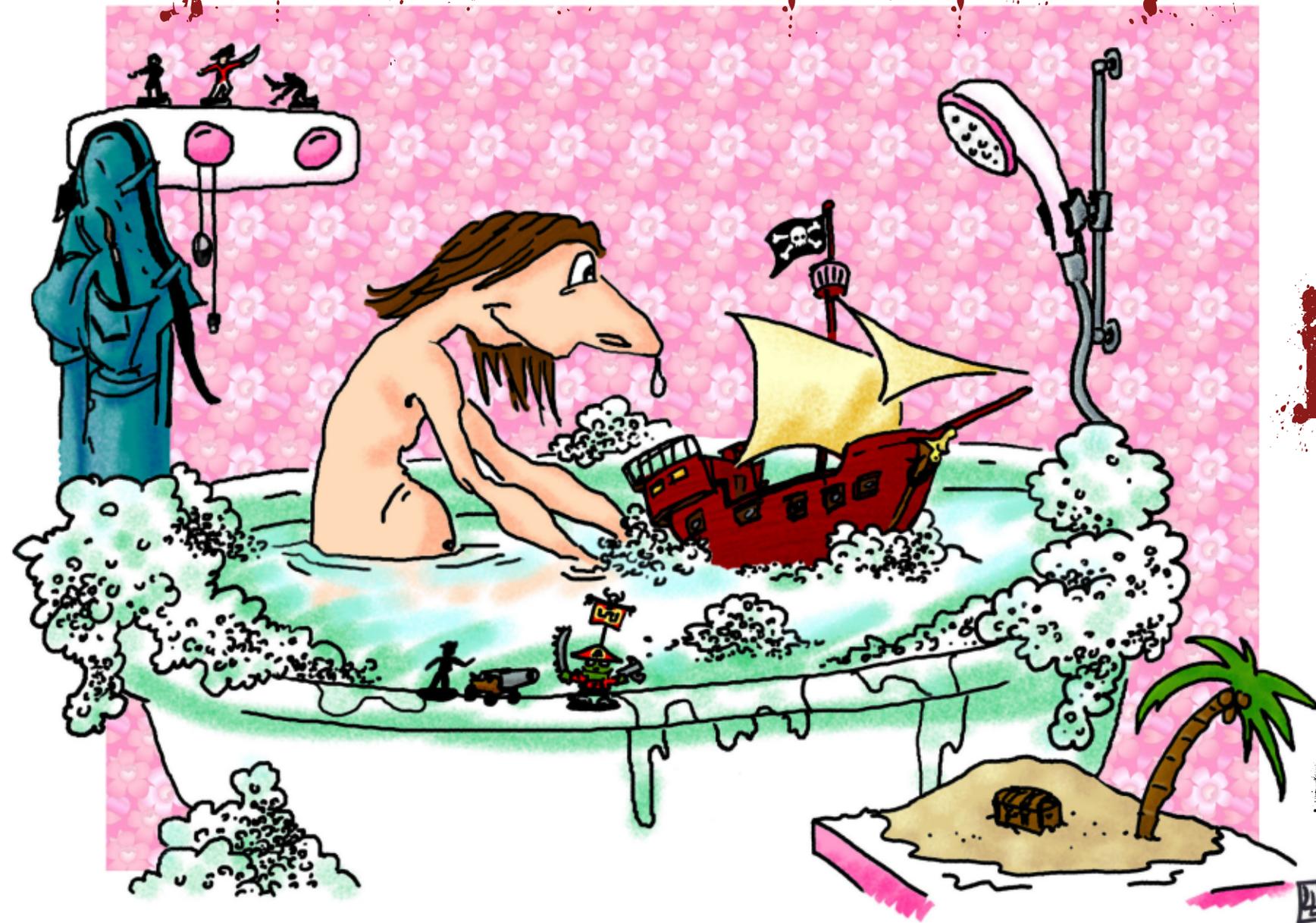


BLOGURIZINE

LE ZINE
DES
BLOGURINISTES



NO 4

PRINTEMPS
2009

EDITORIAL

Est-ce que vous ne regardez qu'un seul film encore et encore ? Ne suivez qu'une seule série télé ? Ne lisez qu'un auteur de romans ou de BD ? Est-ce que vous n'aimez que le médiéval-fantastique, que la science-fiction, que l'histoire ?

À combien de systèmes de jeux de figurines jouez-vous ?

Soucieux de décrocher du web et de rencontrer des vrais-gens dans le vrai-monde-réel, je proposais il y a peu, via un forum, à un groupe de hobbyistes, de tester des nouveaux jeux, dont quelques génériques comme Chain Reaction ou Song of Blades and Heroes. Les réponses furent polies mais finalement assez peu enthousiastes. Ce groupe joue surtout à des jeux GW, en particulier à Warhammer Battle, et semble s'en contenter. Bien. J'ai rien contre.

Pourtant le "hobby jeux de figurines" est loin de se limiter à Games Workshop. Pourquoi ne pas tenter aussi autre chose ? Tous les bons jeux ne sont pas compliqués et pourtant ne sont pas forcément les plus joués. Comment les bons jeux peuvent ils développer leur public si tout le monde attend que le public soit là pour y jouer ? Il existe de bons jeux d'escarmouche ne nécessitant que quelques figurines, des jeux à d'autres échelles que le 28mm, des figurines prêtes-à-jouer, des règles génériques permettant le recyclage.

Pour ce qui est de vous en parler, le Blogurizine continue de faire ce qu'il peut. Pour le reste, à vous de... jouer. Les nouveaux jeux de figurines, c'est comme les films, les séries téléés, les romans, les jeux video... : il faut les essayer. Qui sait ? ça pourrait vous plaire.

Archiviste Dragontigre

Sommaire

Découverte	
- Ambush Alley	3
- Ron and Bones : Pirate un jour...	8
Figurines	
- Singes de guerre	12
- Recyclage : des Clix à Pulp City	13
Aides de jeu	
- La bête du Gévaudan : campagne pour Chain Réaction	15
- Mission AT-43 : Opération vergelée	23
- Scénario Ron and Bones : Trouvez moi du rhum !	26
Hobby	
- Utilisation des pigments secs : les socles	31
- Une arène pour les Rois du...	33
- Petites guerres / Toutatis 2009. Dans le secret des grands.	37
Communauté	
- L'auberge ludique 2009	44

Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès.
Date de parution du numéro 4 : 31 mars 2009
Rédacteurs : Dragontigre, Raskal, Poulppy, Belisarius, Tazdechartres, Sebastofig, L'ancien, Ybliss.
Couverture : Cryseis, colorisation : Dragontigre.
Les articles publiés ne sont pas officiels et ne sont en aucun cas approuvés par les éditeurs des jeux auxquels ils font référence.
Les images, photos, textes sont la propriété de leurs auteurs respectifs.
Une newsletter est disponible sur le blog <http://blogurizine.canalblog.com> pour vous tenir informé de nos prochaines publications.

Ambush Alley

Ambush Alley est un jeu de figurines axé sur le combat moderne urbain et les actions anti-insurrectionnelles. Que se soit en Somalie, en Afghanistan ou en Irak, un petit détachement de troupes régulières bien formées et motivées, va se voir opposé à des insurgés insaisissables et surtout nombreux. Le jeu est donc basé sur le déséquilibre entre des troupes occidentales peu nombreuses mais de qualité et des troupes moyen-orientales ou africaines occupant le terrain mais de qualité moindre. Autre particularité du jeu, toute partie est menée par un scénario spécifique qui permet d'utiliser au maximum ce

mécanisme de déséquilibre. Ainsi pas de poutrage par défaut, mais des missions d'exfiltration, de reconnaissance ou d'escorte.

Pour reproduire la tension du combat urbain, les règles utilisent une séquence de jeu particulière: les troupes régulières agissent en premier (se déplacer, tirer) mais sous la menace des troupes ennemies qui peuvent les interrompre à tout moment en leur tirant dessus ou se déplaçant. Là où le jeu innove, c'est que les troupes régulières peuvent essayer de réagir avant même qu'elles ne soient interrompues par les insurgés. Mais au



fur et à mesure que les réguliers progressent en territoire ennemi et qu'ils réagissent aux interruptions ennemies, leur puissance de feu diminue, tout comme leur capacité de déplacement qui se retrouve réduite à chaque réaction. Là où le jeu est une vraie réussite, c'est que tous ces principes sont très simples à mettre en place, il suffit de suivre à la lettre le déroulement du tour. Le chaos qui résulte de ce type d'affrontement est parfaitement reproduit dans le jeu mais bien géré par les règles sans que l'ensemble ne soit fouillis. De plus si quelques troupes insurgées sont placées sur la table de jeu au début de la partie, le joueur insurgé va déterminer à chaque tour si de nouvelles troupes apparaissent (selon le niveau d'insurrection : plus il est élevé plus la chance de voir apparaître de nouvelles unités est grande) et à quel endroit (notion de hot spots placés initialement par le joueur insurgé sur la table de jeu). Les joueurs disposent d'un tour de



jeu particulièrement dynamique qui permet à chaque camp d'être toujours en alerte, dans l'action ou la réaction.

Les mécanismes du jeu sont harmonisés avec des principes similaires quelle que soit la situation : on lance un certain nombre de dés et pour obtenir un succès il faut faire 4+ et parfois au-dessus de l'adversaire (jet d'opposition). Les armes de soutien (mitrailleuse, lance-missiles, etc.) sont intégrées dans le jeu sous la forme de dés supplémentaires à lancer (sans dépasser des mains de 10 dés). Idem pour les armures et couverts : ce sont des dés de protection supplémentaires. On sent que le jeu a été bien pensé mais surtout très bien testé. Les dés

utilisés dépendent de la qualité des troupes et de leur niveau de moral. Ainsi une troupe peu entraînée mais motivée aura des d6 en qualité et des d10 pour le moral.

La vision des capacités militaires des troupes du monde de l'ouest versus celles du sud peut sembler schématique mais rien n'empêche de changer les acteurs du jeu et d'imaginer par exemple l'affrontement de troupes de l'armée malgache avec la garde présidentielle, ou une escarmouche Inde contre Pakistan. Les auteurs ne sont pas naïfs et semblent bien connaître ce type de conflits : la belle machine de guerre occidentale voit parfois ses rouages se gripper avec des civils en colère qui viennent renforcer le niveau d'insurrection,

des changements de missions soudain car un chef terroriste a été reconnu, un nuage de poussière qui vient perturber le déroulement des opérations et ainsi de suite. Tous ces éléments de type « brouillard de guerre » sont représentés par des cartes tirées au hasard en fonction du scénario ou de test de réaction largement raté.

Au-delà du conflit urbain, le système de jeu permet de couvrir tous les aspects de la guerre moderne avec des règles de véhicules (blindés et transport), d'évacuation de blessés, de civils et de contractors (comme des agents de la CIA), de nettoyage de bâtiments, etc. Tout ce qu'il faut pour imaginer des scénarios trépidants.



Jeu et extensions

Le jeu propose 5 scénarios se déroulant au Moyen-Orient mais qui peuvent être facilement transposés dans un autre lieu. Par défaut les troupes régulières sont des Marines mais la règle propose aussi des tables d'organisation (ORBAT) pour les Rangers US, les britanniques (armée et Royal Marines) et le Royal Australian Regiment.

Pour tester la règle, rien de plus facile : des règles d'initiation sont disponibles en téléchargement gratuit sur le site officiel. De plus si vous n'avez pas d'adversaires sous la main, il est possible de jouer en solo.

L'éditeur du jeu propose un certain nombre d'extensions :

- Motor Pool décrivant les véhicules du monde entier.
- Day of the Rangers consacré au conflit en Somalie à travers 10 scénarios (La chute du Faucon Noir, vous connaissez ?).
- The Three Block War, trois scénarios mêlant martyrs et missions humanitaires dans la ville de Dawala (imaginaire mais crédible).
- Art of War, une mini-campagne se déroulant à Dawala où des militaires se retrouvent face à un cartel de trafiquants.
- Operation : Dark Star, une autre mini-campagne où des forces spéciales doivent retrouver et détruire un container à virus.

Figurines et échelle de jeu

Le jeu permet d'utiliser toutes les figurines modernes du marché et à toutes les échelles. Il n'y a pas de figurines officielles même si Ambush Alley Games est très lié avec Rebel Minis qui propose des figurines 15mm parfaitement adaptées pour le jeu ainsi que des packs contenant une campagne (Art of War ou Operation : Dark Star) et les figurines pour jouer la campagne.

La seule chose qui change selon l'échelle de figurines c'est la taille de la table : 60cm x 60cm pour du 15mm ou 120cm x 120 cm pour du 28mm. Il est tout à fait possible de jouer avec du 10mm, du 36mm & 54mm et avec du 20mm, historiquement très populaire en guerre moderne.

A noter qu'il est parfaitement possible d'utiliser les figurines prépeintes de Battlefield Evolution de Mongoose Publishing.

Quelques vendeurs de figurines adaptées



15mm - Brigade Models



15mm - Rebel Minis



28mm - Dadi&Piombo



15mm - Quick Reaction Force



28mm - The Assault Group



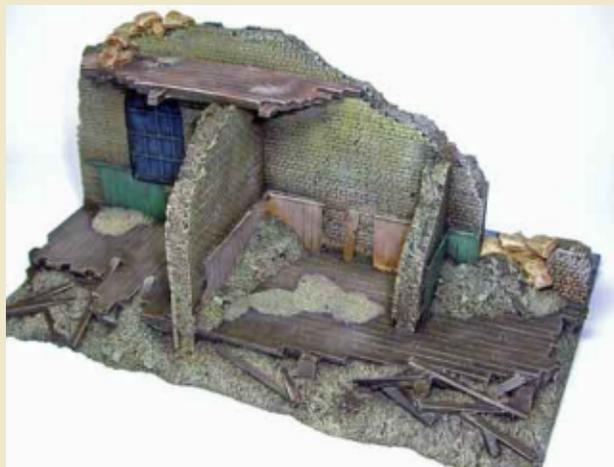
15mm - Peter Pig



28mm - Black Scorpion Miniatures

Décors

Les joueurs d'Ambush Alley rivalisent d'imagination pour faire des décors adaptés au jeu et proposer de belles tables de jeu. De nombreuses sociétés proposent des bâtiments moyen-orientaux qui, même s'ils ne font pas très modernes, conviennent pour représenter de vieux quartiers de grandes villes ou des villages :



Kerr & King



Crescent Root Studio



Everydaygoodz



Gauthey Miniatures

Bon nombre de joueurs construisent eux-mêmes leurs éléments de décors. Ambush Alley est un jeu pour les tenants du hobby. On peut trouver du matériel intéressant sur le groupe yahoo suivant :

Yahoo group BattleBuilders

<http://games.groups.yahoo.com/group/BattleBuilders>

Ambush Z

Ambush Z est un jeu indépendant et autonome dans lequel des militaires, des forces de police, des survivalistes ou des civils vont essayer de survivre face à des hordes de zombies dans la plus pure tradition des films de Romero. Pour donner un peu de diversité, les zombies sont classifiées en différentes espèces des plus lents et peu réactifs aux Dexters (non ils ne travaillent pas tous comme expert en médecine légale à Miami) capables de prendre le contrôle mental des vivants grâce à leurs pouvoirs psychiques.

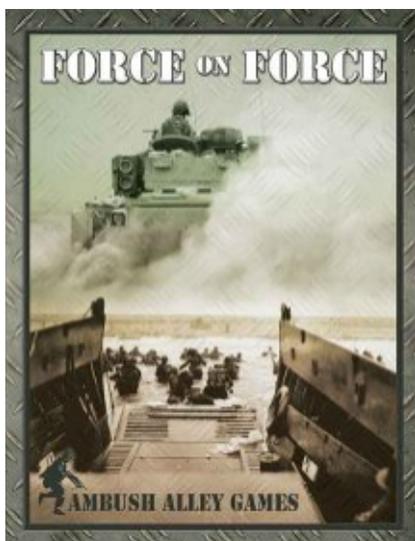
Le jeu est éprouvant pour les vivants car le joueur zombie va disposer tour après tour de zones de sorties (hot spots) supplémentaires d'où les zombies peuvent jaillir et resserrer l'étau. En revanche malgré la présence de différentes sortes de zombies, les possibilités



des morts-vivants sont plus réduites que celles des insurgés ce qui donne à l'ensemble un côté jeu de plateau assez prononcé. Malgré cela, Ambush Z reste un excellent jeu proposant des scénarios variés permettant de reproduire les synopsis de vos films de zombies préférés.

Force on Force

Le prochain jeu basé sur les principes d'Ambush Alley, sera Force on Force, un jeu complet permettant de passer sur un modèle symétrique où des troupes professionnelles vont s'affronter. Ce jeu (très attendu par la communauté ludique de fans d'Ambush Alley) permettra de couvrir tous les conflits, du 20e siècle à notre futur proche. Je suis impatient de voir ce que cela peut donner pour la seconde guerre mondiale. Au moment où vous lirez ces lignes, Force on Force devrait être disponible.



Démonstration de Tiyo à l'auberge ludique

À noter que plus tard dans l'année devrait sortir la version Sci-fi de Force on Force qui sera très fortement influencée par les figurines Ground Zero Games et l'univers sous-jacent (et là je suis chaud bouillant).

Raskal

Ambush Alley
Site officiel du jeu avec son forum
<http://www.ambushalleygames.com/>

CQB Ambush Alley France – le blog français consacré aux jeux d'Ambush Alley Games
<http://ambushalleyfrance.blogspot.com/>

Règles d'initiation
<http://www.ambushalleygames.com/quick-start-rules/>

Groupe yahoo
<http://games.groups.yahoo.com/group/AmbushAlley/>

RON AND BONES

Pirate un jour...

Tales of War est une société espagnole jusqu'alors plus connue des peintres et des figurinistes pour ses figurines « de collection », notamment la série Roleage dédiée au jeu de rôle du même nom et la série Tales révisions revisitant les grands classiques des contes de fée. Ajoutant une autre corde à son arc, Tales of War a décidé de sortir son « bébé », un jeu d'escarmouche dans un univers de pirates avec du fun dedans. Que nous réserve donc ce nouveau venu ?



Les jeux de figurines sur le thème des pirates ne se bousculent pas dans notre microcosme. À part Legend of the High Sea plus axé historique, les pirates sont souvent relégués aux rôles de faction ou personnages secondaires comme le clan goblin des écumeurs des océans pour Confrontation (Rackham), les pirates morts-vivants à Warhammer (Games Workshop) ou les pirates de Warmachine (Privateer Press). Ron and Bones exploite donc ce créneau en gardant toutes les caractéristiques des univers de pirates et en y ajoutant une bonne dose de fantastique.

De bien belles figurines

Issues de concepts très typés, les figurines pour Ron and Bones sorties à ce jour sont superbes et ont chacune une propre personnalité. Poses exagérées, détails amusants, armes délirantes (les cochons explosifs...), les figurines donnent le ton du jeu : le fun. La gravure est fine et les figurines en ma possession étaient toutes très bien tirées presque sans aucune trace de moulage. On retrouve les critères de qualité de Tales of War, pas de surprises ici. La taille des figurines est un peu plus grande que du classique 28mm, on flirte ici avec le



30/32mm. Presque toutes les figurines sont en plusieurs morceaux, dont certains assez fins mais les ergots sont assez prononcés pour être assemblés correctement.

Tout pour jouer

La boîte de base de Ron and Bones ressemble au premier abord à une boîte de jeu de société de très bonne facture. Elle comprend tout ce qu'il faut pour commencer à jouer : un livre de règles (Espagnol/Anglais), deux dés à huit faces (original dans un monde de D6), un plateau de jeu quadrillé en trois parties représentant un navire, quatre figurines en métal (mais malheureusement peu protégées dans cette grande boîte), des cartes de personnage et d'action pour les différents protagonistes (anglais) ainsi qu'un paquet de cartes spécifiques pour les blessures critiques. L'ensemble est de très bonne qualité, on pourra juste regretter le plateau de jeu un peu



fin. Il faudra le contrecoller ou le plastifier pour augmenter sa longévité.

Tout ce matériel permet de découvrir facilement le jeu (en deux contre deux) et les quatre personnages inclus (un contremaitre, un cuistot et deux pirates) peuvent facilement former le coeur d'un équipage en y ajoutant un capitaine et une autre recrue.

Une douzaine de pirates est déjà sorti en blister afin de renforcer votre équipage. Ces figurines sont vendues sans cartes. Il vous

faudra donc acheter à part des packs de cartes (groupés pour 4 personnages) en anglais ou les imprimer à partir des fichiers mis en ligne gratuitement.

Dis moi qui tu es...

A Ron and Bones, chaque personnage est défini par quatre caractéristiques principales : l'Expérience (son aptitude au combat), sa Dextérité (agilité et rapidité), sa Bravoure (reflétant sa couardise ou son inconscience) et sa Corpulence (sa carrure et sa résistance, c'est aussi le nombre de points de vie du personnage). Chaque caractéristique peut prendre des valeurs entre 1 et 5 sauf la Corpulence entre 6 et 12.

Chaque personnage dispose aussi d'un équipement (armes ou autres objets spéciaux), de compétences spéciales (enchaînements d'attaques, peur, séduction) et parfois de défauts (jambe de bois, sourd...). Toutes ces informations sont regroupées sur deux cartes (y compris les effets des compétences) ce qui les rend facilement accessibles en cours de partie.

Un paquet de 6 à 7 cartes action est aussi associé à chaque personnage (avec deux actions différentes par carte), elles sont spécifiques à chaque personnage. Il s'agit là du véritable moteur du jeu.



Le cœur du système

Chaque tour se décompose en trois phases :

- la phase d'évènement : un peu fourre-tout, elle sert à gérer les différents effets de jeu.
- La phase de préparation : chaque joueur donne ses ordres. Il affecte secrètement une action (via une carte action) à chaque membre de son équipage. Les actions de tous les personnages sont ensuite dévoilées.
- La phase d'activation : on active ensuite chaque personnage en fonction de la vitesse

de leur action (indiquée sur la carte). En cas d'égalité, un jet de Dextérité permet de départager les personnages.

Les actions des personnages sont très diverses allant du mouvement simple aux différentes possibilités d'attaques, assorties ou non d'un petit mouvement, en passant par des actions plus exotiques (manipuler des objets, insulter l'adversaire, essayer de l'intimider...).



Bien que nombreuses et variées, toutes les cartes sont codées à l'aide d'icônes très lisibles, ce qui permet de facilement choisir l'une d'elle lors de la phase de préparation et de les jouer rapidement lors de l'activation. Grâce à ce système, le jeu reste fluide malgré le nombre de possibilités offertes et c'est un point fort du système.

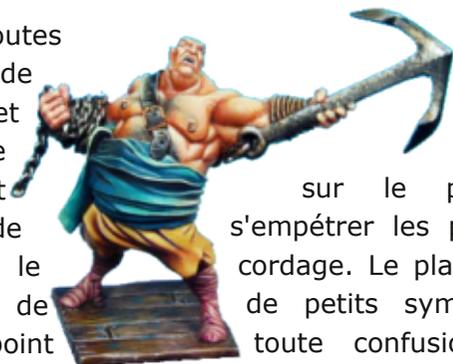
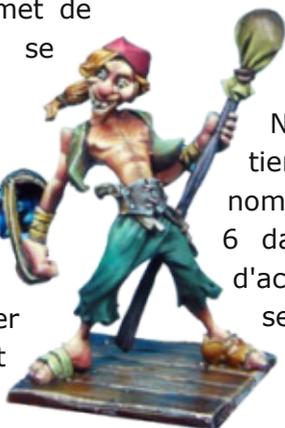
Ça va saigner !

Les attaques se font en un seul jet de dé. La difficulté dépend de la différence d'Expérience des deux personnages et de quelques situations de jeu (attaques de dos, adversaire à terre...) et la marge de réussite indique directement le niveau de dégâts infligés.

En fonction de l'arme utilisée, il pourra en résulter une perte de points de vie, un test de moral, l'obligation de reculer voire une blessure critique pour les attaques les plus réussies. On tire alors au hasard une carte de blessure critique et on applique le résultat. Le tableau des dégâts et les blessures critiques sont aussi codés avec des icônes, ce qui permet de les gérer rapidement et sans se replonger dans le livre de règles.

Les décors jouent aussi

Les éléments de décor sont très importants à Ron and Bones, que ce soit avec l'action « Manipuler » (prendre un tonneau et le fracasser sur le crâne du collègue, c'est



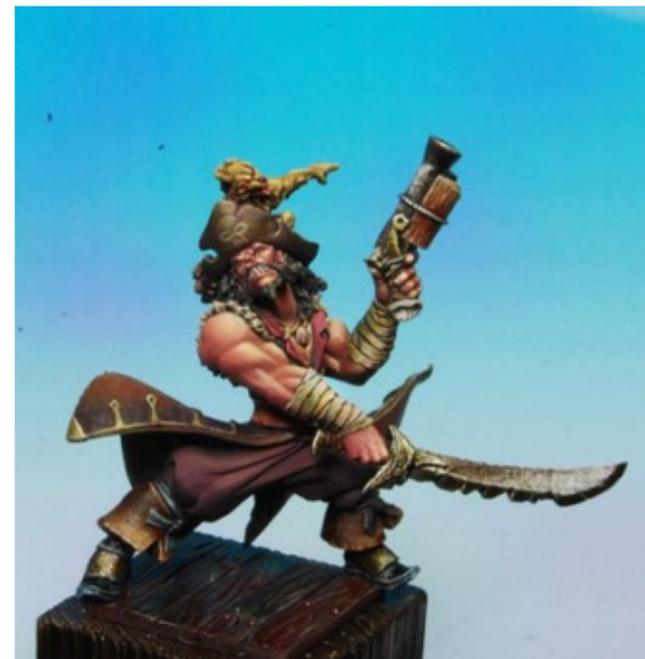
possible), pour se mettre à couvert, grimper sur des caisses, faire tomber l'adversaire sur le pont inférieur ou pour s'empêtrer les pieds en reculant dans un cordage. Le plateau de jeu fourni possède de petits symboles permettant d'éviter toute confusion dans la gestion des décors en cours de partie.

Même si ce plateau est très pratique, on se prend vite à penser à un plateau de jeu en 3D avec de vrais éléments de décors, que ce soit un navire, une île déserte, un port ou une taverne pour une bonne bagarre à coups de tabourets et de bouteilles. Les possibilités semblent nombreuses et ouvertes. Tales of War l'a prévu et à commencé à sortir une gamme d'accessoires en métal pour le jeu. De nouveaux plateaux de jeu devraient aussi voir le jour pour servir de support à d'autres scénarios ou campagnes... à suivre.

Alors complexe ou riche ?

Ron and Bones laisse beaucoup de possibilités aux joueurs, notamment grâce aux nombreuses actions possibles. Cette profusion nuit-elle au jeu ?

Non, pour deux raisons : la première tient au format prévu : l'escarmouche, le nombre de personnage étant restreint (5 à 6 dans un format classique), le nombre d'actions à gérer l'est donc aussi. La seconde tient à la nature des différentes actions. Certaines actions sont jouées



plus souvent que les autres, on les retrouve donc très facilement après les premiers tours de jeu. Les autres actions étant plus destinées à des actions planifiées (quand on tire au pistolet, il faut aussi prévoir de sortir son sabre avant que l'ennemi n'arrive, sinon...) ou à des situations désespérées (une attaque improvisée avec la garde du pistolet), on les utilise donc moins souvent.

Bien adapté à ce format, le système de jeu deviendrait sans doute trop lourd avec une douzaine de matelots donc ici pas de surenchère, on reste dans le petit format.

À vos ordres capitaine !

Les seize personnages sortis à ce jour sont tous très typés et très différents, que ce soit en look ou en terme de profil de jeu.



Pour qu'un équipage tienne la barre, il faut obligatoirement un capitaine. Ceux-ci disposent de caractéristiques hors du commun et de compétences souvent originales et très utiles. Attention toutefois à bien rentabiliser cet investissement (un capitaine vaut facilement trois pirates en coût de recrutement) car la perte du capitaine implique le plus souvent perdre la partie. Composer un équipage de compétition pour

Ron and Bones n'est pas une chose facile et en rien une nécessité. Pas de « must have » ici, la puissance d'un équipage ne se fait pas en fonction de la liste d'armée mais sur le plateau de jeu. Bien coordonner les actions de ses personnages et anticiper celles de l'adversaire conduiront bien plus souvent à la victoire qu'un métagame poussé et un plan d'attaque rigide.

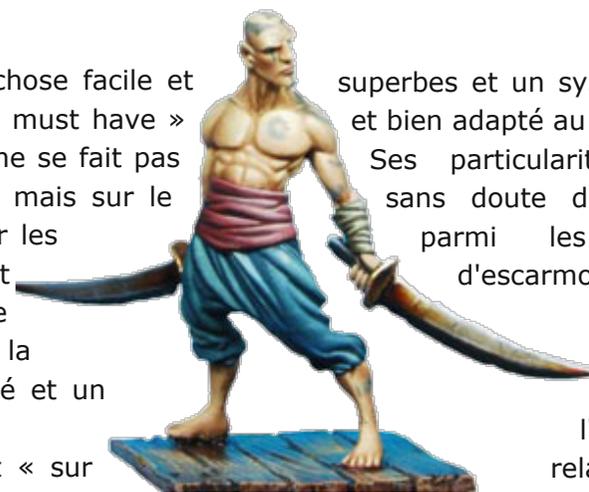
Ici pas d'équipages surpuissant « sur le papier », alors autant se faire plaisir en recrutant les personnages qui nous correspondent le plus (que ce soit par leur profil ou parce que les figurines nous plaisent tout simplement). Chaque personnage, même le moins cher, est capable de tirer son épingle du jeu et de faire des exploits si le travail en équipe fonctionne bien.

Quoi d'autre ?

D'autres possibilités sont offertes, allant de l'ivresse de l'équipage (un pirate ça boit du rhum, rien d'étonnant à ça...) à l'abordage entre navires, elles sont souvent réservées à des scénarios spécifiques et permettent de faire de vos parties de petites productions hollywoodiennes. On aurait alors tort de s'en priver après quelques parties pour prendre en main le système.

Prêt à embarquer ?

Ron and Bones est un jeu très agréable à jouer. Le thème de la piraterie, peu exploité en jeu de figurines, est servi par des figurines



superbes et un système de jeu original et bien adapté au format.

Ses particularités lui permettront sans doute de prendre sa place parmi les nombreux jeux d'escarmouche du marché.

Comme pour tout jeu d'escarmouche, l'investissement est relativement modeste (50 à 60 euros pour un

équipage complet).

La version française des règles (bientôt disponible) devrait permettre aux non anglophones de franchir le pas et de s'essayer à ce jeu original et plaisant qui mériterait bien d'être plus connu.

A l'abordage !

Belisarius

Le blog français

<http://ronandbones.canalblog.com/>

Le forum français

<http://ron-bones.forums-actifs.com/index.htm>

Le forum officiel (espagnol/anglais)

<http://www.ronandbones.com/foro/YaBB.pl>

Le Blog officiel (espagnol/anglais)

<http://ronandbones.blogspot.com/>

Le site officiel (espagnol/anglais)

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

Singes de guerre

Allez savoir pourquoi mais lorsque l'on parle d'Uchronie pulp Seconde Guerre Mondiale, Weird War, il y a souvent un gorille nazi, comme le gorille cyborg du comic DUST, les vampires gorilles du troisième Reich chez DC (me semble-t-il) ou le Kriegaffe du comic Hellboy.

Certains éditeurs de figurines ont sorti des références suivant ouvertement ce concept ou permettant des conversions pour les joueurs désireux d'intégrer une telle créature à leur parties uchroniques.

German Altered Gorilla, pour AE WWII, de Darkson Design :



Ape-X, Super Villain de Reaper :



War Ape, pour Dungeons & Dragons Miniatures.

Il a été utilisé par Doc Savage pour un perso custom pour Tannhauser :



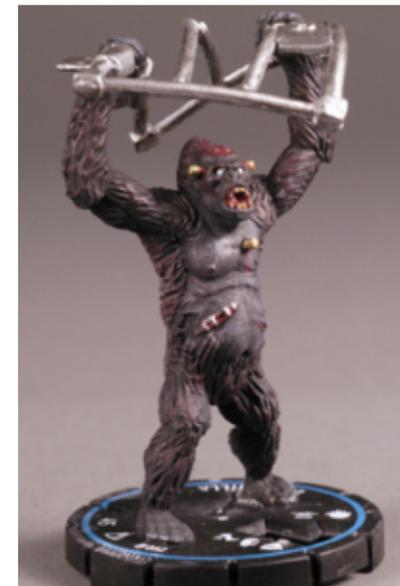
Lab Gorilla, pour Horrorclix, extension The Lab :

Peut-être un peu petit pour un gorille. Tout dépend de l'échelle des figurines avec lesquelles on voudra le jouer.

Et bien sûr les Karmans pour AT-43, avec leurs énormes armures, semblent aussi une base intéressante, quoique très futuriste et peut-être un brin trop civilisé et pas assez bestiale.

Bien entendu, ce ne sont pas (de loin) les seules figurines de gorilles sur le marché, pour peu que le travail de conversion ne vous fasse pas peur.

À signaler en passant, que du côté des actions figures, certaines adaptations de personnages de comics existent. Par exemple MacFarlane Toys a sorti plusieurs versions de Cy-Gor, le cyborg de Spawn, et Mezco une version du Kriegaffe #10 d'Hellboy.



Nekko, Dragontigre

Recyclage : des Clix à Pulp City

Les deux équipes de figurines recyclées pour Pulp City présentées à la page 23 dans le Blogurizine n°2 ne constituent qu'une partie de mes détournement repeints, parfois convertis, re-soclés, de figurines Clix. En voici d'autres :

Les gentils :

Les méchants :



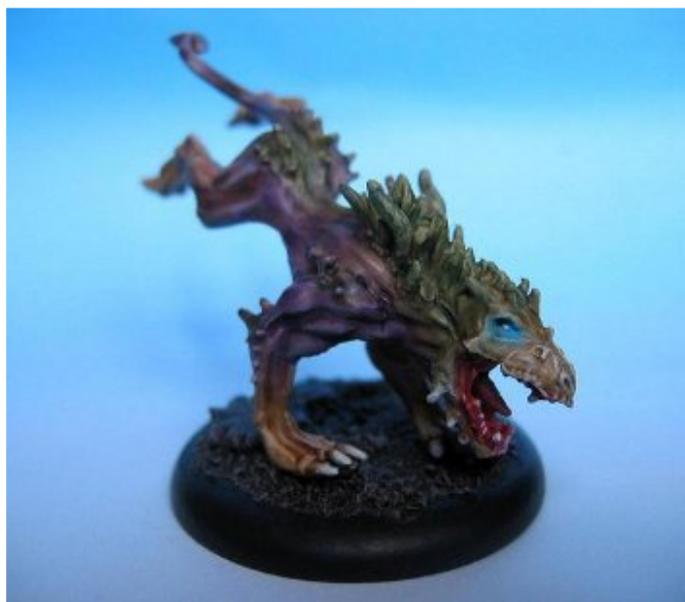
Deux groupes antagonistes de cinq personnages qui devraient être équilibrés, avec dans chaque équipe : un costaud, un mage, un pro du corps à corps, et aussi plusieurs options de combat à distance.

Ybliss

Plus de détails et d'autres figurines recyclées pour Pulp City sur le Ludobox:
<http://ludobox.over-blog.com/categorie-10503242.html>



Armure de combat pour le S.C.U. de Pulp City: Mandroïd Armor du Shield (Heroclix)



Clonedog : Blood Demon, (Mage Knight)



Flamer SCU: conversion d'un Metroplis SCU (Heroclix)



Ruppert Hunt et Metal Jack, héros à louer : Porte flingue de 2000AD (Heroclix) et Brass Commander (Mage Knight)



Ghunzu Zu, dragon terrestre, maître de la flamme bleue: Whelp Caster (Mage Knight)



Overseer Gholam : Manticore, (Heroclix, City of Vilains)

La bête du Gévaudan Campagne pour ChainReaction

De 1764 à 1767, plus de 300 attaques faisant une centaines de morts sont perpétrées dans le Gévaudan par ce que les témoins nomment une « bête ». Plusieurs témoignages concordent pour dire que la Bête « est un loup sans en être un », certains affirment que la Bête possédait un compagnon, un second animal plus petit.

Alarmé par la situation dans le Gévaudan, Louis XV dépêche sur place son porte-arquebuse, lieutenant des chasses royales, François Antoine, dit de Beauterne. Les traques succèdent aux gigantesques battues, mais rien ne semble arrêter la Bête.

C'est lors d'une chasse commanditée par le marquis d'Apcher, dans les bois de la Ténazeyre, en 1767, que Jean Chastel abattit un animal que plusieurs témoins affirment être la Bête. Mais le mystère demeure sur sa vraie nature : un canidé certes, mais d'aspect inhabituel, audacieux et agressif, échappant à toutes les battues, sauf à Jean Chastel qui semblait savoir où attendre la Bête...

Présentation

Cette campagne pour ChainReaction vous place à la tête d'un ou plusieurs groupes de personnages qui tentent de traquer ou

d'échapper à la Bête dans le Gévaudan du XVIIIème siècle. Peu de figurines sont nécessaires pour commencer à jouer, mais un soin plus particulier peut être apporté aux décors.

À chaque scénario, il est possible de jouer en solo ou à plusieurs joueurs, en mode coopératif ou non. Pour cela, répartissez les personnages entre les joueurs ou suivez les

règles qui permettent de pré-déterminer leurs comportements.

Si un joueur choisi de contrôler la Bête, il ne peut pas faire d'elle une Star, à moins d'accorder à son ou ses adversaires la possibilité de renforcer leur groupe de quelques personnages supplémentaires pour contre-balancer cet avantage. Cependant, le comportement pré-déterminé pour la Bête dans chaque scénario est relativement proche de celui rapporté dans les différents témoignages, il peut donc être intéressant de laisser celle-ci opérer seule en utilisant uniquement les règles prévues à cet effet.



Les armes

Caractéristiques des armes

La Bête rôdant depuis un moment dans la région, nous considérons que les personnages disposent toujours d'un couteau ou d'une arme improvisée (bâton, gourdin, grosse pierre qu'il vient de ramasser...).

Rechargement des armes à poudre noire (règles issues du supplément "Muskets & Zombies" de ATZ).

Recharger les pistolets, tromblons et mousquets suit la procédure suivante :

1 - Tirer avec l'arme. Placer deux morceaux de coton ou chips de polystyrène devant la

figurine pour indiquer que l'arme à tiré.

2 - Lancer immédiatement 2D6 sous la REP de la figurine et consulter la table ci-dessous.

3 - Si le test n'est pas passé (0d6), une figurine ne peut pas recharger son arme à la deuxième activation si elle se déplace lors de la prochaine activation (il faut qu'elle reste immobile lors de la prochaine activation).

Bestiaire

Les loups sont REP 3, utilisent leurs crocs, uniquement au corps à corps :

cible : 1, impact : 2, outgun rating : 1

(le loup est peureux...).

La Bête dispose d'une REP 5 et d'une protection. Par ailleurs, la Bête est frénétique ("Frenzy"). On considère qu'elle dispose de griffes et de crocs, utilisables uniquement au corps à corps :

cible : 1, impact : 3 et, pour l'effet de panique qu'elle génère, le Outgun Rating est de 4.

L'ours est REP 4, il utilise ses griffes, uniquement au corps à corps :

cible : 1, impact : 3, outgun rating : 3

(l'ours est impressionnant !).

Table de rechargement (2d6 vs REP)

Passé 2d6 : Arme rechargée

Retirer les deux morceaux de coton. L'arme peut tirer à nouveau lors de la prochaine activation ou en réaction.

Passé 1d6 : Pas encore !

L'arme sera rechargée à la prochaine activation. Retirer un morceau de coton. Au début de la prochaine activation, l'autre morceau sera retiré et l'arme pourra tirer à nouveau.

Passé 0d6 : Argh !

Mauvaise manipulation. Laissez les morceaux de coton en place. Retirez-en un à chaque prochaine activation. L'arme ne pourra tirer à nouveau que lorsque les deux auront été retirés.

Type	Portée	Cibles	Impact	Classe d'arme (Output Rating)
arme improvisée couteau	Corps à corps	1	1	1
Epée Baïonnette	Corps à corps	1	2	1
Fronde	12"	1	1	1
Arc de chasse	18"	1	1	2
Pistolet à poudre noire	12"	1	2	2
Tromblon	12"	3	1	2
Mousquet	18"	1	2	3

Scénario 1 : La battue

Mise en place : Le jeu nécessite une zone de jeu fortement boisée. Elle est divisée en 9 sections.

Utiliser un jeu de 54 cartes. Prendre toutes les cartes coeur du jeu, les mélanger et attribuer une carte à chaque portion de la table de jeu. Les cartes restantes ne seront pas utilisées immédiatement, elles sont donc remises dans le paquet.

Le(s) joueur(s) se voi(en)t affecter 8 personnages. Un personnage est de classe 5, deux de classe 4, trois de classe 3 et deux de classe 2. Il(s) choisi(ssen)t deux angles opposés et déploie(nt) dans chacun une moitié des ses (leurs) effectifs.

Un groupe jouera le rôle des rabatteurs, l'autre groupe celui des chasseurs (le(s) joueur(s) choisi(ssen)t quel est le rôle de chacun des groupes). La bienséance veut que les rabatteurs soient des roturiers alors que les chasseurs fassent partie de la noblesse... A minima, les rabatteurs devraient être de moins bonne réputation et moins bien équipés que les chasseurs, mais peut être un peu plus nombreux.

Mouvements : La phase de mouvement est modifiée comme suit :

Le groupe des chasseurs reçoit la couleur rouge, celui des rabatteurs la couleur noire. Un joueur mélange le paquet de carte et prend deux cartes en haut du paquet.

- Si les deux cartes sont de la même couleur,

*Figure du Monstre, qui desole le Gevaudan.
Cette Bête est de la taille d'un jeune Taureau elle attaque de préférence les Femmes,
et les Enfants elle boit leur Sang, leur coupe la Tête et l'emporte.
Il est promis 2700^l à qui tuera cet animal.*



ce groupe peut bouger et débusquer (voir plus loin), puis l'autre groupe pourra faire de même. Le tour sera ensuite terminé et les cartes piochées sont mises de côté.

- Si les deux cartes sont de couleurs différentes, alors c'est la carte de plus haute valeur (l'as est plus fort que le roi) qui détermine quel groupe peut bouger et débusquer le premier, puis l'autre groupe pourra faire de même. Le tour sera ensuite terminé et les cartes piochées sont mises de

côté. Si les deux cartes sont de même valeur, piocher deux nouvelles cartes sans tenir compte des précédentes.

- Le jeu continue jusqu'à ce que la bête ait été débusquée et tirée (dans ce cas, le tireur hérite d'une renommée internationale !) ou jusqu'à ce que dix cartes (5 paires) aient été piochées. Si la bête est débusquée alors que toutes les cartes ont été piochées, la partie peut éventuellement durer un tour de plus selon les mêmes modalités, mais la nuit



commençant à tomber, tous les test subissent une pénalité de +1 aux jets de dés (sauf pour la bête, qui voit très bien dans la nuit également...).

Débusquer : Lors de leur phase de mouvement, les groupes peuvent tenter de chercher après la bête dans la section de table où ils se trouvent. Pour cela, le joueur désigne un personnage pour lequel il teste la réaction. S'il obtient 2 réussites, le joueur peut retourner la carte correspondant à la zone de recherche. Suivant la figure obtenue, le ou les figurines correspondantes sont placées dans un rayon de 8" de la figurine ayant réussi le test de réaction. Cette figurine doit passer un test d'apparition ("First sight").

Valet : groupe de brigands (1 brigand rep. 4 et 2 brigands rep. 3)

Dame : groupe de loups (1D6 loups rep. 3)

Roi : 1 ours (rep. 4)

As : la bête

Autre carte : rien

Notez qu'un paquet de 54 cartes comporte 13 cartes de couleur identique. Cela signifie qu'il est possible, après avoir exploré les 9 secteurs, de ne pas avoir rencontré la bête, l'as de coeur ayant été remis dans la pioche...

Comportement des groupes débusqués : Les groupes débusqués sont toujours activés après la phase du groupe des rabatteurs. Un troisième joueur peut en prendre le contrôle librement, à défaut les règles suivantes permettent de prédéterminer leur comportement :

- Les brigands et l'ours passent toujours à l'attaque du groupe qui les a débusqué. Pour cela, ils engagent la figurine la plus proche au corps à corps (n'oublions pas que la seule idée des brigands est de détrousser leurs compatriotes, pour cela, le combat rapproché s'impose). Si plus aucune figurine ne se trouve dans la même zone de jeu que le groupe débusqué, celui-ci disparaît du jeu lors de sa prochaine activation.

- Les loups fuient toujours le groupe qui les a débusqué. Pour cela, ils s'éloignent de 8" vers le coin de la table de jeu opposé à celui par lequel est entré le groupe qui les a débusqué. Ce mouvement est répété à chaque tour des groupes débusqués. Si cela amène les loups à entrer dans la même zone de table de jeu qu'un autre groupe (chasseurs ou rabatteurs) ou s'ils sont rattrapés par le groupe qui les a débusqué (mouvement amenant une figurine à moins de 8"), ceux-ci se sentent coincés et passent à l'attaque en engageant la figurine la

plus proche au corps à corps. Les loups ne sont retirés du jeu que s'ils sont éliminés ou si un mouvement les amène à quitter la table de jeu. Les loups n'attaquent pas les autres groupes débusqués (et ceux-ci n'attaquent pas non plus les loups).

- Lorsque la bête est débusquée, le joueur lance 1D6. Sur un résultat de 4 ou plus, la bête attaque le groupe qui l'a débusqué en engageant la figurine la plus proche au corps à corps. Si un résultat de 3 ou moins, la bête suit le même comportement dans ses déplacements et ses réactions que les loups (voir ci-dessus), à ceci-près que si plus aucune figurine ne se trouve dans la même zone de jeu que la bête, celle-ci disparaît du jeu lors de sa prochaine activation ("Sus à la bête messire !").

Scénario 2 : La victime

Mise en place : Le jeu nécessite quelques couverts (murets de pierres, champs, arbres, rocaillie et buissons, un calvaire, un oratoire...) disposés sur tout le champ de bataille, ainsi que quelques maisons qui représentent les abords d'un village. Ces maisons sont disposées dans un angle de la zone de jeu.

Un joueur reçoit 6 personnages : 3 de REP 3 et 3 de REP 2. Un de ces derniers personnages (de préférence femme ou enfant) doit être choisi pour être la victime.

La victime est placée à l'angle opposée de la

zone de jeu par rapport au village. Les autres villageois sont placés au gré du joueur dans un rayon maximum de 8" des maisons.

La Bête choisi l'un des deux angles restants où commencer la partie.

Durée et conditions de victoire : La partie dure 5 tours maximum. Si au bout de ces 5 tours, la victime a été mise KO par la Bête et que celle-ci a éventuellement eu le temps de repartir de la zone de jeu en vie (par n'importe quel côté), c'est une victoire éclatante pour elle. Si la victime est toujours en vie et la Bête également, c'est un match nul. Enfin, si la Bête est tuée (qu'importe alors le sort de la victime), ce sera jour de liesse dans tout le royaume de France !

Règles spéciales : Les villageois ne peuvent pas être déplacés par le joueur tant que l'alerte n'a pas été donnée. Cela peut se produire de trois manières :

Si la bête ou la victime arrive dans un rayon de REP x 2 d'un villageois,

Dès le premier test "Etre Chargé" ("Being Charged") effectué par la victime, quel que soit le résultat.

Dès la mort de la victime (cela s'applique notamment si celle-ci a été surprise par l'attaque de la Bête - "Surprise Check")

Jouer en solo : Si le scénario est joué en solo, la Bête se dirigera vers sa victime tant que celle-ci n'est pas KO et tant que la Bête n'est pas engagée au corps à corps par

d'autres personnages. Cela peut entraîner la Bête à entrer dans le village !

Dès que la Bête a mis KO sa victime, elle tente de quitter la zone de jeu par le bord le plus proche. Si la Bête est engagée au corps à corps par un villageois et qu'elle survit, elle tente au tour suivant de se désengager de la mêlée ("Breakoff"), puis tente de quitter la zone de jeu par le bord le plus proche.

Scénario 3 : La Bête rôde...

Mise en place : Au fil des mois, les attaques de la Bête devenaient de plus en plus audacieuses, à tel point qu'elle n'hésitait pas parfois à entrer dans les villages pour y dérober un enfant ou une femme. Dans ce scénario, on imagine que la Bête est venue rôder et que les villageois essayent de la faire fuir.

Le jeu nécessite donc plusieurs maisons afin de représenter les ruelles d'un village typique du Gévaudan et du XVIIIème siècle.

Un joueur reçoit 8 personnages : 1 de REP 4, 2 de REP 3, 4 de REP 2 et 1 de REP 1. Les personnages de REP 1 ou 2 peuvent être des femmes et des enfants.

Les villageois sont placés n'importe où dans le village, mais en respectant les conditions suivantes :

- Il ne peut pas y avoir de groupes ("Group" sans "Com link"...) de plus de 3 personnages,
- Chaque personnage individuel ou groupe doit

être éloigné d'un autre d'au moins 8",
- Les personnages individuels et groupes doivent être éloignés d'au moins 16" de tout bord de table.

La Bête est placée n'importe où sur l'un des bords de table au choix de l'autre joueur.

Durée et conditions de victoire : La partie dure 5 tours maximum. Si au bout de ces 5 tours, un personnage de REP 2 ou 1 a été emmenée par la Bête et que celle-ci a éventuellement eu le temps de repartir de la zone de jeu en vie (par n'importe quel côté), c'est une victoire éclatante pour elle. Si aucun personnage n'a été emmené et que la Bête est toujours en vie, c'est un match nul. Enfin, si la Bête est tuée, ce sera jour de liesse dans tout le royaume de France !

Règles spéciales : Si la Bête met KO un personnage de REP 1 ou 2, elle peut tenter de l'emporter avec elle. Les deux figurines sont laissées en contact socle à socle et la victime suit la Bête dans tous ses déplacements (elle ne peut plus rien faire d'autre, étant KO).

Si la Bête est engagée au corps à corps alors qu'elle emmène une victime, elle lâche cette dernière (la victime est reculée de 1" par rapport à la Bête). La victime pourra à nouveau être emmenée par la Bête lors de sa prochaine activation en revenant au contact socle à socle avec elle (pas besoin d'effectuer un test de charge).

La Bête peut entrer dans une maison si

aucune porte n'en condamne l'accès. Si un personnage se met à couvert dans une maison disposant d'une porte, il passe un test de "fermeture de la porte".

Fermeture de la porte (2d6 vs REP)

Passe 2d6 Porte fermée

La Bête ne pourra entrer dans la maison tant qu'aucun autre personnage n'essayera d'y entrer ou d'en sortir.

Passe 1d6 Presque !

La porte sera fermée à la prochaine activation du personnage. Placez un caillou ou un autre moyen de vous en souvenir. Jusqu'à ce moment, la Bête peut toujours tenter d'entrer dans la maison.

Passe 0d6 Argh !

Mauvaise manipulation. La porte est toujours ouverte ! Vous pouvez tenter de repasser le test après la prochaine activation.

Jouer en solo : Si le scénario est joué en solo, la bête entre par le centre d'un des bords longs déterminé aléatoirement par un jet de dé (ou à pile ou face, comme vous préférez).

La Bête choisira une victime, celle la plus proche d'elle et ayant la REP la plus basse, qu'elle poursuivra tant qu'elle peut pour l'emmener hors du village.

Si cette victime parvient à se réfugier hors d'atteinte de la Bête, celle-ci choisira une autre victime de la même façon que ci-dessus et continuera sa traque.

Si la Bête est engagée au corps à corps et qu'elle survit, elle tente au tour suivant de se désengager de la mêlée ("Breakoff"), puis tente de quitter le village par le bord le plus proche. Ce peut être en essayant d'emmener une victime qu'elle avait précédemment en gueule...

Scénario 4 : Démasqués !

Mise en place : La Bête est en réalité manipulée par des malfrats, cachés dans les bois de la Ténazeyre, qui l'utilisent afin d'assouvir leurs plus viles envies. Un petit groupe d'hommes a retrouvé leurs traces et, n'écoutant que leur courage, s'apprêtent à mettre fin aux agissements des criminels.

Comme pour la battue, le jeu nécessite une zone de jeu fortement boisée. Une cabane, l'entrée d'une grotte ou un autre repère quelconque où les criminels ont pu trouver refuge est placé au centre de la zone de jeu.

Le groupe des défenseurs comprend la Bête et 4 personnages (les criminels) : 1 de REP 4 et 3 de REP 3. Tous peuvent être indifféremment équipés d'un fusil ou d'un pistolet à poudre noire et tous sont équipés d'armes de corps à corps. Les personnages sont placés dans un rayon de 8" autour et/ou dans leur repère. La Bête entrera en jeu plus tard.



Les attaquants (un groupe d'aventuriers ou de gendarmes) regroupent 6 personnages : 1 de REP 5, 2 de REP 4 et 3 de REP 3. Tous peuvent être indifféremment équipés d'un fusil ou d'un pistolet à poudre noire et tous portent une arme de corps à corps. Les personnages de REP 3 peuvent être échangés contre des montures pour les personnages de meilleure REP.

Les attaquants peuvent être divisés en plusieurs groupes de 2 à 6 personnages. Chaque groupe peut être placé sur un bord de table différent, au choix du joueur.

Durée et conditions de victoire : La partie dure 5 tours maximum. Si au bout de ces 5 tours, les criminels et la Bête ont été tués, c'est une victoire éclatante pour l'attaquant. Si seulement les criminels ou la Bête ont été tués, c'est une victoire mineure pour l'attaquant. Enfin, si ni les criminels ni la Bête n'ont été tués, la victoire revient aux malfrats.

Règles spéciales : La Bête entre en jeu à un moment aléatoire de la partie. À partir du deuxième tour et pour chaque tour suivant, après avoir déterminé les scores d'activation, le joueur défenseur lance 1D6 : si le résultat est inférieur ou égal au tour en cours (ex : 1 ou 2 pour le second tour ; 1, 2 ou 3 pour le troisième tour...), il doit faire entrer en jeu la Bête.

Pour cela, il la place immédiatement là où il le souhaite sur la zone de jeu, mais à au moins 16" de tout attaquant. Ceux-ci, s'ils ont une ligne de vue sur la Bête, doivent passer un test d'apparition ("first sight"). La Bête peut être activée dans le même tour où elle apparaît.

Jouer en solo : Si le scénario est joué en solo, les défenseurs resteront autant que possible autour de leur repère, s'en servant pour se mettre à l'abri si nécessaire.

La Bête entrera en jeu à proximité du repère



des criminels, tout en respectant la contrainte de ne pas se trouver à moins de 16" d'un attaquant. Dès qu'elle entre en jeu, elle se précipite ("fast move") vers l'attaquant le dangereux (celui avec la meilleure REP) et le plus proche pour l'engager au corps à corps. Si elle sort victorieuse de l'engagement, elle continue à procéder ainsi pour le reste des attaquants.

Scénario 5 : Portefaix défend ses compagnons

Mise en place : Alors qu'ils sont au pré en train de garder les troupeaux, un groupe d'enfants et attaqué par la Bête.

Ce scénario utilise une zone de jeu représentant des prés et des champs, séparés par des murets de pierres et quelques chemins.

Le groupe des défenseurs comprend 7 enfants. L'un d'eux est de REP 4, quatre autres sont de REP 3, les deux derniers sont de REP 2. Ils sont tous équipés d'une arme de corps à corps improvisée ou d'un couteau. Tous sont placés au centre de la zone de jeu, au milieu des troupeaux qu'ils gardent (les troupeaux ne sont présents que pour l'aspect esthétique).

La Bête est placée à 10" du groupe d'enfants. Elle gagne l'initiative du premier tour, mais les enfants doivent tous effectuer un test d'apparition ("firstsight").

Durée et conditions de victoire : La partie dure 5 tours maximum. Si au bout de ces 5 tours, un enfant a été emmené par la Bête et que celle-ci a éventuellement eu le temps de repartir de la zone de jeu en vie (par n'importe quel côté), c'est une victoire éclatante pour elle. Si aucun enfant n'a été emmené (par exemple, parce qu'ils ont quitté la zone de jeu), c'est une victoire du défenseur. Enfin, si la Bête est tuée, ce sera jour de liesse dans tout le royaume de France !

Règles spéciales : Si la Bête met KO un enfant, elle peut tenter de l'emporter avec elle. Les deux figurines sont laissées en contact socle à socle et la victime suit la Bête dans tous ses déplacements (elle ne peut plus rien faire d'autre, étant KO).

Si la Bête est engagée au corps à corps alors qu'elle emmène une victime, elle lâche cette dernière (la victime est reculée de 1" par rapport à la Bête). La victime pourra à nouveau être emmenée par la Bête lors de sa prochaine activation en revenant au contact socle à socle avec elle (pas besoin d'effectuer un test de charge).

Les enfants forcés de se mettre à couvert (résultat "runaway") peuvent le faire en se cachant derrière le reste du groupe si aucun autre couvert n'est disponible à moins de 10".

Jouer en solo : Si le scénario est joué en solo, la Bête attaquera une victime déterminée aléatoirement parmi les 6 enfants

Campagne ChainReaction : La bête du Gévaudan

de REP 2 ou 3 (lancez 1D6 pour désigner la victime). Elle poursuivra cet enfant tant qu'elle peut pour l'emmener hors de la zone de jeu par le bord le plus proche.

Si cette victime parvient à se réfugier hors d'atteinte de la Bête, celle-ci choisira une autre victime de la même façon que ci-dessus et continuera sa traque (relancez 1D6, en ignorant les résultats donnant des enfants qui ne sont plus en jeu).

Si la Bête met KO un enfant, même si ce n'est pas la victime désignée, elle se rabattra sur cette proie et tentera de l'emmener hors de la zone de jeu par le bord le plus proche.

Si la Bête est engagée au corps à corps alors qu'elle emmène une victime et qu'elle survit, elle tente au tour suivant de se désengager de la mêlée ("Breakoff"), puis de quitter la zone de jeu par le bord le plus proche, en essayant d'emmener une victime qu'elle avait précédemment en gueule...

L'ancien

Des articles complémentaires et des comptes rendus de parties sont disponibles sur le blog Fan2fig.

<http://fan2figs.blog4ever.com>

La version 3 de Chain Réaction vient de sortir <http://www.angelfire.com/az3/twohourwargames/CR3.0.htm>

Une bête du Gévaudan qui a de la gueule

Gueule des Abysses

Helldorado

Peinture: HaeKeL

<http://haekel.free.fr/spip.php?article118>

Pas le temps de peindre ?

Les fusiliers du Griffon et les chasseurs de démons de Rackham feront de très bons traqueurs :



Et pour représenter la bête, on peut trouver chez D&D Minis, le Dire Wolf ou l'Armored Gwolvorg pour une bête dressée, équipée par un homme :



Opération vergelée

Mission AT-43

Mission pour deux joueurs sur deux niveaux.

Par delà les vastes plaines vergelées de la planète Elysée, subsistent des vestiges d'un antique complexe Therian.

Aucune trace d'activité n'y avait été détectée lors du réveil des machineries therianes par Nina-zéro, elle ne représentait donc aucun intérêt.

Quelques mois plus tard, au plus fort du conflit, de légers signaux furent captés par les différents protagonistes. Les systèmes experts therians chargés de la surveillance les qualifièrent d'étranges, incompréhensibles et autonomes... donc dignes d'intérêt. Nul ne pouvait désormais ignorer cette petite base perdue de l'autre côté de la planète

De nombreux détachements furent envoyés sur place pour récupérer tout ce qu'il pouvait y avoir sur place (quoi que ce fût) et surtout empêcher l'adversaire de s'en emparer.

Mise en place du terrain

Placer les dalles comme indiqué sur le plan, puis les éléments de jeu (containers, cristaux, nanogénérateurs et rampes d'accès). Les trois dalles représentant le niveau inférieur sont disposées à côté de la carte principale ainsi

que le nanostock de données (aux dimensions d'une carte de jeu, on pourra utiliser par exemple le node Therian).

Forces en présence

Chaque joueur dispose d'une force de 3000 PA répartie en 2000 PA en Assaut et 1000 PA en renfort.

Positions tactiques

Le joueur le plus jeune choisit son bord de table.

Les unités de chaque joueur entrent en jeu par les zones de déploiement indiquées sur la carte.

Objectif primaire :

Récupérer les données contenues dans le nanostock de données et les ramener dans sa zone de déploiement.

Objectifs secondaires :

Contrôler un nanogénérateur : 100 PR

Contrôler un cristal : 200 PR

Règles spéciales :

- Les règles de terrain contenues dans Opération Frostbite s'appliquent normalement.
- Les décors sont destructibles.

- Les rampes d'accès permettent d'accéder au niveau inférieur, elles ne peuvent être empruntées que par des unités d'infanterie. Une unité parcourant la rampe d'accès sur toute sa longueur (dans le bon sens) poursuit son mouvement sur le plateau de jeu du niveau inférieur (flèches rouges). Une unité doit avoir un mouvement suffisant pour passer entièrement d'un plateau à l'autre (on ne scinde pas une unité).

- La première unité capturant le nanostock de données récupère les données nécessaires pour réussir sa mission (on place un marqueur sur le socle du leader de l'unité). Elle les conserve tant qu'au moins un de ses membres est encore en jeu. Si tous les membres de l'unité sont éliminés, le jeton est posé sur la table. Il peut dès lors être capturé par n'importe quelle unité.

Cessez-le-feu :

Dès que le leader de l'unité détenant les données parvient dans sa zone de déploiement, le joueur remporte la partie. Si aucun joueur ne dispose plus d'unités capables de capturer les données, le résultat est une égalité.

Belisarius

Site officiel

<http://www.at-43.com>

Forum officiel

<http://forum.at-43.com/>



Rampe d'accès au niveau inférieur



Cristal



Nanogénérateur



Container



Plan du niveau inférieur



Nanostock de données

Trouvez moi du Rhum ! Scénario pour Ron & Bones

Scénario pour 2 joueurs

Deux équipages assoiffés se rappellent avoir caché plusieurs caisses de Rhum sur une île déserte, il y a de cela quelques années, lors d'une opération commune.

Il est grand temps désormais d'en profiter... car il fait grand soif !

Équipage :

Chaque joueur dispose de 300 doublons et de 4 tonneaux de rhum pour engager un équipage. Aucun équipage ne doit comprendre plus de 6 membres (capitaine compris).

Matériel nécessaire :

- 1 plateau de jeu (voir pages suivantes)
- 4 caisses (facultatif, les emplacements sont indiqués sur la carte)
- des bouteilles de Rhum (ou des pions)

Déploiement de l'équipage :

Les zones de déploiement sont indiquées sur la carte ci-contre.

Au début de la partie, les joueurs lancent 1D8. Le joueur ayant le plus grand résultat place un de ses personnages dans une des zones de déploiement, puis l'autre joueur place un de ses personnages dans l'autre zone de déploiement. Ainsi de suite, les joueurs

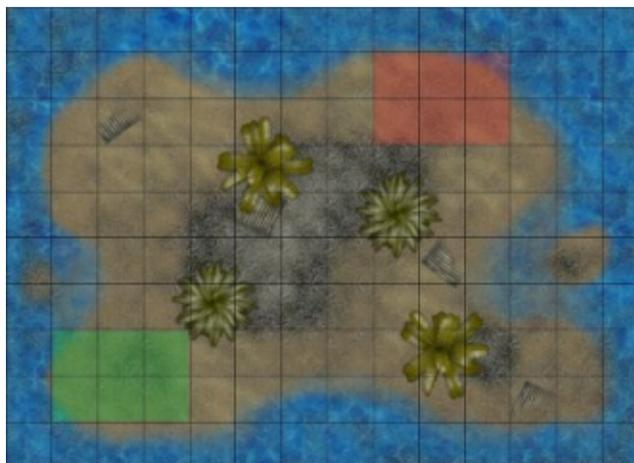
placent alternativement leurs personnages dans leur zone de déploiement respective, jusqu'à ce que tous les personnages soient déployés.

Conditions de victoire :

Le premier équipage à avoir ramené 3 bouteilles de Rhum dans sa zone de déploiement à la fin d'un tour remporte la partie. Si les deux joueurs remplissent cette condition en même temps, il y a match nul.

Règles spéciales :

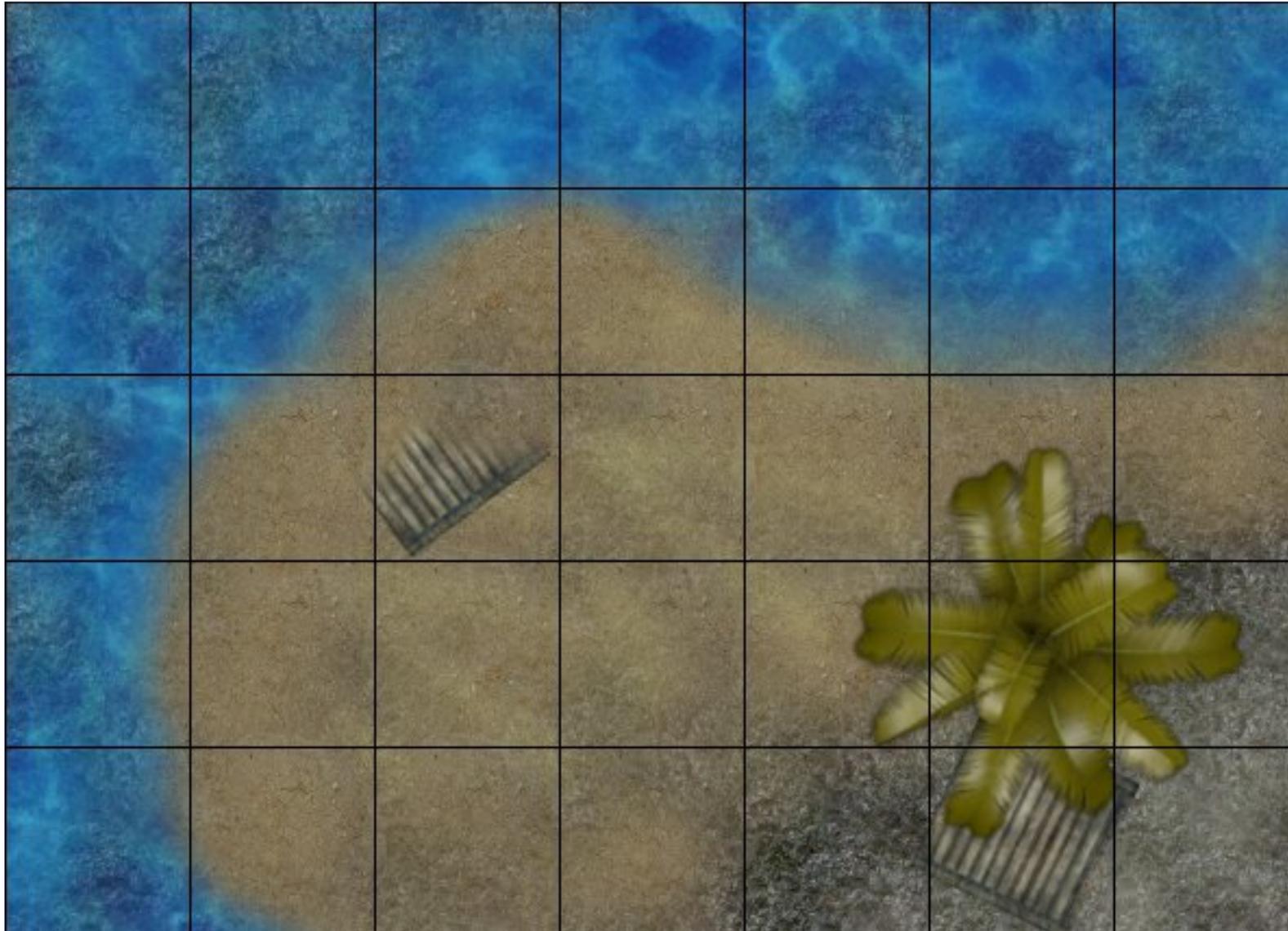
- Les zones rocheuses sont considérées comme étant plus hautes d'un niveau que le sable.
- Les palmiers sont considérés comme des obstacles infranchissables.



- Les cases partiellement couvertes d'eau sont considérées comme des zones encombrées.
- Les cases entièrement couvertes d'eau sont inaccessibles. Toute figurine y pénétrant est retirée du jeu
- L'absence de rhum étant la raison de cette confrontation, les règles d'ivresse en début de partie ne sont pas utilisées pour ce scénario.
- Les bouteilles sont considérées comme des bouteilles de rhum. Les personnages peuvent donc y boire.
- En ces temps de pénurie, aucun pirate des deux camps ne prendrait le risque de briser une bouteille en attaquant avec. Pour ce scénario, les attaques improvisées avec une bouteille sont impossibles.
- Lorsqu'une caisse est dans la ZAC d'un personnage, le pirate peut l'ouvrir en effectuant une action "manipulation" et regarder ce qu'elle contient. Il lance alors 1D8, si le résultat est impair, une seule bouteille de Rhum est présente et si le résultat est pair, deux bouteilles sont dans la caisse (on place les marqueurs correspondants sur la case).
- On rappelle qu'une action "manipulation" est nécessaire pour prendre une bouteille dans une main vide.
- Si un pirate transportant une bouteille (même dans sa besace) est retiré du jeu, on place sa bouteille à l'endroit qu'il occupait.

Belisarius

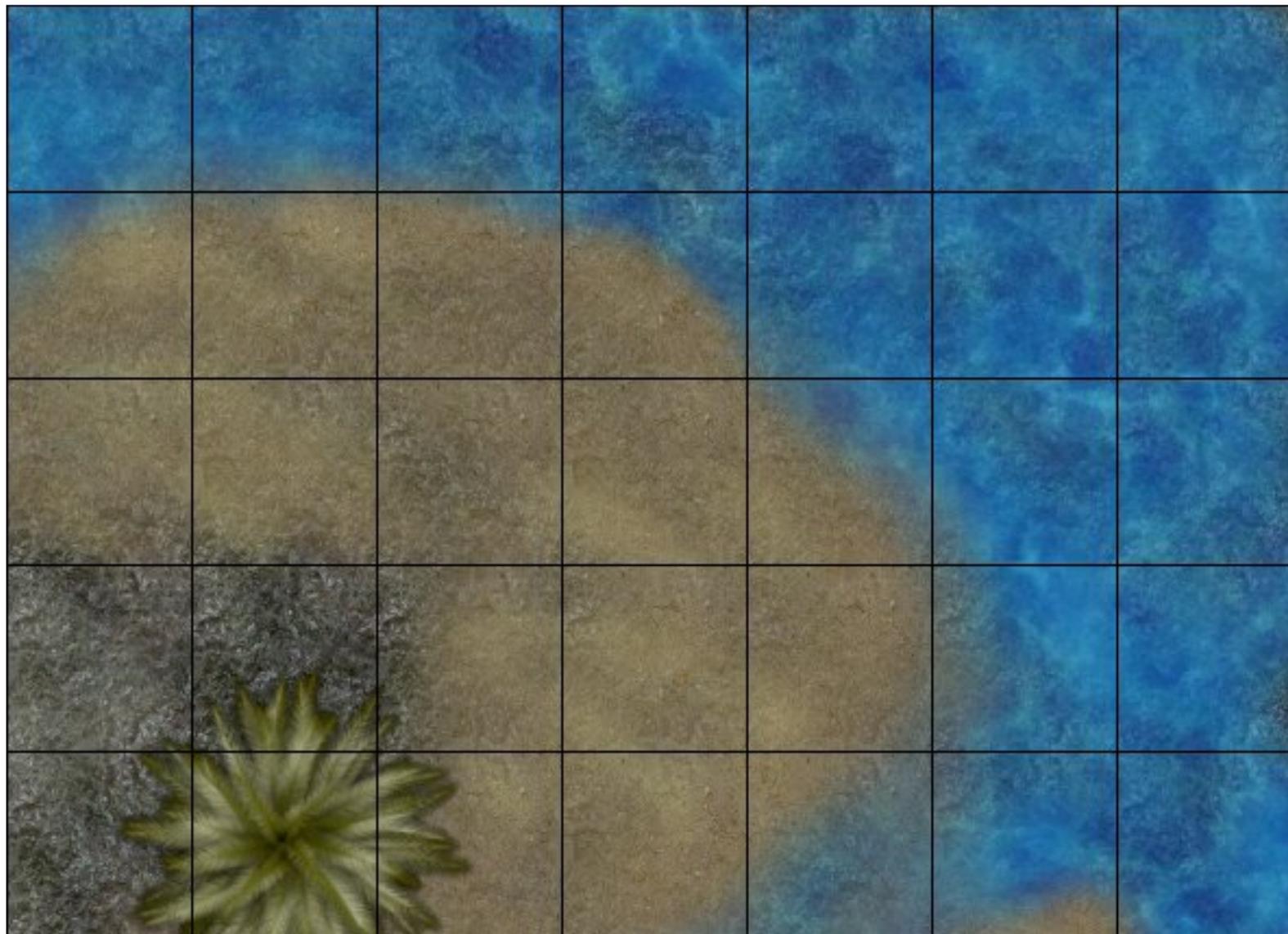
Rhum Island partie 1



1	2
3	4



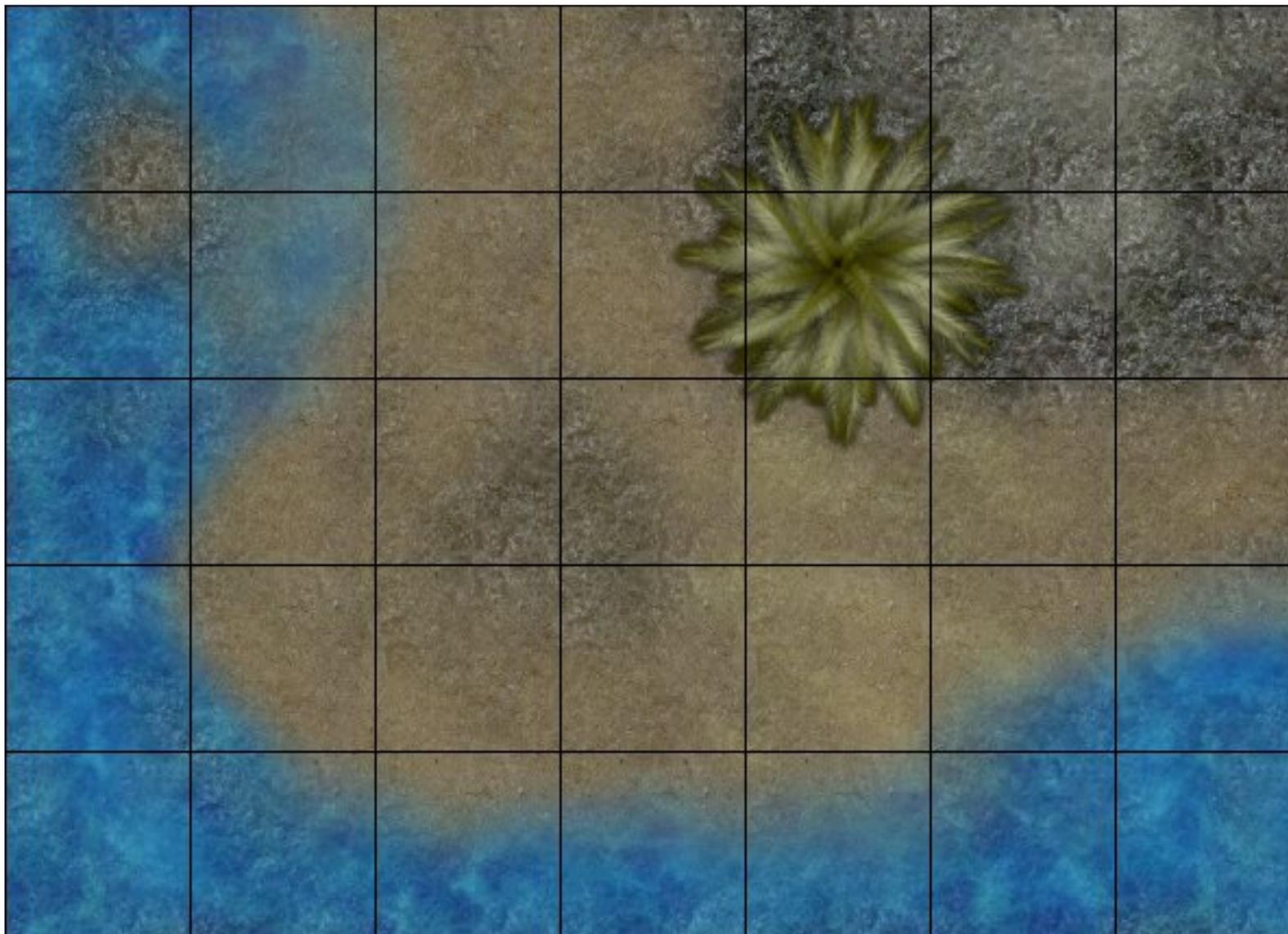
Rhum Island partie 2



1	2
3	4

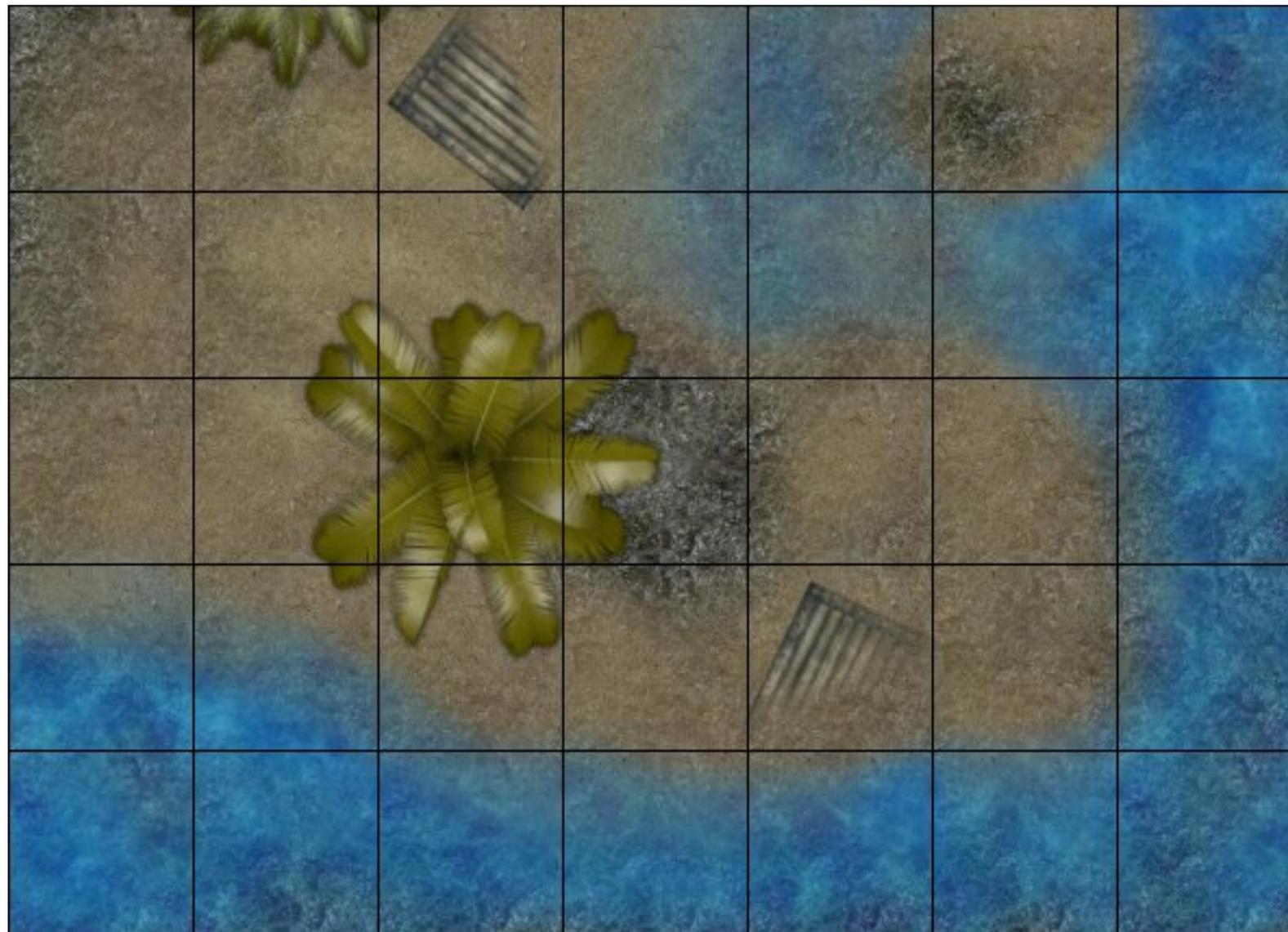


Rhum Island partie 3



1	2
3	4

Rhum Island partie 4



1	2
3	4

Utilisation des pigments secs 1/2

Les socles

Ce petit article a pour but de présenter succinctement les techniques de base de l'utilisation des pigments secs.

Le pigment sec est la matière première de toute peinture : il se présente sous forme de poudre (plus ou moins fine) de couleur. Il en existe de toutes les couleurs. On en trouve dans les magasins de loisirs créatifs ou chez les marchands de couleurs. On peut également en trouver des prêts à l'emploi aux couleurs adaptées au modélisme, elles sont cependant plus chères que les pigments trouvés en magasin.

Les couleurs que je préconise sont : la terre de sienne brûlée, l'ocre jaune et l'ocre rouge. Les pigments sont idéaux pour tout ce qui est effets de poussière et de terre.

Les techniques que je vais présenter brièvement sont le plus souvent issues du monde du modélisme.

Le matériel nécessaire pour nos socles est le suivant :

- . Un vieux pinceau 4 ou 6
- . Des pigments secs
- . Un fixateur (optionnel)

Utilisation pour un socle

L'utilisation de pigment sur un socle vise à donner un aspect poussiéreux à celui ci tout

en ajoutant des nuances de couleurs. Le pigment aura un peu le même effet qu'un lavis : il atténue les contrastes entre deux couleurs de brossage, mais l'aspect lui sera différent.

Voici étape par étape la confection d'un socle et l'utilisation des pigments.

Etape 1 : le sable

Sur le socle, on colle du sable avec de la colle blanche (PVA). On peut recouvrir le socle de colle à carrelage ou du mastic qui permet de cacher la base de la figurine.

Etape 2 : Peinture

On peint le tout avec de la terre de sienne brûlée foncée. On utilise de la peinture assez diluée pour qu'elle couvre correctement entre les grains de sables.

Etape 3 : Brossage

Une fois sec on fait un premier brossage à sec de couleur Ocre jaune. Le brossage doit être assez lourd pour recouvrir une surface importante.

Etape 4 : Brossage

On poursuit avec un brossage couleur beige clair/lin/os blanchi. Cette fois ci celui ci doit être léger. On peut le compléter par un brossage très léger de blanc sur les reliefs des pierres s'il y en a. Pour les perfectionnistes, on peut faire un lavis marron ou noir à ce





moment pour fonder le sol. Comme ici nous faisons un aspect désert, ce n'est pas nécessaire.

Etape 5 : Brossage aux pigments

L'application des pigments se fait un peu de la même manière que le brossage à sec. On trempe son pinceau dans les pigments. On enlève le surplus en tapotant le pinceau. On passe ensuite, avec la pointe, les pigments que l'on « frotte » pour obtenir la couleur voulue. Une fois l'opération finie, il faut souffler sur le socle pour éliminer les surplus de pigments.

Etape 6 : Brossage aux pigments

On réitère l'opération sur une autre surface avec une autre couleur. Le but est de faire des petites taches de pigments sur le socle et non de le recouvrir en entier. On peut faire se

recouvrir les différentes zones : les couleurs se mélangeront. Il faut également laisser des zones sans pigments pour la variété.

Etape 7 : flocage

On colle ensuite de l'herbe statique sur le socle. Une fois la colle sèche, on enlève le

Voici une vue d'ensemble de toutes les étapes :



surplus d'herbe statique et on peut peindre la tranche.

Etape 8 : Fixation des pigments

Cette étape est nécessaire. Les pigments secs ne tiennent pas bien. Il manque un fixateur. Sans ce fixateur, les pigments vont partir et risquent de tacher la figurine. Pour les fixer, le meilleur moyen est de vernir à la bombe. Si on vernit au pinceau, les pigments risquent de perdre leur aspect poussiéreux. On vernira par voile : un petit jet et on laisse sécher avant de recommencer.

Poulppy

Les pigments MIG :

<http://www.migproductionsforums.com/shop/>

Un autre tutorial :

<http://www.coolminiornot.com/go.php/go/articlephp/aid/562?>

Pigments sur décors

<http://www.barrule.com/Workshop/Extras/extras%20-%20Painting%20and%20Weathering%20Techniques.html>

Une arène pour les rois du... Défi blogurinate

Le ring urban zone
de PKP
<http://www.akapkp.fr>



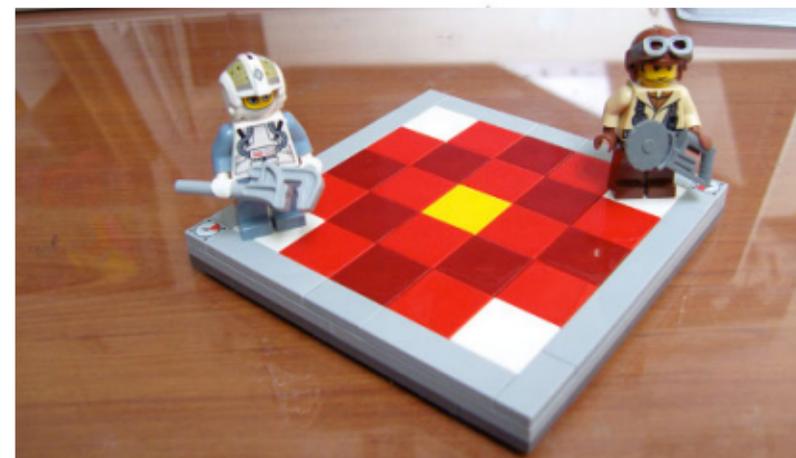
Au mois de février a eu lieu le cinquième défi blogurinate... mais qu'est-ce donc que cela ?

Les défis blogurinate sont des défis amicaux à thème, lancés par une petite bande de blogueurs figurinistes. Il n'y a rien à gagner et ils sont ouverts à tous une fois qu'ils sont rendus publics. A la date fixée, chaque participant doit publier une ou plusieurs photo(s) du résultat définitif sur son blog personnel. Des travaux en cours peuvent néanmoins être publiés avant.

Le cinquième défi blogurinate était de réaliser une arène pour le jeu Les rois du... Le thème restant libre.

Les Rois du Ring sont un excellent jeu de figurines sur plateau, créé par Chien Sauvage. La dernière version des règles en date est disponible dans le fanzine gratuit Blogurizine n°3.

A vous d'inventer le vôtre !



Les rois des étoiles
d'Ybliss
<http://ludobox.over-blog.com>



La boîte à ring
de Gregory Privat
<http://gloarmy.blogspot.com>



Le golgo ring
de Walktapus
<http://psilete.canalblog.com>



Les rois de la magie noire
de Nikko

<http://miniaturesasylum.canalblog.com>



Défi bloguriste : une arène pour les rois du...

Hobby

Les Rois orcs du Ring du Lotus de la Dernière Minute
par Dragontigre
<http://poussefigs.canalblog.com>



Les rois du ring sur l'île perdue
par Chien Sauvage
<http://bobouest.canalblog.com>



Les rois des naufragés
par Belisarius
<http://jeuxdefigs.canalblog.com>





Les momies du ring de Boris
<http://borislapetitearmee.blogspot.com>



Les rois de la campagne du Manchot
<http://manchotfig.canalblog.com>



Le ring du tournoi Uraken / Tir Na Bor de Beuargh
<http://beuargh.canalblog.com>



Le Plastic Ring de Guy
<http://amdba.over-blog.com>

Petites guerres / Toutatis 2009

Dans le secret des grands

Les 14 et 15 mars derniers a eu lieu la convention organisée à Levallois conjointement par les Immortels de Paris Ouest et par Toutatis. Ce fut un week-end au cours duquel on ne savait plus où donner de la tête tant les tables étaient belles.

Faisant partie de l'organisation, j'ai eu le loisir de pouvoir me ballader à l'occasion, prenant des photos et posant des questions aux participants.

C'est ainsi que j'ai eu l'idée de vous faire partager le résultat de mes pérégrinations.

Et le constat qui va s'imposer à vous est simple : ce n'est pas parce que la table de jeu est à tomber par terre tellement elle est belle que c'est forcément difficile à réaliser. A ce propos, les mots « simples » et « simplement » risquent de revenir souvent.

Grâce à l'aimable collaboration des participants, je vais donc vous dévoiler des petits trucs pour embellir vos tables.

Attention ! Ce n'est pas parce que je ne parle que de quelques tables que cela signifie que je n'ai pas apprécié les autres ; bien au contraire. Il m'a seulement fallu faire un choix.



Je me suis donc concentré sur les tables :

- Formigny de Joachim Pax
- Opération Bluecoat de Sgt Perry
- The Great War de Hobby one et Projektus
- Okko de YIU

La table de jeu

Il existe deux écoles, celle de la nappe, et celle du polystyrène. La première école s'appuie souvent sur une nappe de jeu verte, déjà floquée. Si le principe est simple, le rendu est plutôt artificiel. Pour atténuer cet effet, Sgt Perry, a simplement dispersé des pigments couleur terre par petites poignées, pour casser la monotonie. L'effet est très satisfaisant et facile à obtenir.

La seconde école oblige à davantage de travail. Cependant, on a l'habitude de dire qu'elles sont plus belles. En fait, tout dépend de ce qu'il y a dessus. En effet, une nappe



De belles tables et des visiteurs. Que demander de plus ?

verte floquée sera bien plus belle qu'une table réalisée avec du polystyrène, si celle-ci est pratiquement vide de tout décor.

Mais voici ce que j'ai pu glaner comme informations, auprès de messieurs Hobby one et Projektus, en regardant de près leur table Première guerre mondiale.

Le principe est simple : on texture à l'enduit le polystyrène, ou bien en badigeonnant la surface d'un mélange colle+eau+sable, puis on passe la couleur de base.

Dans le cas de leur table, la base est un marron, proche de la couleur chocolat. Puis viennent deux éclaircissements par brossage, en y ajoutant une couleur plus claire, tirant sur le beige, ou alors le Graveyard Earth de Games Workshop. L'effet désiré de terrain boueux est clairement obtenu.

Que préférez-vous ? Tapis floqué et sali, ou polystyrène ?



Les Routes

Dans un second temps, attardons-nous sur ce type de décors qui font tout le charme d'une table de jeu. Les routes sont un élément très important, voire essentiel dans certaines parties. Pourtant beaucoup, à commencer par moi, cherchent à obtenir des routes visuellement réalistes sans pour autant être excessivement chères à obtenir. J'ai trouvé deux moyens simples et efficaces. Les routes de la table WW2 du Sgt Perry sont réalisées en carte plastique assez épaisse. Elles sont ensuite texturées à la colle à

carrelage, sablées, puis peintes en gris, avec deux éclaircissements par brossage en ajoutant du blanc au gris. Le gros avantage, ça ne gondole pas. On peut, je pense, reprendre cette méthode pour réaliser des chemins de terre, en changeant de couleur.



La table The Great War recèle une perle de simplicité. En effet, la route pavée est de toute beauté. Le secret ? Il s'agit tout simplement de papier peint texturé, découpé et collé sur la table. Un petit peu de peinture



et hop, on obtient de quoi refaire le Paris-Roubaix pour trois fois rien, encore moins si vous venez de refaire la tapisserie dans une vos pièces avec ce genre de papier.

Haies et champs ou la campagne à peu de frais

Vous allez pouvoir réaliser des haies à peu de frais. Pour cela, on peut utiliser du lichen, ou bien faire un peu plus complexe. Ainsi, vous pouvez réaliser une base en carton plume épais, ou en polystyrène extrudé. Vous biseautez les bords, et vous texturez. La haie est réalisée à partir de crin, rapidement brossée en vert, mais surtout floquée. Pour terminer, il vous suffit de peindre et floquer votre base pour obtenir de quoi recréer rapidement l'enfer du bocage en Normandie. Une autre solution est possible : l'éponge naturelle. Il vous suffit de la tailler à la forme désirée, puis de la peindre en vert sombre. Enfin, quelques brossages plus clairs vous permettront d'obtenir des haies originales.



La route des Flandres, qui longe de la fourrure, de l'éponge...



... et du paillason...

Les champs sont également des éléments importants du décor. Voici deux méthodes pour en fabriquer.

La première est celle du paillason. À vous de récupérer vos vieux paillasons, ou bien faites les puces pour récupérer votre bonheur. La diversité des modèles est telle que vous n'avez plus qu'à trouver la bonne hauteur. Découpez des morceaux de la surface désirée, que vous pourrez coller sur votre table, ou bien disposer à votre gré. Pour accentuer le réalisme, Joachim Pax, sur sa table Formigny, a fait un petit brossage rapide au jaune. Ou bien, il est possible de passer un jus vert.

La seconde méthode consiste à utiliser de la fourrure synthétique, qui peut tout à fait servir à représenter un champ mûr, en train d'être fauché, ou bien piétiné. Cependant, la

technique de peinture est légèrement différente. En effet, le mieux est de procéder par jus, c'est-à-dire de la peinture très diluée. La table Great War en offre un exemple avec un champ pas encore arrivé à maturation, et qui n'y parviendra jamais, en utilisant un jus vert.

puis en blanc. Le tout a été protégé par deux couches fines de colle blanche.

La seconde me paraît plus simple, mais plus onéreuse, visible sur la table Great War. Il s'agit alors de réaliser un fond de la couleur désirée : marron, bleu sombre, verdâtre... puis de verser lentement, et parfois en plusieurs couches, une résine bi-composants transparent.

Le temps de séchage est long, et c'est toxique, mais le résultat en vaut la peine.

Cette technique semble idéale pour obtenir un petit cours d'eau ou des douves remplies d'eau croupie.

Petit plus : entre deux couches de résine, mettre un peu de flochage très fin pour réaliser des algues.

Les Cours d'eau

Deux techniques m'ont attiré dans la réalisation des cours d'eau et marécages.

La première s'écoule paisiblement du côté de Formigny. Joachim Pax a utilisé tout bêtement l'eau artificielle de Prince August, livrée en Bleu. Elle a été appliquée avec un gros pinceau de travaux, celui trouvé dans le rayon peinture de votre magasin de bricolage. Pour éviter de laisser visible les traces du pinceau, il a tapoté, en allant du haut vers le bas, le pinceau chargé de produit sur la table. Il a obtenu ainsi un effet de remous pas désagréable à regarder.

Après séchage, il a peint la rivière en vert profond, puis brossé les crêtes en jaune citron



beurk des algues dans la résine...

Où loger les hommes ?

Venons-en à une question essentielle : une bonne table de jeu, selon les scénarios, doit comporter des habitations. La solution de facilité est de peindre des bâtiments en résine achetés dans le commerce. Cela a toutefois un coût, et n'a pas le même charme que des habitations réalisées avec nos mimines.

Le village normand de l'opération Bluecoat a été créé de toutes pièces. Chaque maison a tout d'abord été conçue sur papier quadrillé,

afin de minimiser les ajustements lors du montage, et éviter les catastrophes. Les murs ont ensuite été obtenus en découpant du carton plume, texturés à la colle à carrelage puis peints en gris et brossés. Les toits sont faits à partir de carte plastique. Jusqu'ici, rien de bien exceptionnel.

Ce qui fait le charme d'une telle table, ce sont les finitions sur les boutiques. En effet, le réalisme des enseignes est frappant ; on s'y



Pourquoi l'épicier est-il parti ?

croirait. Dans les faits, rien de plus simple. Les reliefs des devantures ont été réalisés en carton plume. Et tout ce qui concerne les enseignes ne sont tout simplement que des textures imprimés en trompe-l'œil ! A distance de jeu l'illusion est parfaite. C'est le même procédé pour les portes et fenêtres.

Pour éviter un montage plus long, et peut-être plus hasardeux sans pour autant être plus utile, l'intérieur des bâtiments est très sommaire... En fait, ils sont vides, les murs simplement peints en gris. Le parti pris était de privilégier l'aspect extérieur et la jouabilité, afin de favoriser l'immersion. Pari réussi, car lors de ma partie, je ne me suis guère soucié de la décoration intérieure. Nous sommes en guerre ma petite dame !



Si tout est paisible dans le village...



Quand on guerroie, on ne pense jamais au paysage sur les côtés, comme la rivière, les champs et maisons...

Si vos bâtiments n'ont qu'une vocation esthétique, et ne sont pas destinés à être « visités » par des troupes en vadrouille, voici une méthode très intéressante, observée à Formigny : les fermes sont en polystyrène extrudé. Les pierres sont gravées au stylo bille, puis texturées en passant dessus un caillou (« avec de jolies arrêtes » m'a confié Joachim Pax). Le toit et les murs sont deux morceaux différents, collés par de la colle blanche et sont maintenus en place par des cure-dents fichés ici ou là, avec des angles à 45°. Les montants en bois sont soit en bois, soit gravés au cutter dans le polystyrène. Les tuiles sont fabriquées en découpant de la

feuille cartonnée de 200g en petits carrés irréguliers, encollés à la colle blanche.

Enfin, mon regard avait été également attiré par les tables Okko de maître YIU, avec son auberge et son fort. Il y avait de quoi car les pièces étaient magnifiques. Profitant d'un moment de calme autour de la table de jeu, j'ai posé quelques questions à leur créateur, à propos de la fabrication des habitations. Les plans ont été très simples à faire, car ils ont été inspirés par la bande dessinée. De plus, les dimensions ont été obtenues facilement, car Okko étant un jeu à case, il est aisé d'obtenir des cotes. Je ne m'attarderai pas sur

les murs, réalisés en carton plume et balsa, sauf pour les poutres, en bois plus dur, mais dont le nom avait été oublié sur le moment par YIU. Ce qui m'intéresse ici c'est le rendu des toits de chaume.

Deux techniques ont été employées. La première requiert de la fourrure synthétique. Afin d'obtenir un résultat efficace et rapide, un jus a été employé. Cependant, le rendu n'a pas satisfait le maître. Il a donc utilisé, pour sa dernière réalisation en date, une bête serviette éponge ! La peinture et la fixation sur l'armature du toit semble avoir été réalisées ensemble, car la couleur de base du toit de chaume est obtenue avec un marron mélangé à de la colle à bois diluée. Celle-ci sèche, le toit est devenu rigide, et il n'y a plus qu'à faire les éclaircissements par brossage. Quand je vous dis que c'est simple !



Le toit de chaume au niveau du fort est en fourrure, ceux des auberges en serviette éponge.



était arrivé d'y passer des journées entières, car il était lancé.

Etions-nous dans un cas extrême ? Je ne sais pas. D'un autre côté, la table Formigny a été réalisée en 14h environ, sans compter le temps de séchage. Ce qui est déjà beaucoup plus raisonnable.

Pour conclure

Toutes les tables étaient belles, certaines magnifiques. Cependant, une d'entre elles attirait systématiquement l'œil : la table coloniale des

sénéchaux de Champagne. Son point positif ? Son fond de table. En effet, les créateurs ont pensé à peindre un fond de ciel bleu en arrière de leur table. Lorsque le joueur joue, assis, il est immédiatement en pleine immersion. Bien vu les gars, et vous autres, vous avez une méthode pour donner de la profondeur à votre future table de jeu.

Je suis conscient de ne pas avoir été exhaustif. Mais à vous maintenant d'en profiter pour aller discuter directement avec les créateurs des tables, en visitant les liens.

Sébastosfig

Merci à Cyrille et Alexis pour l'aide apportée.



En avant ! Profitons de ce ciel bleu !

Et il a raison le YIU, ça rend mieux !

Oui mais... Et la vie de famille ?

Il est certain que voir d'aussi belles tables pose inmanquablement la question du temps passé à leur réalisation. Hélas, il n'y a pas de donnée scientifique fiable. Encore que... Je ne peux que vous donner deux indications : YIU a réalisé son fort, socle compris, en 80 heures environ... Pour vous donner une idée, si vous y passez 3h par semaine, le dimanche, vous en aurez pour 27 semaines. On toucherait ici au problème essentiel, la démotivation par rapport au travail à fournir. La clef de la réussite est simplement de se faire plaisir dans son projet ; et YIU m'a confié qu'il lui

Club des Immortels de Paris Ouest
<http://immortels.fr/>

Club Par Toutatis
<http://toutatis.forum2jeux.com/>
(vous y trouverez plein de photos des tables en réalisation)

Okko, le site officiel
<http://okko-thegame.com/>

Okko, le blog officiel
<http://okko-zegame.blogspot.com/>

Okko, le blog non officiel
<http://unofficial-okkothegame.blogspot.com/>
(vous y retrouverez les réalisations de YIU)

The Great War
<http://www.warhammer-historical.com/great-war/minisite/default.asp?content=default>

L'auberge Ludique 2009 au Mesnil Saint Denis

Les 21 et 22 février derniers, s'est tenue la quatrième édition de cette petite convention francilienne dont les principes de base tentent de se rapprocher de ceux de la fameuse GNF de Gerzat. C'est d'ailleurs en partant du constat qu'il n'existait pas de manifestation équivalente que différents acteurs locaux (associatifs ou particuliers) ont décidé d'unir leurs forces pour proposer un évènement de plus grande ampleur. Depuis, la situation a évolué car plusieurs conventions importantes ont lieu chaque année dans le secteur (Sartrouville...).

Bien que faisant partie du noyau des organisateurs, je vais tenter de vous faire le compte rendu le plus objectif possible et surtout de vous donner envie de nous rejoindre pour une prochaine édition.

Commençons donc par le début en évoquant les lieux. Cette convention a lieu depuis avril 2006 dans les locaux du CLC du Mesnil Saint Denis, haut lieu de la communauté 40k puisque c'est là que se déroulent depuis plusieurs années les réunions bisannuelles de la French Waagh, une des plus anciennes listes de diffusion sur ce thème. C'est également là qu'ont lieu quelques uns des plus gros tournois de la région sous l'impulsion de JC Palyart et Sébastien Voinot, le maître des

lieux. La commune est assez éloignée de Paris mais relativement bien desservie par les transports en commun. Cet isolement relatif offre un contexte serein et paisible et n'empêche pas certains joueurs de venir de très loin.

Première impression en arrivant, la salle n'est pas très grande, mais on constate rapidement que la convention est étalée sur plusieurs autres salles annexes, permettant à certaines activités d'être au calme, ce qui n'est pas toujours le cas dans les grandes salles des fêtes ou les gymnases. On constate aussi que l'espace est bien rempli. Partagé entre les démonstrations variées et les tournois ou campagnes plus compétitives. À ce sujet, il est important de rappeler que le principe fondateur de la manifestation est la gratuité de la

grande majorité des animations. La fréquentation était un peu en baisse par rapport aux années précédentes, mais les tournois ont fait le plein et aucun des visiteurs n'a semblé se plaindre du fait de ne pas être à l'étroit et de pouvoir tester un plus grand nombre de jeux. Globalement, entre 130 et 160 personnes sont passées par le Mesnil pendant le week end.

Des exposants professionnels étaient présents, proposant une multitude de choses :

- La célèbre boutique en ligne, l'ancre du Blup.
- Le palais du Vallhala, boutique de Nicolas Patey.
- Kraken, avec la présence de Viktor et jorn.



Le programme se voulait varié et original, et ce fut le cas.

Du côté du jeu « organisé », plusieurs tournois et campagnes avaient lieu en partenariat avec deux éditeurs : Asmodée et Kraken, autour des deux jeux français du moment : Helldorado et Alkémy. Le gros morceau était le traditionnel « Mesnil en 3000 » qui faisait la part belle au hobby avec un règlement mettant en avant peinture et esprit du jeu.



Helldorado

Un groupe de joueurs s'était aussi organisé pour mettre en place une campagne Warmachine qui ne s'est pas déroulée dans les meilleures conditions mais qui aura eu le mérite de présenter de superbes armées et des tables de belle facture.

Le dernier tournoi était géré par Gilles Guerrier, un sympathique pilier de la communauté, et concernait le jeu Warmaster Ancient. Il est important de souligner l'excellente ambiance qui régnait autour des tables de jeux et ça fait extrêmement plaisir de voir des joueurs participer à des tournois avec un tel état d'esprit.



Alkemy



Warmachine

Du point de vue démonstration, la quantité et la qualité étaient également présentes.

Dans le détail, les visiteurs ont eu la possibilité d'essayer des jeux qu'on ne voit pas très souvent ailleurs :

- Ambush Alley et Ambush Z
- Legends of the high sea
- Blitzkrieg Commander
- Le crossover Innsmouth/Golgo island
- Heavy Gear
- Et un des grands succès du week end, les rois du ring, présenté par Grégory Privat une fois sa table Innsmouth remballée.



Golgo Innsmouth



Ambush Alley



LOTHS



Heavy Gear

La soirée du samedi est traditionnellement réservée à la projection d'un film de genre, et personne n'a été déçu par le nan... chef d'œuvre sélectionné cette année (Starship Troopers3)

Une tombola gargantuesque concluait ce programme.



Wings of War

Une convention très sympathique, même si je ne suis pas le mieux placé pour le dire, mais qui semble avoir trouvé sa vitesse de croisière. Au final, cette manifestation reste assez intime et permet de passer un bon week-end entre joueurs, autour de belles tables et dans une bonne ambiance. Et quelque chose me dit que cette tendance devrait s'amplifier pour la prochaine édition.

Pour finir je vais évoquer un autre aspect qui me semble intéressant. Cet aspect concerne plus directement la petite communauté des bloguristes puisque plusieurs membres de ce groupe informel étaient présents sur place pendant tout le week end, montrant une fois de plus le dynamisme ambiant:



The Raskal
<http://www.theraskal.com>

Drazz
<http://thedraaz.blogspot.com>

Tyio
<http://ambushalleyfrance.blogspot.com>

Grégory Privat
<http://gloarmy.blogspot.com>

Le Grandblup
<http://grandblup.over-blog.com/>

PKP
<http://www.akapkp.fr>

Tazdechartres
<http://chartreswargames.blogspot.com/>

J'espère ne pas en oublier et on peut espérer qu'ils seront encore plus nombreux l'an prochain.

JC Berthelot alias Tazdechartres

Le site de l'auberge ludique
<http://laubergeludique.blogspot.com/>

Les clubs Oniros Arès (Mesnil Saint Denis) et l'AJSM(Mainvilliers/Chartres) remercient tous les exposants et joueurs qui ont pu faire de cette convention un excellent moment de partage et de convivialité.