. A partir du cinquième tour, on tire une carte pour savoir si la partie s'achève ou si elle dure un tour de plus.

taper dessus et de se soigner un peu au besoin. Elle a à sa disposition 4 promotions qui lui sont dédiées. Une des promotions va lui donner la possibilité d'obtenir une attaque gratuite si elle réussit son attaque initiale. Une seconde promotion va lui permettre de se déplacer en ignorant les petits obstacles et de donner l'ordre à ses sbires de foncer sur la même cible qu'elle. Une troisième promotion va être orientée contre les résurrectionnistes lui permettant de frapper les esprits et les mort vivants sans malus, mais également de pouvoir faire disparaître des marqueurs de cadavres (qui permettent d'invoquer les esprits et les mort vivants). Enfin une quatrième promotion va em-

pêcher ses adversaires engagés au corps à corps avec elle de fuir. Elle peut également avoir accès à d'autres promotions génériques propres à la faction.

Parmi toutes ses promotions, en tant que maître, elle pourra en prendre 3 au maximum. Chaque promotion coûte entre 1 et 2 pierre-âmes. Il n'est pas nécessaire d'en prendre, mais la bonne promotion sur la bonne figurine contre le bon adversaire peut souvent faire la différence sur la table.

UN EXEMPLE

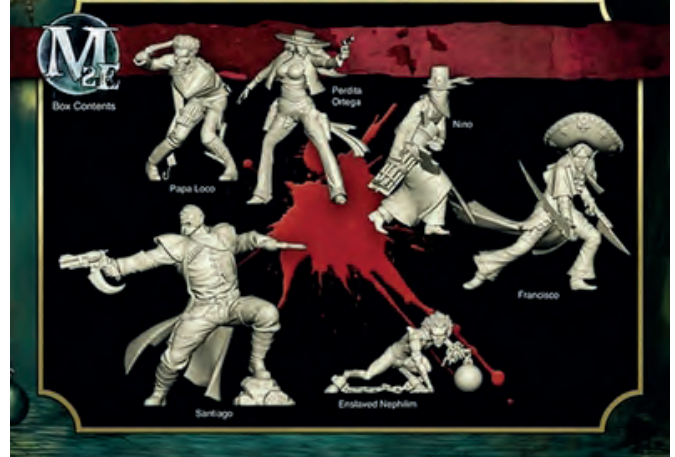
Je vais partir de quelques starters pour montrer ce que l'on peut faire avec. Il existe bien sûr d'autres synergies que celles intégrées aux starters. Vous pouvez même mélanger les starters pour faire votre bande, cela peut être très rentable pour vos premières acquisitions.

Essayons nous à la Guilde avec un premier starter :

DAME JUSTICE

Le starter se compose de :

- Dame Justice (Lady Justice) qui ne coûte rien
- Le Juge (The Judge) : son Lieutenant, il coûte 9PA
- La balance de la justice (Scale of Justice) pour 3 PA
- 3 Death Marshall, des sbires à 6PA chacun



Au total, nous arrivons à 30PA. Dame Justice a un magot de 4 pierre-âmes. Nous pouvons donc rajouter 3PA pour monter son magot à 7 durant la partie. Nous sommes à 33PA et nous n'avons pas encore donné de promotions à Dame Justice qui peut en avoir jusqu'à 3 et au Juge qui peut en avoir jusqu'à 2.

Pour accompagner cette bande, et la faire passer à un budget de 50PA, nous pouvons lui adjoindre un Gros Bras : le Gardien de la Paix (Peacekeeper) pour 11 PA. Il a lui même également droit à une promotion. Au total, nous arrivons à un total de 41PA, 44PA si nous décidons de passer le magot à 7PA, soit 6PA à dépenser en promotions.

Continuons sur la Guilde avec un second starter qui propose un style de jeu différent :

LA FAMILLE ORTEGA

Le starter se compose de :

- Perdita Ortega qui ne coûte rien
- Francisco Ortega : son lieutenant, coûte 8PA
- Le Nephilim asservi : coûte 3PA
- Nino Ortega : un Gros Bras coûtant 7 PA
- Papa Loco : un Gros Bras à 7PA
- Santiago Ortega : également Gros Bras à 7PA

Nous avons un total de 32PA. Perdita dispose d'un magot de 2PA, nous pouvons en rajouter 3 pour passer ce magot à 5. Nous sommes à 35PA.

Si nous passons le magot à 7 et entre les 3 gros bras, Perdita et Francisco, cette boîte dispose de beaucoup de promotions permettant de monter à 49PA. Soyons honnêtes, il vaut mieux rajouter une figurine ou deux pour créer une liste à 50PA.

En ajoutant à notre liste de 35PA un Fauconnier de la guilde pour 6 PA, en passant le magot à 7 PA, nous arrivons à un total de 43 PA. Cela nous laisse 7PA pour équiper chaque membre de la famille avec des promotions.

Ce sont deux exemples basiques, qui ne sont pas forcément des listes correspondant à votre style de jeux, mais à chaque fois, avec un starter et une boîte en plus, on arrive à une liste parfaitement jouable en 50PA. Comptez entre 50 et 60 euros pour un starter en France et entre 15 et 35 euros pour une boîte supplémentaire. Je vous laisse faire le rapide calcul, il est parfaitement possible de se lancer dans ce jeu pour moins de 100 euros.



La Famille Ortega - Faction La Guilde ▲
Image et Peinture : Darkvernon

JE VEUX ESSAYER !

Renseignez vous près de chez vous, il existe sûrement une petite communauté de joueurs. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez jouer au jeu via Vassal.

A QUOI SERT LE MAGOT DURANT LA PARTIE ?

Malifaux se joue avec des cartes et non avec des dés. On oppose souvent une carte à une difficulté (duel simple), ou l'on confronte sa carte à une autre (duel en opposition). Parfois les conditions de jeu peuvent vous permettre de tirer plus de cartes. Dans ce cas là, soit la situation est à votre avantage et vous pouvez choisir la meilleure carte (tirage positif), soit vous avez un malus et vous devez prendre la moins bonne carte (tirage négatif).

En dépensant une pierre-âme de votre magot, vous pourrez au choix :

- Ajouter un tirage positif lors d'un duel simple.
- Ajouter un tirage positif à l'attaque lors d'un duel.
- Ajouter un tirage positif à la défense où un tirage négatif aux dégâts subits.
- Prévenir des dégâts.
- Ajouter une couleur au résultat d'un duel.
- Retirer l'initiative.

Lorsqu'on refait sa main, l'on peut tirer 2 cartes supplémentaires et en défausser autant pour affiner sa main.

A noter que seuls les maîtres et les lieutenants peuvent utiliser les pierre-âmes.

Wyrd Miniatures met à disposition sur son site les fichiers nécessaires pour se lancer à Malifaux.

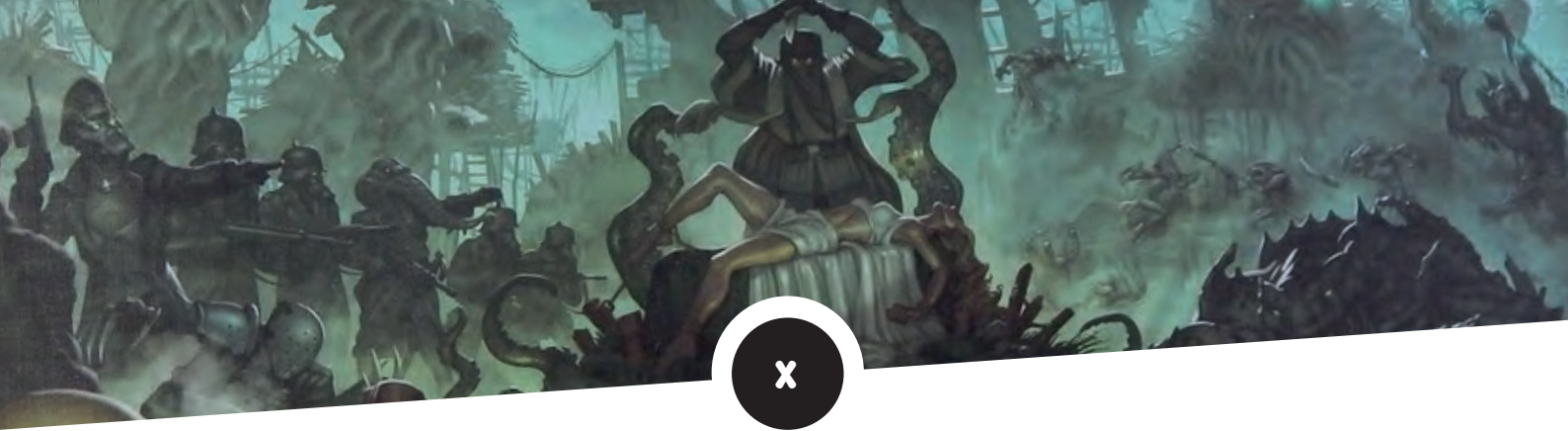
SOURCES

En français :

- ★ <http://www.malifaux-soulstone-union.com/>
- ★ <http://www.malifaux-soulstone-union.com/dokuwiki/>

En anglais :

- ★ <http://www.wyrd-games.net/>
- ★ <http://gmortschaotica.blogspot.fr/>
- ★ <https://pullmyfinger.wikispaces.com/>



CLIN D'OEIL

PAR RAFPARK

★ <http://rafpark.wordpress.com/>

SHADOW OVER NORMANDIE - WARGAME ON NORMANDIE

Les wargames retraçant les évènements en France lors de la seconde guerre mondiale sont légion, mais pas forcément intuitifs ou accessibles pour le commun des mortels. Alors lorsque les Devil Pig Games proposent un wargame light sur ce thème, ça a fait un petit carton... ou plutôt un plein de petits bouts de carton.

HEROES OF NORMANDIE ET SHADOW OVER NORMANDIE OU COMMENT LES FIGURINISTES TROQUENT LEUR TAS DE PLOMB EN PILE DE CARTON !!

C'est en mars 2013 que les DPG lancent leur jeu Heroes of Normandie, livraison prévue en septembre 2013 il arrive bien évidemment en retard pour avril/mai 2014, soit 7 à 8 mois de retard mais il faut remettre ça dans le contexte, c'était les premiers KS et bien souvent les prévisions étaient faussées. De surcroît, le colis se retrouve rempli plein à ras bord avec tout un tas de bonus supplémentaires fournis, de quoi s'excuser et de se faire pardonner. Il manque les extensions à l'appel qui n'arriveront pas le 18 juin mais avec ce qui est déjà fourni on a de quoi faire.



Pour une revue détaillée de Heroes of Normandie je vous renvoie à l'article du Blogurizine n°19 (oui relisez vos vieux numéros et on ne se plaint pas, c'est du pdf, pas besoin d'aller chercher ça dans les cartons du grenier!!). Force est de constater plusieurs mois après, que le jeu est toujours aussi simple et plaisant à prendre en main.

Cette boîte est donc un stand alone, comprendre que vous n'avez pas besoin d'acheter autre chose pour y jouer, tout est fourni dans cette boîte, Dés gravés, jetons d'ordre, sachets en tissus, pions des troupes et système de composition des armées. Le tout encadré avec un livre de règle et un autre de scénarios.



La boîte contient 6 tuiles recto verso pour monter son terrain de jeu et 6 autres planches contiennent tous les jetons nécessaires pour pousser du carton.

Cette fois-ci ce ne sont pas 2 mais 3 factions qui sont disponibles avec les Deep One, les Majestics et Black Sun. Chaque faction contient son deck de 50 cartes, ses deux Dés et le set de pions ordre, le tout gravé au logo idoine.

Le corps des règles reste le même :

- Utilisation des scénarios du livret pour faire ses armes ou création d'armées via un système de points avec rajouts d'unités ou de matos.

3 phases de jeu :

- La première pour mettre ses jetons ordre et le leurre.

- La seconde pour activer chacun son tour les unités dans l'ordre des pions.

- La dernière pour activer les troupes qui n'ont pas été activées lors de la phase précédente mais ceux-ci ne pourront QUE bouger et en aucun cas tirer !!!

Et là encore avec beaucoup de retards, le Shadow Over Normandie est arrivé chez leur propriétaire. Encore une fois je ne leur lancerai pas la pierre parce qu'ils ont toujours su faire remonter les infos, ce qui reste pour moi essentiel dans un Projet KS. Surtout que le retard est cette fois grandement imputable à un accident qui aurait pu être beaucoup plus dramatique. De toute façon vu la quantité et la rejouabilité de HoN je mets au défis les gueulars d'avoir fini le premier opus intégralement et le contenu des gazettes.

Cette fois-ci on reprend les mêmes et on recommence, avec Shadow Over Normandie on va aller tâter du Grand Chtulhu. La mini extension avait fait son petit effet à l'époque et donc étendre le jeu sur ce thème est une suite logique (et libre de droits ^^).

Vue à 360°, déplacement simple, lignes de vue faciles, un jet de dé avec modificateur pour l'attaque et défense, bonus/malus inscrits directement sur les tuiles de terrains, symboles des capas spéciales sur les jetons des troupes, cartes qui permettent un retournement de situation, il n'y a vraiment rien à redire sur le fait que le jeu est simple et encore une fois le parfait jeu pour l'initiation au wargame.



Mais tout n'est pas rose non plus, avec les nouvelles factions ce sont de nouvelles troupes qui arrivent mais aussi de nouveaux pouvoirs qui se rajoutent, de nouvelles capas et de nouvelles règles. Résultat on tâtonne un peu et trouver le point de règle idoine devient moins évident. Vous rajoutez

cela au fait de devoir aller piocher dans les anciens opus ou add on et la recherche devient vite chronophage au possible.

Les scénarios sont de l'ordre de 10, jouables en "one shot" ou en mode campagne, le degré de difficulté augmente au fur et à mesure, rajoutant surtout plus de troupes à gérer. Je vous conseille donc de les prendre dans l'ordre si vous débutez dans le système. Ce principe permet aussi d'apprendre à jouer et de connaître les capas au fur et à mesure sans se faire déborder au premier scénario.

Pour le mode campagne vous aurez surtout des objectifs secondaires et cela vous permettra d'avoir des bonus pour le scénario suivant. Par exemple sur le premier, si le héros survit à la mission il pourra être engagé gratuitement sur la seconde.

Avec une belle map joliment illustrée qui montre l'ordre des scénarios vous avez là une petite option très sympa.



Reste quand même pas mal d'interrogations sur des situations et capacités spéciales. Sans parler des correctifs et autres mises à jour, le livre de règle de la première version de HoN n'est pas forcément à jour et il devient vite indispensable d'imprimer les nouvelles FAQ et autres correctifs.

A cela se rajoute la sortie des gazettes, des Add-Ons, de SoN et autres boîtes qui gonflent des unités, des effets et voilà que l'on croule bien souvent sous les documents pour rechercher un point de règle, pas toujours très facile à trouver. A tel point que des fans ont fini par faire un système de fiches, une sorte de glossaire indiquant où trouver tel ou tel point de règles. Je rajoute à ça les collectionneurs compulsifs qui prennent tout et se retrouve bien souvent à ne plus savoir que faire de ces petits bouts de cartons qui traînent de partout et cherchent un système de rangement autre que de laisser sous blister non depunché de peur de perdre un précieux pion (... me regardez pas comme ça !!)

Et j'en arrive donc à leur 3eme Kickstarter qui a démarré fin novembre. les DPG proposent donc cette fois-ci de pallier à bon nombre de problème de logistique et de règles plus que de rajouter du contenu, enfin à la base ^^ Le Ks concerne en effet un "compendium" des règles couplé avec un système de rangement.



Comme ce sont eux qui en parle le mieux autant vous mettre le texte qui va bien : "Le Compendium sera accompagné de fiches de scénarios, existants et nouveaux. Le mode de bataille libre, qui utilise le système de points d'armée, sera amélioré et présenté lui aussi sous forme de fiches. Des aides de jeu, rassemblant les capacités spéciales, les éléments de terrains et les options de recrutement, aussi sous forme de fiches, seront incluses. Les extensions à venir reprendront le même format de fiches pour présenter les règles spéciales et les scénarios, de sorte à pouvoir les ranger dans la pochette du Compendium.

Bref, plus besoin de courir partout, le système de règle de base était certes suffisant mais à force

d'en rajouter et à long terme était ingérable pour les joueurs et le moindre oubli d'un point ou d'une situation devenait chronophage au possible. Alors table rase du passé, on remet les compteurs à zéro et on refait tout en rajoutant un peu de contenu et c'est tant mieux.



La seconde partie du KS contient un système de boîte de rangement afin d'y mettre tout vos pions. Le système part sur le principe de boîtes d'allumettes au look de caisses de munitions, ce qui permet de mettre le "tableau de bord" et les unités idoines dedans. Résultat, avec juste cette idée (qui provient d'un joueur en fait ^^) cela permet de trouver son bonheur en un clin d'œil et de gagner un temps fou. Ça vous rappelle pas un truc ça... ah oui le thermoformage promis non livré lors du KS de Shadow Over Normandy.

Sauf qu'on peut quand même se poser des questions sur ce KS, là clairement on est en train de payer une "mauvaise" écriture des règles et/ou "mal classée" et un truc qui a été techniquement déjà "payé" pour le système de rangement (du moins celui de SoN). Il n'en reste pas moins que ça reste une demande des fans, j'en fais parti (j'ai le all in sur les deux KS) et je suis le premier heureux à voir ça. Surtout quand on voit les Add-Ons disponibles, je suis tombé amoureux des deckbox et des sleeves en forme de cartouchières. Le Pegasus Bridge en tour à dés, les pions en bois avec le symbole d'autres factions, le système de rangement qui a l'air prometteur, le regroupement et corrections des règles, sorte de V2 avec un système permettant de ranger tout ça et de s'y retrouver plus vite, oui de tout ça je suis preneur. Ça fait mal de l'avouer mais ils ont encore fait mouche.



Le KS finit en beauté et en définitive pour environ 50€ pour avoir plus de 120€ d'add-ons gratuits. Même si les frais de port restent assez conséquents et l'abandon de nombreux "points relais gratuits" il n'en reste pas moins que ça reste une bonne affaire pour les fans.

Bref, la gamme de "X" of Normandie" s'étoffe et c'est vraiment pour notre plus grand plaisir, je vous conseille vraiment de prendre au moins une boîte parce que si vous avez envie de vous lancer dans le wargame ça reste le jeu parfait pour l'initiation, avec une communauté énorme et grandissante, des petits à côté qui permettront de se faire plaisir, booster ses troupes, améliorer son matos, tout ce qui fait que le psychorigide du rangement sera aux anges.

Et à ceux qui ne savent pas quoi choisir entre les deux boîtes, votre choix se portera plus sur vos affinités d'armée à contrôler. Dans le premier opus ça sera les Américains contre les Allemands, et dans le second on est plus dans le "glauque" avec Chtulhu et vous aurez le choix entre le groupe Allemand des Black sun, Les anciens "Deep One" et des "US Rangers".

Pour ceux qui adorent des parties multijoueurs je vous conseille grandement de prendre la seconde boîte puisque 3 factions sont présentes avec tout ce qu'il faut, et pour atteindre un 4ème joueur histoire d'équilibrer la partie vous n'aurez qu'à prendre une faction comme la boîte du Commonwealth ou la future faction Mythos. Pour les férus de reconstitution, je vous redirige bien évidemment vers la première ;)

Bon jeu!!

SOURCES

- ★ <http://www.devil-pig-games.com/downloads/heroes-of-normandie/rulebooks/>
- ★ http://jeuxdefigs.fr/images/stories/blogurizine/blogurizine_19.pdf



LUKE CAGE par Kev WALKER

- Illustration de couverture "Thunderbolts #168 - MARVEL"

★ http://marvel.wikia.com/wiki/Thunderbolts_Vol_1_168/

DOSSIER

HEXAGON UNIVERSE JDR

J'ai dans l'idée de proposer aux enfants et pré-ados que j'accueille au sein de ma ludothèque un jeu d'aventures narratif sur table qui mêlerait jeu de rôles et figurines à la manière d'un RPG tactique vidéoludique.

Parmi ces enfants, beaucoup sont de grands fans des super héros. J'ai donc orienté ma réflexion sur les jeux qui permettent d'incarner des encapés en Spandex. Le matériel de base est abondant côté inspiration et adapter des campagnes tirées de Civil War, No man's land, Annihilation ou Sinestro Corps war représente un défi intéressant.

La difficulté de cette thématique vient de l'association de superhéros Street level et d'entités aux pouvoirs cosmiques, association qui présente des déséquilibres. Maintenant, les scénaristes de comics nous le prouvent à chaque numéro de nos mensuels favoris, malgré leurs différences niveau pouvoirs, différents héros arrivent à s'associer et ont chacun leur moment de gloire dans une histoire sans qu'aucun ne fasse tout le boulot à la place du reste du groupe.

Je recherche donc un système assez léger que les jeunes puissent s'approprier et jouer de manière relativement autonome. Il devra être centré sur l'action tout en laissant la place pour des phases de préparation et de gestion post partie permettant de faire évoluer les personnages et l'univers de jeu. Ambitieux ? Peut-être. Réalisable ? On verra.

PAR BERTRAND MULLON



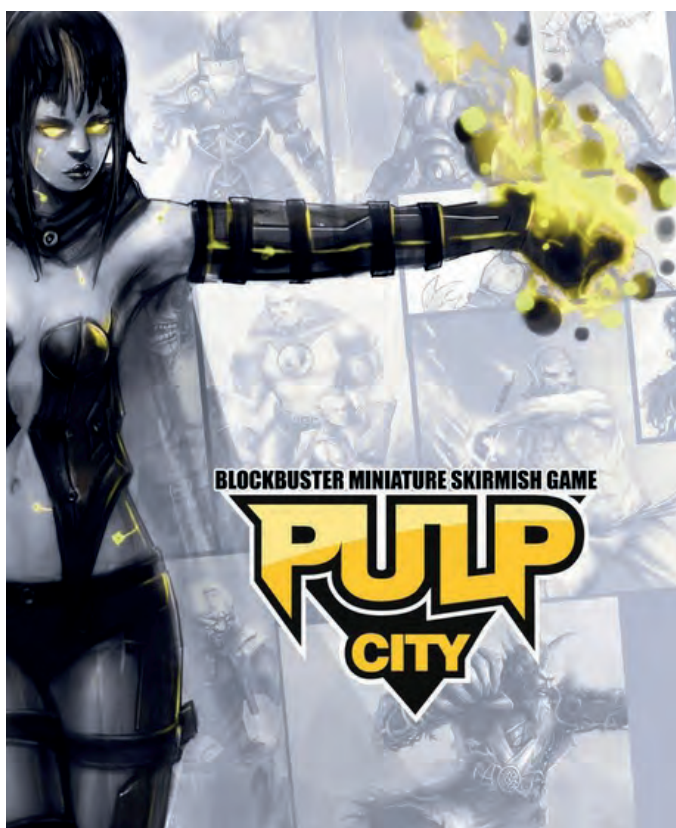
DOSSIER

HEXAGON UNIVERSE JDR - L'ADAPTER EN JEU DE FIGURINES

RAPIDE PANORAMA DES RÈGLES

Côté jeux de figurines sur les super héros, mis à part Batman Miniature Game et Pulp City, abordés dans ce numéro, quelques systèmes ont tenté de transcrire la thématique des superhéros en figurines.

Pulp City couverture - Image : Pulp Monsters ▼



J'écarte HeroClix car il n'est, à mon sens, pas vraiment adapté à mon projet, même si les différentes versions des personnages pourraient s'approcher d'un système d'expérience.

On a donc Power Legion de Ganesha Games qui pourrait être une alternative intéressante car rapide (45 minutes selon l'éditeur) avec entre 3 et 5 superhumains de chaque côté du street level au niveau cosmique et des interactions avec les décors intéressantes niveau narration.

▼ *Couverture power legion - Image : Ganesha Games*



Le nombre de dés différents (d4, d6, d8, d10, d12, d20) et le processus de création peu intuitif car poussé m'ont un peu refroidi.

Autre possibilité, Super System 4e édition, une boîte à outils qui fonctionne avec des D6 et un système de résolution simple (on garde les 4, 5 et 6, les 6 comptant double), et là encore une personnalisation poussée, une gestion d'événements et des interactions avec les décors.

Dernier système que j'évoquerai, Atomic Super Humans, de Radioactiv Press, motorisé par le Toy Battle System. C'est un jeu au tour à tour où chaque joueur ne contrôle que quelques personnages (voire un seul). Le système utilise le D10 et peu de caractéristiques (Initiative, Mouvement, Tir et Combat) avec quelques modificateurs, et une flanquée de pouvoirs spéciaux. L'utilisation de Power points et de manœuvres de combat apporte une certaine originalité à cette règle.

Au moment où j'écris ces lignes, Knight Models s'apprête à lancer un nouveau jeu autour des superhéros Marvel, mais j'ai trop peu d'informations pour le prendre en compte.

Les jeux mentionnés auraient peut-être pu servir de base, passé le problème de la barrière linguistique. Car si je maîtrise relativement la langue maternelle de Stan Lee, il n'en est pas forcément de même pour les gamins que j'accueille dans ma structure.

Quoi qu'il en soit, l'idée de personnaliser son personnage est l'un des critères qui ont retenu mon attention. Mais les trois systèmes qui utilisent ce procédé devraient être modifiés pour permettre aux joueurs de faire évoluer leurs personnages de manière équilibrée.

Les systèmes de jeux de figurines aux tendances narratives, permettant justement de faire plus ou moins évoluer les personnages, ne sont pas très nombreux mais le choix est varié, de Necromunda à Deadman's hand en passant par Carnevale ou la campagne Paradiso d'Infinity.

Mais il n'en existe aucun sur la thématique qui m'intéresse, donc encore pas mal de travail d'adaptation si je devais m'en servir comme base.

Je me suis penché aussi du côté des jeux de pla-



▲ Boîte Guardian Chronicles - Image : The Red Joker

teau comme Mice and Mystics ou Assaut sur l'empire, pour leur côté évolutif et leur mode campagne.

AVIS

Les réflexions malmènent quelque peu des notions liées au jeu de rôles. Cet article est donc déconseillé aux rôlistes sensibles et défenseurs du roleplay.

Je me suis surtout intéressé à Guardians Chronicles qui colle à la thématique présente. Le site du jeu permet de créer son propre héros customisé, le matériel est convenable même si je trouve que la qualité des figurines est assez moyenne, et il dispose d'un mode campagne intéressant avec la comptabilisation des victoires sous forme d'articles.

Je trouve cependant ces systèmes de jeu un peu complexes à gérer, avec les cartes à combiner, et même si par certains côtés la mécanique est assez intuitive, je préfère la feuille de personnage d'un jeu de rôles pour le suivi d'une partie à l'autre.

Côté jeu de rôles donc la thématique des Superhommes a inspiré plusieurs éditeurs, de Schmitt à la fin des années 80 aux XII Singes aujourd'hui. En faisant un peu d'"archéorôlisme" sur le site du Grog, ce sont plus de 60 jeux qui sont sortis ces 30 dernières années sur le thème mais la majori-

té des systèmes est en Anglais et n'a pas bénéficié d'une traduction dans notre langue.

En français justement, nous avons Icons, un jeu sans cadre particulier motorisé par un système proche de FATE qui repose sur l'utilisation de deux dés à six faces, définis comme positif et négatif. Les personnages sont définis par six caractéristiques physiques (Prouesse, Coordination, Force) et mentales (Intellect, Perception, Volonté) et leurs points de Stamina (santé).



Couverture Icons - Image : Edition John Doe ▲

Autre jeu, La Brigade chimérique, tiré de la bande dessinée éponyme qui vous propose d'incarner des super héros dans les années 20 et 30. Leurs pouvoirs leur viennent d'une exposition à des gaz, des rayons X ou du radium, ou alors ils disposent d'équipements qui les aident à dépasser leur condition humaine. Le système repose sur 6 attributs sur lesquels on plaque un profil (archétype). Les personnages disposent en outre de deux ré-



▲ Couverture Brigade Chimérique - Image : Edition Sans Détour

serve, de radium pour influencer la chance, de combat, et des ressources pour définir son cadre de vie. Les pouvoirs ont plusieurs niveaux et des contraintes associées. Le système est à base de D6, avec une résolution classique puisqu'on additionne les dés, l'attribut et une capacité du profil pour atteindre un seuil de difficulté.

Du même auteur, il y a donc aussi Hexagon Universe qui reprend l'univers de création française du même nom inventé dans les années 60 et édité aujourd'hui par Rivière Blanche. Les héros de l'univers Hexagon sont des héros clairs, ancrés dans un Silver Age. Je reviendrai sur les mécaniques du jeu plus loin.

Je terminerai ce rapide panorama non exhaustif en mentionnant les Chroniques Oubliées Contemporain et New York Gigant, publiés dans les pages de Casus Belli (n°8 à 11 pour le premier et 12 à 14 pour le second) qui reprennent et adaptent le moteur de Chroniques Oubliées Fantasy. Pour résumer, pas mal de caractéristiques et de calculs induits par des modificateurs qui en font à mon goût un système un peu lourd à gérer.

Je n'ai pu mettre la main sur le dernier en date, Hyperville, paru à l'été 2015, qui semblait néan-



Couverture album Hexagon strangers ▲
- Image : Editions Rivière Blanche/Hexagon Comics

moins pouvoir correspondre à mes attentes selon la rapide description du jeu (un jeu de rôles d'initiation pour les plus jeunes). Il sera toujours temps d'y revenir si je peux y jeter un œil.

Parmi tous ces systèmes (jeux de figurines, de plateau ou de rôles), beaucoup sont assez complexes niveau résolution des actions et ne se prêtent qu'à la micro escarmouche, pas aux batailles épiques. Je vais devoir prendre cet aspect en compte pour trouver le système qui me permettra à la fois de simuler des affrontements entre surhumains et des batailles apocalyptiques où une poignée de héros fait face à une invasion.

POURQUOI ADAPTER UN JEU DE RÔLES

Si je devais proposer une définition en quelques mots, je parlerais pour le jeu de rôles d'aventure partagée, de création personnalisée pour chaque personnage joueur, de phases de narration et d'interactions sociales entre les personnages et/ou les joueurs servant de transition entre les phases d'exploration et les phases d'action/combat.

Cette définition résume parfaitement mes objectifs de départ même si mes attentes d'un point de

vue narratif sont moindres que ce que peut proposer ce type de jeu.

Certains jeux de rôles mettent aussi en avant l'utilisation de figurines pour simuler les phases d'exploration et d'action, ce qui permet aux joueurs de visualiser les lieux, les positions de chacun, de déterminer ce qui est possible ou non en terme d'action, de ligne de vue.

Côté mécaniques, les systèmes sont similaires. La plupart des jeux de figurines et des jeux de rôles proposent d'associer un profil à chaque personnage. Ce profil regroupe les caractéristiques, capacités, talents et points de vie de chacun.

La résolution des actions se fait souvent de manière similaire en testant une caractéristique à l'aide d'un jet de dé et en comparant le résultat à une valeur de difficulté ou au jet de l'adversaire, et les conséquences de ces jets sont aussi très proches (perte de points de vie, état handicapant ou avantage tactique...). Même si dans un jeu de rôles ça ne se limite pas à un simple jet de dé.

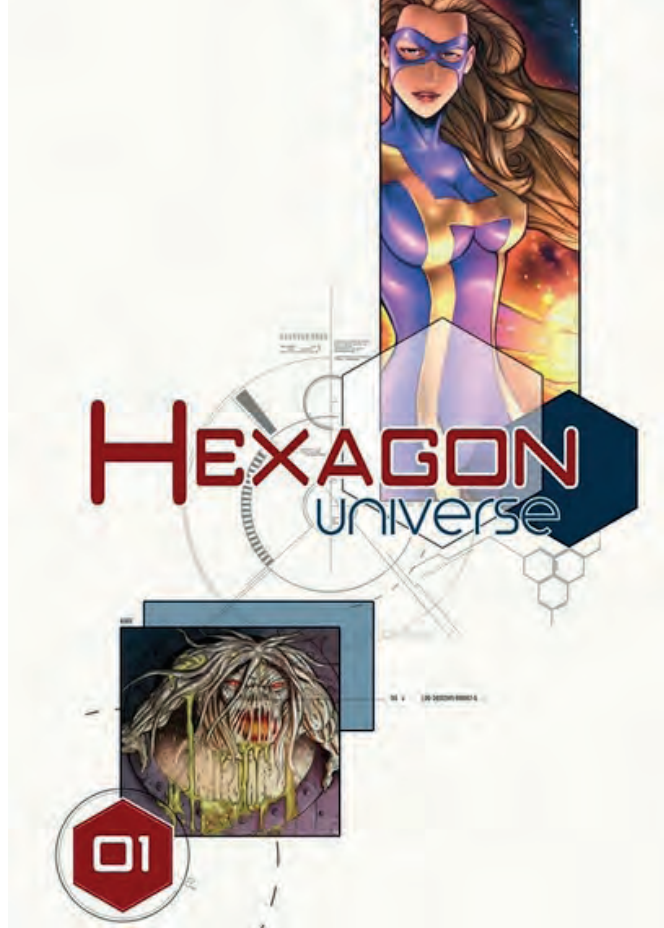
Mais le principal avantage de mon point de vue de partir d'un jeu de rôles pour ce projet est que la création et l'évolution des personnages sont intégrées au système. Pas besoin de mettre les mains dans le cambouis pour créer un système de toute pièce ou en rapporter un d'un autre jeu.

LE SYSTEME DE JEU D'HEXAGON UNIVERSE

Parmi les règles de jeu de rôles c'est Hexagon Universe qui a le plus retenu mon attention car il propose d'abord un système simple de création des personnages et de résolution des actions. Et comme j'ai dans l'idée d'augmenter le temps de gestion pré et post partie, c'est un atout.

Les scènes d'action sont ainsi gérées au tour par tour avec une initiative pour chaque participant. Ces participants peuvent toutefois fractionner leur initiative pour intervenir plusieurs fois pendant le tour, ce qui rend la scène très interactive.

Concernant les jets de dés, rien de compliqué. Pour un test simple, le joueur lance les dés dont il dispose (la réserve de combat correspond au niveau actuel de la jauge d'énergie) et compte tous les résultats de 3 et plus comme des succès. Le nombre de succès permet d'obtenir des avantages



Couverture jdr Hexagon Universe volume 1 ▲
- Image : Editions Les XII Singes

narratifs. Pour un test en opposition, celui qui obtient le plus de succès l'emporte. Les Motivations, Talents et Equipements (voir ci-dessous) peuvent ajouter des dés bonus au jet.

Un personnage est défini par ses Traits, à savoir ses Motivations, ses Talents et ses Pouvoirs, auxquels s'ajoute son éventuel Équipement. Les Motivations définissent les liens entre les personnages et les valeurs qu'ils défendent et viennent parfois compléter le pool de dés dont peut disposer le personnage si l'action entreprise est cohérente avec la Motivation.

Un personnage dispose en plus de deux jauges qui définissent sa vitalité et sa volonté d'une part, c'est la jauge d'Énergie (qui indique aussi le nombre de dés du pool de dés du joueur), et d'autre part une jauge d'Audace qui représente son héroïsme et est utilisée pour obtenir des bonus à ses actions.

Les membres d'une équipe disposent aussi d'un QG et peuvent acheter des équipements pour l'améliorer et le personnaliser, ce qui leur procure certains avantages en jeu.

La part belle est faite aux héros et super-vilains, les sous-fifres étant gérés en unités et définis par

un niveau de menace qui traduit leur courage et un niveau d'opposition qui traduit leur force, c'est à dire la valeur que doit atteindre leur adversaire pour les blesser ou se défendre de leurs attaques. Le système propose de gérer les gains d'expérience de manière plutôt classique. Chaque personnage gagne entre 4 et 8 points d'expérience par scénario selon ses actions, avec une part attribuée en fonction de l'interprétation du joueur. Un scénario permet en général à un personnage de faire évoluer ou d'acheter un seul talent, pouvoir ou spécialité ou d'augmenter une de ses jauges. La règle insiste sur la cohérence de ces évolutions en fonction du personnage mais ne fixe aucune limite à la progression.



▲ Fiche de personnage Hexagon Universe - Image : Editions Les XII Singes

Enfin, ce système dispose en outre d'une gamme suffisamment étoffée, et toujours suivie, pour pouvoir y piocher ce dont vous avez besoin (cf. encadré).

Il propose un univers vaste assez générique pour y greffer vos idées ou l'adapter à votre univers favori, et on y trouve aussi bien des aventuriers au cœur des grands espaces que des héros urbains, des extraterrestres que des dieux anciens. Vous avez à votre disposition dans ces différents ouvrages un panel de profils conséquent dont vous pouvez vous inspirer ou que vous pouvez emprunter pour constituer votre équipe et vos adversaires. Je me suis d'ailleurs amusé à compter, ce sont près de 150 profils différents du street level à l'entité cosmique.

Seul bémol peut-être pour le côté couteau suisse, celui qui concerne les pouvoirs, dont la descrip-

tion est peu développée; ici pas de catalogue ni de liste, simplement les grandes familles car seul importe l'effet attendu des pouvoirs, comme des dommages à distance ou la capacité de voler. Mais les sources d'inspiration sont multiples; les comics, les jeux comme Icons, Pulp City, etc. si vous ne trouvez vraiment pas l'inspiration.

L'univers est en outre assez manichéen et simple, et moins sombre et tortueux que DC ou Marvel je trouve (quoique certaines thématiques d'Hexagon soient à réserver sans doute aux adultes), pour être proposé aux plus jeunes.

L'ADAPTATION D'HEXAGON UNIVERSE

La première question, c'est la présence ou non d'un Maître du Jeu pour arbitrer, orchestrer et équilibrer les parties. Je me contenterai de donner quelques réflexions personnelles et vous laisse le loisir de trancher.

Je suppose que certains d'entre vous se sont parfois retrouvés tout comme moi face à des joueurs qui veulent tous jouer Batman ou Spiderman. Et donc il faut bien que quelqu'un se charge de jouer les méchants et leur en fasse baver. Dans ce cas-là, le MJ est de parti pris et doit faire preuve d'impartialité et d'équité vis-à-vis de son/ses adversaire(s); un comble pour un super-vilain!

Autre position possible, celle-là même que j'envisage comme étant la plus logique, c'est celle d'un arbitre impartial qui n'endosse pas le rôle de joueur. Il s'assure en premier lieu de l'équilibre de l'ensemble, de la création des personnages à la gestion des conditions et événements aléatoires, quitte toutefois à fausser un peu les choses comme le ferait un MJ traditionnel pour favoriser le plaisir des joueurs.

Oui mais voilà, moi aussi j'ai envie de jouer. L'idéal serait alors de s'en remettre à une gestion automatisée des méchants. Ce n'est pas forcément évident ou adaptable; les Deck pour les modes solos de Deadzone ou Mars attack par exemple sont loin d'être parfaits à mon avis même s'ils ont le mérite d'exister. On peut s'en inspirer ou s'en passer.

Maintenant soyons clairs, ce genre de parties, ça n'a rien de compétitif. C'est du jeu entre gentle-

men (and ladies). Et la plupart du temps se mettre d'accord sur tel ou tel point est relativement facile puisqu'il s'agit de favoriser le jeu, pas les joueurs, et que les différentes phases doivent se préparer et se faire en concertation.

Toutefois il peut arriver d'être en désaccord. La plupart des livres de règles y vont de leur petit laïus sur le sujet, je vais donc le faire aussi, il n'y a pas de raison. J'utilise d'abord la règle du "oui", ou du "oui mais...". Le principe, ne rien refuser mais proposer quelque chose d'équivalent en échange pour rééquilibrer. Si rien n'est possible, ou si l'opposition est trop forte, c'est la loi des dés qui entre en jeu; on laisse le hasard trancher et on en discute après la partie pour établir une règle au besoin.

DES SUPERHEROS FRANÇAIS



La gamme Hexagon universe, création française de Romain d'Huissier (déjà à l'œuvre sur la Brigade Chimérique) et Laurent Devernay se compose d'un Livre de base, d'un Ecran et de son livret, d'une Campagne en 4 actes et de plusieurs suppléments présentant l'équipe emblématique

de l'univers, Hexagon, les Extraterrestres et empires galactiques que vous pouvez croiser et différents types de figures héroïques, aventuriers, seigneurs de la jungle, et au moment où vous lirez ces lignes les aventuriers des fonds marins devraient se joindre à la liste (parution mi 2016).

- LIGNES DE VUE ET DISTANCES :

J'ai précédemment fait un rapide exposé des règles. Sont-elles suffisantes pour jouer ? Pas tout à fait. Il manque par exemple deux des éléments sur lequel les plus pinailleurs des joueurs de jeu de figurines débattent parfois sans fin, les distances concrètes et les lignes de vue.

Dans la plupart des jeux de figurines, les distances et les portées sont artificiellement réduites pour favoriser les déplacements. Alors, pour choisir quelle distance pour un déplacement simple, je suis resté sur les conventions qui régissent beau

coup de ces jeux, à savoir: une marche équivaut à 6' et une course à 12'. Quant à la charge, si elle est inférieure à 6', pas de réaction possible de l'adversaire, sinon, l'adversaire a le temps de se préparer.

Concernant les portées de tir, je suis parti du principe que sur de petites tables de jeu comme celles utilisées pour Batman Miniature Game, Deadzone ou Pulp City (carrés de 60 à 90cm de côté) ce sont plus les lignes de vue et les couverts qui limitent les portées de certaines armes,, voire l'éclairage. Sans MJ pour décider de ce qui est possible ou pas, vous devrez donc sans doute définir certaines conventions. Pour ma part, je considère qu'une arme de tir ou un rayon issu d'un pouvoir peuvent traverser toute la zone de jeu si celle-ci était dégagée. Leur portée s'arrête donc au premier obstacle sur la trajectoire (avec parfois des conséquences pour cet obstacle).

Concernant les armes de jet comme un batarang par exemple, la portée doit être plus courte. Je suis parti sur une valeur égale à la jauge d'énergie plus l'éventuelle valeur de Talent Arme à distance. Cette valeur peut être doublée mais la difficulté est augmentée (succès sur 5 ou 6).

- ACTIONS ET NARRATION :

Quand je parle d'Actions, c'est avec l'idée que les personnages doivent pouvoir interagir comme dans un jeu de rôles classique (activer un levier, pirater un ordinateur, saboter un véhicule...). Il s'agit de donner un côté narratif pour se rapprocher du "qu'est-ce que tu fais ?" posé par le MJ.

*Combat Coq contre Garde Républicain ▼
Image : Editions Rivière Blanche/Hexagon Comics*



Cela devrait se traduire dans la partie par une résolution des actions un peu différente. Concrètement, ce serait au joueur de décrire les créations de son anneau de pouvoir s'il incarne un Green Lantern. Il pourrait aussi y avoir des poses dans les combats pour les sommations d'usage ou si un héros tente de convaincre d'autres personnes de stopper le combat.

Résoudre une énigme ne se résumerait pas à lancer un dé mais se rapprocherait du système employé par les Demeures de l'épouvante pour rendre visuel la résolution en proposant un cassette sur lequel on peut agir en dépensant des points d'action.

- LA PARTIE :

J'envisage chaque partie en trois temps.

Tout d'abord une phase de préparation interactive. Ça correspond au moment où Batman consulte Oracle avant de se lancer dans la mêlée. Pour moi la mise en place de la partie doit se faire dans cette optique. Une discussion entre les joueurs, des questions sur tel ou tel élément, et donc l'attribution de certains avantages pour les camps en présence. Et au final chacun peut élaborer un plan d'action avant de commencer à jouer. Evidemment on pourra parfois bousculer cette phase en décidant que l'un des camps est pris par surprise...

Ces avantages sont amenés à évoluer en cours de partie, un peu comme si vous piochiez des cartes de compte à rebours pour 7TV. Les conditions de jeu, le terrain, les renforts peuvent faire basculer la partie en changeant la donne pour l'un des camps.

Enfin, la gestion post partie ne doit pas se résumer à compter les points de victoire et booster les personnages. En campagne, les conséquences d'une bataille se font sentir et ont un impact sur l'univers et doivent être clairement définies avant la partie. Pensez aux X-men, à leur envie de rester cachés, à la peur de la population face à ces "monstres", ou à l'impact médiatique d'une dissension entre Green Lantern et Superman qui s'affrontent devant les caméras. Autant de questions qui auront un impact sur les prochaines parties et le comportement des PNJs par exemple.

Dans le livret qui accompagne l'écran d'Hexagon Universe, vous trouverez un canevas des intrigues dont vous pouvez vous inspirer pour créer des rencontres. Pour résumer, l'histoire type est constituée d'une introduction où l'équipe est contactée par son agent de liaison, suivie d'une enquête, d'une première confrontation qui jette l'équipe sur les traces de l'ennemi avant la confrontation finale. S'en suit une conclusion pour gérer les conséquences de l'aventure.

Si l'on compare avec la trame d'une partie que j'évoquai plus haut, l'introduction et l'enquête correspondent à la préparation de la partie, la première rencontre au début de la partie, la poursuite à un changement de la table de jeu (événement aléatoire ou autre) suivi de la suite de la partie (le climax). La conclusion permet d'envisager la suite de l'histoire et les futures parties ainsi que de faire un point sur son équipe.

Une autre façon de procéder est celle que propose le jeu Agôn, qui propose aux héros une série d'épreuves qui s'enchaînent, avec des objectifs simples menant au boss final. Par exemple, au premier acte l'équipe enquête, et un premier groupe d'ennemis lui tombe dessus et entrave sa progression. Dans le deuxième (voire dans le troisième aussi) acte l'équipe se rend dans le repaire de l'ennemi, et les sbires du super-méchant couvrent sa fuite, ou l'équipe tombe dans un piège dont elle doit réchapper. Dernier Acte, confrontation finale, avec parfois des choix à faire. L'intérêt de cette trame est de pouvoir enchaîner les parties sans que les héros puissent récupérer totalement par exemple.

- PROGRESSION DES PERSONNAGES :

Concernant les points d'expérience acquis, j'aurais tendance à être un peu plus avare que les règles d'Hexagon Universe et à limiter la progression pour ne pas me retrouver avec des superhéros invincibles aux pouvoirs divins. Pour ça, il y a le jeu Nobilis.

Je n'ai pas encore établi de règles à ce sujet et compte sur les premières parties pour définir les contraintes.

APPLICATION: LA LIGUE DE LA JUSTICE

- LES MEMBRES DE LA LIGUE :

Pour commencer, je vous propose d'adapter deux profils. L'idée est de ne pas forcément suivre la trame pour créer un personnage basique de niveau 1 mais de voir s'il est possible de customiser un peu les personnages existants ou simplement de les copier.

Le premier personnage est celui d'un milliardaire qui après un naufrage qui l'a laissé sur une île déserte a décidé de traquer le crime déguisé en robin des bois. A peu de chose près ce profil correspond à celui de l'Archer Mystérieux présenté dans le supplément consacré à Hexagon.

GREEN ARROW

- Jauge d'Energie : 6
- Jauge d'Audace : 7
- Equipement : 1 Arc, 1 carquois rempli de 30 flèches spéciales (explosives, éclairantes, électriques,...)

Motivations

- Combattre le crime : 2
- Protéger les plus faibles : 1

Talents

- Arme à distance (Arc) : 3
- Corps à corps : 2
- Sport (Acrobatie) : 3

Pouvoirs

- Agilité : 2
- Constitution : 1
- Acuité visuelle : 2
- Arc (attaque à distance/artificiel) : 4



Le second est un Extraterrestre envoyé par son père sur terre alors que sa planète natale était sur le point d'être détruite. Le soleil de notre planète lui confère certains avantages, peut-être trop.

Parmi les profils qui s'en rapprochent, Starlock (premier volume des Entités cosmiques) pourrait faire l'affaire. Ce n'est pas le plus puissant des héros, ce qui laisse une marge pour la progression et le gain d'expérience, mais surtout la possibilité de créer des antagonistes qui lui donneront du fil à retordre.

SUPERMAN

Jauge d'Énergie : 8

Jauge d'Audace : 7



MOTIVATION

- Protéger la Terre : 3

TALENTS

- Arme à distance (rayon d'énergie) : 3

- Corps à corps : 3

- Survie (Espace) : 2

POUVOIRS

- Force : 3/5 (règle boyscout)

- Constitution : 5

- Vol (Déplacement) : 5

- Rayon d'énergie (Attaque à distance) : 4

J'ai volontairement laissé de côté des talents que l'on pourrait leur attribuer, talents qui seront ajoutés en fonction des parties et des joueurs.

Maintenant, la première chose qui saute aux yeux est la différence relative dans les profils. Autant d'un point de vue narratif tout est logique, autant en termes de jeu, Superman risque d'avoir le beau rôle. Alors en tant que MJ je serai tenté de donner un "handicap" à notre Superman, la règle boyscout. Superman ne tue pas, il retient ses coups sauf contre un kryptonien ou Darkseid. Donc pourquoi ne pas lui attribuer un 3 en Force surhumaine contre un humain et 5 contre un grand méchant. Et puis n'oublions pas l'influence de la kryptonite ou du soleil aussi.

En feuilletant les différents volumes vous trouverez sans mal le profil des Amazones de la Lune, d'un roi des profondeurs (à qui vous ajouterez le pouvoir télépathique de communiquer avec les animaux marins), vous devrez mélanger sans doute quelques peu le pilote noir et l'archer pour obtenir un Chevalier Noir, mais il faudra créer de toute pièce un Flash ou un Cyborg.

Une tour de guet dans l'espace leur servira de QG. Elle dispose de navettes spatiales et d'un téléporteur (pratique pour zapper les scènes de transport).

MINI CAMPAGNE

Je vous propose d'adapter le premier tome de La ligue de la Justice, Aux origines paru chez Urban Comics. L'apparition progressive des personnages, leur rencontre et les liens qui se tissent en trame de fond de l'affrontement avec Darkseid me semblent parfaits pour introduire les mécaniques de jeu et les idées décrites plus haut.

Je resterai volontairement vague sur certains détails (décor, niveau et nombre des adversaires, conséquences), car ceux-ci doivent être de préférence définis conjointement par tous les joueurs, et en fonction des personnages créés.

Vous pouvez bien sûr substituer aux personnages mentionnés ceux que vous voulez.

▼ Couverture La Ligue de la Justice, Aux Origines
- Image : Urban Comics/DC Comics



- RÉSUMÉ :

Batman poursuit un séide de Darkseid et reçoit l'aide de Green Lantern. Le Séide veut les semer, s'en prend aux hélicos de la police avant de se faire exploser. Les héros récupèrent une boîte Ping. Batman et Green Lantern vont interroger Superman sur sa possible implication en tant qu'extra-terrestre et le combattent. Flash s'en mêle. Batman arrive à faire cesser le combat.

Alors qu'ils analysent la boîte, celle-ci s'active et libère un flot de créatures qu'ils doivent affronter tout en sauvant la population, cible de ces créatures. Wonder Woman et Aquaman se joignent au combat pour protéger les civils et stopper l'invasion.

Darkseid débarque, écrase l'équipe et fait enlever Superman.

Batman tente de sauver Superman en franchissant un tunnel avec une des créatures pendant que les autres tentent de sauver les gens et d'arrêter Darkseid. Ils reçoivent l'aide de Cyborg.

La Ligue parvient à renvoyer Darkseid dans son monde quand Cyborg pirate les boîtes Ping.

De cette histoire, c'est la seconde partie, quand la majorité de la Ligue est réunie, qui me semble la plus intéressante à jouer. La partie se concentrera donc sur l'affrontement avec Darkseid.

- ACTE 1 : INVASION

Objectif de la Ligue : sauver les civils. Un certain nombre de séides neutralisés déclenche la scène suivante.

Objectif des séides : capturer le plus de civils. Un certain nombre de civils capturés déclenche la scène suivante.

Table de jeu : les rues de Metropolis avec plein de civils.

Plusieurs points sur la table servent à symboliser les portails. Quand un séide y pénètre avec un civil, celui-ci est considéré comme capturé.

Déploiement : au début de la partie, seuls Batman, Superman, Flash et Green Lantern sont présents. Ils sont au milieu de la table. Les autres héros ar-

rivent aux tours suivants ou chaque fois qu'un civil est enlevé. Ils entrent par les bords de table.

Les créatures sont placées au contact des portails. Elles sont gérées en unités dont le nombre est à définir.

- ACTE 2 : L'ARRIVÉE DE DARKSEID

Table de jeu: les rues de Metropolis et quelques civils.

Objectif de la Ligue : combattre Darkseid et sauver les derniers civils.

Objectif de Darkseid et de ses séides : éliminer la Ligue, capturer Superman et les derniers civils.

Fin de l'acte : Si Darkseid met KO Superman, passez à la scène optionnelle. Darkseid abandonne la Ligue pour superviser l'invasion.

Sinon, Dès qu'il ne reste qu'un point à la jauge d'énergie de Darkseid, celui-ci s'enfuit. Passez à l'acte 3 directement.



▲ Justice-League vs Darkseid - Image : Urban Comics/DC Comics

- SCÈNE OPTIONNELLE : LE SAUVETAGE DE SUPERMAN

Table de jeu : un labo sur la planète de Darkseid. Objectif de Batman: libérer Superman.

Objectif de Desaad et Steppenwolf : transformer Superman en un certain nombre de tours.

Fin de la scène : soit Batman sauve Superman et ils s'enfuient, soit les deux héros sont capturés et ne pourront participer à l'acte 3.

La séparation du groupe : Si on conseille aux MJs débutants d'éviter ce cas de figure pour ne pas qu'une partie des joueurs décroche pendant que l'autre joue, c'est aussi vrai en jeu de figurines où la gestion de deux tables en parallèle, avec des actions concomitantes va être compliquée.

Si seulement deux joueurs (un pour chaque camp) participent, la scène optionnelle et l'acte 3 se joueront l'un après l'autre.

Si plusieurs joueurs participent, le plus simple est de jouer les tours en parallèle. Les joueurs de la table Apocalypse jouent deux tours pendant que sur la table principale les autres joueurs n'en jouent qu'un seul. Mais certains joueurs risquent d'avoir à patienter et Batman et Superman risquent de se retrouver coincés sur Apocalypse.

- ACTE 3 : AFFRONTMENT FINAL

Table de jeu : les rues de Metropolis, vides.

Objectif de la Ligue : renvoyer Darkseid. Pour cela, Cyborg doit prendre le contrôle des boîtes Ping. Les autres personnages doivent le protéger ou détourner l'attention le temps qu'il y arrive.

Objectif de Darkseid : annihiler l'équipe.

Événements : L'équipe remonte de quelques points sur sa jauge d'énergie (le temps de retrouver Darkseid ou le reste de l'équipe leur permet de récupérer). Darkseid récupère complètement.

Superman et Batman reviennent seulement en cours de partie s'ils n'ont pas été capturés (et si ils peuvent s'enfuir à temps).

Déploiement : Darkseid est au milieu de la table. La Ligue peut décider de ses emplacements de départ; ils ne doivent pas être au contact de Darkseid.

Fin de l'acte : Soit Cyborg arrive à pirater les boîtes. Ses coéquipiers doivent alors repousser Darkseid dans l'un des portails. Soit Darkseid met KO toute l'équipe.

- ATOUT POUR L'ÉQUIPE: COHÉSION

Petite règle optionnelle spécifique à l'acte 3 qui permet à l'équipe de héros une fois par partie d'agir pendant le même tour d'initiative et réaliser une attaque conjuguée. Utilisable à partir du moment où Superman est revenu et si tous les joueurs arrivent à se mettre d'accord sur l'action entreprise.

Cette règle pourra servir de récompense pour cette première partie, à la place de points d'expérience.

- CONSÉQUENCES POST PARTIE :

Si la Ligue perd, il faudra constituer une autre équipe.

Si la Ligue gagne, tous les héros reçoivent une reconnaissance publique et un certain crédit auprès de la population. Leur atout d'équipe devient permanent.

EN ATTENDANT LA SUITE

Ces quelques pages avaient simplement pour but de poser les grandes lignes de l'adaptation d'un système particulier, Hexagon universe.

Désormais il va falloir tester plus en profondeur pour ajuster les règles et se rendre compte de la fluidité du jeu; une phase d'expérimentation qui va s'étaler sur plusieurs mois sans doute, avec d'abord quelques parties éparses puis une campagne coécrite avec les participants. Si je suis resté dans les grandes lignes, vous êtes peut-être de votre côté restés sur votre faim. Mais ce genre de projet est fonction de vos sensibilités de joueurs et je préfère vous laisser (et me laisser) une certaine marge de manœuvre pour vous approprier l'idée et tester à l'envie. Evidemment, j'attends des retours pour pouvoir faire évoluer l'idée. Faites-les suivre sur le forum de Warmania dans la partie Blogurizine par exemple, partagez vos expériences et retours de parties sur le sujet. Et d'ailleurs, rien ne vous empêche d'expérimenter ce modèle avec d'autres jeux. Ça nous permettrait d'élargir la réflexion et d'y inclure des jeux comme Savage Worlds, boîte à outils générique ou Alkemy (figurines et RPG). On n'y reviendra sans doute dans un prochain numéro du blogurizine.

SOURCES

★ <http://www.les12singes.com/>

★ <https://fr-fr.facebook.com/Hexagon-Univers-663750876978399/>



SERIE

magasinet



I detta nr:

KILROY

i bläckfiskens håla.
KERRY DRAKE • MAJOR
LANE • TEX WILLER • IN-
FERNOT I DJUNGELN m. m.

Ny serie:

VITA PILEN

KILROY par ???

- Illustration de couverture de Serie Magasinet

★ <http://comicvine.gamespot.com/serie-magasinet/4050-8987/>

Nr. 12 1949. Pris 45 öre.

DOSSIER

PULP CITY

Depuis plusieurs années déjà, Dead Eye menait ouvertement le front de résistance de Pulp City, s'entourant des alliés qu'il arrivait à contacter, combattant sans relâche les menaces les unes après les autres. Les machinations du Coven, l'assaut d'Ulthar, l'émergence du Necroplane. Jusqu'à ce que tout le monde a appelé la Chute de Pulp City. Sa cité, celle qui lui avait donné une seconde chance, a sombré et a presque été détruite. Mais comme lui, elle se relèvera. Et maintenant, il n'est plus question d'attendre. Il va falloir porter les premiers coups. Quitte à se mettre à dos d'anciens alliés.

PAR NICOLAS GULIX RONVEL

★ <http://www.gulix.fr>

DOSSIER

PULP CITY - LES VIGILANTES

Bienvenue dans le premier d'une série d'articles sur Pulp City, qui mettra un coup de projecteur sur une faction et ses Supremes. Ces articles seront l'occasion de découvrir à la fois les forces de ces Supremes, mais également une partie de leur histoire, et leur implication dans les conflits de Pulp City.

Ce premier article va traiter des Vigilantes menés par Dead Eye. Tout simplement parce que Dead Eye est la figurine qui m'a fait découvrir Pulp City (je cherchais un Quarterback pour Blood Bowl), et qu'il s'agit de la faction que j'ai le plus joué. Au passage, ce n'est pas une faction à proprement parler. Lors de la construction d'une équipe à Pulp City, on peut choisir de se limiter aux Supremes d'une faction (Necroplane, Heavy Metal, Forgotten, Grimm, ...), ou d'un alignement (Héros ou Vilains). Ici, ce sont les Héros qui nous intéressent. Mais nous n'allons pas inclure tous les héros, uniquement ceux qui n'ont pas de faction : les Indépendants.

Lorsqu'on choisit de jouer des Héros (ou des Vilains), on peut bien sûr inclure des Supremes liés à une Faction. Mais cela a un inconvénient : on ne peut alors plus obtenir la carte de Faction liée au leader indépendant. Dans le cas des Héros, il s'agit de Dead Eye, et de la carte Puissance de l'Outsider.

Pour une partie sans Leader, il n'y a pas à se poser la question : incluez un membre d'une Faction s'il vous intéresse. Si vous utilisez Dead Eye, sachez que la carte est très puissante si votre adversaire a plus de hauts niveaux que vous. Pour un tour, elle vous donnera +3 dés à toutes les actions contre un Supreme de plus haut niveau. Pour déchaîner l'enfer sur un Leader ou un Powerhouse, c'est tout ce qu'il faut. Si vous affrontez du Grimm, c'est bien moins intéressant.

DEAD EYE, LE LEADER

Dan Peyton, ancien quarterback vedette des Pulp City Pirates, tombé en disgrâce par la faute de ses dirigeants véreux, cherche à se racheter en sauvant sa ville. Dead Eye est le leader officiel des Supremes de Pulp City, ceux qui veulent simplement protéger la ville, et ne prêtent allégeance qu'à elle. Meneur d'hommes, souvent en première ligne, les ennemis de Pulp City ont appris à le craindre. Mais ses actions en dehors de la loi l'ont placé dans la mire des autorités.

Dead Eye est le leader des Héros non-affiliés. De niveau 3, il n'est pas forcément le plus indiqué pour des parties à faible niveau de rencontre (moins de 8). Il dispose des 3 cartes de Leader habituelles, et d'une spécifique si son équipe ne comporte que des indépendants.



Son pouvoir Tactiques permet de déborder l'adversaire en activant un Supreme juste après lui. Il peut également se booster lui-même ainsi que ses alliés. Lors de son recrutement, il procure 2 points de Minions. Les Vigilantes sont un choix évident, étant donné qu'ils deviennent Forts en présence de Dead Eye.

Au niveau des actions, Dead Eye est un leader agressif. Il dispose d'une Frappe Puissante pour faire le ménage au contact (Dommages et Repousse). Son action de Passe Aveugle, un Rayon (qui peut donc affecter plusieurs cibles), peut s'avérer mortelle grâce à ses Dommages 2 en EFX. Les dés de Boost sont à utiliser sur ce jet pour faire la différence. Sa dernière action, Reprends-toi !, servira à débloquent les alliés sous l'influence négative ennemie. Attention, les Abattements retirés par cette action ne concernent pas ceux provoqués par des Auras. Doom Train est tranquille de ce côté-là.

TEKNA EN SOUTIEN

Dernière d'une lignée millénaire de Tekknomages qui remonte à Dédale, Erika Mitros n'a que récemment découvert son héritage et les pouvoirs qui en découlent. Les secrets de sa magie, que certains considèrent comme de la science, lui serviront à combattre Phalanx et Hellsmith. Car les Oubliés semblent vouloir se faire connaître à nouveau.

Un Soutien est un rôle primordial à Pulp City. C'est grâce à lui que des Points d'Action supplémentaires vont être générés. Tekkna remplit ce rôle, mais dispose d'autres aptitudes bien utiles.



Tout d'abord, son déplacement de type Eclat lui permet de se rendre disponible là où elle est nécessaire, mais également de se replier pour se protéger. Ensuite, elle génère du boost pour elle-même chaque tour, ce qui permet d'augmenter l'efficacité de ses actions.

FRAPPE PUISSANTE, PUISSANCE DE L'OUTSIDER, SOUTIEN, ... ?

Tous ces termes ne sont pas des termes officiels, puisque le jeu n'a pas été traduit en français. Reste que la majorité des profils de Supremes a été traduite, et est disponible en téléchargement. Ce sont donc ces termes qui seront utilisés dans cet article, pour décrire les profils, les actions, les pouvoirs des Supremes.

Ses actions, justement. Sa Malédiction d'Hephaestus est sa seule action offensive, de type Indirecte. Elle peut donc rester à l'abri et cibler les ennemis à distance. Une action pour dépanner, ou achever un ennemi bien entamé. Son action principale est le Verset secret de Mekkana, qui est une action combinable, et qu'elle peut donc lancer deux fois dans la même activation. Une action peu coûteuse, pour booster ses alliés et elle-même. A utiliser sans modération sur ses alliés. Sa dernière action est une Aura défensive, les Boucliers de Daedalus. D'une portée étendue (6 pas), elle augmentera la Défense de tous les alliés. Tekkna est un soutien polyvalent, qui peut charger les alliés en boost dès les premiers tours, avant de les protéger. Une valeur sûre, mais à protéger car fragile.

D'AUTRES SOUTIENS

Trail est l'autre Soutien des Héros indépendants. De niveau 2 également, il propose une palette de pouvoirs moins étendue que Tekkna, et est moins mobile. Il permet cependant de recruter des Minions. Il peut également booster ses alliés et faire des dommages légers aux ennemis. Enfin, il est capable de contrôler mentalement un Supreme. Ses pouvoirs offensifs sont cependant limités aux Vivants, aussi perd-il en efficacité contre plusieurs factions (Ulthar, Necroplane, Heavy Metal, Forgotten, ...). Un de ses pouvoirs permet l'activation d'un Supreme après lui. Combiné au pouvoir identique de Dead Eye, trois Supremes peuvent donc s'activer à la suite avant que l'adversaire ne puisse réagir. Une combinaison intéressante.

Riposte est le troisième Soutien de niveau 2 accessible aux Héros. Elle peut également s'associer aux Vilains. Ses pouvoirs sont plus portés sur l'offensive, avec des améliorations d'Attaque et une action pouvant infliger des dommages à la chaîne. Vector est le dernier choix. De niveau 1, il peut venir combler une équipe de niveau élevé. Un deuxième Soutien n'est jamais anodin, surtout pour une équipe nécessitant beaucoup de points d'action. Il reste cependant fragile avec ses points de vie peu élevés, mais ses Pixels, des Minions collants, peuvent vite devenir encombrants pour l'adversaire.

WILDMAN, EN PREMIÈRE LIGNE

Wildman est le résultat d'une expérimentation. Eveillé au sein d'un laboratoire en Ecosse, il n'a aucune idée de son identité ni des événements qui l'ont amené à se réveiller là-bas. Mais Gaia lui parle. Et a guidé ses pas vers Pulp City. Sa rage n'est pas calmée, et il s'en sert pour obtenir des réponses, et protéger Gaia.

De type Bagarreur, Wildman est fait pour rentrer dans le lard de ses ennemis. Son mouvement de type Bond lui permet d'être encore plus efficace quand il charge, et son socle de 40mm lui permet de souvent bénéficier du bonus Plus gros. Wildman doit jeter pleins de dés quand il attaque, car il peut ensuite bénéficier gratuitement de son action On y retourne !, qui le soigne et le booste.

Hurler est une action combinable qui lui permet de sonner ses adversaires (pour jeter des dés en plus), et de diminuer leurs capacités (Anti-Boost, Abattement). Sa troisième action est son action de Corps-à-corps, Griffes Déchirantes. Qui est là pour faire des Dommages. Soutenu par des dés de Boost, Wildman peut vite devenir un distributeur de baffes exceptionnel, surtout quand ses ennemis sont éloignés de lui et qu'il peut leur sauter dessus à chaque tour.

PERUN, DE PRÈS COMME DE LOIN

Perun est le dieu slave de la foudre et du tonnerre. Il a combattu les nazis, s'est aligné avec la Supreme Alliance avant que celle-ci ne disparaisse, et s'est mis au service de Pulp City pour combattre les dangers venus d'autres mondes ou d'autres temps. Et maintenant, ses alliés de la Supreme Alliance viennent de réapparaître du passé. Accompagnés de ses anciens ennemis de la Red Republik.

Perun est affilié à la Supreme Alliance, mais il dispose de l'attribut Freelance. Il peut donc choisir de ne pas être affilié, et devenir un Héros indépendant. C'est un Bagarreur. Il gagne un dé bonus quand il est au contact d'un ennemi. Mais ses actions et son pouvoir de Seigneur de la foudre lui permettent d'être aussi dangereux à distance. Lié aux éléments de l'Air et de l'Eau, il est Fort contre les ennemis de Feu, d'Eau,



Mécaniques et Volants. Attention, en contrepartie, il est également vulnérable aux ennemis ciblant ces éléments.

Sa Frappe Puissante lui permet d'infliger des dégâts massifs au corps-à-corps, son Eclair est un tir qui inflige des dommages et peut atteindre des cibles supplémentaires assez éloignées (6 pas). La grosse action de Perun est son Orage (qui nécessite 4 points d'action), déchaînant une tempête dans une zone de 4 pas, et pouvant infliger des dommages à la chaîne. Faites en sorte que les ennemis se regroupent, et déchaînez-vous !

ACE OF WRAITHS, PISTOLERO VENGEUR

Membre récent de la Blood Watch, Ace of Wraiths est toujours disponible pour combattre le mal dans les rues de Pulp City. Mais le danger est plus que présent pour lui : un de ses anciens alliés, devenu sa némésis, est de retour. Et il semble animé de vengeance. Ace of Wraiths s'est lancé en quête de l'origine de ses pouvoirs, afin de les augmenter et de les comprendre. Mais parcourir le royaume des esprits n'est jamais un voyage sans risques.

Ace of Wraiths est un Tireur. Il ne doit pas se retrouver au contact d'ennemis, sous peine de perdre en efficacité. Ses pouvoirs le rendent très efficace contre les Vilains, lui permettant de sacrifier ses Points de vie pour infliger plus de dommages.

Il n'a pas besoin de voir ses cibles pour les toucher, et réalise des dommages corrects avec son Tir Fantôme (Dommages 1 + Dommages 1 par EFX). Il peut aussi lancer sa Reine de Sang, qui est une action de type Pulsation. Tous ceux dans

la zone sont ciblés (ennemis comme alliés), là encore pour des dommages corrects. Reste son action spéciale Ace of Wraiths. Elle lui permet de devenir Spectral et de booster son Attaque. Une fois Spectral, un personnage ne peut plus être affecté par des attaques physiques, ce qui est une sacrée bonne défense. Mais il ne peut plus non plus en effectuer, ni remporter d'objectifs. Ace of Wraiths peut cependant continuer d'utiliser son Tir Fantôme, et celui-ci a désormais la possibilité de toucher plusieurs cibles et de rendre celles-ci Spectrales. De quoi rendre inutile le Powerhouse adverse, ou protéger un allié en mauvaise posture qui ne pourra pas prendre de coups. Un pouvoir pas forcément aisé à appréhender, mais qui peut se révéler terriblement efficace.

ARQUERO, TIREUR LONGUE DISTANCE

Ancien athlète professionnel, Arquero cherche à venger ses parents assassinés. Par tous les moyens. Et ses moyens sont pour l'instant situés au bout de ses flèches. Compagnon de longue date de Riposte, il s'allie selon ses besoins mais a commencé à beaucoup se rapprocher des Vigilantes menés par Dead Eye, ainsi que de la Supreme Alliance récemment revenue du passé. Arquero n'est que niveau 1, et ne dispose que de 5 points de vie. Heureusement, ses actions lui permettent de se tenir éloigné des conflits. Son Tir en cloche peut atteindre n'importe qui à 12 pas. Il peut en réaliser deux par round, mais l'action nécessitant la dépense d'un point de Fatigue, il ne pourra pas se déplacer. Si plusieurs ennemis se trouvent à portée, il pourra à la place déchaîner une Pluie de flèches. Elles ne toucheront que ses ennemis, ce qui est très intéressant pour une action de type Pulsation. Si un ennemi décide de se placer à son Contact, il pourra enfin réagir avec un Tir Défensif. Pas de dommages, mais l'ennemi sera repoussé assez loin pour être inoffensif.



En début de partie, Arquero peut désigner un ennemi sur lequel il a décidé de se concentrer. Un dé de bonus pour toutes ses attaques contre cet ennemi, cumulé aux 2 dés de son rôle de Tireur, cela peut faire la différence. Si votre adversaire arrive à approcher Arquero, il y a des chances que celui-ci ne voit pas la fin de l'affrontement. Mais cette diversion pourrait suffire à faire pencher la balance.

ET LES AUTRES RÔLES ?

Ceci n'est qu'une sélection de Héros disponibles et éprouvés lors de mes parties. D'autres Supremes sont bien sûr disponibles.

Les Héros peuvent recruter un Tank avec Stone Hawk. Capable de protéger plusieurs personnes à la fois, il pourra aussi infliger de gros dommages et créer des couverts à la volée.

Un Véloce est également disponible, en la personne de Kitty Cheshire. Niveau 1, elle risque de sombrer rapidement sous les coups de votre adversaire. Mais, bien utilisée, elle saura ramener un objectif rapidement en début de partie. Et contre un ennemi isolé, elle saura se débrouiller en le rendant inoffensif contre elle avec sa Griffure et la Fièvre féline qui en découlera.

Les Infiltrés des Héros sont tous des niveaux 1. Jade Hawk, Skyline et Stalker sont donc à utiliser avec vigilance, pour ne pas les perdre trop rapidement. Utilisés en Infiltrés, ils seront isolés. Skyline et Jade Hawk fonctionnent bien en duo, leurs actions pouvant faire de gros dégâts à l'arrière-garde ennemie. A noter que deux Infiltrés de niveau 2 rejoindront bientôt les héros, Siberian et Big Foot. A surveiller.

Les Tireurs et les Bagarreurs forment le gros des troupes des Héros, et il sera facile de trouver des figurines et des Supremes qui conviennent dans cette sélection. Cela pourra également dépendre de l'ennemi affronté.

Concernant les Powerhouse, Tomcat et Rosie «Baby» Rude sont disponibles, mais je n'ai pas eu l'occasion de tester de type de personnage en jeu. Rosie est plus un Powerhouse basique, en première ligne, capable d'infliger un grand nombre de Dommages. Tomcat, avec son déplacement plus aisé, servira plus à contrôler les zones de la table.

LE FUTUR DES VIGILANTES

Pour les Vigilantes, le temps est à la prudence. Le Heavy Metal n'apprécie pas leurs actions clandestines et cherche à contrôler leurs opérations, le Culte de Jade s'intéresse de très près à Jade Hawk, et il va être temps de lancer l'offensive sur les Ulthars avant que ceux-ci ne se regroupent. Leurs forces sont divisées, certains d'entre eux ont des intérêts divergents, et il va falloir un Dead Eye convaincant et charismatique pour mener ensemble tous ces combats.

SOURCES

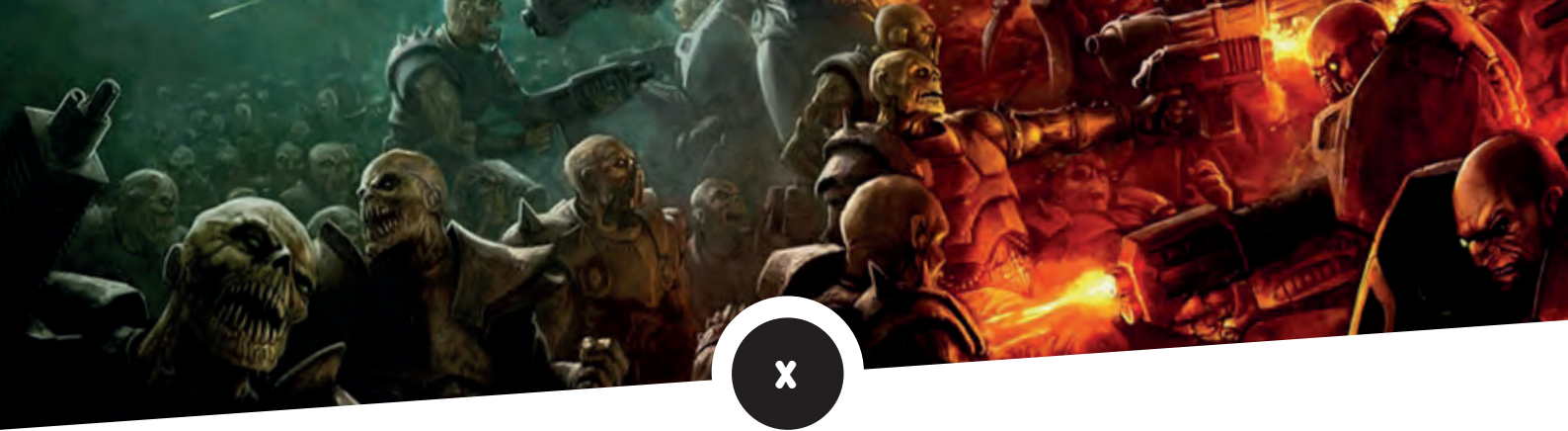
- ★ <http://pulp-city.com/tag/hero/>
- ★ <http://gulix.github.io/citizen-assemble/builder/builder.html?code=HE211/>
- ★ <http://pulp-city.com/>
- ★ <http://www.warmaniaforum.com/index.php?showtopic=52668/>





WATCHMEN

ALAN MOORE
DAVE GIBBONS



DOSSIER

PAR MARVINLEROUGE

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

WARZONE RESURRECTION - LES TROUPES : PARTIE 2

Dernière partie de la présentation des troupes pour Warzone Resurrection. D'un côté les religieux de The Brotherhood et de l'autre la démoniaque Dark Legion.

THE BROTHERHOOD

Toutes les escouades du Brotherhood obtiennent une relance sur leur jet de corps à corps lorsqu'elle affronte une troupe de la Dark Legion, de plus chaque escouade peut recevoir un pouvoir psychique. Ces pouvoirs peuvent être offensifs, défensifs ou d'amélioration. Ceux-ci peuvent aussi dépendre de la nature de votre Seigneur de Guerre (corps à corps, distance, psychique) renforçant alors l'orientation de votre armée.

Cardinal Dominic est un Seigneur de Guerre de type Psychique. Ses caractéristiques sont assez limitées, inutile de l'exposer et de l'envoyer au front, il est bien mieux utilisé en soutien, boostant les troupes sous son commandement. Il dispose

de 6 pouvoirs psychiques, il ne peut en lancer que 4 par tour mais bien sélectionnés ils peuvent faire la différence. En cas de difficulté il peut déclencher une attaque touchant automatiquement toutes figurines dans un rayon de 4 pouces.

Blessed Vestal Laura, Seigneur de Guerre de type corps à corps ou simple Seigneur, elle peut débarquer n'importe sur la table au cours de partie afin de rentrer directement dans le feu de l'action. Son armement de contact est redoutable, la compétence Soins est inutile contre ses attaques et les ennemis dans un rayon de 8 pouces subissent un malus à leur Commandement. Son rôle est d'être en pleine mêlée, faisant pleuvoir les coups sur ses pauvres victimes.

Lord Inquisitor Maloris Hamilkar peut être aligné en tant que Seigneur de Guerre (Distance) ou de Seigneur. Plus il est proche de sa cible, plus sa puissance de feu s'améliore, pouvant mettre à mal même les troupes les mieux protégées. Tacticien de génie, il peut obliger l'adversaire à révéler sa prochaine activation. Mais il peut aussi atteindre le moral adverse en provoquant la peur ou Bloquer une unité si celle-ci rate un test de Commandement.

Les Valkyries peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille en cours de partie, les attaques à distance les ciblant subissent une pénalité et elles sont particulièrement efficaces au corps à corps. Elles doivent être amenées au cœur de la mêlée pour révéler leur plein potentiel.



Le Cruciflier est un Seigneur, plus à laisser au corps à corps qu'à distance, il est particulièrement efficace contre les blindages. Il provoque la peur, est lui-même sans peur et peut Bloquer une troupe adverse. Il dispose aussi de trois pouvoirs psychiques lui permettant d'améliorer encore son potentiel ou soutenir les troupes l'accompagnant. Les Brotherhood Troopers sont la troupe de base. Les caractéristiques ne sont pas folles, l'équipement est classique et ils ne disposent pas de compétence notable. Ils peuvent néanmoins échanger leur arme de tir contre une arme de corps à corps et un bouclier les rendant alors particulièrement résistants.

Assassin de haut vol les Mortificators peuvent s'infiltrer, provoquent la peur, sont camouflés et ont 50% de chance d'éviter les effets d'une blessure. Ils disposent de plus d'une ligne de caractéristiques impressionnante et peuvent devenir intangibles, on ne peut plus alors ni les cibler ni les blesser tant qu'ils n'agissent pas eux-mêmes.

Les Sacred Warriors ne disposent que d'armes au corps à corps et de boucliers. Heureusement ils sont très résistants, surtout contre les attaques à distance, leurs permettant de s'approcher assez prêt pour éliminer l'ennemi et particulièrement l'infanterie adverse.



Troupe d'élite orientée tir les Inquisitors sont particulièrement efficaces à courte portée. Ils peuvent toutefois diminuer la puissance de leur arme pour améliorer la portée de leur arme. Sans peur, ils peuvent Bloquer une unité adverse si elle rate un test de Commandement.

Dernière troupe d'élite, les Guardiani Oblati sont les parfaits gardes du corps pour votre Seigneur. Pouvant gérer tout type de menace, ils peuvent affronter l'infanterie comme les blindés. Leur atout principal reste la capacité de prendre les coups à la place de votre Seigneur.



Premier véhicule de la faction, le Judicator est un marcheur de combat « léger ». Il pourra facilement affronter l'infanterie, la confrontation avec un ennemi blindé sera plus aisée au corps à corps. Il gagne un bonus à la charge, est sans peur et à la fin de son mouvement il pourra infliger un malus au tir à toute figurine de plus petite taille de socle que lui située à moins de 8 pouces.

Véhicule volant, le Icarus Jetfighter se déplace rapidement mais devra toujours se mouvoir d'au moins 4 pouces. Il n'a aucune arme de corps à corps, inutile puisqu'il ne peut être chargé et ne peut pas charger lui-même. Son arme principale peut tirer des munitions anti-infanterie ou antichar. Mais il dispose aussi d'un lance-flammes et il peut larguer des bombes sur son passage.

DARK LEGION

Toutes les figurines de la Dark Legion possèdent la compétence Soins[2] (sur un 1 ou 2 une blessure est ignorée) les rendant légèrement plus résistantes. Mais elles sont aussi sans peur et provoquent eux-mêmes la peur, normale pour une légion de mort vivants et de démons. En contrepartie, si une unité perd en un tour 50% de son effectif initial, elle risque de subir des pertes supplémentaires.

Alaknai the Cunning Seigneur de Guerre de type corps à corps, est un monstre une fois au contact. Il provoque la peur, augmente à chaque action de corps à corps suivant la première sa force et sa pénétration de son arme et en cas de 1 sur son jet, il regagne un point de vie. Il peut aussi augmenter sa cadence de frappe, faire échouer automatiquement un test de peur et limiter la ligne de vue de toutes les unités à 18 pouces. Une brute on vous dit.

Golgotha existe en format Seigneur de Guerre mais aussi en Seigneur. Elle peut se défendre au corps à corps mais est plus orientée soutien. Le boost d'armure et de mouvement des troupes amies est de rigueur mais elle peut aussi priver l'adversaire de couvert ou réduire son armure. Pour plus de versatilité elle a aussi accès à un pouvoir de la Dark Symetry.



Seigneur de type Psychique Valpurgius est comme on l'attend un maître du pouvoir psychique avec 5 pouvoirs à choisir. Les ennemis qu'il tue lui permettent d'accumuler des points qui seront ensuite utilisés pour redonner des points de vie à lui ou à une unité amie, ou encore lancer un pouvoir gratuitement. Enfin il peut, sur un test de Volonté raté, prendre le contrôle d'une unité ennemie. Même si ça n'est pas sa spécialité, il se défend pas trop mal au corps à corps.

Les Undead Legionnaires sont la troupe de base de Dark Legion. La ligne de stat' est assez classique mais leurs armes peuvent annuler la compétence Soins et ils sont peu cher. Une masse de Legionnaires comme écran est une bonne idée.

Les Necromutants forment une autre unité de base avec de meilleurs stat' et des grenades pouvant diviser les capacités de tir et de corps à corps de l'adversaire. De plus ils explosent s'ils viennent à mourir. Ils coûtent presque le double des Legionnaires, il faudra donc en prendre plus grand soin.

Première troupe de soutien, les Razide ne sont pas beaucoup plus doués qu'une troupe de base mais disposent tout de même de 3 points de vie, les

rendant bien plus résistant. De plus ils ignorent les modificateurs de portée et de couvert et peuvent porter une attaque spéciale au corps à corps redoutable.



Autre troupe de soutien, les Praetorian Stalkers sont légèrement plus faible que les Razides mais peuvent s'infiltrer ou se déployer n'importe où en cours de partie. Ils gagnent aussi des bonus sur leurs capacités de tir et de corps à corps en fonction du nombre de figurines dans l'unité. Ils sont aussi particulièrement efficaces contre les blindés et les troupes bien protégées.



Voici le gros monstre, le Praetorian Behemoth est un sac à points de vie qui peut charger sur 12 pouces, provoquant une attaque sur toute figurine croisant son passage. Il peut attraper un petit élément de décors et le projeter sur l'adversaire ou lancer une grenade diminuant l'armure de l'ennemi. Son armement lui permet en plus de traiter tout type de menace.



Le Necrobeast Rider est constitué d'un gros costaud et de sa monture, le tout considéré comme une moto. Pas très rapide, il est cependant résistant et violent au corps à corps. Il provoque la peur et peut charger sa cible même si elle est hors de ligne de vu au début de l'action.

Véhicule lourd, le Black Widow est blindé jusqu'à la moelle, provoque la peur, peut regagner des points de structure et inflige un malus de -4 à la volonté des troupes ennemies dans un rayon de 10 pouces. Son armement lui permet de détruire l'infanterie à distance et les blindés adverse au corps à corps. Enfin il peut servir de transport de troupe pour une unité de Legionnaires.

Les Brotherhood sont spécialement équipés pour affronter la Black Legion mais restent une armée redoutable pour les autres. Sa force réside dans le soutien psychique ainsi que sa puissance à courte portée. Il faudra profiter de la résistance globale de ses troupes pour s'approcher et faire regretter son adversaire d'être venu. Une bonne coopération entre troupes de base et troupes d'élite est aussi un grand pas vers la victoire.

La Dark Legion de son côté n'est vraiment à l'aise qu'au corps à corps, les troupes pouvant véritablement apporter un appui feu étant peu nombreuses. On peut louer aussi sa résistance (même si elle est finalement aléatoire) et la peur qu'elle provoque. L'aspect psychologique a ainsi son importance, il est plus facile de se saisir d'une position quand elle a été vidée par des troupes en fuite.

SOURCES

★ <http://www.prodosgames.com/>

HOBBY

PAR JIM GAUDIN

★ <https://meetmyminis.tumblr.com/>

MOTIVES ! MOTIVES ! IL FAUT SE MOTIVER

To paint or not to paint : there is no question.
A quoi bon investir dans un jeu dit “de figurines” si c’est pour aligner des bonshommes gris à moitié montés ? Autant retourner jouer au Monopoly avec Mamie.



Sauf que voilà, peindre ses “pitous” est plus facile à dire qu’à faire. Quand on est joueur avant d’être peintre, il est atrocement simple de se contenter de les assembler et les envoyer à la guerre nus comme des vers. Si vous cédez au chant des sirènes gameuses, cette chose étrange que l’on nomme “la vraie vie” reviendra à la charge, et votre portion de temps libre dédiée au hobby se réduira

à l’essentiel : pousser du plomb pas peint... Votre masse de plastique gris et métal blanc sera alors condamnée à enfler insidieusement dans vos placards, jusqu’à finir bradée à une brocante faute d’avoir su lui donner une âme. Sortez les violons.



Alors, comment vaincre cette mauvaise habitude qui menace tout amateur de jeux de figurines ? Anciennement inscrit aux joueurs de plastigris anonymes, je partage ici mon témoignage de survivant. Cet article est purement personnel, il aurait pu simplement se trouver sur mon blog - s’il

n'avait pas été pris en otage par le rédac' chef. Chaque hobbyiste est différent et je n'ai pas la prétention d'enseigner quoique ce soit, mais peut-être vous retrouverez-vous dans mes réflexions ? Sinon tant pis, ça vous apprendra à lire des webzines gratuits et libres de droits.

Rapide mise en contexte : chez moi la peinture est un moyen, pas une fin. J'adore passer des heures à me retourner le cerveau pour trouver un schéma de couleur qui convienne au background de mes forces, mais une fois sur l'établi je me contente de viser un niveau "tabeultaupe plusse" afin d'être fier de mes troupes sur la table sans pour autant avoir passé une demi-journée par personnage. La place de mes figs n'est pas dans une vitrine, mais sur le terrain !

LA MOTIVATION DONT VOUS ÊTES LE HEROS

Tout est une question d'auto-discipline ; chacun n'investit dans le hobby que l'énergie qu'il veut bien fournir, et les exigences auxquelles ils est prêt à se plier. Pour ma part, je pratique une hygiène de gamer simple et stricte : je ne joue plus de figurines non peintes.



Peu importe ce que mon adversaire décide de faire (je ne veux pas imposer mes exigences à autrui, chacun est assez grand pour jouer comme il veut), j'aligne dans l'idéal des forces finies de A à Z, soclage compris, et dans le pire des cas (peinture de dernière minute) au minimum trois couleurs de base. L'essentiel est de mettre un peu de soi dans le pitou que voilà.

Cela peut paraître restrictif quand les boîtes s'entassent (cf : voir photo en bas ci-contre) et les idées de listes d'armées fument, mais je préfère m'amuser avec un nombre minimum de figurines peintes que de me lancer dans de la baston monochrome à grande échelle. Je veux tester un nouveau perso ? Il faut qu'il soit prêt le jour J, sinon il reste sur le banc de touche. Pas toujours évident de cadrer cette habitude avec la fameuse "vraie vie", qui peut me valoir de courtes nuits la veille d'une partie - et les occasionnelles réprimandes de Madame. Mais qu'est-ce que quelques heures de sommeil contre la satisfaction d'avoir une belle tablée ?

Une fois cette règle posée, je divise tout projet de peinture en un certain nombre de sous-projets. Votre montagne de blisters est vite démolissante, et le petit bout de la lorgnette aide à ignorer les centaines d'heures de peinture qui vous attendent, pour se concentrer sur la dizaine à venir. Une grosse armée en vue ? Je commence par un héros et sa garde rapprochée. Un projet tentaculaire combinant plusieurs races/factions/organisations ? Je découpe le gâteau en autant de factions thématiques, que je sub-divise au maximum. Surtout, je ne monte pas toutes les figurines à ma disposition, de peur d'avoir trop de regards de plomb braqués sur ma nuque coupable lorsque je folâtre loin de mon établi !

Je ne suis pas un adepte des systèmes calculant le pourcentage de la masse totale de mes kilos de plastique restant à peindre ; ça me donne plus envie de pleurer en boule dans un coin plutôt que de me motiver à dégraisser le mammoth. J'assemble et répertorie ce que j'ai prévu de peindre uniquement pour commencer, la suite restant sagement en boîte jusqu'à ce que j'aie rempli la première partie de ce contrat moral.

Du coup, mon rythme de jeu est calé à celui de ma peinture ; ok, je ne jouerais pas 50pts de WarmaHordes ou 2000pts de KoW avant plusieurs mois, mais qu'importe ? Cela me donne le temps de maîtriser les bases. Une fois en possession d'un

bon stock de troupes peintes, tester une nouvelle composition ne prendra qu'un temps de peinture limité aux options que je n'ai pas encore couvertes. Effet kiss-cool tout à fait appréciable : je deviens par conséquent (un peu) moins sensible aux achats impulsifs et à l'entassement, car mes diverses collections grossissent "organiquement" avec le temps.



Comment ça je n'entasse plus ?!

OK pour l'état d'esprit, mais concrètement, comment je m'auto-botte le derche ? La réponse est facile : j'installe un cadre pour ces projets, qu'il soit "solo" ou communautaire".

PEINTURE SOLITAIRE

Tout le monde n'a pas un groupe d'amis à disposition pour se motiver à grands coups de railleries hebdomadaires et de lancers de dés. Heureusement pour nous, l'interweb est là ! Les multiples supports du monde virtuel peuvent donner un sérieux coup de boost à votre productivité.

Tenir un espace dédié pour parler de ses travaux permet de se mesurer à soi-même ; que mes pu-

blications soient lues ou pas, les mettre en ligne m'apporte une sensation d'accomplissement personnel. Même si je ne suis pas totalement satisfait du résultat, je poste. L'essentiel c'est d'avancer. Dans l'idéal vous reviendrez sur vos photos 6 mois plus tard en vous gaussant du tâcheron que vous étiez alors.

Cette vitrine, instantanément accessible pour le monde entier, peut prendre diverses formes, ayant chacune ses avantages et défauts ; en voici quelques exemples.

Le Blog : il a pour lui d'être un support dédié à 100% à votre activité ; Vous pouvez l'organiser à loisir, et y publier photos comme articles de fond. C'est le site de votre passion, à votre image. En revanche, il est relativement lourd à utiliser pour ajouter du nouveau contenu, il faut connaître un peu ses ficelles pour modifier sa structure/son apparence, et il n'est pas directement relié à la communauté de joueurs.

Facebook : réseau social le plus populaire, il est facile de promouvoir votre travail en mode public ou privé. Que cela soit via une page ou des albums, publier vos oeuvres est un jeu d'enfant. Personnellement, je n'aime pas car je n'ai pas trouvé de structure me permettant de rassembler les évolutions de mes projets au-delà de simples photos, le format Journal/Page ne me satisfaisant pas. En plus, c'est Facebook, ils ont déjà trop de dossiers sur moi... sans parler de mon côté hipster qui me fait dire que Zuckerberg est so mainstream.

Instagram, Flickr, etc : uniquement pour les photos, ce n'est pas ce que je recherche ; Flickr peut être pratique pour du mitraillage de rapport de bataille.

Les Forums : intéressants si vous faites partie d'une bande de joueurs soudée et que vous avez des projets communs en cours, mais pour diffuser à un plus grand public ou retrouver la trace de vos réalisations, bon courage (c'était quel thread déjà ? Page combien ? Y'en a 24...).

Tumblr : mon chouchou du moment ! Je le recommande très chaudement à tout hobbyiste. Il combine les avantages d'un mini-blog et d'un réseau social. Vous pouvez partager toute sorte de contenu, de la photo au texte en passant par le simple lien, le fichier son ou vidéo, sur un espace qui vous est dédié. La mise en page est simple, efficace, et

surtout y publier quelque chose est d'une facilité déconcertante ! C'est un élément clef pour garder la motivation intacte, car rien de plus rédhibitoire que mettre une heure pour poster trois photos et deux paragraphes. Le côté social se retrouve sous la forme de "likes" et de "reblog" ; la communauté de joueurs/peintres y est assez importante, et même avec un petit compte comme le mien je me retrouve diffusé auprès de personnes que je ne connais ni d'Eve ni d'Adam, mais qui ont accès à mes articles. Se sentir lu et apprécié donne un gros coup de boost pour continuer dans la même voie ! Pour ce qui est de l'organisation, on ne peut pas créer de rubriques comme un "vrai blog" mais un système de #mots-clefs et d'archive permet d'y retrouver ses petits. J'y publie désormais tous mes articles, que ce soit de la peinture, du background ou autres réflexions sur le hobby. Les seuls points faibles que je vois à ce support : pour les francophiles les utilisateurs sont principalement anglophones, et le système de commentaires ne se fait que par le reblog, ce qui est parfois un peu frustrant (restriction justement faite pour pousser au maximum le relais des articles).

C'est en faisant partie de groupes de peinture Facebook que j'ai rejoint des projets de motivation commune, qui m'incitent à peindre toujours plus. Vous y trouverez toujours des âmes bienveillantes pour commenter vos dernières réalisations et donner des conseils constructifs, souvent riches en enseignements. Vous ne voyez pas comment faire tel ou tel effet ? Posez simplement la question ! De temps en temps sont également lancés des évènements qui peuvent créer une saine émulation ; je participe actuellement à deux initiatives distinctes, comprenant des objectifs mensuels à remplir. Les deadlines c'est ma came.

La première initiative est un groupe Facebook WarmaHordes qui a lancé un challenge "1pt/day", avec un objectif d'une trentaine de points in-game à peindre par mois. Tout le monde poste ses photos avant/après dans un évènement mensuel, et remplit un tableau Google Drive créé par un admin. L'objectif est donc d'avoir environ 365pts peints (!) par personne d'ici la fin de l'année. Je doute de tenir la longueur au vu de la multiplicité de mes activités, mais il concorde avec d'autres projets (ligue Journeyman, Company of Iron...), pour l'instant Janvier et Février sont cochés, et ça me permet de retracer mon volume de peinture made in Privateer. Plus de 60 points en deux mois, je n'ai jamais peint autant dans un laps de temps aussi réduit, j'ai donc déjà "rentabilisé" l'aventure.

La seconde initiative est un classique "choix des armes" pour Age of Sigmar, mais à échelle internationale. Cette fois le support est un blog wordpress, dont la trentaine de participants possède les droits d'administration. Chaque mois, X/€/\$/£/etc. sont dédiés à alimenter nos armées, et nous postons et commentons nos WIPs. C'est un plaisir de faire partie d'un groupe aussi passionné

PROCRASTINATION



Procrastination - Image : davewalkercartoons.com ▲

▼ L'objectif du premier mois de Tales of Sigmar, plutôt velu.

Tenir mon actualité de figuriniste à l'aide d'un de ces outils me donne donc un cadre et un rythme ; il faut bien que je le remplisse ce Tumblr !

LA COMMUNAUTÉ DU PINCEAU

Qu'elle soit virtuelle ou physique, intégrer une communauté est un moyen majeur de bousculer ses habitudes ; encore une fois, internet est là pour nous connecter avec des centaines d'autres peintres de tout niveau et tout profil.



et motivé à remplir chacun de ses contrats à la fin du mois. Un site jumeau est par ailleurs né, qui se concentre sur le fluff des participants se sentant d'écrire un peu de background, avec une carte de campagne à l'appui. Du tout bon !

PARTIES FINES EN SOCIÉTÉ

Côté “physique”, j’ai été longtemps joueur de chambre en vase clos avec un petit nombre d’amis. Cependant depuis deux ans mon principal rendez-vous ludique se situe désormais à ma boutique locale, ou j’ai démultiplié le nombre de jeux et de partenaires ; essayez vous verrez, la majorité ne mord pas !

Les ligue, surtout pour débiter (“slow-grow league” comme on dit de par chez moi), sont idéales. Les joueurs sont généralement incités à compléter leurs armées au fil des semaines/mois, avec des objectifs de jeu mais également de peinture, comprenant classement et éventuelles récompenses à la clef. C’est mon format favori de jeu, surtout lorsqu’il est agrémenté d’une histoire et de scénarios narratifs.

Les tournois sont également l’occasion de se motiver à peindre pour snober les grosbills qui prétendent jouer à un jeu de figurines en se pointant avec des armées à peine sous-couchées, alors qu’en réalité ils comparent surtout qui a la plus grosse (liste abusée de la mort qui tue). Si vous vous êtes démenés pour arriver full peint à un tournoi, même en perdant tous vos matchs vous aurez la sensation d’avoir gagné. Véridique, c’est du vécu.

Le jeu, d’autant plus lorsqu’il est organisé, est donc certainement le meilleur coup d’orties fraîches que vous pouvez recevoir pour vous remettre à l’établi. Pour ça, il faut cependant trouver le lieu, les gens, et le temps... Et si vos amis ne peignent pas, il faut résister à cet appel de la grisaille, ce n’est pas parce que “tout le monde le fait” que vous devez vous laisser aller à suivre la tendance ; vous aurez d’autant plus de satisfaction à être “le mec fou qui joue full peint”. Mais si les ingrédients sont réunis et que vous vous tenez à votre standing de peinture, voilà une potion magique à effet garanti.

QUAND ON VEUT, ON PEUT

La motivation vient donc :

- de votre propre chef, que ce soit en vous imposant un rythme perso ou une diffusion régulière de vos WIP sur un support ad hoc,



▲ *Shia LaBeouf, le motivator extrême*

- Image : *Intriductions, de La Beouf Rönkkö et Turner*

- de la “pression sociale”, des échanges que vous pouvez avoir avoir des communautés en ligne et l’émulation provoquée par la vue du travail des autres, des projets communs,
- du jeu, car plus vous jouerez et plus cela vous démangera de peindre

Et si, tout enthousiaste que vous êtes, vous n’avez quand même “pas le temps” ? STOP. Je vous arrête de suite, démystifions cette excuse usée jusqu’à la corde par des générations de joueurs justifiant leur mornes tables. Certes, on ne peut pas faire passer son loisir avant nombre d’obligations de notre chère “vraie vie” (travail, famille patrie, tout ça). Mais dans la plupart des cas, ne pas trouver le temps est simplement synonyme d’un manque d’intérêt pour la chose.

Aussi chargé que puisse être son quotidien, un passionné s’arrangera toujours pour faire de la place à son hobby. Si vous avez vraiment envie de vous donner à fond pour aligner une belle tablée, le temps, vous le trouverez... Que ce soit en “faisant des heures sup” ou en aménageant un peu vos habitudes. Il peut s’agir de petits moments quotidiens ou hebdomadaires, glander 30 minutes de moins devant votre PC/console/tablette chaque jour, faire une pause dans votre bouquin favori pour passer une première couche de peinture...

Si jouer à un jeu de figurines grises ne vous fait ni chaud ni froid, pas de problème ; mais dans ce cas, par respect pour ceux qui font l’effort d’être présents sur le pont — faciès et mains souillés de peinture encore humide, les yeux rougis d’une nuit sans sommeil — ne dites plus “j’ai pas eu le temps”, mais plutôt “je me suis pas motivé”. Ça sera plus juste. Dommage, mais plus juste.

SOURCES

- ★ <http://talesofsigmar.blogspot.co.uk/>
- ★ <http://postendtimescampaign.blogspot.com/>
- ★ <https://vimeo.com/125095515/>



SERIOUSLY?

AIDE DE JEU

PAR NICOLEBLOND

★ <http://www.alkemythegame.com>

RAPPORT DE BATAILLE - 3 BORNES JINS POUR 4

Avez-vous tenté de jouer à plusieurs joueurs un scénario d'Alkemy ? C'est une autre expérience de jeu, une autre façon de voir le jeu, avec quelques particularités et de nouvelles options tactiques. Des scénarios commencent à être adaptés pour 3 ou 4 joueurs et je vous propose une simulation d'une partie pour 4 joueurs sur le scénario « Les bornes Jins ».

DE QUOI AVONS-NOUS BESOIN ?

Bien sûr d'une table de jeu, pas besoin de créer une nouvelle table de jeu, vous allez pouvoir utiliser votre table blitz (24 x 24 pouces, soit environ 60 x 60 cm). Le nombre de décors est le même également, 6 décors de la surface d'une carte de jeu, si possible avec des hauteurs différentes. Des figurines évidemment, les cartes de profil, les cartes de combat, les dés, un marqueur effaçable

pour marquer les points de vie des figurines, un mètre-ruban (en pouces) ou des marqueurs pour mesurer les distances, 2 composants par joueur et 3 pions pour simuler les 3 bornes jin.

EN COMBIEN DE POINTS ?

Là aussi, vous pouvez utiliser votre liste blitz habituelle (180 points). Cependant, pour avoir un temps de jeu plus court, je vous conseille de jouer dans un format plus petit. 125 points, 120 points (entendez-vous entre joueurs), le principe reste toujours le même, le nombre de points est la limite à ne pas franchir et vous devez jouer avec un héros obligatoirement. Je vous conseille Architekt qui vous permet de constituer vos listes d'armée, voir tous les profils de toutes les factions, vous pouvez les enregistrer, générer des PDF que vous pouvez imprimer éventuellement, et qui peut même vous servir à jouer.

Dans le cadre de cette partie, j'ai défini 125 points maximum. Chaque figurine a un coût en point, qui est indiqué au dos de la carte de profil.

A noter que sur Architekt, vous trouvez également les scénarios du jeu, en version 300 points (table



48 pouces x 36 pouces (1m20 x 90)), en version blitz (24 x 24 pouces) et en version multi (3 ou 4 joueurs, 24 x 24 pouces).

Présentation des 4 listes jouées pour la simulation 4 figurines pour la République Khalimane. Emmenée par Ibrahim Ibn Suleman (c'est le personnage combattant de la faction), il a à ses côtés une Derwish Khalid qui est réputée pour ses talents martiaux, et 2 gardiens Ermadhis qui jouent un rôle de protecteur, et leur fameuse frappe préventive.

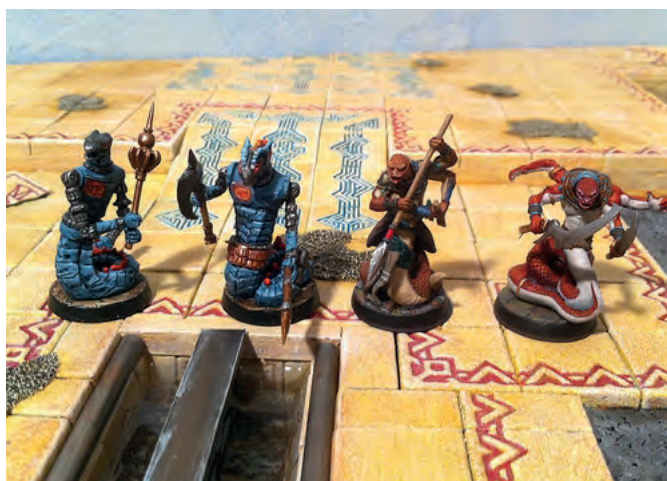


table de jeu. L'homoncule, un pujlanar effrayant qui peut regagner des points de vie en blessant les ennemis, le flibustier avec son abordage et l'enchaînement, et le gardien de Chora qui peut étrangler les ennemis avec sa lance.



Pour finir, la Garde Cobra emmenée par l'incroyable Chen Sze, soutenue par une ombre et sa terrible frappe chirurgicale, un murmure et ses dards empoisonnés et la disciple de l'école du Nuage Noir qui peut traverser les décors et lancer une formule de protection.

Les Naashtis sont représentés par Dar-Meh'Ki, vigile de Chim~Eth, un personnage ouroboros qui peut surgir sur les ennemis à tout moment. Un Klaph~Our'os de Chim~Eth l'accompagne, un combattant élite avec des plaques dorsales, et 2 Rey-Mez (2ème mue des Naashtis), un Naa Reître de Al~Eph avec 2 lances qui peut combattre 2 ennemis en même temps et le Naa Sabreur de Zay~Hin qui peut jouer 2 cartes de combat.



INSTALLATION DES BORNES JINS

A Alkemy, on commence généralement par installer les pions objectifs. Il y a 3 bornes jins, la première est installée au centre de la table et les 2 autres bornes sont à 7 pouces de la borne du milieu (une à gauche et une à droite).

DÉTERMINATION DES ZONES DES JOUEURS

Il y a 4 zones de déploiement, chacune faisant un rectangle de 6 pouces par 3 pouces. Chaque joueur choisit une zone de déploiement ou bien vous pouvez tirer au hasard.

L'Utopie, c'est la redoutable Capitaña Evhan avec ses 2 kunturis qui va pouvoir tirer à tout va sur la



INSTALLATION DES DÉCORS

Pour 4 joueurs, on tire au hasard pour savoir qui commence à poser le premier décor. Puis ensuite, on va dans le sens des aiguilles d'une montre et chaque joueur pose un décor. Un décor doit être posé à plus de 3 pouces d'un bord de table, à plus de 3 pouces d'une borne et à plus de 3 pouces d'un autre décor.



INSTALLATION DES COMPOSANTS

Sur une partie à 4 joueurs, chaque joueur dispose de 2 composants à poser. Les composants utilisés sont en fonction de la faction jouée. Air pour la Garde Cobra, Feu pour les Naashtis, Eau pour les Khalimans et l'Utopie. Il y a le composant Terre qui est utilisé par Avalon et les Aurloks. Un composant se pose collé à un décor. Le joueur qui débute est celui qui se trouve à droite du joueur qui a commencé à poser les décors, puis ensuite, on continue dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (ainsi le joueur qui a commencé à poser les décors est celui qui posera le composant en dernier). Il doit y avoir au moins 4 pouces entre chaque composant, et chaque joueur est obligé de placer un composant dans un quart de table

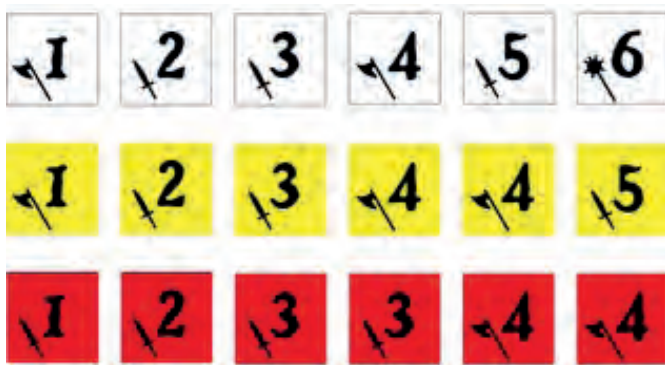
opposé (la table est divisée en 4). Si aucun joueur n'a d'alchimiste, ce n'est pas la peine de poser des composants. Seuls les alchimistes ramassent des composants, ils vont s'en servir pour lancer les formules alchimiques.



EXPLICATION D'UNE CARTE DE PROFIL

L'illustration permet de repérer rapidement la figurine sur la table de jeu. Le nom est en haut à droite, et en-dessous, les points de vie de la figurine avec 3 états de santé : blanc, jaune et rouge. On utilise les dés en fonction de l'état de santé de la figurine. Les dés blancs vont de 1 à 6, les dés jaunes de 1 à 5 et les dés rouges de 1 à 4, et sur chaque face, il y a un symbole, épée, hache ou masse, qui vont servir pour indiquer les Dommages qu'inflige la figurine lorsqu'elle touche un adversaire.





LE CERCLE DES CARACTÉRISTIQUES

- Le chiffre dans le triangle blanc (Air, en haut) est la valeur d'esprit. L'esprit va servir pour l'initiative du tour, pour faire différents tests (par exemple, un test d'effrayant, il faut additionner 2, 3 ou 4 dés de son état de santé + la valeur d'esprit et faire égal ou supérieur à la valeur de la figurine effrayante), et c'est la valeur à atteindre quand un alchimiste lance une formule de type cible.

- Le chiffre dans le triangle bleu (Eau, à gauche) est le réflexe. Cette valeur va servir lors des combats, les 2 opposants vont additionner 2, 3 ou 4 dés de leur état de santé + la valeur de Réflexe, et le plus haut score remportera l'initiative au combat. Le réflexe sert aussi lors des désengagements et sur certains tests de formule alchimique.

- Le chiffre au centre dans le rond noir est le nombre de PA que possède une figurine durant 1 tour. A Alkemy, tout coûte 1 PA, marcher, charger, tirer, combattre, faire un niveau de concentration, lancer une formule, etc. sauf effectuer une course qui coûte 2 PA (ainsi qu'actionner parfois des objectifs de scénario comme le cas des bornes jin). Le chiffre dans le triangle orange (Feu, à droite) est la valeur de combat. De la même façon, on lance 2, 3 ou 4 dés de son état de santé + la valeur de combat, et il faut atteindre la Défense de l'adversaire pour réussir à le blesser.

- Le chiffre dans le triangle marron (Terre, en bas) est la valeur de défense. C'est le score que doit effectuer l'adversaire lors des tirs ou des combats pour réussir à blesser la figurine.

- Les 3 chiffres en-dessous sont les valeurs de mouvement en pouces. Le premier chiffre est la marche, le deuxième la charge et le troisième la course. A noter qu'une figurine ne peut plus se déplacer dans un tour si elle a effectué une

charge ou une course. En revanche, une figurine à 2 PA peut faire une marche et ensuite une charge par exemple, une figurine à 3 PA peut effectuer 2 marches puis une charge ou une marche et une course.

LES COMPÉTENCES

On débute par la taille de la figurine. Toutes les figurines sont généralement de taille 2. Les grandes figurines sont taille 3 et les petites taille 1. C'est la taille qui permet de savoir si une figurine est cachée derrière un décor, et la taille indique le score à atteindre lorsqu'on lui tire dessus et qu'elle est à couvert.

Ensuite, chaque figurine a une ou plusieurs compétences (ou parfois aucune) qui sont expliquées au dos de la carte. Là encore, il est possible de consulter Architekt pour voir le profil de toutes les figurines et de leurs compétences.



LA TABLE DE DOMMAGES

Lors d'un combat ou d'un tir, on va jeter 2, 3 ou 4 dés (en fonction des bonus/malus, compétences et cartes de combat), et on va retenir seulement 2 dés parmi ceux lancés. Il faut passer la défense adverse (résultat de 2 dés + valeur de combat de la figurine qui attaque ou valeur de combat de l'arme de tir, et il faut faire égal ou supérieur à la valeur de la défense de la figurine attaquée). Si la défense est passée, on regarde les 2 symboles sur les dés, on consulte le tableau de Dommages et



automatiquement, on sait combien de Dommages sont infligés à la figurine. Ainsi, en un seul jet de dé, on sait si on touche la figurine adverse et le nombre de Dommages infligés.

Pour certaines figurines, il y a une deuxième table de Dommages qui correspond à l'arme de tir, ou à d'autres effets (ruches pour les lances-ruches par exemple).

C'EST LE DÉPLOIEMENT

Les bornes sont installées, on a posé les décors et les composants, c'est le moment de déployer les figurines. Le joueur qui possède le plus de cartes de profil (hors carte de formule alchimique) est celui qui doit se déployer en premier. Sur les 4 listes jouées lors de cette partie, chacune possède 4 cartes de profil, on doit donc effectuer un jet d'esprit en opposition pour savoir qui doit commencer le déploiement.



Pour faire un jet d'esprit en opposition, on jette 2 dés et on additionne l'esprit de la figurine qui fait le jet (ce n'est pas obligatoirement le personnage).

Utopie : $6/1 + \text{Esprit } 7 \text{ (Evhan)} = 14$
 Naashti : $2/2 + \text{Esprit } 7 \text{ (Dar-Meh'Ki)} = 11$
 Triade : $4/5 + \text{Esprit } 8 \text{ (Chen Sze)} = 17$
 Khaliman : $3/4 + \text{Esprit } 8 \text{ (Ibrahim)} = 15$

C'est la Triade qui remporte le jet et elle choisit qui commence à se déployer. Fort logiquement, elle choisit les Khalimans (ça lui permet ainsi de

se déployer en 4ème position, tout en sachant que 3 figurines Triadiques sont furtives, elles se déploient une fois que toutes les figurines sont déployées de toute façon).

BUT DU JEU

Alkemy est scénarisé. Le but du jeu n'est pas de tuer le ou les adversaires. Sur le scénario les bornes jins, il faut les contrôler. Pour contrôler une borne, il faut qu'une figurine se trouve à 1 pouce ou moins et dépense 2 points d'action (2 PA). La borne reste contrôlée (le joueur n'est pas obligé de laisser la figurine proche de la borne) jusqu'à ce qu'un joueur adverse dépense 2 PA pour la neutraliser. A la fin de chaque tour, le joueur qui contrôle plus de bornes que les adversaires marquera 1 point de victoire (PV). La partie se joue en 3 PV, ou bien, à la fin du 5ème tour, le joueur qui aura le plus de PV remporte la partie.

1ER TOUR

On débute toujours par l'initiative en effectuant un jet d'esprit en opposition. Le joueur qui remporte le jet choisira quel joueur débute le tour.

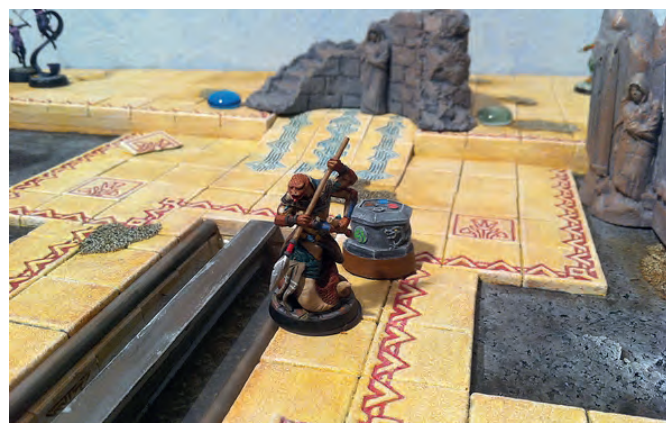
Utopie : $5/2 + \text{Esprit } 7 \text{ (Evhan)} = 14$
 Naashti : $2/1 + \text{Esprit } 7 \text{ (Dar-Meh'Ki)} = 10$
 Triade : $3/4 + \text{Esprit } 8 \text{ (Chen Sze)} = 15$
 Khaliman : $1/1 + \text{Esprit } 8 \text{ (Ibrahim)} = 10$

La Triade remporte le jet et elle choisit les khalimans. Logique une fois encore, ça va lui permettre de jouer en dernier, ce qui donne un avantage sur le premier tour fort souvent.

Le Gardien Ermadhi (2 PA) fait une course et se déplace jusqu'à la borne jin de droite.

Le gardien de Chora fait la même chose.

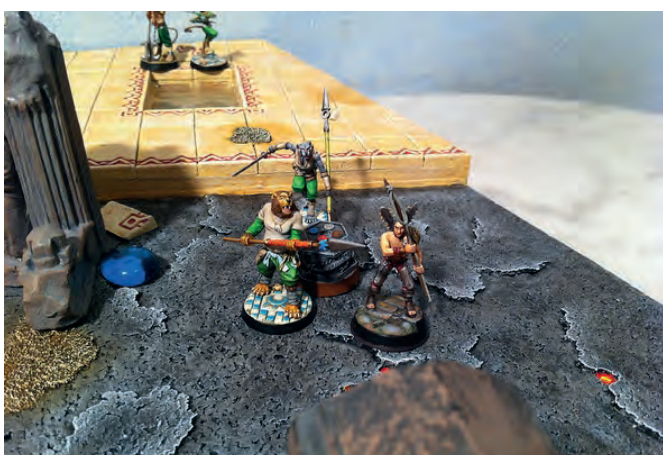
Le Naa Reître (2 PA) fait lui aussi une course et se déplace vers la borne centrale.



La disciple de la Triade (2 PA) fait une marche, et récolte le composant (on récolte un composant gratuitement à la fin d'une action, on récolte 1 composant maximum par tour). Grâce à sa compétence Fusion des Ombres, elle traverse le décor. Elle finit par lancer la formule Protection des Ombres, choisit d'avoir +1 en Défense pour elle et toutes les figurines amies se trouvant à 2 pouces. Elle améliore la formule en dépensant 4 pierres, pour ainsi augmenter le rayon de la formule à 6 pouces.



Le 2ème gardien Ermadhi (2 PA) fait une marche puis charge le gardien de Chora en allonge (il peut se placer jusqu'à 1 pouce de distance). Le gardien de Chora n'a plus de PA, il doit jouer la carte de combat (CC) Inactif. Le Gardien Ermadhi choisit la CC Brutale qui va lui permettre de faire le plus de Dommages (DOM) possible.

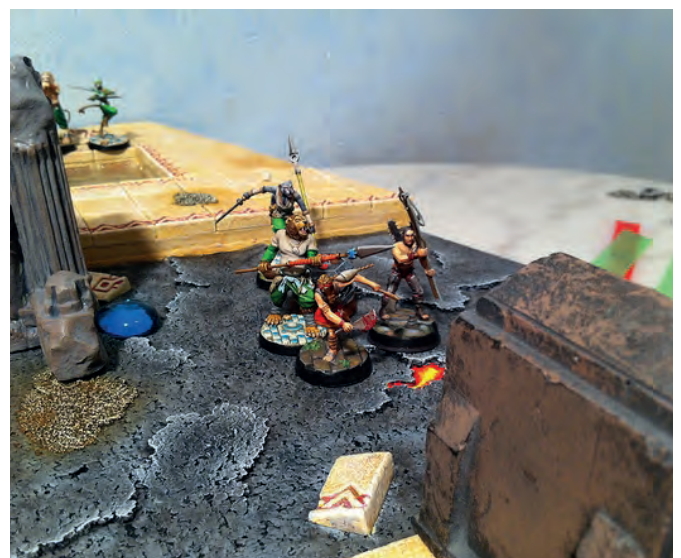


A Alkemy, on lance toujours 2 dés, on peut parfois lancer 3 dés, voir 4 dés, mais on retient toujours 2 dés au final. Lorsqu'une figurine charge, elle a 1 dé bonus pour le jet de combat. Ainsi, le gardien Ermadhi a 3 dés pour le jet de combat.

4/3/3 (4 et 3 conservés) + Combat 4 = 11. Pour toucher une figurine adverse, il faut passer la défense adverse. Le gardien de Chora a 10 en Défense, il faut faire 10 ou plus pour passer la défense. Le Gardien Ermadhi a fait 11, il passe la défense, le 4 a un symbole hache et le 3 a un symbole épée. On consulte la combinaison des 2 symboles sur la table de Dommages (DOM) et comme une CC Brutale a été jouée, on décale à droite sur la table de DOM. Le gardien de Chora prend 2 DOM.



Le flibustier (2 PA) vient porter secours à son ami, il effectue une marche et charge le gardien Ermadhi. Il fait une CC Brutale, le gardien Ermadhi n'a plus de PA, il doit jouer la CC Inactif.



2/3/5 (5 et 3 conservés) + Combat 4 = 12. La DEF du gardien Ermadhi est de 11, la DEF est passée. Ce sont 2 épées au niveau des symboles sur les dés, on décale à droite (CC Brutale). Le gardien Ermadhi prend 2 DOM. Le flibustier possède la compétence Enchaînement. Puisqu'il a réussi à passer la DEF lors du 1er jet, il peut faire à nouveau un jet de COM et tenter de blesser à nouveau. Ce n'est plus dans le cadre de la charge, on lance donc 2 dés. 2/3 + Combat 4 = 9, il ne passe pas la DEF du gardien Ermadhi.



Le Naa Sabreur (2 PA) effectue une course pour s'approcher de la borne de gauche.

Le murmure (2 PA) fait une marche puis effectue un tir sur le Naa Sabreur.

Il utilise sa compétence Tireur Emérite 1 qui lui permet 1 fois par tour d'annuler un jet de couvert. Le Naa Sabreur se trouve derrière une borne jin, il devrait avoir un couvert, mais le couvert est annulé par la compétence du murmure.

Une des particularités du jeu, c'est l'estimation. A Alkemy, on ne mesure rien avant d'annoncer l'action que l'on réalise. Lorsqu'une figurine fait un tir, on doit estimer la distance entre le tireur et la cible, et le chiffre annoncé par le joueur doit être dans le socle de la figurine ciblée.

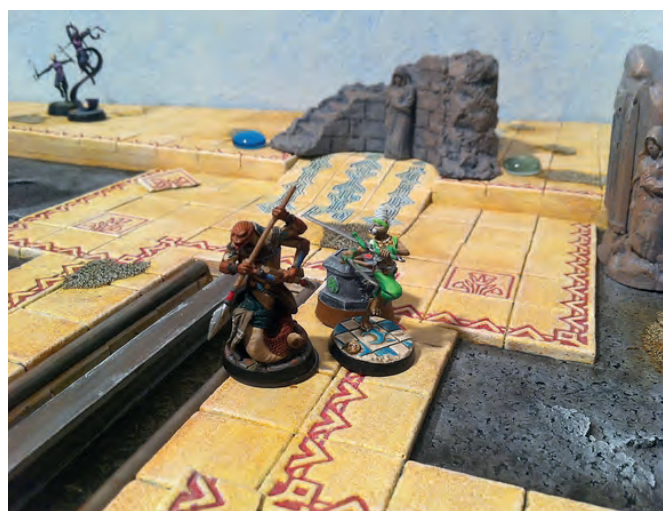
Le murmure estime à 7 pouces du Naa Sabreur, mais la distance est 6 ou 6,5 pouces, l'estimation est ratée. Si l'estimation avait été juste, le murmure aurait eu 1 dé bonus (bonus de visée) pour le tir. 2/1 + 4 en tir = 7, le tir est raté.



La Derwish (3 PA) fait une marche, une autre marche et charge le Naa Reître au centre. Elle joue une CC Brutale et il doit jouer la CC Inactif.

2/5/1 (2 et 5 conservés) + Combat 4 = 11, elle fait 2 DOM au Naa Reître.

La Derwish possède elle aussi la compétence Enchaînement, 4/3 + Combat 4 = 11, elle fait 2 DOM supplémentaire. Pour la compétence Enchaînement, les DOM infligés sont décalés à gauche, mais la Derwish possède la compétence Danse Mortelle qui permet de ne pas décaler à gauche les DOM lors de l'enchaînement.



L'homoncule (3 PA) marche, marche et charge la Derwish. Il est effrayant. La Derwish doit effectuer un jet d'esprit pour voir si elle est effrayée ou non. Elle fait 2/4 + Esprit 8 = 14, elle n'est pas effrayée.



6/4/1 (6 et 4 conservés) + Combat 5 = 15. Il fait 5 DOM, la Derwish est morte, on retire la figurine de la table de jeu.

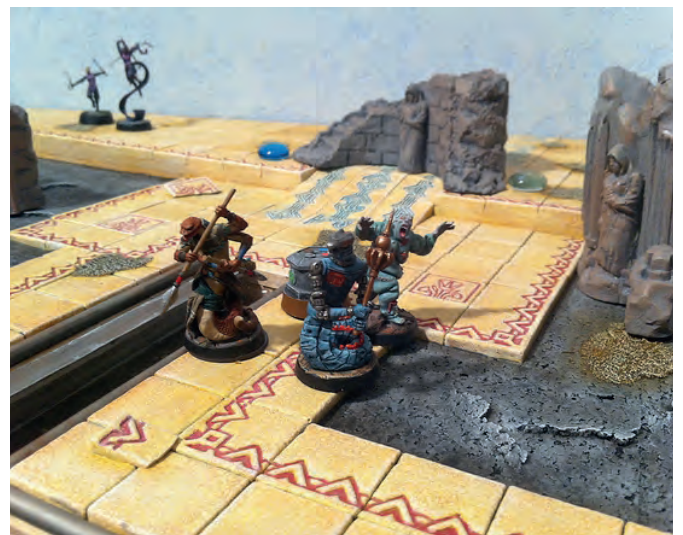


Il fait une CC Brutale et la Derwish doit jouer une CC Inactif.

6/1/1 (6 et 1 conservés) + Combat 5 = 12. Il fait 5 DOM.

Le Klaph~Our'os (3 PA) marche, marche et charge la Derwish. Il serait tout à fait possible de charger l'Homuncule par la même occasion, mais comme le Klaph~Our'os a un faible Esprit (5), il risquerait de rater le jet d'Esprit pour l'effrayant. Quand une figurine est effrayée, elle a 1 dé malus à tous ses jets tant qu'elle est en combat avec la figurine effrayante. Le Klaph~Our'os joue une CC Brutale et la Derwish doit jouer une CC Inactif.

L'ombre de la Triade fait une marche puis charge le Naa Sabreur. Elle possède la compétence Bond qui permet de passer au-dessus des décors et des figurines, et elle n'est pas obligée de voir la figurine lorsqu'elle tente de la charger.



L'ombre joue une CC Rapide et le Naa Sabreur joue une CC Inactif.

6/5/2 (5 et 2 conservés) + Combat 5 = 12. Lorsqu'une CC rapide est jouée, on décale les DOM à gauche. L'ombre inflige 5 DOM.



Ibrahim marche puis charge le gardien de Chora en Allonge. Il joue la CC Brutale et le gardien de Chora doit jouer la CC Inactif.

6/6/4 (double 6 conservés, Alkemyyyyyyyyyyyyyy !) + Combat 6 = 18. Ibrahim inflige 5 DOM au gardien. Ibrahim possède la compétence Enchaînement, 2/3 + Combat 6 = 11, il fait 2 DOM supplémentaires, le gardien de Chora est mort.



La Capitana Evhan veut venger le gardien de Chora et elle décide de tirer sur Ibrahim. Elle estime la distance qui la sépare d'Ibrahim à 9 pouces et l'estimation est réussie, elle obtient un bonus de visée (1 dé bonus). Le gardien Ermadhi utilise la compétence Garde qui permet de protéger Ibrahim, on inverse la position des 2 figurines et

c'est le gardien qui est la cible du tir. 2/2/1 (2 et 2 retenus) + valeur de l'arme 4 = 8, le tir est raté, la défense du gardien est de 11. Evhan déclenche un deuxième tir sur le gardien à 9 pouces (bonus de visée), 5/2/1 (5 et 2 retenus) + valeur de l'arme 4 = 11, la défense est passée, 2 DOM au gardien. Evhan ne peut tirer que 2 fois par tour avec le Kunturi, mais grâce à sa compétence Maître Kunturi, elle peut utiliser jusqu'à 2 charges alchimiques par tour, elle en utilise une. Elle tire toujours à 9 pouces (bonus de visée), 5/3/3 (5 et 3 retenus) + valeur de l'arme 4 = 12, elle fait 2 DOM au gardien. Comme elle a utilisé une charge alchimique, elle subit 1 DOM. Elle utilise son dernier PA avec une 2ème charge alchimique, toujours à 9 pouces, 5/3/2 (5 et 3 retenus) + valeur de l'arme 4 = 12, elle fait de nouveau 2 DOM au gardien. Il reste 2 points de vie au gardien, et Evhan subit 1 DOM supplémentaire pour avoir utilisé une charge alchimique.



Dar-Meh'Ki marche, marche et charge le disciple de l'école du nuage noir. Il joue une CC Brutale et le disciple doit jouer la CC Inactif. Il fait 4/3/2 (4 et 3 retenus) + Combat 5 = 12 (la DEF du disciple est 11), il fait 3 DOM et la formule du disciple est stoppée.

Chen Sze vient au secours du disciple, elle fait une marche puis charge Dar-Meh'Ki. Elle joue une CC Rapide et Dar-Meh'Ki doit jouer une CC Inactif. Chen Sze fait 2/5/6 (5 et 6 retenus) + COM 7 = 18, comme elle a joué une CC Rapide, elle doit décaler à gauche les DOM, elle fait 5 DOM.



Dar-Meh'Ki possède des plaques dorsales qui absorbent 3 DOM, il subit 2 DOM et perd 1 plaque dorsale. Elle utilise son dernier PA pour faire une CC Rapide à nouveau.

$2/6 + COM 7 = 15$, elle fait 5 DOM, 2 DOM sont absorbés par les plaques dorsales, il subit 3 DOM et perd 1 plaque dorsale.

Toutes les figurines ont été activées, c'est la fin du tour 1. Aucun joueur n'a activé de borne, donc aucun PV n'est marqué.

2ÈME TOUR

Nouveau tour, donc on refait l'initiative. C'est à nouveau le jet d'esprit en opposition.

Utopie $5/3 + ESP 7 = 15$ / Naashti $2/1 + ESP 7 = 10$
 Triade $6/1 + ESP 8 = 15$ / Khaliman $1/6 + ESP 8 = 15$
 Comme il y a égalité entre la Triade et les Khalimans, ils refont tous les 2 un nouveau jet d'esprit en opposition. Lors d'un jet en opposition, si le score est identique, c'est la figurine qui a la plus haute valeur qui remporte le jet, mais comme Chen Sze et Ibrahim ont tous les deux 8 en Esprit, il faut refaire le jet.

Triade $5/4 + ESP 8 = 17$ / Khaliman $6/4 + ESP 8 = 18$, les Khalimans remportent l'initiative et décident de prendre la main.

Ibrahim marche et charge Evhan en Allonge. Evhan dépense 1 PA pour faire un tir de réaction (avant la résolution de la charge). Lors d'un tir de réaction, il n'y a pas de bonus de visée ou de bout portant (quand la cible du tir est dans la distance de charge du tireur, c'est le bout portant, si la cible est touchée, les DOM sont décalés à droite). Evhan fait 5/3 + valeur de l'arme 4 = 12, Ibrahim est touché, il subit 2 DOM. Comme Evhan possède des PA, elle peut jouer une CC autre que Inactif, mais comme Ibrahim possède l'Allonge et qu'Evhan ne possède pas cette compétence, Evhan ne peut jouer que la CC Parade ou Inactif. Lorsqu'il y a un combat entre 2 figurines, les 2 joueurs choisissent en secret leur CC (une figurine qui charge doit obligatoirement choisir une CC d'attaque : rapide, normale ou brutale), pose leur CC face cachée et la révèle simultanément. Ibrahim fait une CC Brutale et Evhan fait une CC Parade, c'est donc un combat en opposition, il y a un attaquant (CC Attaque) et un défenseur (CC Parade). La figurine qui fait le plus haut score remporte le combat. Si c'est l'attaquant, il inflige les DOM, si c'est le défenseur, il n'est pas blessé. A noter que dans ce cas, l'attaquant n'a pas besoin de passer la DEF adverse.



Il reste 1 PA à Ibrahim mais il ne peut rien faire, il ne peut plus se déplacer puisqu'il a chargé. Il pourra se défendre s'il est attaqué dans le tour.



Ibrahim fait 5/6/4 (6 et 4 retenus) + COM 6 = 16, Evhan a 1 dé bonus grâce à la CC Parade, mais elle ne peut pas remporter le jet de combat en opposition, elle fera 6/6 + COM 4 au maximum, donc score 16, ce qui est le score obtenu par Ibrahim, et comme il a 6 en COM, il remportera automatiquement le jet de COM en opposition, il n'y a donc même pas besoin de jeter les dés pour Evhan. Ibrahim fait 5 DOM et il utilise la compétence Enchaînement qui permet de porter un deuxième coup (sans que Evhan puisse se défendre), il fait 6/1 + COM 6 = 13, il passe la DEF d'Evhan et fait 4 DOM, Evhan est tuée.



Dar-Meh'Ki déclare un combat contre le Disciple. Les deux jouent une CC Brutale. Quand 2 figurines jouent une CC d'attaque, il faut déterminer laquelle frappe en premier, on fait d'abord un jet de Réflexe en opposition. Quand on joue une CC Brutale, on a 1 dé malus (on ajoute 1 dé mais on doit prendre obligatoirement les 2 plus mauvais dés) pour le jet de Réflexe. Dar-Meh'Ki fait 1/4/5 (1 et 4 obligatoire) + REF 2 = 7, Disciple fait 1/2/5 (1 et 2 obligatoire) + REF 4 = 7. Le score est égal mais le Disciple a 4 en REF et Dar-Meh'Ki 2 en REF, c'est donc le Disciple qui remporte le jet et qui frappe en premier.

La disciple fait 4/4 + COM 3 = 11, elle fait 3 DOM, Dar-Meh'Ki subit 2 DOM et perd la dernière plaque dorsale.



Dar-Meh'Ki fait 2/3 + COM 5 = 10, il inflige 3 DOM au Disciple. Comme la Disciple a utilisé 1 PA pour combattre, elle récupère gratuitement à la fin de son action le composant feu, et elle récupère 2 composants.

Dar-Meh'Ki combat à nouveau le Disciple. Il joue une CC Rapide et la Disciple joue une CC Brutale. Comme Dar-Meh'Ki a joué une CC Rapide, il obtient 1 dé bonus pour le jet de REF. La disciple a 1 dé malus pour le REF (CC Brutale). Dar-Meh'Ki fait 3/4/4 (4 et 4 retenus) + REF 2 = 10, la Disciple fait 1/3/3 (1 et 3 obligatoires) + REF 4 = 8, Dar-Meh'Ki frappe en premier.



Dar-Meh'Ki fait 4/4 + COM 5 = 13, il fait 4 DOM et tue la Disciple.

Pour son dernier PA, il choisit de combattre Chen Sze. Les 2 jouent une CC Rapide.

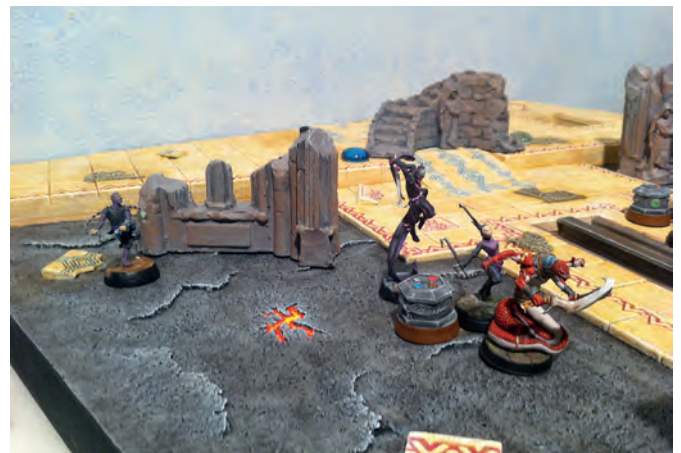
Dar-Meh'Ki fait 3/4/2 (3 et 4 retenus) + REF 2 = 9,



Chen Sze fait 3/3/3 (3 et 3 retenus) + REF 7 = 13, Chen Sze frappe en premier.

Chen Sze fait 5/4 + COM 7 = 16, elle fait 4 DOM et tue Dar-Meh'Ki.

Le Murmure tir à nouveau sur le Sabreur avec Tireur Emérite. Il estime à 6,5 pouces et obtient le bonus de visée. Il fait 5/3/1 (5 et 3 retenus) + Valeur de l'arme 4 = 12, il fait 2 DOM au Sabreur et il est empoisonné (1 dé malus à tous les jets pour le tour).



Il charge le Sabreur. Le Murmure joue une CC Brutale et le Sabreur joue la CC Normale et Brutale (grâce à sa compétence Sournois, il peut jouer 2 CC lors des combats). Après révélation des CC, le Sabreur conserve la CC Normale. On fait le jet de REF en opposition.

Murmure fait 2/4/6 (2 et 4 obligatoires) + REF 4 = 10, le Sabreur a 1 dé malus (empoisonné), il fait 3/4/4 (3 et 4 obligatoires) + COM 4 = 11, il remporte le jet de REF en opposition. Le Sabreur a joué une CC normale et le Murmure une CC Brutale, le Sabreur obtient 1 dé bonus pour le Combat grâce au choix de la CC (CC rapide obtient 1 dé bonus

pour le jet de COM contre CC Normale, CC normale obtient 1 dé bonus pour le jet de COM contre CC brutale, CC brutale obtient 1 dé bonus pour le jet de COM contre CC rapide, c'est comme pierre-feuille-ciseaux).



Le Sabreur a 1 dé bonus (CC) et 1 dé malus (empoisonné) qui s'annulent. Il fait 3/4 + COM 3 = 10, il ne passe pas la DEF du Murmure. Le Murmure fait 4/2/2 (4 et 2 retenus) = COM 3 = 9, c'est raté aussi.

Le Gardien Ermadhi dépense 2 PA pour activer la borne.



L'homuncule charge le Gardien Ermadhi. Le Gardien possède la compétence Frappe Préventive, les 2 figurines réalisent un jet de REF en opposition. L'Homuncule fait 4/1 + REF 2 = 7, le Gardien fait 1/5 + REF 5 = 11, il porte directement les DOM, l'Homuncule subit 2 DOM.

L'homuncule est Effrayant (14), le Gardien fait un test d'Esprit, 6/2 + ESP 8 = 16, le test est réussi, le Gardien n'est pas effrayé. Les 2 jouent une CC Brutale.



Homuncule 3/4/6 (3 et 4 obligatoires) + REF 2 = 9. Gardien 2/2/6 (2 et 2 obligatoires) + REF 5 = 10, le Gardien remporte le jet de REF en opposition et frappe en premier.

Gardien fait 3/6 + COM 4 = 13, il fait 3 DOM à l'Homuncule.

Homuncule fait 4/4/5 (4 et 4 retenus) + COM 5 = 13, il fait 4 DOM au Gardien.

L'homuncule se soigne d'1 point de vie avec la Ponction Vitale.

L'homuncule combat à nouveau le Gardien. Il joue une CC Rapide et le Gardien joue une CC Parade. Homuncule fait 2/3 + COM 5 = 10, le Gardien fait 3/2/4 (3 et 4 conservés) + COM 4 = 11, le Gardien pare et ne prend pas de DOM. Si le Gardien avait fait 3 points de plus sur le jet de COM en opposition, il aurait pu porter une attaque normale gratuitement.

L'homuncule décide de frapper à nouveau le Gardien qui n'a plus de PA, il joue une CC Brutale. 5/2 + COM 5 = 12, il fait 3 DOM et tue le Gardien. Quand il tue une figurine, l'Homuncule se soigne de 3 points de vie grâce à la compétence Ponction Vitale.

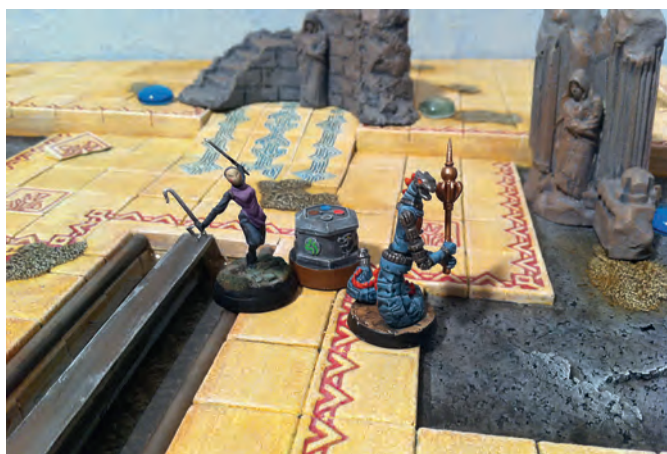
Les Naashtis passent leur tour. A Alkemy, il est possible de passer son tour de jeu. C'est ainsi au

joueur suivant de jouer. Lorsque la main reviendra au joueur Naashti, il pourra activer une figurine à nouveau ou bien passer encore.



Il n'y a pas de limite pour passer dans un tour. Par contre, si tous les joueurs passent après le joueur Naashti (donc les 3 joueurs suivants), le tour s'arrête.

L'ombre joue une CC rapide contre le Sabreur qui n'a plus de PA. Elle fait 6/6 (Alkemyyyyyyyyyyyy) + COM 5 = 11, elle fait 2 DOM, le Sabreur est mort.



Pour son 2ème PA, elle charge le Naa Réître. Elle fait une CC Rapide et le Naa Réître une CC Parade. L'ombre fait 4/4/5 (4 et 5 retenus) + COM 5 = 14, le réître ne peut pas parer (il ferait 14 au maximum, et comme il a moins de COM que l'ombre, ça serait obligatoirement raté). L'ombre fait 5 DOM, elle tue le Naa Réître.

Le Flibustier charge le Gardien et joue une CC Brutale. Il fait 5/2/1 (5 et 2 retenus) + COM 4 = 11, il fait 2 DOM, il tue le Gardien.

Le Klaph~Our'os dépense 2 PA pour contrôler la borne centrale et charge l'ombre.



Il joue une CC Brutale, l'ombre n'a plus de PA (CC Inactif).

Il fait 6/6/4 (6 et 6 retenus, Alkemyyyyyyyyyyyy) + COM 5 = 16. Il fait 5 DOM à l'ombre.

Chen Sze charge le Klaph~Our'os et elle joue une CC Rapide. 5/5/2 (5 et 5 retenus) + COM 7 = 17, elle fait 4 DOM. Le Klaph~Our'os a 3 plaques dorsales, il absorbe 3 DOM, perd 1 plaque dorsale et prend 1 DOM. Chen Sze a encore 1 PA, elle fait de nouveau une CC Rapide, 1/2 + COM 7 = 10, elle fait 4 DOM.

2 DOM sont absorbés par les 2 plaques dorsales, il perd 1 plaque dorsale et prend 2 DOM.

C'est la fin du deuxième tour. Les khalimans contrôlent 1 borne, les Naashtis contrôlent une borne, personne ne marque de PV.

3ÈME TOUR

On débute par l'initiative en faisant un jet d'Esprit en opposition.

Utopie (le flibustier) fait $5/1 + \text{ESP } 6 = 12$
Naashti (Klaph~Our'os) fait $3/2 + \text{ESP } 5 = 10$
Triade (Chen Sze) fait $2/2 + \text{ESP } 8 = 12$
Khaliman (Ibrahim) fait $2/2 + \text{ESP } 8 = 12$

L'Utopie, la Triade et les Khalimans font le même score, mais la Triade et les Khalimans ont 8 en Esprit, ils recommencent tous les deux un jet d'Esprit en opposition.

Triade $1/3 + \text{ESP } 8 = 12$, Khaliman $4/5 + \text{ESP } 8 = 17$, les Khalimans remportent le jet, ils décident que c'est l'Utopie qui commence à jouer.

Le Flibustier fait une marche et charge Ibrahim. Le Flibustier joue une CC Normale et Ibrahim joue une CC Brutale. Grâce à sa compétence Abordage, le Flibustier a 1 dé bonus au jet de REF lorsqu'il charge.

Flibustier $1/6/3$ (6 et 3 retenus) + REF 4 = 13. Ibrahim $2/1/3$ (2 et 1 obligatoires) + REF 5 = 8. Le Flibustier

frappe en premier. Il obtient 2 dés bonus (Charge + CC Normale sur CC Brutale). Il fait $4/4/2/1$ (4 et 4 retenus) + COM 4 = 12, il inflige 3 DOM à Ibrahim.

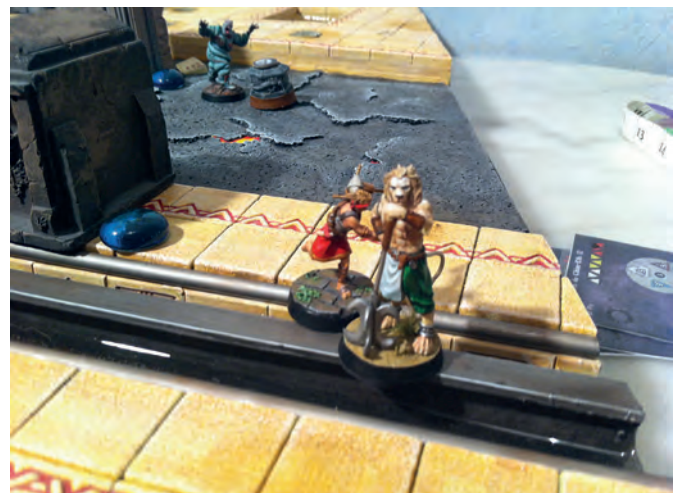


Il joue la compétence Enchaînement, il fait $1/5 + \text{COM } 4 = 10$, il rate. Ibrahim fait $4/2 + \text{COM } 6 = 12$, il inflige 3 DOM, il enchaîne avec $4/5 + \text{COM } 6 = 15$, il inflige 2 DOM.

Le Klaph~Our'os déclare un combat contre l'ombre. Il joue une CC Brutale et l'ombre joue une CC Rapide. Il fait $5/1/5$ (5 et 1 obligatoires) + REF 2 = 8, elle fait $4/3/1$ (4 et 3 retenus) + REF 6 = 13. L'ombre fait $3/3 + \text{COM } 5 = 11$, elle fait 5 DOM, moins 1 DOM pour la plaque dorsale immuable, le Klaph~Our'os prend 4 DOM. Il obtient 1 dé bonus (CC Brutale contre CC Rapide), il fait $2/3/4$ (3 et 4 retenus) + COM 5 = 12, il fait 4 DOM, l'ombre est morte. Il combat à présent Chen Sze.

Il fait une CC Parade et Chen Sze fait une CC Rapide. Chen Sze fait $6/4 + \text{COM } 7 = 17$, le Klaph~Our'os ne peut pas parer, il prend 3 DOM, il meurt.

Le Murmure dépense 2 PA pour contrôler la borne de gauche.



Ibrahim joue une CC Brutale sur le Flibustier (il n'a plus de PA, donc CC Inactif). Il fait $2/4 + \text{COM } 6 = 12$, il inflige 3 DOM. Il enchaîne avec $5/2 + \text{COM } 6 = 13$, il fait 2 DOM, le Flibustier meurt. Il garde 1 PA.

L'homoncule décide de passer. Chen Sze passe aussi. Ibrahim ne peut plus jouer (il lui reste 1 PA mais Ibrahim a déjà été activé. S'il voulait jouer à nouveau, il faudrait qu'il se réactive en dépensant 1 PA, mais comme il lui reste seulement 1 PA, il ne peut pas se réactiver. A noter que seules les figurines 3 et 4 PA peuvent se réactiver), c'est la fin du tour.

La Triade, les Naashtis et les Khalimans contrôlent chacun 1 borne, personne ne marque de PV.

4ÈME TOUR

L'Utopie (Homoncule) fait $6/4 + \text{ESP } 5 = 15$. Les Khalimans (Ibrahim) font $5/4 + \text{ESP } 8 = 17$, la Triade (Chen Sze) fait $4/3 + \text{ESP } 8 = 15$, les Khalimans remportent le jet d'ESP en opposition. Il désigne l'Utopie comme premier joueur.

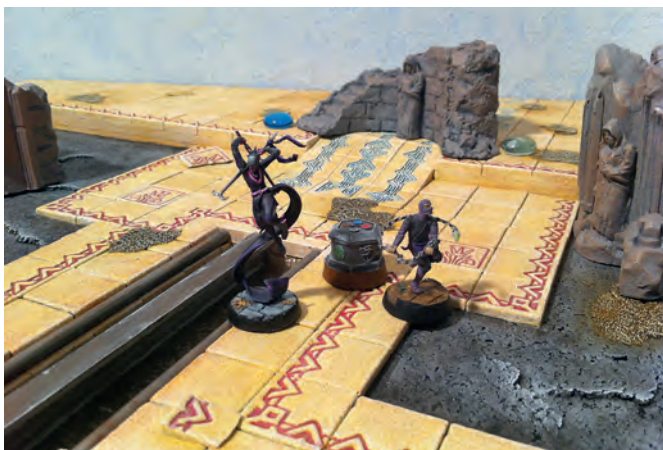
L'homoncule recule en faisant une marche et conserve 2 PA.

Le Murmure fait une course vers la borne du milieu.



Ibrahim passe. L'homoncule passe.

Chen Sze dépense 2 PA pour neutraliser la borne centrale et conserve 1 PA.



Ibrahim fait une marche, puis une autre marche et charge Chen Sze et le Murmure en Allonge. Il effectue une charge multiple. L'attaque gratuite de la charge ne concernera qu'une seule figurine mais il sera en combat avec les 2 figurines. Par contre, il faut pouvoir charger les 2 figurines pour réussir une charge multiple. Si l'une des figurines chargées ne peut pas être chargée, la charge est ratée contre toutes les figurines et l'attaquant doit effectuer une marche en direction de la cible initiale sans se mettre au contact (on déclare une charge contre plusieurs figurines mais on doit dire quelle est la cible initiale, c'est à dire la figurine qui sera chargée en premier). En cas de charge ratée, l'attaquant ne pourra plus jouer de CC d'attaque jusqu'à la fin du tour (donc que CC Inactif ou CC Parade), et bien sûr, il ne peut plus se déplacer dans le tour puisqu'il a chargé. Vous l'avez compris, il ne faut pas rater une charge. Ibrahim joue une CC Brutale et Chen Sze joue une CC Parade (elle n'a pas le choix de jouer CC Inactif ou CC Parade). Ibrahim fait $1/4/3$ (il garde 4 et 3. Il pourrait très bien conserver le 4 et le 1 pour faire plus de DOM, mais l'important est de remporter le combat en faisant d'abord le plus haut score) + $\text{COM } 6 = 13$, Chen Sze fait $2/3/1$ (2 et 3 retenus) + $\text{COM } 7 = 12$. Ibrahim remporte le combat, il fait 3 DOM, il enchaîne avec $2/3 + \text{COM } 6 = 11$, il fait 2 DOM supplémentaires.



L'homoncule se réactive (il dépense 1 PA) et fait 1 marche.

Fin du tour 4, la Triade contrôle 1 borne et les Khalimans contrôlent 1 borne, personne ne marque de PV.

5ÈME ET DERNIER TOUR

Utopie fait 6/4 + ESP 5 = 15, Khaliman fait 3/4 + ESP 8 = 15, Triade fait 4/4 + ESP 8 = 16, la Triade remporte l'initiative et prend la main.

Chen Sze engage Ibrahim (comme Ibrahim est en Allonge, elle l'engage, ça permet de se placer au contact d'Ibrahim, mais ce n'est pas une charge, il n'y aura donc pas de dé de bonus au combat). Les deux font une CC Rapide. Chen Sze fait 1/4/5 (4 et 5 retenus + REF 7 = 16. Ibrahim fait 5/5 + REF 5 = 15. Chen Sze remporte le jet.



Chen Sze fait 5/3 + COM 7 = 17, elle fait 4 DOM à Ibrahim.

Ibrahim fait 2/2 + COM 6 = 10, c'est raté.

Chen Sze déclare un combat à nouveau, les deux font une CC Rapide.

Chen Sze fait 2/3/4 (3 et 4 retenus) + REF 7 = 14 (elle remporte obligatoirement, Ibrahim fera 13 au maximum (dés rouge 4/4 + REF 5).

Chen Sze fait 2/3 + COM 7 = 12, elle fait 4 DOM à Ibrahim, il est mort. Il reste 1 PA à Chen Sze.

L'homoncule dépense 2 PA pour désactiver la borne de droite, il lui reste 1 PA.



Le Murmure dépense 2 PA pour contrôler la borne centrale.



Fin du tour 5, la Triade contrôle 2 bornes et marque 1 PV.

C'est la fin de la partie (5ème tour), la Triade gagne. La partie se joue en 3 PV ou la faction qui a le plus de PV à la fin du 5ème tour remporte la partie.

Comme j'en parlais en début d'article, déjà 3 scénarios sont adaptés en version multi, les Bornes Jins dont vous venez de lire le rapport de bataille, Conquête Territoriale qui est une toute autre mécanique, il faut planter des drapeaux collés aux décors, tenter de casser ceux des adversaires tout en protégeant les vôtres, et les Machines Alchimiques, où vous allez devoir contrôler, activer ou éveiller 4 machines Air, Feu, Terre et Eau, les alchimistes donnant un avantage sur ce scénario. Pour ceux qui connaissent déjà eu à 2 joueurs, je ne peux que vous inviter à tester le jeu en version 3 ou 4 joueurs.

Pour avoir déjà joué 3/4 parties, c'est une autre façon de jouer, notamment le fait de passer qui prend une ampleur plus importante, et évidemment à plusieurs joueurs, il y a un côté « fun » vraiment très sympa.

Pensez à crier le mot très très fort : Allkémyyyy !!

SOURCES

- ★ <https://www.facebook.com/alkemy.the.game/>
- ★ <http://architekt.alkemy-the-game.com/alkemy/>

Printemps 2016 #23

YELLOW TS

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

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



- GUARDIANS CHRONICLES - ITW VERA ET LOUIS - PULP CITY - ...

TS

AIDE DE JEU

PAR DV8

★ <http://takatrip.blogspot.com/>

AU NOM DE L'EMPEREUR - LES FORCES DE L'IMPERIUM 2

B *Bienvenue dans cette nouvelle série d'aides de jeu pour les règles d'Au Nom de l'Empereur parues dans le Blogurizine 20. Au programme cette fois ci des profils pour incarner les fanatiques de L'Écclesiarchie, les forces vives de l'humanité (qui a dit « chair à canon »?), à savoir l'Astra Militarum ainsi que les juges, enquêteurs et policiers de l'Imperium en la personne de l'Adeptus Arbites.*

Pour cette fois donc, rangez vos bolters et sortez vos fusils laser !

L'ÉCCLESIARCHIE

Il n'est pas rare pour un Cardinal de l'Adeptus Ministorum de prendre les choses en main lorsque ces ouailles sont victimes de l'hérésie ou du chaos. L'Écclesiarchie n'a pas spécialement d'atome crochu avec l'Inquisition et encore moins avec ces agents. De plus elle possède ces propres servants faisant preuve d'un dévouement sans faille. Un Cardinal peut par exemple faire appel à un couvent de l'Adepta Sororita. Les Sœurs de Batailles interviennent alors, guidées par une Chanoinesse et bien souvent avec l'aide de pénitents.

Profil	Cran	VC	VT	Vit	Arm	Coût	Notes
Cardinal	4+	+3	+0	+0	7+	18 pts	Leader, Prédicateur.
Chanoinesse	2+	+3	+3	+1	8+	33 pts	Leader.
Sœur de Bataille	3+	+2	+3	+1	8+	25 pts	
Séraphine	3+	+2	+3	+1	8+	30 pts	Jump Pack.
Pénitents	2+	+2	+0	+1	5+	25 pts	Eviscerator.
Prêcheur	3+	+1	+1	+0	5+	11 pts	Leader.
Zélote	3+	+1	+0	+1	5+	11 pts	
Garde Impériale	4+	+1	+2	+0	7+	13 pts	

Exemple d'escorte de Sœur de Bataille		199 pts.
1 Chanoinesse	Bolter	@ 37 pts.
3 Sœurs de Bataille	Bolter	@ 87 pts.
3 Sœurs Repentia		@ 75 pts.

Exemple d'escorte de Missionnaire de L'Écclesiarchie		196 pts.
1 Cardinal	Épée-tronçonneuse & Fusil a pompe	@ 21 pts.
1 Prêcheur	Médipac, Épée-tronçonneuse & Fusil Auto	@ 20 pts.
3 Pénitents		@ 75 pts.
5 Gardes	Fusil Laser & Grenade	@ 80 pts.

ASTRA MILITARUM

Il est courant pour le bras armé de l'Adeptus Administratum d'être seul face aux ennemis de l'humanité. L'assistance de l'Adeptus Astartes ou de l'Inquisition est une chose rare et les Forces de Défense Planétaires constitue très souvent le premier rempart face à l'hérésie ou au chaos.

Profil	Cran	VC	VT	Vit	Arm	Coût	Notes
Officier	3+	+2	+3	+0	6+	17 pts	Leader.
Commissaire	2+	+2	+3	+0	6+	29 pts	Leader, Discipline de fer.
Psyker Primaris	3+	+1	+2	+0	7+	18 pts	Pouvoirs [+10 pts] Psy
Vétéran	4+	+2	+3	+0	6+	12 pts	
Garde	4+	+1	+2	+0	6+	10 pts	
Abhumain	4+	+2	+1	+1	6+	11 pts	
Troupe de Choc	4+	+2	+2	+0	7+	14 pts	Fusil Radiant [+8 pts]
Ogryn	2+	+4	+1	+1	6+	30 pts	Terreur
Ratling	5+	+1	+3	+0	6+	9 pts	

Exemple d'escorte de la Garde Impériale 200 pts.		
1 Officier	Pistolet Laser & Épée Tronçonneuse	@ 21 pts.
1 Commissaire	Pistolet Bolter & Épée Énergétique	@ 35 pts.
2 Vétérans	Fusil Laser	@ 30 pts.
5 Gardes	Fusil Laser	@ 65 pts.
2 Gardes	1 Lance-Flamme 1 Lance Grenade	@ 24 pts.
1 Garde	Auspex & Fusil Sniper	@ 25 pts.

Exemple d'escorte du 1 ^{er} et Unique de Tanith 198 pts.		
Commissaire Gaunt	Caméléoline, Pistolet Bolter & Épée Énergétique	@ 40 pts.
6 Gardes	Caméléoline & Fusil Laser	@ 108 pts.
Larkin	Caméléoline & Fusil Sniper	@ 22 pts.
Try Again Bragg	Caméléoline, Suspenseur & Bolter Lourd	@ 28 pts.

L'ADEPTUS ARBITES

Les tribunaux-fortresses de l'Adeptus Terra sont normalement les premières structures impériales prévenues lors d'un crime ou d'une hérésie. Dès lors ils arrivent régulièrement à l'Adeptus Arbites de ne pas attendre et d'intervenir seul sans réelle supervision de la part de l'Inquisition. En matière d'hérésie comme en toute chose, il vaut mieux intervenir tôt quitte à se tromper de coupable que d'arriver trop tard et faire face à la gangrène.

Profil	Cran	VC	VT	Vit	Arm	Coût	Notes
Juge	3+	+3	+3	+0	7+	21 pts	Leader.
Marshall	4+	+3	+3	+0	7+	16 pts	Leader.
Arbitrator	4+	+2	+2	+0	7+	14 pts	
Chapelain	3+	+1	+1	+0	7+	22 pts	Prédicateur.
Cyber Mastiff	2+	+3	+0	+2	7+	28 pts	Morsure de Mastiff.

Exemple d'escorte d'Arbites 200 pts.		
1 Marshall	Pistolet Bolter & Matraque Energetique	@ 20 pts.
1 Chapelain	Bolter	@ 26 pts.
5 Arbitrators	Fusil a pompe	@ 75 pts.
1 Arbitrator	Suspenseur & Mitrailleur Lourde	@ 23 pts.
2 Cyber Mastiffs		@ 56 pts.

NOTES

Les Escortes des Forces de l'Imperium piochent leurs armes dans l'arsenal général de Corps à Corps et de Tir ainsi que dans celui de l'Imperium (voir le Blogurizine 22). Lorsqu'une arme apparaît dans la partie « Notes » du profil, celle-ci est obligatoire et son coût est déjà compris dans le coût du profil. Si un coût d'équipement ou de capacité apparaît entre crochet (ex : [10 pts]) alors l'équipement est optionnel et si le joueur choisit de l'équiper il doit rajouter son coût à la valeur du profil.

Arsenal	Portée	Combat	Cran	Coût
Morsure de Mastiff	-	+1	-	1pts

AIDE DE JEU

PAR DV8

★ <http://takatrip.blogspot.com>

ECHO - UN SYSTEME POUR SE LA JOUER SOLO

U *Un système pour se la jouer solo ! Le système ECHO est un système de jeu qui propose de simuler le comportement de personnage de jeu à l'aide d'une programmation rudimentaire basée sur l'acronyme E. C. H. O.*

E.C.H.O. ?

La mécanique et l'acronyme en question signifie :

1.1 - **E** pour Entraide :

le personnage a-t-il dans son entourage direct un personnage ami susceptible de l'aider ? La condition E est validée si un personnage appartenant à la même faction que le personnage activé se situe en ligne de vue et a 1 Unité de distance ou moins du personnage (cf. 7.9). Dans tous les autres cas la condition E est non-validée.

1.2. - **C** pour à Couvert :

le personnage est-il en mesure de se protéger du camp adverse ? La condition C est validée si le personnage activé bénéficie d'un couvert (cf. 7.5). Dans le cas contraire la condition C est non-validée.

1.3. - **H** pour Hostile :

le personnage est-il capable de porter un coup au camp adverse ? La condition H est validée si un personnage adverse se situe en ligne de vue du personnage activé (cf. 7.0). S'il n'en n'a pas la condition H est non-validée.

1.4. - **O** pour Objectif :

le personnage est-il en mesure de remplir un objectif ? La condition O est validée si le personnage se trouve à moins de 2 Unités de distance d'un de ces objectifs (cf. 7.7). Dans le cas inverse la condition O est non-validée.

COMMENT ÇA MARCHE ?

La programmation est gérée par un jeu de 18 cartes ECHO simulant les actions des personnages ennemis. La mécanique fonctionne selon les sept points suivants :

2.1. L'initiative est déterminée suivant les règles normales du jeu utilisé (le plus souvent via un jet de dé). Le joueur se déploie et joue sa faction normalement, comme s'il affrontait un adversaire vivant.

2.2. Lorsque vient le tour de la faction ennemie gérée par le système ECHO le joueur va sélectionner un personnage ennemi à activer selon les règles suivantes :

- Si la faction comporte des Héros (cf. 7.6), ils s'activent en premier.

- Le reste des personnages s'activent une fois tous les Héros activés.
- On active en priorité les personnages les plus proches de l'ennemi.

2.3. Une fois le personnage à activer déterminé, on tire une carte ECHO de la pioche.

2.4. La première étape de l'activation consiste à vérifier les conditions ECHO en haut de la carte :

- si les conditions indiquées sur la carte correspondent à la situation du personnage activé, il effectue les actions décrites dans la partie action ECHO (cartouche E sur la carte exemple), directement en dessous des conditions ECHO sur la carte.
- si une et une seule des conditions diffère alors le personnage effectue les actions décrites dans la partie action Générale (cartouche F sur la carte exemple) en dessous de la partie action ECHO sur la carte.
- si une condition ECHO ne présente pas de valeur spécifique, on ignore cette condition (exemple C).

Exemples de conditions ECHO :

- E : Validée | C : Validée | H : Non-validée | O : Non-validée

Si le personnage a en ligne de vue un personnage ami à 1U ou moins, est à couvert, n'a pas d'ennemi en ligne de vue et est à plus de 2U d'un objectif, alors il agit selon les actions décrites dans la partie action ECHO.

- E : Non-validée | C : Non-validée | H : | O :

Si le personnage n'a pas de ligne de vue sur un personnage ami situé à moins de 1U et est à découvert alors il agit selon les actions décrites dans la partie action ECHO. Dans ce cas précis on n'a pas besoin de vérifier les lignes de vue sur l'ennemi et/ou la distance par rapport à un objectif.

2.5. Si le personnage sélectionné au point 2 est un Héros (cf. 7.6) vous devez, avant de l'activer, tester son commandement en suivant les règles normales du jeu utilisé. Si le jeu utilisé ne possède pas de mécanisme de commandement, utilisez un test ou un mécanisme qui s'en approche. À défaut de trouver un proxy acceptable vous devrez vous

en remettre au hasard. Si le test est réussi alors le Héros effectue les actions figurant dans la partie action HEROS de la carte (cartouche G sur la carte exemple), en dessous de la partie action Générale. Si le test échoue alors le Héros s'active en suivant la démarche du point 2.4. La partie HEROS peut également contenir des instructions quand à la gestion de la pioche du jeu de cartes ECHO.

ANATOMIE D'UNE CARTE ECHO

A : Les 4 conditions E.C.H.O.

B : Condition validée

C : Condition ignorée

D : Condition non-validée

E : Action ECHO

F : Action Générale

G : Action HEROS

H : Numéro de carte (sur 18)

I : Icônes d'action à réaliser



2.6. On résout les actions dans l'ordre des icônes données en commençant par la gauche. Lorsque deux icônes ou séries d'icônes se chevauchent sur deux lignes, vous choisissez qu'elle ligne d'action effectuer (exemple : charges OU se mettre à couvert).

2.7. Lorsqu'un cycle de jeu est terminé et que tous les personnages ont été activés (très probablement à la fin d'un tour), mélangez de nouveau la

totalité du jeu de carte ECHO afin de générer une nouvelle pioche pour le nouveau cycle (tour) à venir.

ACTIONS DE DÉPLACEMENTS

Les actions de déplacements décrites désignent des types de mouvement commun à la plupart des Wargames. Si le déplacement décrit n'existe pas dans la mécanique du jeu que vous utilisez, optez pour le type de déplacement le plus proche. Exemple : la carte indique "Chargez !" mais le profil du personnage activé n'est pas autorisé par les règles à effectuer ce type de déplacement. Remplacez alors "Chargez !" par une Avance ou une Course amenant le personnage au contact de l'ennemi.

Chaque déplacement est accompagné d'une direction vers un point ou une direction spécifique.



3.1. Avance : un mouvement simple vers l'avant ou en latérale, généralement de la valeur de base de déplacement du personnage auquel sont appliqué les bonus/malus dû aux terrains traversés.



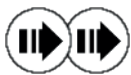
3.2. Chargez ! : Un mouvement simple ou double vers le personnage adverse le plus proche. Déterminez la charge selon la manière décrite par les règles que vous utilisez et cherchez toujours à obtenir un contact. Pas la peine de tricher puisque vous jouez contre vous-même ! Cette action déclenche une action de Combat Au Corps à Corps (cf. 4.2.1) à résoudre en suivant les règles du jeu que vous utilisez.



3.3. Tuez-le ! : Un mouvement simple ou double vers le Héros adverse le plus proche. Déterminez la charge selon la manière décrite par les règles que vous utilisez et cherchez toujours à obtenir un contact. Cette action déclenche une action de Combat Au Corps à Corps (cf. 4.2.1) à résoudre en suivant les règles du jeu que vous utilisez.



3.4. À Couvert : un mouvement simple (cf. 3.1) vers le couvert le plus proche (cf. 7.5).



3.5. Au Pas de Course : un mouvement augmenté, généralement le double de la valeur de déplacement du personnage, directement vers l'avant avec toutes les limitations et pénalités qui accompagnent habituellement ce type de déplacement.



3.6. Se Regrouper : un mouvement simple (cf. 3.1) vers le personnage ami le plus proche. Cherchez toujours à obtenir un contact, car cette action déclenche une action de Combat de Soutient (cf. 4.2.2) à résoudre suivant les éventuelles règles des personnages concernés.



3.7. Vers l'Objectif : un mouvement simple (cf. 3.1) vers l'objectif de jeu le plus proche (cf. 7.7).



3.8. Contact ! : Le personnage stoppe son mouvement et s'arrête à la première ligne de vue vers un personnage adverse.



3.9. Changer de niveau : Lors de son mouvement le personnage a l'obligation de changer de niveau s'il peut changer de niveau à l'aide d'un escalier, d'un monte-charge, d'une échelle, en escaladant, en sautant, etc. Si changer de niveau l'empêche de remplir une de ses actions ECHO alors il doit rester au même niveau.

ACTIONS DE COMBAT

Lorsque vous sélectionnez les actions des personnages, vous devez toujours opter pour l'action disponible la plus puissante. Afin de déterminer la puissance relative d'une action referez-vous, dans cet ordre :

4.1.1. Aux nombres de cibles potentielles d'une action. Le nombre de cible susceptible d'être touchés indique la puissance relative d'une action.

Exemple : un sort avec une aire d'effet susceptible de toucher 3 cibles aura la priorité sur une simple attaque de tir touchant 1 seule cible.

4.1.2. Aux valeurs de dégâts, de dommages, de pénalités ou de bonus offert liés à l'action (parfois fonction de la portée de l'action). Plus une action est susceptible de faire du mal à ses ennemis ou du bien à ses amis, plus sa puissance relative est considérée comme haute.

Exemple : Une attaque à l'épée susceptible d'affliger 3 points de dégâts à 1 ennemi aura la priorité sur une attaque au couteau susceptible d'affliger 1 point de dégâts à ce même ennemi. Un sort de « bouclier Mystique » offrant 3 points d'armure à un personnage ami aura la priorité sur une simple attaque à l'arc susceptible d'affliger 1 point de dégâts à 1 ennemi.

4.1.3. A sa fiabilité. Plus une action est susceptible de réussir, plus sa puissance relative est considérée comme haute.

Exemple : une attaque au couteau affligeant 1 point de dégâts à 1 ennemi sur un résultat de 3 ou plus sur 1 dé aura la priorité sur une attaque improvisée affligeant 1 points de dégâts à ce même ennemi mais sur un résultat de 4 ou plus.

4.1.4. A ses effets de jeu. Une action offrant un effet de jeu supplémentaire voit sa puissance relative considérée comme plus haute.

Exemple : une attaque improvisée à l'aide d'une torche enflammée, susceptible de provoquer un effet de jeu « feu » sur un résultat de 6 sur le dé, aura bien évidemment la priorité sur une attaque improvisée à l'aide d'un simple coup de poing.

Il existe trois sortes d'actions de Combat :



4.2.1. Corps à Corps : désigne une action visant à infliger des dégâts à un personnage ennemi au contact.

En fonction du système de règle que vous utilisez, l'action en question peut être un simple coup ou bien à une passe-d'armes dans son ensemble. Généralement tous les personnages possèdent la possibilité d'effectuer des actions de Corps à Corps. Dans le cas contraire l'action est ignorée.



4.2.2. Soutient : désigne une action visant à aider ou soutenir un personnage ami au contact. Tous les personnages ne possèdent pas la possibilité d'effectuer une action de Soutient. Dans ce cas l'action est ignorée.



4.2.3. A Distance : désigne n'importe quelle action visant un personnage à distance, ami ou ennemi. Ce peut être un tir avec une arme de trait, à feu mais également un jet d'objet ou bien une attaque psychique ou un sortilège. Du moment qu'une distance sépare le personnage de sa cible alors, selon le système ECHO, il s'agit d'une action à Distance. Les pénalités liées aux règles de votre système de jeu s'applique normalement (*exemple : pas de tir lors d'une charge, etc*). Certains personnages ne possèdent pas la possibilité d'effectuer d'action à Distance. Dans ce cas l'action est ignorée.

ACTIONS DE GROUPE

Le système ECHO décrit le comportement lors de son activation de chaque personnage ennemie. Parfois le personnage sélectionné et tous ceux dans un certains rayons agiront de manière simultanée. De même que la partie HEROS des cartes est utilisée pour casser une routine et représente

la nature héroïque ou précautionneuse des actions entreprennent par l'élite de la faction, les actions de Groupes sont là pour simuler une menace accrue, liée à la masse ou au surnombre.

Les actions de Groupes sont indiquées par une icône précédant les actions effectuées en groupe :



5.1. Le personnage agit avec tous les personnages amis situés dans un rayon de 1/2 Unité de distance.



5.2. Le personnage agit avec tous les personnages amis situés dans un rayon de 1 Unité de distance.



5.3. Le personnage agit avec tous les personnages amis en ligne de vue. Tous les personnages concernés sont alors activés et jouer en même temps selon la ligne d'action suivant l'icône d'action de groupe.

ACTIONS DE LA PIOCHE ECHO



6.1. Remettez les cartes ECHO défaussées dans la pioche.



6.2. A la fin du cycle la pioche ECHO n'est pas remélangée (cf. 2.7).



6.3. Défaussez la première carte de la pioche ECHO.

GLOSSAIRE ET PRÉCISIONS

7.1. Activation : lorsque vous choisissez de jouer un personnage vous procédez à son activation. Le personnage en cours d'activation est qualifié d'actif.

7.2. Adverse / Adversaires : l'ennemi de la faction gérée par le système ECHO c'est vous ! Pour des questions de clarté votre faction est donc qualifiée d'Adverse et vos personnages d'Adversaires tandis que la faction gérée par le système ECHO est qualifiée d'ennemie et les personnages de personnages ennemis.

7.3. Carte ECHO : les cartes décrivant les actions et conditions d'actions d'un personnage ennemi géré par le système ECHO.

7.4. Condition(s) : elles sont aux nombres de 4 et forment l'acronyme ECHO.

7.5. Couvert : la notion de couvert n'est pas définie par le système ECHO mais par le système de règle du jeu que vous utilisez. Le plus souvent un personnage sera à couvert s'il est à l'intérieur ou à derrière un décor quelconque.

7.6. Héros : Ce sont les personnages dotés d'une capacité de commandement, d'un grade ou d'un quelconque leadership. Ils sont peu nombreux et seuls les combattants qui sortent du lot peuvent être qualifiés de Héros.

7.7. Objectif : cette condition dépend des règles, du scénario ou des objectifs de mission choisis par la faction du personnage en début de partie. L'objectif par défaut est de détruire l'ennemi le plus proche, mais il est fortement conseillé – en absence d'objectif dédié – de désigner des objectifs plus spécifiques avant de débiter votre partie. Si un personnage se situe déjà sur un objectif, vous devez ignorer celui-ci et considérer le second objectif le plus proche pour évaluer la condition O et résoudre les actions de la carte ECHO.

7.8. Personnages : Ce sont tous les profils et les figurines associées représentant les combattants, souvent non-nommé, présents sur la table de jeu.

7.9. Unité : Par défaut l'unité de mesure standard du système ECHO est appelé U. Il vous faudra choisir en fonction des règles utilisées, du scénario et de la taille de votre table une valeur en centimètre ou en pouce pour U (par exemple U = 10cm ou encore U = 6")

SOURCES

ECHO est un système mis au point et réalisé par DV8 d'après une idée originale de Crusher100 sur The Miniatures Page. Les textures des visuels proviennent de Neyjour sur Deviant Art et les icônes du projet game-icons.net. L'ensemble est donc sous licence Creative Commons selon les termes d'une licence libre copyleft (l'œuvre peut être librement utilisée, à la condition de l'attribuer à ces auteurs et que les œuvres dites dérivées soient proposées au public avec les mêmes libertés).

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

DECEMBER

DECEMBER

DECEMBER

DECEMBER

DECEMBER

DECEMBER

DECEMBER

DECEMBER

DECEMBER

AIDE DE JEU

PAR AJAX

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

FROSTGRAVE - SOUS LA BLANCHE CANOPEE

Sous un ciel bas et gris, le vent froid balayait la ruelle faisant voler autour de Thorlak les rares flocons venus des cieux. Le mur à moitié détruit contre lequel se tenait le vieux magicien ne le protégeait que peu des éléments. Il planta son regard antédiluvien dans celui, bleu océan, de son Ranger.

Es-tu sûr de ce que tu avances, Torbrog ?

L'homme, dans la force de l'âge, ne baissa pas le regard et hocha la tête de manière affirmative. Il pivota, indiquant le Sud. Une dizaine d'individus. Une sorcière à leur tête. Ils ont parlé à plusieurs reprises d'une tour ayant appartenu à un vieux mage. Ils sont prudents mais pas assez pour me repérer.

Thorlak s'accorda quelques secondes de réflexion, marmonnant dans sa longue barbe. Il émit ensuite un long sifflement stridulé. Les hommes – et la femme – à son service sortirent de leurs cachettes respectives, non sans jeter une multitude de coups d'œil attentifs sur les alentours. Des professionnels, et parmi les meilleurs. De solides hommes du Nord. Ils coûtaient une petite fortune en or et en bière à Thorlak mais lui avaient déjà permis une bonne récolte de parchemins et autres fioles. Et, s'il en croyait les dires de Torbrog, la moisson allait se poursuivre. Il suffisait juste de chasser les importuns de la tour...

BANDE DE THORLAK DE KANEGAR

Thorlak est un Elementaliste. Il maîtrise les sorts suivants : Elemental ball (12), Elemental shield (10), Wall (10), Enchant armor (10), Fleet feet (12), Leap (10), Will power (14), Monstrous form (14). Il est accompagné d'Azama, son apprentie (200 points). Sous ses ordres, on trouve Torbrog, un ranger (100 points), Heolf, Chasseur de trésor

de son état (80 points), Kalindra, la voleuse (20 points) et pour apporter un peu de force de frappe à l'ensemble, deux Soldats (Infantrymen) Snori (50 points) et Knut (50 points).

La bande est donc composée de 7 figurines. On privilégie la qualité plutôt que la quantité. La force d'impact du groupe doit permettre de tenir le terrain et ainsi d'aller tranquillement récupérer les trésors ou remplir la ou les missions du scénario.

La bande de Thorlak ▼



BANDE D'EZAËLLE LA ROSE SANGLANTE

Ezaëlle est une Sorcière équipée d'un bâton et d'une épée (5 points). Elle maîtrise les sorts Familiar (8), Fog (8), Poison dart (10), Possess (14), Steal Health (12), Enchant weapon (10), Push (12), Wizard eye (14). Son apprenti, Tomel, est aussi équipé d'une épée (205 points).

Il est à noter que le sort Familiar se lance out of game, c'est-à-dire avant la partie. Ce qui est le cas

ici, où la Sorcière sera accompagnée de son Familier tout au long de l'affrontement.

La Sorcière et son apprenti sont escortés de deux Soldats et deux Arbalétriers (pour un total de 200 points), Lidax, Momel, Zébal et Meluth. Quatre Voleurs et Voleuses viennent compléter la bande (80 points) : Elul, Faror, Briya et Lyan.

C'est donc une bande « populeuse » (10 figurines, le maximum autorisé), les Voleurs étant chargés de récupérer les trésors, couverts par les autres membres. Ces derniers peuvent aussi, éventuellement, remplir les missions spécifiques du scénario.



La bande d'Azaëlle ▲

LE BOSQUET MAGIQUE

Dans ce scénario, les deux bandes ont été mises au courant, d'une manière ou d'une autre, de l'existence, au milieu d'un parc arboré, d'une tour ayant vraisemblablement été occupée par un sorcier... Bien évidemment, cela excite l'imagination des magiciens et, qui sait, des trésors sont peut-être présents dans ce petit bout de forêt, héritage lointain du mage disparu.

INSTALLATION

Le scénario se joue sur une table de 90 cm / 90 cm. Placez une tour (en ruine ou non) au centre de la table. Dans un rayon de 30 cm autour du bâtiment, installez de nombreux arbres, rochers, haies... afin de simuler un gros bosquet. Le reste de la table s'installe de manière normale.

Chaque joueur place ensuite 2 pions Trésor chacun dans le bosquet (30 cm autour de la tour). De plus, placez un pion Trésor dans la tour. Il représente le Grimoire de Dridnorillin, puissant artefact magique convoité par les deux bandes.

Les joueurs se déploient normalement, chacun sur son bord de table.

La partie dure 6 tours complets.

RÈGLES SPÉCIALES

« Résilience magique » :

Malgré le temps passé, l'influence magique de la tour se fait encore sentir... Lorsqu'un magicien ou son apprenti lance un sort depuis le bosquet, lancez deux D20 et conservez le meilleur résultat. Si les deux dés sont des réussites, le sort est lancé de manière normale. Si l'un des dés est une réussite et l'autre un échec, le sort est lancé normalement. Si les deux jets sont des échecs, vous devez conserver le plus mauvais des deux résultats et appliquer les conséquences sur la table d'échec. Attention, en cas de double, le sort est OBLIGATOIREMENT un échec. Si dans le cas d'un double, le résultat des deux dés correspondait à une réussite, le seul effet est que le sort n'est pas lancé. Le magicien conserve ses points de vie.

« Le Grimoire de Dridnorillin » :

Le Grimoire de Dridnorillin est un puissant artefact magique. Il est représenté sur la table par un pion Trésor. Lorsqu'une figurine arrive au contact du pion, elle s'empare du Grimoire en utilisant une action.

▼ Le grimoire





Table et déploiement ▲

LA TABLE ET LE DÉPLOIEMENT

La table de jeu est centrée autour des ruines de la tour. Cette dernière est entourée d'arbres et de bosquets. A l'Est, on trouve, de haut en bas, une tour, une rivière de glace enjambée par un pont de pierres et une voie pavée. A l'Ouest, de bas en haut, des ruines et une voie bordée de rochers. Enfin, tout au Nord, un temple et au Sud une chaumière.

En bas, au Sud, la Sorcière et ses serviteurs. La magicienne est positionnée à l'Est de la table, entre le gros rocher et la chaumière en compagnie d'un Soldat, d'un Arbalétrier et de deux Voleurs. Deux autres Voleurs sont présents à l'autre angle de la maison. Son apprenti est, pour sa part, à l'Ouest, entouré d'un Arbalétrier et d'un Soldat.

Au Nord-Est, au pied de la tour de pierre noire, l'Elementaliste a pris position avec à ses côtés un Soldat et une Voleuse. Son apprentie, le Chasseur de Trésor et un Soldat sont stationnés au Nord-Ouest, près d'une statue du temple. Enfin, on trouve, isolé au centre de la table, le Ranger.

TOUR 1

- Phase des magiciens :

Le jet d'initiative est remporté par la bande d'Ezaëlle la Sorcière.



▲ Elementaliste, voleuse et soldat

C'est donc elle qui agit en premier. Elle commence par avancer depuis son bord de table vers la tour en ruine au centre, accompagnée par les hommes à ses côtés. Les deux Soldats et l'Arbalétrier continuent eux leur progression vers le centre de la table, profitant des couverts, afin de se rapprocher des Trésors et de l'objectif.

L'Elementaliste Thorlak agit ensuite. Il effectue aussi un mouvement l'amenant vers le centre de la table et le grimoire. Il est suivi par un Soldat et la Voleuse de la bande. Puis, le mage lance un premier sortilège, Enchant Armor, sur le soldat à ses côtés en prévision des combats qu'aura sûrement à mener ce dernier. C'est une réussite avec un jet de 10. Le Soldat poursuit ensuite son avancée sur la rivière gelée à côté du pont dans le but d'aller intercepter les membres du groupe mené par la Sorcière. La Voleuse, quant à elle, bifurque vers le centre de la table et les ruines de la tour et se retrouve au contact d'un pion Trésor.

- Phase des apprentis :

A l'ouest de la table, l'apprenti de la Sorcière se rue vers les membres de la bande adverse, avançant par deux fois, accompagné d'un Soldat, une Voleuse et un Arbalétrier. Ils se retrouvent à couvert, derrière un muret avec une bonne vue sur le centre de la table.

En face, l'apprentie élémentaliste fait aussi mouvement pour se mettre à l'abri derrière un bosquet de sapins. Le Soldat et le Chasseur de trésor à ses côtés courent vers la tour en ruine. Le premier se met à couvert, en embuscade dans le bosquet de

sapins. Le Chasseur de Trésor prend le risque d'aller au contact d'un pion Trésor offrant ainsi la possibilité à ses ennemis de lui tirer dessus...

- Phase des soldats :

Les soldats restants, dans les deux camps, se contentent de se rapprocher de leurs camarades en attente du déluge de violence qui risque de se déclencher autour du centre de la table.



Avancée des troupes de la sorcière ▲

TOUR 2

- Phase des magiciens :

L'initiative est cette fois-ci remportée par l'Élémentaliste. Le vieil homme fait de nouveau mouvement à l'Est de la table se retrouvant sur le pont de pierre. Il obtient ainsi une bonne ligne de vue sur l'un de ses adversaires au centre de la table, une Voleuse. L'Élémentaliste tente donc de lancer un sortilège, le classique Elemental ball. Voyons cela en détails...

Il a besoin d'un résultat de 12 ou plus pour réussir le lancement de ce sort. Le jet donne un résultat de 16. C'est une réussite. Petite incantation, doigts qui bougent et c'est une bonne vieille boule de feu qui quitte la main du magicien. Elemental ball est une attaque à distance et résolue ainsi. On lance un D20 pour le tireur auquel on ajoute son bonus de Tir. Pour ce sort, l'Élémentaliste bénéficie d'un +5. La cible lance aussi un D20 et ajoute son bonus de Combat, +1. L'Élémentaliste réalise un bon jet



▲ L'Élémentaliste lançant sa boule de feu

de dé avec un résultat de 15. On y ajoute le bonus de +5 pour parvenir à un total de 20. La voleuse effectue son jet, obtenant un pitoyable 6... ajouté à son bonus de +1, elle a donc un résultat final de 7. L'attaque traverse la table en crépitant allant frapper de plein fouet et dans un grand bruit la malheureuse voleuse. On calcule donc les dommages. Pour cela, on soustrait l'armure de la cible (ici 10) au total obtenu par l'attaque. La voleuse subit donc 10 points de dégâts (20-10). Ayant une Santé de 10, elle perd d'un seul coup l'ensemble de ses points de vie, étant proprement vaporisée par l'attaque. Élémentaliste 1 – Sorcière 0.

La Sorcière ayant moyennement apprécié de voir une de ses servantes réduites à l'état de petit paquet de cendres réagit. Elle reprend donc son avance vers le pont et ses adversaires, une Voleuse l'accompagnant. Cette dernière se retrouve ainsi à même de récupérer un Trésor. La Sorcière lance ensuite un sort, Possess (qui permet de rendre un combattant possédé par un démon), mais c'est un échec et elle perd un point de vie.

- Phase des Apprenti :

De l'autre côté de la table, à l'Ouest, une lutte acharnée commence pour le contrôle de la zone au pied de la tour en ruine. L'apprentie de l'Élémentaliste imite son maître. Possédant une ligne de vue sur une Voleuse adverse, elle lance sa propre Elemental ball. Cela lui permet de retirer 6 points de vie à sa cible.

C'est au tour de l'apprenti de la Sorcière et de ses sbires de répliquer. L'étudiant magicien parvient à lancer avec succès le sort Enchant Weapon sur le Soldat situé à ses côtés. Ainsi équipé, ce dernier entreprend de contourner les sapins pour s'en prendre à l'apprentie ennemie. Non loin de l'apprenti sorcier, l'Arbalétrier fait mouvement pour se dégager une vue sur le Chasseur de Trésor et le Soldat ennemi situé à proximité. Il ouvre ensuite le feu sur le Chasseur de Trésor. Un jet de 12 est obtenu. Il est augmenté d'un bonus de +2 (le bonus de Tir de l'Arbalétrier) mais réduit d'un malus de -1 suite au mouvement du tireur. Ce qui donne donc un résultat final de 13.



▲ Sur le pont



Mêlée à l'Est ▲

Le Chasseur de Trésor réagit. Il obtient un 10 augmenté d'un bonus de Combat de +4. Ce total de 14 lui permet d'éviter le carreau ennemi.

- Phase des soldats :

Le tour se termine avec les actions des Soldats à commencer par ceux de l'Elémentaliste.

A l'Ouest, l'archer situé derrière le Chasseur de Trésor et le Soldat s'avance et tire sur l'Arbalétrier qui venait lui-même de tirer. Il touche et blesse retirant quatre points de vie au serviteur de la Sorcière. A l'Est, la Voleuse s'empare du Trésor avec lequel elle s'était retrouvée au contact au tour précédent.

Il se révèle être... un Trésor, et non pas une créature.

TOUR 3

- Phase des magiciens :

L'initiative est remportée par l'Elémentaliste. Sa première action consiste à lancer le sort Wall, qui crée donc un mur magique de 15 cm de long sur 7,5 de haut. Ce mur ne peut être traversé et l'on ne peut pas tirer au travers. Le magicien espère ainsi bloquer le passage vers le centre de la table et le Grimoire tout en protégeant l'avancée de son Soldat. Il lui faut un 10 ou plus. Le jet est un 9. C'est un échec mais le mage choisit d'utiliser la règle Empowering spell. Elle permet de sacrifier un point de vie (ou plus...) pour augmenter le résultat du jet de dé de +1. Parvenant ainsi à 10, le sort est lancé. Le magicien se déplace ensuite vers le centre de la table, vers l'objectif. Dans le même temps, le Soldat proche du magicien fait aussi mouvement vers le Grimoire, protégé désormais par le mur magique (représenté par une superbe haie sur la table).

▼ The wall



La Sorcière contre-attaque. Elle et ses hommes se retrouvent donc devant le mur dressé par leur ennemi. La magicienne contourne l'obstacle par l'Est, accompagnée par un Arbalétrier et un Soldat, se retrouvant devant le pont de pierre. Elle n'a pas de ligne de vue sur le Soldat ennemi arrivé tout près du Grimoire mais elle aperçoit son rival dans les arts magiques. Elle déclenche donc le sort Poison Dart à son encontre. Ce sort est une attaque à distance (un tir en fait...) bénéficiant d'un bonus de +5. Il ne cause pas de dommage mais empoisonne la cible qui ne peut plus effectuer qu'une action par tour. Le jet est un 17, le sort une réussite puis l'attaque touche sa cible. Voilà l'Élémentaliste affecté d'un sortilège bien handicapant pour la suite...

Dans la foulée, l'Arbalétrier prend lui aussi le vieil homme pour cible mais son carreau loupe largement le magicien mais cause une certaine frayeur aux oiseaux... Enfin, le Soldat effectue un double mouvement pour traverser le pont et aller intercepter la Voleuse adverse qui tente de fuir la table avec le Trésor récupéré précédemment.



▲ La prise du grimoire



Bataille pour le pont ▲

- Phase des apprentis :

L'apprentie de l'Élémentaliste passe à l'action à l'Ouest en lançant le sort Fleet feet (un sort de déplacement) afin de s'éloigner des ennemis en approche. Mais c'est un échec et elle perd un point de vie. Prudemment, elle se rapproche alors à pied du centre de la table et de ses compagnons. De son côté l'apprenti de la Sorcière ayant une vue sur les ruines de la tour et le Grimoire, il tente

d'empêcher le Soldat ennemi d'atteindre le précieux livre avec le sort Push. En cas de réussite, le guerrier pourrait être repoussé à plusieurs centimètres du Grimoire. Malheureusement, le sort est un échec et l'apprenti y laisse deux points de vie. Il fait ensuite mouvement vers le Nord, se rapprochant d'un de ses Soldats en prévision du prochain tour.

- Phase des soldats :

Toujours à l'Ouest, au pied des ruines de la tour, le Soldat de la bande de l'Élémentaliste charge un Arbalétrier ennemi. L'occasion de voir comment se déroule un corps-à-cors. Chaque protagoniste lance son un dé et y ajoute son bonus de combat. Le score le plus élevé emporte le combat. Pour calculer les dommages, on reprend le résultat du vainqueur auquel on soustrait l'armure du vaincu. La différence correspond aux points de vie perdu par le vaincu. Simple et rapide. Dans le cas qui nous occupe, le Soldat obtient un jet de 15 auquel on ajoute son bonus de +3 pour un total de 18. L'Arbalétrier obtient un faible 7 sur son dé et bénéficie d'un bonus de +2. Son total est donc de 9 et il perd le combat. On prend donc le score du Soldat (18) pour déterminer les dommages après avoir soustrait l'armure de l'Arbalétrier (10).



Le guerrier fait le ménage ▲

Le Soldat inflige donc une blessure coûtant 8 points de vie à l'Arbalétrier à qui il n'en reste plus que 2...

Aux côtés du Soldat, le Ranger bondit sur les ruines de la Tour, non loin du Grimoire et ouvre le feu sur un ennemi situé sur le pont de pierre à l'Est mais c'est un échec. Enfin, le Chasseur de Trésor ramasse le Trésor se trouvant à ses pieds et se dirige immédiatement vers le bord de table.

Du côté des serviteurs de la Sorcière, le Voleur bloqué au pied du mur magique dressé par l'Élémentaliste décide de porter secours à l'Arbalétrier attaqué par un Soldat ennemi. Le Soldat remporte le combat sans infliger de dégâts à son assaillant et décide donc de le repousser.

Empoignade générale ▼



TOUR 4

- Phase des magiciens :

La Sorcière remporte l'initiative et après avoir fait mouvement lance le sort Push sur le Ranger afin de l'éloigner du Grimoire. C'est un échec et la Sorcière perd un point de vie. L'Arbalétrier sur le pont à ses côtés recharge (en lieu et place de son mouvement obligatoire) et tire sur le mage adverse. Il touche mais le jet de dommages n'est que de 9 augmenté d'un bonus de +2. Ayant une armure de 10, le magicien perd un nouveau point de vie.

Très en colère, l'Élémentaliste décide d'utiliser son unique action pour balancer une classique mais toujours réjouissante Elemental Ball. Enfin, quand c'est une réussite. Ici, c'est un échec et le mage voit sa santé réduite d'un point...

- Phase des apprentis :

A l'Est, la situation dégénère dans le sang... Le Soldat et l'Apprenti de la Sorcière avancent et le guerrier charge l'apprentie ennemie. Il remporte largement le combat et inflige neuf points de dégâts à la malheureuse. L'apprenti achève alors le travail avec le sort Steal Health qui comme son nom l'indique permet de « voler » des points de vie à une figurine (y compris amie). L'apprenti a besoin de d'un 14 et obtient un 15 ! C'est une réussite. La pauvre apprentie élémentaliste pousse son dernier soupir...

▼ *La mort de l'apprentie*



- Phase des soldats :

A l'Est, le Soldat sur le pont de pierre se déplace vers la Voleuse ennemie et l'attaque au corps-à-corps. Bien que la Voleuse remporte le combat, elle ne parvient pas à infliger de dégâts à son adversaire mais choisit de le repousser afin de pouvoir s'enfuir avec son Trésor.

Au pied de la tour en ruine, à l'Ouest, le combat entre l'Arbalétrier au service de la Sorcière et le Soldat de l'Élémentaliste se termine par la victoire de ce dernier qui élimine le tireur de carreaux. Le Voleur qui s'était rapproché au tour précédent choisit de prendre ses jambes à son cou et se rapprocher de l'Apprenti et du Soldat l'accompagnant, plus au Nord. Un petit rayon de soleil tout au Sud de la table où un autre Voleur de la bande de la Sorcière sort de la table avec le Trésor qu'il avait récupéré plus tôt dans la partie.

Les hommes de main de l'Élémentaliste passent alors à l'action. Le Soldat ayant éliminé l'Arbalétrier prend en chasse le Voleur et se rapproche à son Tour de l'Apprenti ennemi. Dans les ruines de la Tour, le second Soldat avance et s'empare enfin du Grimoire !



Protéger le grimoire ! ▲

A ses côtés, le Ranger bande son arc et tire sur le Soldat accompagnant l'apprenti. Il le blesse et lui retire deux points de vie. Le Chasseur de Trésor charge alors le Soldat blessé et le tue.



▲ Prise en tenaille

A l'Est, la Voleuse s'enfuit, bien que ralentie par le Trésor qu'elle transporte (le fait de porter un Trésor réduit le mouvement d'une figurine) et espérant que le Soldat, la Sorcière et l'Arbalétrier se concentrent sur l'Élémentaliste et le Soldat s'étant emparé du Grimoire plutôt que sur elle...

Enfin, le sort Wall se dissipe (à chaque tour, un jet est effectué pour voir si le sort est maintenu. En cas d'échec, il prend fin).

TOUR 5

- Phase des magiciens :

L'Élémentaliste prend l'initiative. Ne possédant qu'une action, il décide de la rentabiliser... la priorité étant de mettre à l'abri le Grimoire, il lance le sort Leap sur le Soldat ayant récupéré le précieux artefact. Ce sort permet de déplacer la cible de 10 pas mais cette dernière ne peut plus par la suite agir durant le tour. Le mage a besoin d'un 10 mais n'obtient qu'un 7. Il décide d'utiliser la règle Empowering Spell sacrifiant trois points de vie pour réussir le sort et se mettant dans une situation précaire niveau santé... Le Soldat porteur du Grimoire se retrouve donc propulsé magiquement vers le bord de table.

La Sorcière réplique en avançant sur son ennemi et lançant le sort Steal Health mais c'est de nouveau un échec... la magicienne commence à se demander si elle n'est pas un peu maudite...



Leeeaaaap ! ▲

- Phase des apprentis :

L'apprentie élémentaliste ayant succombée au précédent tour, seul le disciple de la Sorcière agit. Ayant désormais une ligne de vue sur le Soldat au Grimoire, il opte sur le sort Poison Dart espérant le ralentir et l'empêcher de s'échapper avec l'inestimable bouquin. C'est encore un échec ! L'Apprenti se rapproche ensuite de sa cible à grandes enjambées.

- Phase des soldats :

Les employés du vieil Élémentaliste agissent en premier et c'est à l'Ouest que la partie va se jouer. Le Soldat porteur du Grimoire est dans l'impossibilité de bouger après avoir été la cible du sort Leap et se retrouve sous la menace de l'apprenti ennemi. Bondissant au travers des ruines, le Ranger se porte au secours de son ami et décoche une flèche vers l'étudiant magicien. Il touche et obtient pour déterminer les dégâts un... 20 ! L'apprenti meurt, tué net par le trait.

Flèche mortelle ▼



Dans la foulée, le Chasseur de Trésor renvoie aussi dans l'au-delà le Voleur qui traînait dans le coin... ça commence à vraiment sentir le roussi pour la Sorcière et ses séides.

De colère et de dépit, à l'Est, cette dernière ordonne au Soldat survivant de charger l'Élémentaliste. Le tuer serait une maigre consolation mais ça serait quand même satisfaisant. Le Soldat remporte le combat mais son jet de dégâts ne lui permet de retirer qu'un seul et unique point au vieil homme qui bien que blessé refuse obstinément de mourir.



▲ Survivre

TOUR 6

- Phase des magiciens :

La Sorcière remporte l'initiative. Malheureusement, aucun sort de son arsenal ne lui permet plus de stopper la fuite du Soldat au Grimoire. Elle reporte donc son attention sur l'Élémentaliste. Elle opte pour le sort Possess afin de booster les compétences du soldat engagé au corps-à-corps avec le vieux magicien. C'est une réussite (enfin !). Etant situé à proximité de la Sorcière, le Soldat boosté à la possession démoniaque poursuit alors son combat avec le magicien mais l'ancêtre se montre bien plus redoutable que prévu. Des jets de dés catastrophiques de chaque côté lui permettent de remporter le combat mais sans blesser

son adversaire. Il reste toutefois au contact afin d'obliger son adversaire à poursuivre l'affrontement.

Contraint de se battre, l'Élémentaliste utilise son unique action pour frapper le Soldat. Il obtient un bon score et remporte le combat, infligeant trois points de dégâts à son assaillant. Etant au dernier tour de la partie, l'Élémentaliste opte pour rester au contact. Ainsi, il espère être plus difficile à toucher si l'Arbalétrier situé de l'autre côté du pont décide de tirer dans la mêlée.



Affrontement ▲

- Phase des soldats :

Et c'est bien le choix pour lequel opte le tireur. Au risque de blesser son compagnon, il tire sur l'Élémentaliste mais son carreau s'envole sans les airs ne blessant rien d'autre que sa fierté.

Le tour des hommes de main de l'Élémentaliste se résume à des mouvements qui donnent la possibilité à la Voleuse et au Soldat au Grimoire de quitter la table.

Du looooooot ! ▼



La partie s'achève par une nette victoire de l'Élémentaliste et sa bande. Ils sont parvenus à récupérer le Grimoire et un Trésor. Le vieux Magicien a survécu avec l'ensemble de ses serviteurs. Seule l'Apprentie a été mise hors de combat.

L'intérêt de Frostgrave est d'être joué en campagne. Dans ce cas-là, au terme de la partie, il aurait été nécessaire de calculer les points d'expérience puis de voir ce qu'il advient de chacun des « morts » et ce que cache les Trésors.

Lançons les dés une dernière fois...

- Élémentaliste :

Trésor : un 8 est obtenu correspondant à 20 pièces d'or et une arme/armure magique. Le second lancer est un 18. C'est un staff, un bâton magique conférant un +1 au Combat à son porteur (le magicien ou son apprenti).

- L'Apprentie : le jet est un 6. Elle est donc badly wounded, gravement blessée. Le magicien devra donc payer 100 pièces d'or pour la faire soigner.

- Sorcière :

Trésor : un 12 est obtenu ce qui correspond à un Magic Item, un objet magique. Le second jet est un 16, Belt of Animal Repellence, la Ceinture de Répulsion Animale, objet bien utile pour réduire la possibilité de se faire attaquer par les bestioles sauvages qui peuplent la cité...



WALLCLIMBER par Sébastien LAMIRAND et Stéphane LOUIS
- Illustration pour le jeu Guardians Chronicles Episode 2 (oui ! oui !)
★ <http://www.guardians-chronicles.com/>

AIDE DE JEU

GUARDIANS CHRONICLES

Ce scénario inédit est rédigé exclusivement pour le Bogurizine. Il est offert à tous les fans et joueurs du jeu GUARDIANS CHRONICLES.

Ce scénario est cossu !! Il se joue avec le personnage inédit SHINOBI, que vous retrouverez dans ce numéro du Blogurizine. Je vous invite à bien maîtriser le jeu via les scénarios de la boîte de base ainsi que ses extensions avant de vous lancer dans cette nouvelle aventure. Toutefois, si l'appel du jeu est plus fort que tout, alors, tels des Héros, encore une fois partez libérer le Monde des grosses pattes du Professeur SKAROV.

Vous pouvez aussi inclure ce scénario avec d'autres scénarios existants afin de constituer une campagne et prolonger le plaisir du jeu. Aussi, pour les joueurs plus aguerris, une part narrative au jeu fera que renforcer votre immersion dans cet univers aussi riche que dangereux.

J'en profite également pour vous dire que les scénarios, FAQ, fiches techniques complètes des Héros et des Vilains,... sont consultables puis en téléchargement gratuit sur le siteweb ★ <http://www.guardians-chronicles.com/>

PAR TENGI TENGO

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

AIDE DE JEU

GUARDIANS CHRONICLES - SCENARIO INEDIT

Pour cette mission, nos héros se sont rendus au Japon afin de déloger SKAROV d'une usine désaffectée qu'il souhaite, de toute évidence, investir dans sa globalité et à long terme. Quelle idée peut-il encore avoir derrière la tête ?!

Aussi, comme-ci les missions n'étaient pas de la plus haute importance, WALLCLIMBER et SHINOBI se sont amouraché l'un à l'autre et jouent à des jeux dangereux.

Même si la Liberty Patrol ne peut quasiment pas se passer d'eux, depuis peu de temps, les terrains de missions deviennent leurs aires d'amusement et de flirt. Alors, pour la cohésion d'équipe et assurer la réussite des missions, va falloir qu'ils redeviennent sérieux et raisonnables.

PRÉPARATION

Pour jouer ce scénario vous avez besoin :

- du jeu de base Guardians Chronicles Episode 1
- de l'extension 1 : Terror Trio
- de l'extension 2 : Night Squad
- de l'extension 3 : True King of Atlantis

Parmi les boîtes, sélectionnez les 8 tuiles nommées ci-dessous :

ENTRY A03 – OBJECTIVE A04 – TRAP A10 – TRAP B06 – OBJECTIVE B03 – TRAP B07 – TRAP A08 – CONTROL A01

Ajoutez également les Cartes Tuiles correspondantes à ces Tuiles.

Ajoutez aussi les Cartes Tuiles «Espaces d'eau», «Espaces de glace» et «Espaces de renforts Atlante».

Le joueur SKAROV prend les Lieutenants suivant :

- AQUARION et ses sbires
- KI, CHI et NOÏ est leurs sbires

Puis pour les Héros :

- SHINOBI et WALLCLIMBER travaillent pour la LIBERTY PATROL. L'un des joueurs doit jouer le personnage de SHINOBI et jouer en même temps le pion de WALLCLIMBER.

- Les autres joueurs choisissent leur Héros.

REMERCIEMENTS

Je tiens tout particulièrement à remercier Véra DAVIET et Stéphane LOUIS pour leur gentillesse ainsi que leur attention en acceptant volontier de nous accorder gracieusement l'usage des images du personnage WALLCLIMBER. D'ailleurs, découvrez dans ce numéro du Blogurizine une interview de ces deux amoureux fous. Je les remercie aussi beaucoup pour leur disponibilité.

PROMOAMIGO : ★ <http://serial-color.blogspot.fr/> - ★ <http://tessa-42.blogspot.fr/>

MISE EN PLACE DES TUILES, DES PORTES ET DES PIONS

(Placez Wallclimber, Shinobi et Skarov comme indiqué)



Les héros commencent la partie avec le rang vétéran. Ils utilisent leur fiche d'identité Vétéran et ont à leur disposition toutes les cartes pouvoirs de leur personnage ainsi que la Carte Faiblesse.

Toutes les règles du jeu s'appliquent à cette mission ! Vous trouverez tous les éléments nécessaire pour jouer SHINOBI et WALLCLIMBER dans ce numéro du Blogurizine.

BUT DU JEU

Les héros, avec l'aide de SHINOBI (histoire de le responsabiliser en amour), vont devoir trouver le meilleur moyen d'isoler, le plus tôt possible, WALLCLIMBER dans l'une des cellules vides de la tuile TRAP A08, afin de ne pas mettre en péril le groupe et la mission. Ainsi isolée, à l'abri de tout danger, WALLCLIMBER pourra reprendre ses esprits et se raisonner. Vous utiliserez le pion « BAD » lorsque WALLCLIMBER sera en cellule, juste pour montrer qu'elle n'est pas contente. Le reste de la partie, vous utiliserez le pion « GOOD ». Voyez WALLCLIMBER comme un Personnage Non Joueur (PNJ). Etant un portail spatiotemporel elle-même, dans sa folie douce amour, elle a décidé d'utiliser son pouvoir sans limite. Ce qui lui permet de subir aucune attaque, de ne pas riposter, de traverser les portes fermées,... Mais seulement se déplacer dans le temps et les lieux. WALLCLIMBER se déplace à la même Vitesse indiquée sur la Carte Personnage que SHINOBI (Vitesse : jusqu'à 3 zones) et ne bénéficie pas des modificateurs des techniques secrètes. Ses déplacements se font à la fin de chaque tour de jeu de SHINOBI et toujours vers l'avant.

Par la suite, les héros devront rentrer dans la salle de CONTROL A01 où se trouve le méchant vilain SKAROV pour tenter, encore une fois, de déjouer ses mauvais plans. Toutefois, SHINOBI devra partir pour délivrer sa bien-aimée, avec un jet de dés de caractéristique, juste avant la fin de la mission. Au risque que WALLCLIMBER reste enfermée pour un bon moment. SHINOBI ne devra donc pas revenir dans la salle de CONTROL, pour pouvoir valider la mission.

Cette mission ne sera pas des plus faciles, puisque SKAROV sait toujours s'entourer de ses meilleurs Lieutenants. Bon courage !



GUARDIANS CHRONICLES par Sébastien LAMIRAND et Stéphane LOUIS
- Illustration pour la boîte du jeu Guardians Chronicles
★ <http://www.guardians-chronicles.com/>

AIDE DE JEU

GUARDIANS CHRONICLES

En 1868, un détachement d'Officiers français fût ordonné par Napoléon III de se rendre au Japon afin de mettre en place une stratégie de guerre contre le Shogun. Cette guerre marquera la fin du Shogunat au Japon. Elle laissera place au Gouvernement Impérial. L'arrière-grand-père de SHINOBI, jeune officier militaire français, fût l'un de ces stratèges de guerre à partir au Japon, et il y resta. Il épousa une japonaise du clan Matsumae d'Hokkaido, dernier clan séculaire guerrier connu pratiquant l'Art du Ninjutsu.

A la fin de la guerre civile, comme le Shogunat avait décimé de nombreux clans, les quelques clans qui ont pu échapper aux massacres se sont repliés pour ne plus laisser de trace de leur existence. De plus, l'ensemble des documents civils ayant été brûlé dans les incendies assassins, ceci expliquera pourquoi il n'y a plus de trace officielle de lien de parenté depuis l'arrière-grand-père de SHINOBI. La seule trace d'une existence familiale que SHINOBI ait pu recevoir est un manuscrit rédigé des mains de ses grands-parents duquel des pages ont été soigneusement enlevées. SHINOBI n'a jamais connu ses parents ni ses grands-parents. Depuis sa plus tendre enfance, il fût éduqué par un Maître, au Japon, et ce dans la plus grande tradition du Bushido.

SHINOBI sait et a appris depuis son plus jeune âge à ne pas se laisser tourmenter par ses sentiments. D'ailleurs, il ne doit pas avoir de sentiment. Toutefois, son combat intérieur, c'est de comprendre l'histoire de sa famille. De retrouver et comprendre ses origines. Peut-être que les pages manquantes de son manuscrit lui dévoileraient qui il est ? Qui est-il vraiment ?! Est-ce bien sa véritable identité ? Il ne le sait pas lui-même.

PAR TENGI TENGO

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

AIDE DE JEU

GUARDIANS CHRONICLES - SHINOBI, PERSONNAGE INEDIT

Je tiens à remercier, énormément, Julien MAUREL pour son talent et le travail qu'il a fourni à la création du personnage SHINOBI mais également son enthousiasme, sa réactivité, ses idées pertinentes,... Bref ! C'est un réel plaisir que Julien soit à nos cotés, à illustrer l'édito pour le Blogurizine et la communauté de joueurs. J'ai pris un réel plaisir à ressortir mes crayons, depuis toutes ces années, afin de coloriser les différentes postures de SHINOBI. J'ai encore beaucoup à apprendre de la colorisation... J'espère au moins ne pas avoir trop saccagé ton personnage. Je ferai mieux ou pire les prochaines fois ^^

Je remercie également Frédérick CONDETTE, l'auteur du jeu GUARDIANS CHRONICLES, pour sa gentillesse, son enthousiasme, sa disponibilité, son écoute, ses conseils et son aide technique précieuse porté pour le scénario que vous trouverez dans ce numéro du Blogurizine ainsi que pour le personnage SHINOBI.

Sans vous, sans ce travail d'équipe bénévole et passionné, ce projet n'aurait jamais vu le jour.

C'est donc avec le plus grand plaisir que le Blogurizine vous offre la possibilité d'étendre vos parties de jeu avec GUARDIANS CHRONICLES. Il vous suffit simplement d'imprimer, chez vous, les pages qui suivent et de joindre ce nouveau personnage à vos nouvelles aventures !

D'ailleurs, je vous invite à découvrir le siteweb du jeu : ★ <http://www.guardians-chronicles.com/> vous découvrirez tout un tas d'infos sur l'univers du jeu, des news, des fiches détaillées sur les personnages, une FAQ, d'autres scénarios et campagnes téléchargeables gratuitement,... à venir, vous retrouverez l'ensemble du matériel concernant SHINOBI, identique à celui ici présent (voir même un peu plus !). Et enfin, dernière nouveauté en date, vous pouvez y télécharger les règles de l'épisode 2 du jeu (jouer ces nouvelles règles) qui est actuellement en cours d'édition.

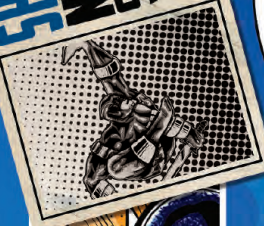
Je vous souhaite Bon Jeu !

MISSIONS FOR:



SHINOBI

SHINOBI NINJA STRIKES AGAIN



RÉSOLVRE SEUL AU MOINS 2 OBJECTIFS.



RÉUSSIR TOUTES SES ATTAQUES FURTIVES EN ÉTANT SUR LA MÊME CASE QU'UN ADVERSAIRE.



AVOIR QUITTER LA DERNIÈRE SALLE AVANT LA FIN DU JEU.



INFLIGER AU MOINS LA MOITIÉ DES DÉGÂTS AU MASTER DU GROUPE.

SHINOBI

VÉTÉRAN

NOM : JULIEN MAUREL
TAILLE : 1M 80
POIDS : 78 KG
CHEVEUX : BRUNS
YEUX : VERTS.

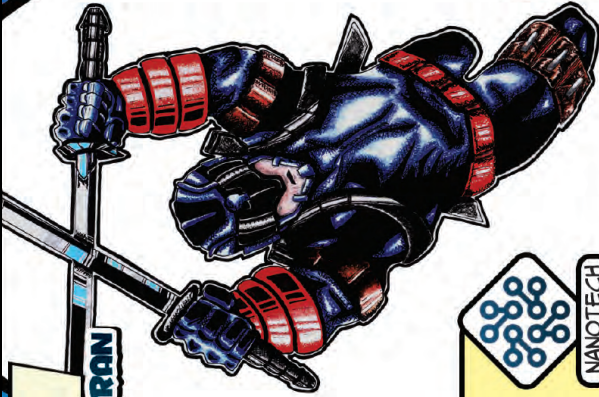
ORIGES : SHINOBI EST UN MERCENAIRE-NINJA, RÉPONDANT AU CODE SÉCULAIRE DU BUSHIDO. IL S'EST ADAPTÉ AUX MÉTHODES D'ESPIONNAGE MODERNE. IL AGIT SOUS CONTRAT, QUE CE SOIT SEUL OU AUSSI BIEN POUR LA LIBERTY PATROL, LA NIGHT SQUAD, QUE POUR LE PR. SKAROV ET TOUT AUTRE GROUPE. OU ENCORE EN TANT QU'AGENT NEUTRE.



NANOTECH

FURTIVITÉ : SHINOBI IGNORE LES PERSONNAGES LORS DE SES DÉPLACEMENTS. IL PEUT ARRÊTER SES DÉPLACEMENTS SUR UNE CASE DÉJÀ OCCUPÉE POUR ATTAQUER 1 FOIS SANS DÉPENSER D'ACTION. L'ADVERSAIRE NE RÉPLIQUERA PAS À CETTE ATTAQUE À SON TOUR DE JEU.

3 2 4 3 5





GENJUTSU

ACTION UNIQUE : LES HÉROS PRÉSENT DANS VOTRE ZONE NE SUBISSENT PAS DE DÉGAT LORSQU'ILS SONT ATTAQUÉS.

Icons: +1 (green arrow), -2 (red fist), +3 (blue shield), +4 (yellow lightbulb)



TAIJUTSU

ACTION : VOUS NE POUVEZ PAS ÊTRE LA CIBLE D'ATTAQUE AU CORPS À CORPS.

Icons: -2 (green arrow), 0 (red fist), +2 (blue shield), +1 (yellow lightbulb)





 -1
 +4
 +2
 -2

KAYAKUJUTSU

ACTION UNIQUE : LANCEZ UN DÉ DE TEST.
1 : VOUS POUVEZ RÉALISER 1 ATTAQUE (SANS SUBIR L'ATTAQUE DE CET ADVERSAIRE À SON TOUR DE JEU) ET 1 DÉPLACEMENT.
2 : VOUS RÉALISEZ 2 ATTAQUES. SI IL N'INDIQUE RIEN : VOUS RÉALISEZ 1 ATTAQUE ET SUBIREZ L'ATTAQUE ADVERSE.




 0
 -1
 -1
 +1

SUITONJUTSU

SUR LES ESPACES AQUATIQUE, VOUS NE POUVEZ PAS ÊTRE LA CIBLE D'ATTAQUE. DANS L'EAU VOS DÉPLACEMENTS SONT RALENTI, VOUS PERDEZ -1 DÉ EN DÉPLACEMENT.





FAIBLESSE

EN QUÊTE D'ORIGINE.

- SHINOBI PERD 2 DÉS À RÉPARTIR SUR 2 CARACTÉRISTIQUES DIFFÉRENTES JUSQU'À LA FIN DU PROCHAIN TOUR.
- RETIREZ DE VOTRE FICHE D'IDENTITÉ AUTANT DE PIONS DÉGÂT QUE LA VALEUR DE VOTRE CARACTÉRISTIQUE SANTÉ.




INTONJUTSU

ACTION UNIQUE : SUITE À L'ATTAQUE D'UN OU PLUSIEURS ADVERSAIRES, VOUS NE LES ATTAQUEZ PAS À VOTRE TOUR DE JEU. REVENEZ DANS LA ZONE ADJACENTE DANS LAQUELLE VOUS ÉTIEZ PRÉCÉDEMMENT.





SHOTEN NOJUTSU

ACTION : DÉPLACEZ VOUS DANS N'IMPORTE QUEL ESPACE LIBRE D'UNE ZONE ADJACENTE. VOUS NE POUVEZ PAS ÊTRE LA CIBLE D'ATTAQUE AU CORPS À CORPS.



NINYAKUJUTSU

ACTION UNIQUE : TOUS LES HÉROS DE VOTRE ZONE SONT SOIGNÉS DE 1 PION DE DÉGÂT, Y COMPRIS VOUS.



+2

+2

-3

+2

HOKOJUTSU

ACTION : DÉPLACEZ VOUS JUSQU'AU SECOND ESPACE LIBRE.



+3

+2

-3

+2

HENSOJUTSU

PERSONNES NE VOUS VOIT,
VOUS NE POUVEZ PAS ÊTRE LA CIBLE
D'ATTAQUE.





 -3
 +4
 0
 -2

SHURIKENJUTSU

ACTION UNIQUE : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE SUR 1 À 4 CIBLES.




 -1
 +3
 +1
 -3

KENJUTSU

ACTION : LANCER LE NOMBRE DE DÉS ÉGAL À LA VALEUR D'ATTAQUE DE CETTE CARTE. LES "POW" OBTENU SONT RELANCÉS. LE RÉSULTAT TOTAL DES SUCCÈS EST DOUBLÉ.



AIDE DE JEU

PAR ARSENIUS LUPENUS

★ <http://arsenus.blogspot.fr/>

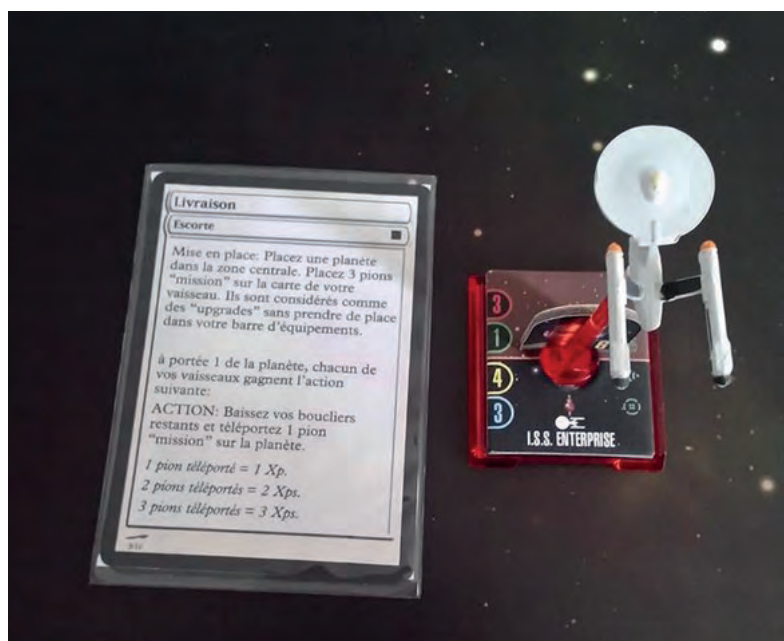
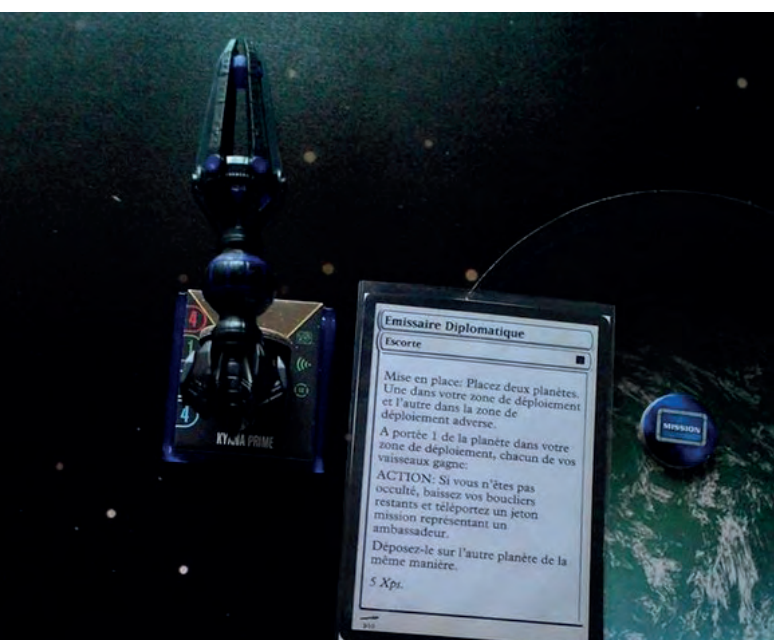
STAR TREK ATTACK WING - MODE CAMPAGNE

Bonjour à tous !
Dans le blogurizine 20, je vous parlais d'un mode que je développais, à savoir un mode campagne.

Depuis, j'ai un peu amélioré le truc !

ALLER PAR-DELÀ LES ÉTOILES ET PROGRESSER !

Tout d'abord, j'ai retravaillé les cartes dans un format plus grand afin d'améliorer la lecture (on se fait vieux avec l'âge !). J'ai retiré les images et ajouté une « mise en place » bienvenue afin de faciliter la pose des décors.



Voici donc les premières cartes sorties ! (pour l'instant, une dizaine mais il y en aura bientôt un peu plus avec notamment des objectifs selon les factions)

Comment les utiliser ?



Tout d'abord, vous pouvez les utiliser lors de parties amicales en tant qu'objectifs simples. Pour cela, constituez votre flotte et déployez-vous. Puis chacun des joueurs (ou factions) tire une carte au hasard et suit la mise en place spéciale si besoin. Et voilà ! Simple, rapide et efficace ! J'ai pu faire pas mal de parties-tests et à chaque fois, l'intérêt de la partie s'en ai trouvé décuplée !



Ensuite vient le mode Campagne ! Là, c'est sérieux ! On joue !



Et si on la joue un peu « fluff », enfin historique... enfin... comme dans les séries, quoi ? On peut vraiment s'éclater !



Tout d'abord, il va falloir choisir une faction. Ensuite, vous avez une réserve de 25 pts à dépenser dans votre premier vaisseau car oui ! Pour la première partie, vous devez n'avoir qu'un seul vaisseau non-nommé avec un Capitaine non-nommé



aussi. Et votre vaisseau doit avoir au moins 1 Arme Secondaire (sans ça, certaines missions vont être impossibles à faire). Ensuite, vous déployez votre vaisseau sur la table et tirez une carte objectif au hasard (comme lors d'une partie amicale), vous faites la partie et ensuite, vous passez à la phase de Débriefing.

Lors de cette phase de Débriefing, vous allez ajouter à votre réserve le nombre d'Xps gagnés (à la ration de 1 pour 1) grâce à l'accomplissement de votre mission. Donc à la fin de votre partie, votre réserve aura $25 \text{ pts} + \text{Xps gagnés} = \text{réserve nouvelle}$.

Vous n'avez pas obligation de garder les mêmes vaisseaux de partie en partie. Considérez que le Haut Commandement de votre faction (ou la Reine Borg !) envoie des renforts dans votre secteur entre chaque partie. Donc à votre deuxième partie, vous pouvez désormais mettre des vaisseaux nommés ainsi que des Capitaines nommés si votre réserve le permet.

Avant de débiter la campagne, je vous suggère de fixer une limite de points à votre réserve sinon, vos parties risquent fort de ressembler à ça :



Mais vous faites comme vous voulez, hein ? ;)

Longue Vie et Prospérité !





Astéroïdes

Destruction

Mise en place: Placez un champ d'astéroïdes dans la zone de déploiement adverse.

Ciblez et détruisez le champ d'astéroïdes avec 3 touches critiques au total.

5 Xps.

1/10

Away Team

Exploration

Mise en place: Placez une planète au milieu de la table.

A portée 1 de cette planète, chacun de vos vaisseaux gagne:

ACTION: Baissez vos boucliers pour téléportez une équipe d'exploration à la surface et ramenez-la de la même manière au tour suivant sur un vaisseau.

3 Xps.

2/10

Emissaire Diplomatique

Escorte

Mise en place: Placez deux planètes. Une dans votre zone de déploiement et l'autre dans la zone de déploiement adverse.

A portée 1 de la planète dans votre zone de déploiement, chacun de vos vaisseaux gagne:

ACTION: Si vous n'êtes pas occulté, baissez vos boucliers restants et téléportez un jeton mission représentant un ambassadeur.

Déposez-le sur l'autre planète de la même manière.

5 Xps.

3/10

Engagement

Destruction

Détruisez le vaisseau ennemi le plus coûteux.

5 Xps.

4/10

Livraison

Escorte

Mise en place: Placez une planète dans la zone centrale. Placez 3 pions "mission" sur la carte de votre vaisseau. Ils sont considérés comme des "upgrades" sans prendre de place dans votre barre d'équipements.

à portée 1 de la planète, chacun de vos vaisseaux gagne l'action suivante:

ACTION: Baissez vos boucliers restants et téléportez 1 pion "mission" sur la planète.

1 pion téléporté = 1 Xp.

2 pions téléportés = 2 Xps.

3 pions téléportés = 3 Xps.

5/10

Mise en orbite

Exploration

Mise en place: Placez une planète dans la zone centrale. Placez 3 pions objectifs "mission" à distance égale les uns les autres autour de la planète. Ces zones sont des points abstraits et ne constituent pas un obstacle.

à portée 1 de la planète, chacun de vos vaisseaux gagne:

ACTION: Placez un pion "mission" (aussi appelé satellite) sur une zone "mission".

1 satellite placé = 1 Xp.

2 satellites placés = 3 Xps.

3 satellites placés = 5 Xps.

6/10

Particule Oméga

Destruction

Mise en place: Placez une planète si besoin dans la zone de déploiement adverse.

Ciblez et détruisez la Particule Oméga en utilisant une arme secondaire avec 3 touches au total.

3 Xps.

Sauvetage

Escorte

Mise en place: Placez une épave dans la zone de déploiement adverse et placez dessus un jeton "mission", à portée 1 de l'épave, chacun de vos vaisseaux gagne:

ACTION: Si vous n'êtes pas occulté, baissez vos boucliers et téléportez les rescapés, placez le jeton mission sur la carte de votre vaisseau.

Sortez de la table par votre zone de déploiement.

5 Xps.

Scanner

Renseignement

Scannez à portée 1 le vaisseau ennemi le plus coûteux.

3 Xps.

Surveillance du système

Exploration

Mise en place: Placez une planète dans la zone de déploiement adverse.

Scannez la planète à portée 1 afin de récolter un maximum de données.

1 fois = 1 Xps.

2 fois = 3 Xps.

3 fois = 5 Xps

*Fighting
for*



VICTORY

Printemps 2016 #23

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

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



- GUARDIANS CHRONICLES - ITW VERA ET LOUIS - PULP CITY - ...



NO.65

52 BIG PAGES

JUNE...JULY



10¢

BATMAN

IS THE CATWOMAN AN ALLY OF THE DYNAMIC DUO OR HAS SHE RETURNED TO CRIME? YOU BE THE JURY TO DECIDE, AS GOTHAM CITY BOWS

TO... "THE EMPRESS OF THE UNDERWORLD!"



ROGUES' GALLERY

UNDERCOVER POLICE AGENTS

A-B-C

A-B-C

D-E-F

D-E-F

Printemps 2016 #23

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

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



- GUARDIANS CHRONICLES - ITW VERA ET LOUIS - PULP CITY - ...

Eté 2016 #24

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 !