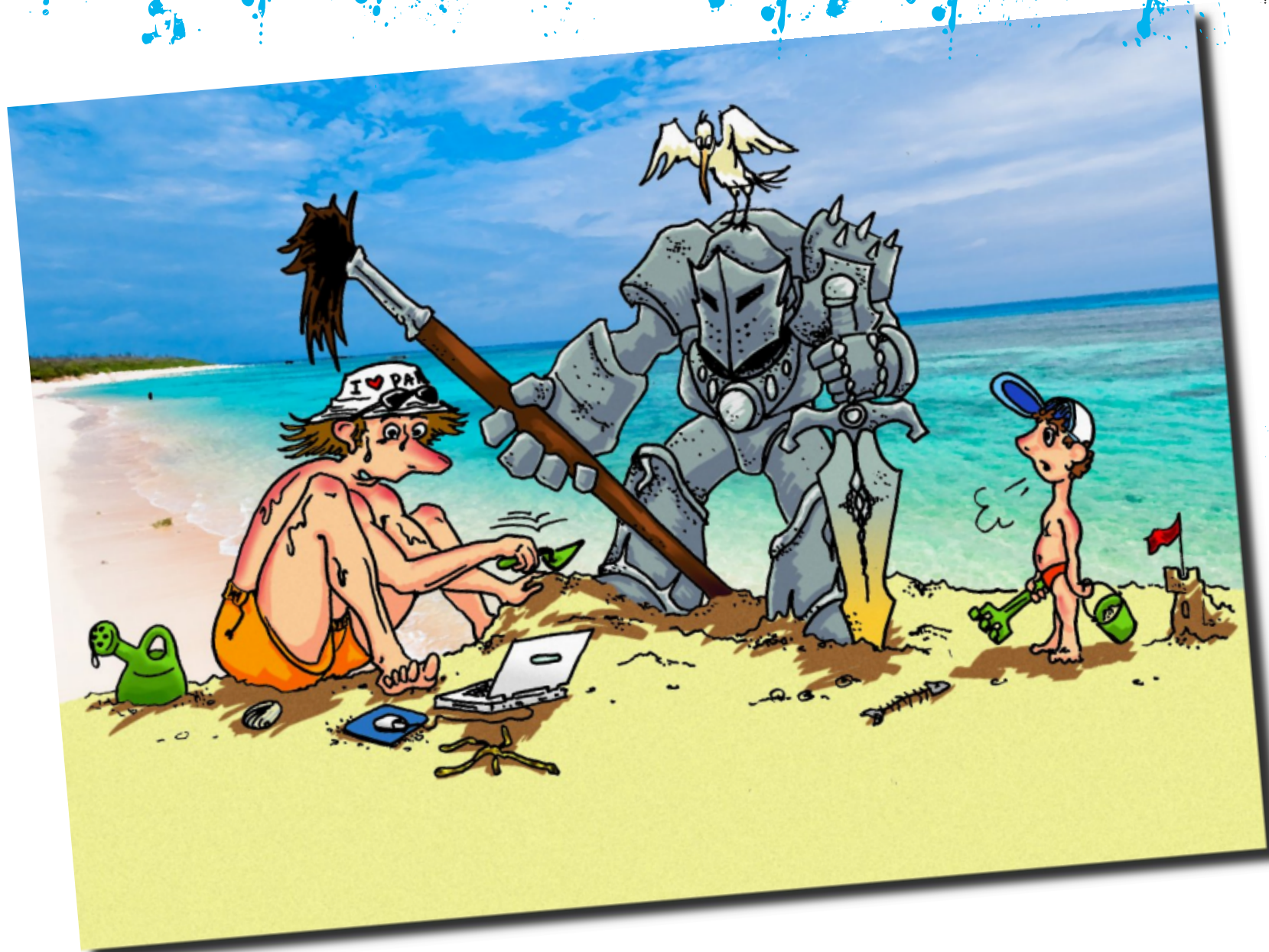


# BLOGURIZINE

LE ZINE  
DES  
BLOGURINISTES



NO 5

ETE  
2009

## EDITORIAL

C'est l'été ! C'est même les vacances pour certains !

On s'y serait pris plus tôt pour sortir ce numéro, on aurait pu faire un truc dans l'air du temps, avec une couverture racoleuse du genre "Peignez trois kilos de plomb avant l'été !". Mais non.

À la place L'Ancien vous a concocté un petit jeu apéro à emmener à la plage (ou la campagne, ou la montagne...enfin où vous voulez, c'est votre problème). Avec ça et les Rois du Ring (voir Blogurizine n°3) vous devriez pouvoir assurer quelques parties de jeux sans vous encombrer avec des kilos de matériel qui ne rentrent plus dans le coffre/la valise.

Et si vous ne partez pas encore, ça marche aussi à la maison. La crème solaire en moins.

Ah... excusez-moi, on me parle dans l'oreillette. Comment ? Ah bon ? Mais c'est bien vrai on dirait...

Chers amis ! Figurez-vous que ce numéro marque le premier anniversaire du Blogurizine ! Un an déjà. Six numéros dont un hors-série. Pas si mal pour un zine amateur fait par des grands enfants qui jouent encore aux petits soldats.

"Pourvu qu'ça dure", comme dirait l'autre. :D

Archiviste Dragontigre

## Sommaire

Découverte	
- Malifaux, creuset des influences	3
Rapport de bataille	
- Heavy Gear Blitz ! Locked and Loaded	10
Aides de jeu	
- Format AT-43 : Commandos after Trauma	21
- Scénario Ron and Bones : Rats à babord !	29
Règle maison	
- Combat Worms, le jeu où l'on s'éclate !	31
Hobby	
- La peinture à l'éponge	35
Communauté	
- L'information en quelques clics	37

Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès.  
Date de parution du numéro 5 : 07 juillet 2009  
Rédacteurs : Dragontigre, Raskal, Belisarius, L'ancien.  
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.

# Malifaux creuset des influences

Situé au carrefour de plusieurs univers, le contexte créé par Wyrd Miniatures pour ses figurines reste une curiosité au milieu de jeux aux orientations plus affirmées. Passons en revue quelques éléments de cet univers qui a de quoi séduire nombre de figurinistes de tous bords.

"Steamvictoriohorrorwestpunk!" c'est ainsi que Nathan Caroland qualifie l'univers développé pour Malifaux. Le choix de mélanger diverses influences au sein du même jeu est ici pleinement assumé. Les auteurs ont créé une gamme de figurines et un jeu associé avec tous les éléments qu'ils appréciaient : des cow-boys, de l'horreur, de la magie, des jeunes filles aux formes avantageuses, des diabolins, des zombies... mais force est de constater que tout y est étrangement bien associé (la gamme de figurines est très homogène et on identifie bien le style de la gamme) et lié à travers un univers convaincant.

Wyrd a développé les bases de son univers dans leur publication "Wyrd Chronicles" à travers des récits souvent bien écrits et très "accrocheurs". Voici un rapide aperçu.

## Le commencement...

Depuis plusieurs années, il paraissait évident que la magie s'appauvrisse dans le monde. Même les plus grands praticiens éprouvaient des difficultés à mettre en oeuvre le moindre sort. En 1787, les plus puissants magiciens du monde se réunirent et unirent leurs forces afin de découvrir de nouvelles sources de pouvoir. Ils découvrirent un monde situé à la frontière de notre réalité et séparé par une mince barrière qu'il semblait possible d'ouvrir. La puissance magique émanant de cet endroit était telle qu'il était impossible de résister à la tentation.

Unis dans un élan sans précédent (certains y virent un acte désespéré), les sorciers mirent en oeuvre leur plus puissante magie afin de percer un trou dans cette barrière séparant les deux mondes. Les effets destructeurs en résultant furent colossaux et les magiciens les plus faibles furent vidés de leur essence, la ville où laquelle la brèche fut ouverte fut soufflée et la force vitale de ses habitants fut aspirée lors de la connexion entre les deux mondes.

On l'appela la brèche de la grande frontière, un tunnel fluctuant de 30 mètres de long



apparaissant comme un mirage. Un vent glacé, portant des odeurs de mort provenait de l'autre côté. Rapidement, des équipes d'exploration furent envoyées de l'autre côté. Ils y découvrirent une grande ville complètement déserte mais sans traces de combat, pas de cadavres... Les habitants semblaient simplement avoir disparu. Les plus grands savants étudièrent les inscriptions découvertes et ils trouvèrent que cette ville

avait pour nom Malifaux mais aucune indication ne fut trouvée quand au sort de ses précédents habitants.

Les explorateurs dépassèrent les limites de la ville, cherchant la source de l'énergie magique qu'ils ressentait autour d'eux. À quelques kilomètres de la ville, ils trouvèrent ce qui semblait être une exploitation minière. Ils y découvrirent une substance ressemblant à des gemmes mais irradiant de l'énergie magique. Il s'en suivit une ruée pour l'exploitation de ces pierres lorsque les magiciens demandèrent des pierres en quantité afin d'exercer leur art. On découvrit aussi que ces pierres devenaient sombres lorsque leur pouvoir était épuisé mais qu'elles pouvaient être régénérées lorsqu'elles se trouvaient à proximité d'une personne



lorsqu'elle mourrait. Cette particularité leur donna le nom de "Pierre d'âme".

Peu après, la brèche fut ouverte à la population, le commerce de pierre d'âmes s'accrut et la vie suivit son cours durant une décennie.

Malifaux prospéra. Malgré tout, des histoires commencèrent à circuler à propos de tombes abritant de sombres secrets, de pouvoir bien plus puissants que les pierres d'âmes. Des aventuriers partirent explorer ses lieux mais bien peu revinrent. Ceux là parlèrent de créatures tout droit sorties de légendes et qu'on appela les non-nés. Personne ne savait d'où ils venaient mais on s'aperçut bien vite que leur intentions n'étaient pas amicales.

Certains magiciens mirent à jour de sombres aspects des arts occultes comme la réanimation des morts pour s'en servir d'esclaves, on les appela les nécromanciens.

D'autres s'intéressèrent aux machineries découvertes à Malifaux, certaines fonctionnaient à l'aide de pierres d'âme et pouvaient s'avérer très puissantes.

Durant l'hiver 1797, un blizzard sans précédent enveloppa Malifaux et la brèche sembla instable. Elle se replia sur elle-même, empêchant tout accès à Malifaux tandis que des cris d'horreur et de souffrance parvenaient de l'autre côté. Lorsque le silence revint, un corps déhambulant provenant de Malifaux traversa la brèche juste avant qu'elle ne se referme. Un mot était gravé sur ce cadavre mutilé : Notre.



Après cet événement, les tentatives de rouvrir la brèche restèrent vaines et consumèrent de nombreuses pierres d'âme. La magie était une nouvelle fois menacée et des conflits se déclenchèrent pour la possession des pierres restantes. L'organisation appelée la Guilde rétablit l'ordre dans ce chaos en réglementant et rationalisant l'usage des pierres d'âme.

Une centaine d'années plus tard, sans aucun signe annonciateur, la brèche se rouvrit. Les dégâts furent mineurs mais l'inquiétude se propagea rapidement. Après une période

d'observation et de préparatifs, la guilde envoya de l'autre côté une troupe lourdement armée à travers la brèche. Ils trouvèrent une cité dévastée et déserte. Des traces de combat très "fraîches" furent retrouvées alors que la bataille avait plus d'un siècle...

La guilde avait désormais accès à une source renouvelable de pierres d'âme et les magiciens ne tardèrent pas à solliciter un accès à Malifaux. Tirant des leçons des événements passés, la guilde choisit de ne pas autoriser l'accès à Malifaux à tous les demandeurs et proposa aux criminels et autres indésirables d'aller travailler à Malifaux en échange de leur liberté. Beaucoup de ces durs à cuire acceptèrent en dépit du danger et formèrent la nouvelle population de Malifaux. La reconstruction de Malifaux commença et le commerce de pierres d'âmes put ainsi reprendre.

Dans les années qui suivirent, on découvrit d'autres brèches de moindre importance. La guilde était sur le point de perdre sa main mise sur l'accès à Malifaux et le contrôle de Malifaux s'avérait chaque jour plus dur, certaines organisations, œuvrant en sous main pour prendre le contrôle.

Pour ne rien arranger, les non-nés réapparurent et prirent la forme des pires cauchemars refoulés au plus profond des esprits des habitants. Nul ne connaissait leurs motivations ni leur responsabilité dans la perte des premiers colons et dans la réouverture de la brèche. Ils restaient cependant un danger

pour tous.

On découvrit de puissants artefacts et certains émirent l'hypothèse que l'un d'entre eux puisse être à l'origine de la destruction de Malifaux, un siècle auparavant. Toutefois, l'existence d'un objet d'une telle puissance suscitait bien des convoitises ...

La guilde sentait son pouvoir lui filer entre les doigts. Des groupes apparurent à Malifaux sans autorisation, apportant le chaos avec eux. Les mercenaires offraient leurs services au plus offrant, et ce n'était pas toujours la guilde. Les nécromanciens, qui se nommaient désormais les résurrectionnistes refirent parler d'eux malgré une traque sans pitié des autorités.

Le pire restait cependant à venir...

## La Guilde



La Guilde existe pour une seule et unique raison : maintenir la production de pierres d'âme à Malifaux. Faire régner la paix et la justice sont des considérations secondaires. Elle a développé des branches particulières afin de lutter contre les dangers de Malifaux. Les "chasseurs de non-nés" ont pour mission de traquer ces abominations, la famille Ortega s'en est fait une spécialité avec un tableau de chasse impressionnant à son actif. Les "Death Marshals" ont la délicate mission de neutraliser les nécromanciens et leurs pantins. Les "chasseurs de sorcières" ont pour mission de capturer les arcanistes, magiciens



naturellement doués mais qui n'ont pas été testés et formés par les anciennes écoles de magie terrestres et qui peuvent être potentiellement dangereux. La population supporte tant bien que mal l'autorité de la Guilde car elle leur offre une certaine protection mais personne n'est dupe et la paix reste toujours fragile à Malifaux...



## Les non-nés

Les criminels et autres voleurs peuplant Malifaux sont des enfants de cœur comparés à



la cruauté des non-nés. Ceux-ci cherchent simplement à détruire l'humanité. Les non-nés furent créés il y a des siècles à Malifaux par un effet de bord d'un puissant rituel maléfique effectué par les habitants originels de la ville. Au départ petits et faibles, leur puissance augmenta rapidement et bien que les habitants originels développèrent de puissants sorts pour les contenir, ils réussirent à forcer ces barrières et détruisirent Malifaux. La création de la brèche les réveilla des centaines d'années plus tard. Après une période d'observation de ces humains, ils les exterminèrent, envoyant un petit "message" de l'autre côté de la brèche. Lorsque la brèche se rouvrit, les humains étaient mieux préparés, avec des sortilèges plus puissants pour les protéger. Mais les non-nés avaient aussi gagné en puissance et s'étaient multipliés. Malifaux est leur domaine et les non-nés éradiqueront tout être vivant foulant des pieds leur domaine, bien que certains en viennent à échanger du pouvoir ou des connaissances avec les humains contre des sacrifices ou des services...



## Les résurrectionnistes

Les résurrectionnistes vivent dans les quartiers désaffectés de Malifaux, en marge de la société. Dire qu'ils sont rejetés par la populace est bien en dessous de la réalité... ils sont tout simplement haïs. Les hommes ont toujours honorés leurs morts. La situation à



Malifaux est un peu différente à cause de la découverte des pierres d'âme, ce qui induit des questions existentielles et religieuses. Les résurrectionnistes sont des fervents adeptes de la désacralisation de la vie humaine. Ils relèvent les morts comme des pantins dans une parodie de vie et s'en servent d'esclaves afin de parvenir à leurs fins inavouables. Souvent solitaires ou en groupes restreints, on parle parfois d'une puissance supérieure qui les manipulerait d'une certaine façon...



## Les arcanistes



Malifaux est baignée d'énergie magique, certains habitants en viennent parfois à développer certains talents mystiques. Pourchassés par les chasseurs de sorcières de la Guilde, les arcanistes peuvent trouver refuge auprès de "l'Union des Mineurs et Machinistes", une organisation représentant les intérêts de la classe ouvrière à Malifaux et disposant d'une grande influence. En effet, une grève de la classe ouvrière induirait un manque à gagner catastrophique pour le commerce de pierres d'âme et donc pour la Guilde. Contre cette protection, les arcanistes mettent leurs talents au service de la populace. Pour la guilde, ce sont simplement des terroristes. Récemment, les actions des arcanistes sont de plus en plus ambitieuses, frappant au cœur des intérêts de la Guilde. Pour la classe ouvrière, les arcanistes incarnent l'espoir de réclamer le fruit de leur travail. Le but véritable des arcanistes semble plutôt être le profit immédiat...

## Les mercenaires



Malifaux est le siège de conflits d'intérêts de puissantes organisations. La première est la guilde aux méthodes rigides et expéditives qui veille à garantir le commerce des pierres d'âme. Les arcanistes construisent une solide résistance contre cette oppression et supportent le marché noir de pierres d'âme.



Les résurrectionnistes quand à eux, convoitent les secrets enfouis au plus profond de Malifaux, quel que soit le prix à payer pour les obtenir. Ajoutons à cela les non-nés dont les véritables buts sont encore mal identifiés. Mais il serait stupide de considérer que ces forces principales sont les seules intérêts présents à Malifaux. Au delà des apparences, certains tirent les ficelles sans attirer l'attention.

Recrutés parmi les parias de Malifaux, les mercenaires mettent leur compétences à la disposition de leur commanditaire. Les forces principales ont, elles aussi, bien compris



considérer à la légère et que quel que soit le destin final de Malifaux, il y aura un mercenaire au moment décisif.

## Les figurines

Depuis plusieurs années, Wyrd a su développer une gamme de figurines

homogène et de grande qualité. Chacune des factions est bien typée et retranscrit parfaitement son influence primaire. La palette étant large, chaque joueur devrait rapidement trouver des figurines qui lui correspondent. La sculpture est fine et les poses, parfois très dynamiques, sont toujours pleines de style. L'humour et le décalage de certaines figurines participent efficacement à

l'intérêt d'un tel vivier de spécialistes, cela leur permet en effet de mettre sur pied des opérations délicates en niant toute implication. Les motivations individuelles des mercenaires sont diverses : réputation, gloire, argent, servir la population... et bien qu'ils poursuivent leurs propres buts, ils sont souvent considérés comme des marionnettes contrôlées par les quatre puissances de Malifaux. Il reste cependant évident que les mercenaires ne sont pas une force à







la diversité de la gamme tout en gardant la Wyrd's touch.

Les tirages ne souffrent d'aucun reproche (presqu'aucune ligne de moulage, pas de manques ou de flash) et même si la gamme de prix est assez élevée, vous en aurez pour votre argent.

## Et le jeu alors ?

Annoncé depuis longtemps et repoussé régulièrement, Malifaux est un peu l'arlésienne de Wyrd comme le fut Rag'narok pour Rackham en son temps. Réjouissons nous cependant puisque le jeu est sur le point de sortir (sortie prévue à la Gencon d'Indianapolis les 13-16 août 2009) et devrait être doté d'un système de jeu aussi original que son univers puisqu'il devrait se jouer sans dés (et est donc déconseillé aux lanceurs

**MALIFAUXX**  
**SONNIA CRIID**

**Wk/Cg** 4/6 **Ht** 2 **Wp** 6P  
**Cx** 7P **Df** 4P **Wd** 10

**RUNED BLADE** **PISTOL**  
**Rg** 2 **Rg** 10  
**Cb** 5P **Cb** 4  
**Dg** 2/3/5 **Dg** 2/3/4

**Abilities:** Advanced Counterspell, Magic Resistant 2, Magic Seeker, Weapon, Runed, Sword: Magical

**Integers:** Cb (P) Absorb Magic, Cb (M) Disassemble, Ca (P M) Explosive Burst, Df/Wp (P M) Reflect Magic

**Actions:** (+1) Casting Expert, (0) Confiscated Lore, (0) Nullify Magic

**Spells:** (0) Inferno (CC: 14 / Rst: - / Rg: C), (1) Flame Burst (CC: 14 / Rst: Df / Rg: 10), (1) Flame Wall (CC: 13 / Rst: - / Rg: 12), (1) Violation of Magic (CC: 17 / Rst: Wp / Rg: 10)

incurables). Les premières boîtes comprenant des groupes jouables immédiatement sont déjà disponibles et d'autres projets sont sur la table pour accompagner la sortie du jeu.

Si le jeu tient toutes ses promesses, il risque bien d'en accrocher plus d'un dès leur retour de vacances...

Belisarius

Site et forum officiel Wyrd Miniatures  
<http://www.wyrd-games.net/>

Kraken Editions, distributeur officiel en France  
<http://www.kraken-editions.com>

Beaucoup d'autres éléments de Background et des récits sont disponibles dans le Wyrd Chronicles, disponible sur le site officiel (en anglais)

## Heavy Gear Blitz ! Locked and Loaded Rapport de Bataille

Ce rapport de bataille a pour objectif d'illustrer de manière concrète les mécanismes d'*Heavy Gear*. Il faut reconnaître qu'*Heavy Gear* est un jeu passionnant avec une profondeur tactique rarement égalé mais il faut aussi convenir que le jeu peut s'avérer complexe dans son approche. Un rapport de bataille devrait permettre de démêler cela.

À ce jour, seules les règles d'initiation sont disponibles en français (même si un groupe de passionnés travaillent ardemment sur la traduction des règles complètes). Par ailleurs ces règles d'initiation donnent une idée précise des mécanismes du jeu.



Les règles d'initiation sont adaptées à des forces composées généralement de deux groupes de combat. Cela dit pour les démonstrations, j'utilise une des options proposées par *Heavy Gear* : le *sub-squad*. Il s'agit de prendre un groupe de combat et de le séparer en sous-groupes : le joueur débutant va gérer moins de gears pour son apprentissage tout en gardant la saveur du cruel dilemme qui consiste à choisir quelle unité doit être activée en premier. De plus cette option permet de jouer sur de petites tables de 60 x 60 cm, ce qui va grandement faciliter la gestion du rapport de bataille.

Dans certains cas, on utilisera des points de règles issues des règles complètes pour animer la partie.

### Forces en présence

Un cadre de reconnaissance de l'*Allied Southern Territories*, la nation polaire du sud, est envoyé en patrouille sur une zone où des groupes de combat *Peace River* ont été repérés. La *PRDF* (*Peace River Defense Force*) est bien décidé à interdire aux confédérations polaires de faire la loi dans les Badlands. Après un examen attentif, les hommes du sud

n'ont réussi à repérer aucun ennemi mais pour finir leur mission, il ne leur reste plus qu'à visiter un poste frontière indépendant. Et là surprise : un groupe de combat *Peace River* est présent et prêt à en découdre.

### Le Sud

La force sudiste est composée d'un cadre de reconnaissance qui est utilisé en général sur le champ de bataille comme observateur avancé pour les cadres de soutien. Il sert aussi d'éclaireur, de groupe d'assaut léger ou de déploiement rapide.



Cadre de reconnaissance : 250 points

- . 1 x Black Mamba (Attaque 2, Défense 2, Guerre électronique/EW 2 et Leadership 1)
- . 3 x Iguanas - #1, #2 et #3 (Attaque 2, Défense 2, Guerre électronique/EW 2)

Coût de base : 260 points

Avec les modifications suivantes :

- . Remplacement du chef de groupe (un Iguana à la base) par un Black Mamba : +5 points
- . Remplacement du TD, ECM et LRP/24 par un LRP/32 : -15 points (Iguana #2).

L'Iguana est un gear de reconnaissance de conception récente et bien équilibré entre guerre électronique et puissance de feu. Le Black Mamba est une réussite en terme de conception avec un châssis permettant de nombreuses variantes d'armement.

**Peace River**

Le groupe de combat généraliste est au cœur du dispositif militaire des Peace River. Sa capacité à assumer les différentes missions qui lui sont affectées le rend précieux.



Groupe de combat General Purpose : 250 points

- . 1 x Chieftain (Attaque 2, Défense 2, Guerre électronique/EW 2 et Leadership 2)
- . 4 x Warriors - #1, #2, #3, #4 (Attaque 2, Défense 2, Guerre électronique/EW 2)

Coût de base : 245 points

Avec la modification suivante :

- . Remplacement d'un LAC (Autocanon léger) par un RFB (bazooka à tir rapide) pour Warrior #1 : +5 points

Le Warrior est un bon gear qui, sans faire d'étincelles, remplit son rôle. Il est petit à petit remplacé par le Warrior IV plus rapide et plus avancé technologiquement. Le Chieftain est un Warrior disposant d'une électronique de bord améliorée.

**Mise en place de la partie**

Avec les règles d'initiation, ont fait abstraction d'un certain nombre de points qui sont indispensables avec les règles complètes.

- . La Valeur de Menace est fixé à 250 points pour ce rapport de bataille (une force

classique correspond grossièrement à Valeur de Menace de 1 000 points).

. Le Niveau de Priorité détermine si la force déployée est stratégiquement importante aux yeux du commandement et sert aussi à fixer les contraintes de recrutement des groupes de combat. Dans notre cas on fait simple : les sudistes arrivent avec un cadre de reconnaissance et les Peace River disposent d'un groupe de combat standard (General Purpose).

. Pas d'effet particulier (nuit, brouillard, sable corrosif, etc.)

. La mise en place du terrain suit globalement la logique d'un ou deux éléments de décors pour chaque carré de 12 pouces (30cm). On évite aussi les longs couloirs de la mort où la ligne de mire va d'un bout à l'autre de la table.

. Par convention, on considère les éléments de décors comme les murets, les grands murs écroulés et les zones boisées comme du terrain accidenté (1 pouce coûte 2 points de mouvement en marchant et 3 points de mouvement en roulant). En revanche les gros murs intacts sont considérés comme impassables.

- . Les deux camps vont se déployer sur une

zone correspondant à 1/3 de la largeur de la table (finalement je réduis cette zone à 6 pouces vu la taille de la table).

. La mission sera des plus standard : deux forces ennemies patrouillent dans la même zone et décident de s'affronter tout essayant de s'échapper pour prévenir le QG.

. On ignore aussi les notions de points de support et de points de commandement.

. La partie est limitée à 4 tours (en général une partie dure 4 tours + 1 tour par tranche de 1000 points en Valeur de Menace).

. La notion d'objectifs est ignorée normalement dans les règles d'initiation mais le poutrage n'est pas réellement dans la philosophie du jeu. On va donc utiliser une variante avec un objectif unique à savoir Escape ! : pour chaque camp, un des

deux groupes de combat (tiré au hasard) doit sortir de la table de jeu par la zone de déploiement adverse. Le joueur gagne 2 points de victoire si au moins la moitié des figurines (arrondi au plus près) du sous-groupe de combat sort de table et 1 point de victoire supplémentaire si aucune figurine n'a été éliminée ou n'est endommagée par des dégâts critiques.

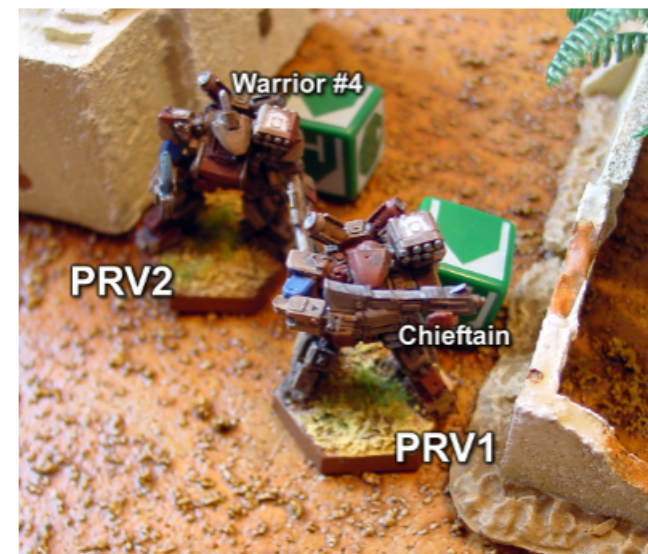


## Début des hostilités

Fred, le joueur des troupes du sud sépare son cadre en deux sous-groupes : le premier (SUD1) avec le Leader Black Mamba et un Iguana standard (#1) et le second (SUD2) avec l'Iguana au lance-missiles amélioré (#2) et Iguana standard (#3). Le joueur lance un dé pour déterminer quel sous-groupe doit sortir de table (1-3 le premier, 4-6 le second) : c'est le second qui est l'élu.



Eric, le Peace River, scinde son groupe en deux sous-groupes : le Chieftain et le Warrior équipé du bazooka (#1) pour le premier (PRV1) et les 3 autres Warriors (#2, #3, #4) pour le second (PRV2). Et une fois de plus c'est le second groupe qui doit sortir par la zone de déploiement adverse.



Des modificateurs peuvent influencer aussi sur le résultat.

Le Black Mamba lance un dé et obtient 4. Le Chieftain lance deux dés et obtient 3 et 5. C'est donc le Peace River qui remporte le jet de Leadership.

Après avoir étudié la table de jeu le joueur Peace River décide de choisir en premier son bord de table. En revanche il devra déployer en premier un de ses sous-groupes. PRV1 est déployé en premier et ensuite les joueurs placeront à tour de rôle leurs sous-groupes. Après PRV1, c'est au tour de SUD1, PRV2 et enfin SUD2.

*Heavy Gear* est un jeu « à unités », en revanche les membres d'une même unité ne sont pas assujettis à des règles de cohésion :

# Heavy Gear Blitz ! Locked and Loaded : Rapport de Bataille

les figurines peuvent s'éparpiller comme le joueur le souhaite sur la table de jeu. Mais les habitudes sont tenaces : le joueur sudiste garde ensemble les membres des sous-groupes. A l'inverse le joueur Peace River recombine ses sous-groupes librement.

Pour simplifier, les deux joueurs se mettent d'accord sur la vitesse initiale des gears : ils

sont tous en mode marcheur et à vitesse de combat. On place un dé spécial pour indiquer que le mode (marcheur ou rouleur) et la vitesse de chaque gear (pour ceux qui n'ont pas les dés spéciaux, les malheureux !!!, on peut utiliser des pions prévus spécialement à cet effet - voir le lien pour les télécharger à la fin de l'article).



## Tour 1

### 1 Initiative

La première chose à faire consiste à déterminer qui a l'initiative. Les deux joueurs lancent un dé et celui qui obtient le résultat le plus élevé décide qui agit en premier (dans les règles complètes on rajoute le Leadership du commandant en chef). Egalité ! Bon on relance les dés. Fred remporte le jet et décide de laisser Eric commencer. Le premier joueur active un de ses sous-groupes puis les joueurs activeront à tour de rôle les sous-groupes restants.

### 2 Activation PRV1

Le joueur Peace River doit donc activer une de ses unités : c'est PRV1 qui a l'honneur d'ouvrir les hostilités car le gear avec bazooka a les Iguanas #2 et #3 de SUD2 en ligne de mire. Eric active le premier gear du sous-groupe (Warrior #1), le met à l'arrêt (on positionne le dé spécial sur arrêt) : la distance est importante pour le bazooka et il faut obtenir des bonus pour bien viser l'ennemi. Un gear à l'arrêt est vulnérable mais le joueur compte sur le muret pour le protéger pour le reste du tour. Le joueur adverse décide de ne pas réagir (il pourrait faire un tir de réaction) car il compte sur l'agilité de ses Iguanas pour s'en tirer indemne. Le bazooka ayant une cadence de tir de 2, le joueur décide de faire un tir de zone et d'utiliser l'intégralité des 2 points de

CT pour toucher les deux Iguanas en vue (le tir de zone permet de créer une zone de tir d'un rayon égal à la CT utilisée mais il faut être à portée longue au maximum). Eric compte sur le multiplicateur de dégâts de 14 pour endommager les gears du sud (les points de CT aurait pu aussi être utilisés pour augmenter le MD). L'attaquant cible un point et fait un jet d'attaque. Le défenseur fait un jet de défense pour chaque gear impliqué

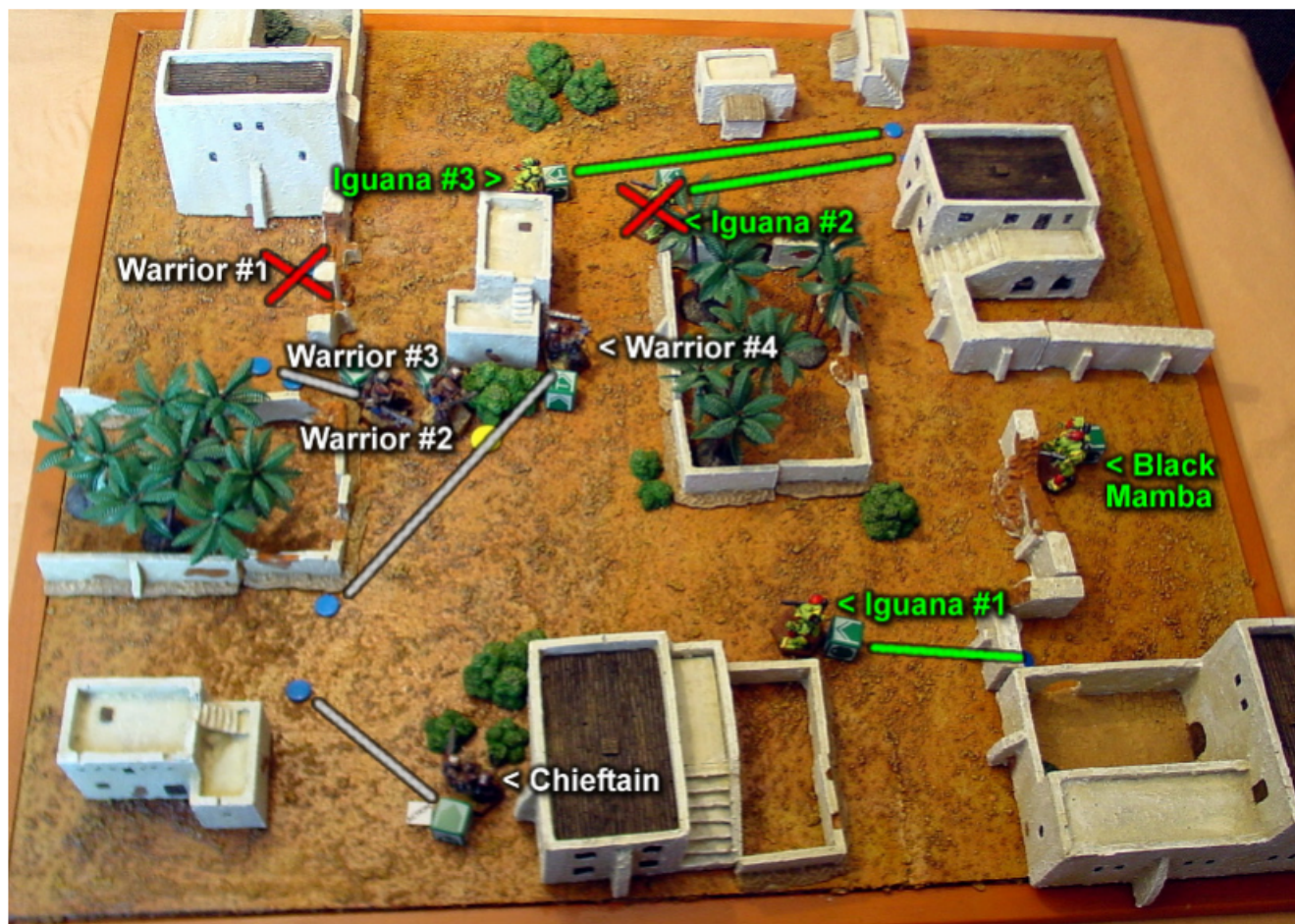
dans le tir. Le Warrior est à 14 pouces et les deux Iguanas sont à découverts. L'attaquant lance 2D6 et obtient 4 et 5. Le joueur retient le 5 qui reste 5 après l'application des modificateurs (Portée Extrême -3, A l'arrêt +2, Précision d'arme 0, Cible à découvert +1). Chaque Iguana pris pour cible fait un jet de Défense : 6 et 1 pour le premier et 4 et 4 pour le second. Les Iguanas en vitesse de combat en mode marcheur ont un modificateur de

défense de +1 grâce à leur agilité. Le 6 devient un 7 et le 4 un 5. L'attaquant n'a réussi à dépasser aucune défense : l'attaque échoue.

Le Chieftain marche 4 pouces et se positionne derrière une maison, invisible aux yeux de l'ennemi. Il met son action en réserve (un petit pion Action permet de s'en souvenir).

### 3 Activation SUD1

L'Iguana #1 se met en mode roulant à vitesse de combat et passe le mur écroulé (moins 3 pouces) pour se positionner à 4 pouces de son point de départ en vu de PRV2. Il dépense son action pour faire une Observation sur le Warrior #2. L'un des points forts des Peace River réside dans leur maîtrise de la guerre électronique, aussi le Warrior #3 situé derrière son camarade visé par l'observation, décide de dépenser son action pour bloquer l'observation (il possède la capacité ECM et voit l'ennemi qui essayer de marquer son camarade). Mais le Peace River va avoir fort à faire face à l'Iguana particulièrement efficace dans ce domaine. Les deux joueurs vont faire un test en opposition de Guerre électronique. Le Warrior #3 lance 1 dé (EW 1) + 0 (Comm) + 1 (ECM) pour un total final de 4. L'Iguana #1 lance 1D6 (EW 1) + 2 (Comm) + 2 (ECM) pour un total final de 7 pour l'Iguana qui remporte le test et réussit son observation. Le Warrior #2 reçoit un pion FO indiquant qu'il est marqué (la figurine garde le pion jusqu'à



la fin du round ou jusqu'à ce qu'elle se déplace).

Le Black Mamba se met à l'arrêt et dépense son action pour faire un tir indirect avec son LRP/32 sur la figurine observée par l'Iguana. Il décide de faire confiance à son x12 pour endommager l'ennemi et décide d'utiliser la cadence de tir de 4 pour créer une zone de tir de 4 pouces de rayon et arroser le gear ciblé et deux autres dans la zone de tir. Le joueur lance 2D6 et obtient un 6 et un 4. Le 6 devient un 5 (Précision de l'arme -1, Portée Extrême -3, à l'arrêt +3 et pas de modificateur de couvert entre la figurine ayant fait l'observation et la cible) et qui est supérieur au seuil fixe de 4 pour le tir indirect (donc pas de déviation). Les 3 Warriors vont devoir se défendre contre le résultat du jet non modifié : 6. Aie.

. Warrior #2 en vitesse de combat fait un jet de défense (3 et 5, le 5 devient 4). La marge



d'échec est de  $6-4 = 2$ . Donc on obtient  $2 \times 12 = 24$  points de dégâts contre un blindage de 15 ce qui donne une case de dégât (les points de dégât sont supérieurs au blindage mais inférieurs au blindage  $\times 2$ ). On met un marqueur jaune indiquant des dégâts légers à côté du gear.

. Warrior #3 obtient un résultat final de 6 pour son jet de défense. La marge de 0 n'occasionne aucuns dégâts.

. Warrior #1 (celui avec bazooka) obtient 4 et 3 mais le 4 devient un 1 car le gear est à l'arrêt. Avec une marge de réussite de 5, obtient 60 points de dégâts ce qui est supérieur (ou égal) à 3 fois le blindage : le gear est réduit en petits bouts de métal et l'on retire la figurine détruite.

#### 4 Activation PRV2

Le Warrior #2 qui a subit un dégât léger, marche et tire avec son LAC sur l'Iguana #1 qui a fait tant de mal avec son observation. Il obtient un 3 et un 1, le 3 reste inchangé (Portée Moyenne -1, Précision 0, Vitesse de combat 0, cible à découvert +1). L'Iguana obtient un résultat final de 8 (6 et 4 aux dés et +2 pour être en roulant à vitesse de combat). Le tir échoue.

Le Warrior #3 qui a utilisé son action pour contrer (sans succès) l'observation se positionne derrière son camarade.



Le Warrior #4 qui se trouve à côté du Chieftain passe en mode roulant et dépense son action pour rouler en vitesse de pointe. La figurine fait un pivot de  $60^\circ$  à mis parcours et se positionne à 7 pouces de son point de départ à hauteur d'un bâtiment (une figurine roulant en vitesse de pointe peut faire un pivot pour 3 pouces de mouvement en ligne droite).

#### 5 Activation SUD2

Fred décide de jouer l'objectif et fait passer l'Iguana #2 en mode roulant à vitesse de pointe pour foncer tout droit. Mais en passant dans la ligne de mire du Chieftain (qui avait mis son action en réserve) son mouvement se fait interrompre. L'Iguana fait un dernier mouvement de 1 pouce puis le tir de réaction a lieu. Le Chieftain utilise son LAC (Portée Longue -2, Précision 0, Vitesse de combat 0,



Couvert Sommaire pour la cible -1). Eric lance deux dés et obtient un 6 et un 1 ce qui donne au final 3 (6 - 3 de modificateurs). Fred fait son jet de défense et obtient deux 1 : une maladresse, un échec critique qui donne un résultat final automatique de 0. La marge de réussite est donc de 3 (3 - 0). Le multiplicateur de x 8 devient x 10 avec la cadence de tir de 2. Les 30 points de dégâts face au 14 de blindage occasionnent 2 cases de dégâts ce qui endommage lourdement

l'Iguana #2 (on positionne un pion orange et le gear ne peut plus passer en vitesse de pointe et subit -1 à tous ses jets). L'Iguana rétrograde immédiatement en vitesse de combat et stoppe son mouvement.

L'Iguana #3 fonce aussi mais cette fois-ci sans crainte d'un tir de réaction. Il s'est rapproché de la zone de déploiement adverse en roulant à vitesse de pointe

## 6 Conditions de victoire

- . Points de victoire du Sud : 0
- . Points de victoire Peace River : 0

## Tour 2

### 1 Initiative

Le joueur sudiste obtient l'initiative et décide de commencer. Le choix du sous-groupe à activer est critique.

### 2 Activation SUD1

Confiant dans sa maîtrise de la guerre électronique, Fred déplace l'Iguana #1 pour ne pas être gêné par d'éventuels couverts en prenant le risque de se rapprocher du Chieftain toujours planqué derrière le bâtiment. Mais le Warrior #2 endommagé déclare un tir de réaction lorsque l'Iguana se pointe (une figurine non activé peut faire un tir de réaction tout comme une figurine activée qui a mis son action en réserve). Le Warrior utilise son LRPG/24 car il veut se venger. Mais l'agilité de l'Iguana le sauve avec son modificateur de défense de +2 due à vitesse de combat en roulant (le Warrior a obtenu deux 5 réduit à 3 avec la Portée - 2, Précision -1, cible à découvert +1, déplacement 0). L'Iguana dépense son action





### 3 Activation PRV2

Le Warrior #4 qui avait roulé à fond, s'est retrouvé devant un Iguana #2 lourdement endommagé. Il décide de rétrograder en vitesse de combat pour pouvoir utiliser son LAC et tirer à bout portant sur l'Iguana et continuer son mouvement. Le Warrior obtient un double 6 ce qui donne un résultat de 7 (chaque 6 en plus du premier rajoute 1) qui passe à 9 (BP +1, Précision 0, vitesse 0, cible à découvert +1). A son jet de défense l'Iguana obtient un résultat final de 3 (il y a une pénalité supplémentaire de -1 car l'Iguana est attaqué dans son arc arrière) pour une MR de 6. Le MD du LAC de x8 devient x10 avec les 2 points de CT ce qui génère 60 points de dégâts. Face au blindage de 14, l'arme occasionne 4 cases de dégâts. L'Iguana explose (il ne lui restait qu'une case de dégâts et de toute façon un gear est détruit dès qu'il prend 3 cases de dégâts d'un coup). Une fois son tir effectué, le Warrior continue son mouvement vers la zone de déploiement ennemie (une figurine peut tirer à n'importe quel moment durant son mouvement).

pour marquer le Warrior #2 qui lui a tiré dessus. Devant la maîtrise des EW des gears de reconnaissance, Eric décide de ne pas perdre son temps (et son action) à contrer.

Le Black Mamba répartit sa CT entre tir de zone et tir concentré (2 points à chaque) et fait son tir indirect. Cette fois-ci il ne dépasse

pas le seuil de 4 (marge d'échec de 3) et le tir dévie de 3 pouces dans une direction donnée par 1D6 (la direction est donnée par un 1D6 avec un incrément de 60° dans le sens des aiguilles d'une montre en partant d'un point situé juste derrière la figurine ciblée). Avec un 5 sur le dé, les missiles du LRPG atterrissent loin de toute cible.

Le Warrior #2 qui a dépensé son action pour faire un tir de réaction inefficace, prend le risque de se rapprocher de l'ennemi en pensant semer le trouble et surtout se rapprocher de son objectif.

Warrior #3 retourne d'où il vient, derrière le mur ébréché pour s'occuper de l'Iguana #3

qui se dirige vers sa zone de déploiement. Il décide de lui balancer une grenade car son ennemi est à portée courte (un gear peut lancer un objet sur une distance égale à sa Taille) et qu'une grenade possède un MD de x15. L'Iguana a décidé de son côté de ne pas faire de tir de réaction car ses chances de toucher le Warrior couvert par le mur sont faibles. Un lancer de grenades est résolu comme un tir indirect si ce n'est que le lanceur est son propre observateur. La marge de réussite finale est de 1 ce qui occasionne une case de dégâts à l'Iguana #3 qui devient légèrement endommagé (l'Iguana malgré son +3 en défense ne parvient pas à battre le jet d'attaque naturel).

#### 4 Activation SUD2

Iguana #3 qui vient de se prendre des dégâts légers décide de foncer vers la zone de déploiement ennemie. Il doit franchir le mur éboulé mais il décide de maintenir la vitesse de pointe (ce qui lui coûte son action) en mode roulant. En bout de course il parvient à sortir de la table par la zone de déploiement ennemie grâce à son extraordinaire vitesse de 14.

#### 5 Activation PRV1

Le Chieftain quitte son abri et se déplace en marchant vers l'Iguana #1 qui s'est rapproché de lui. Il ouvre le feu avec son LAC et grâce à un jet chanceux il arrive à infliger des dégâts lourds à ce vil Iguana.

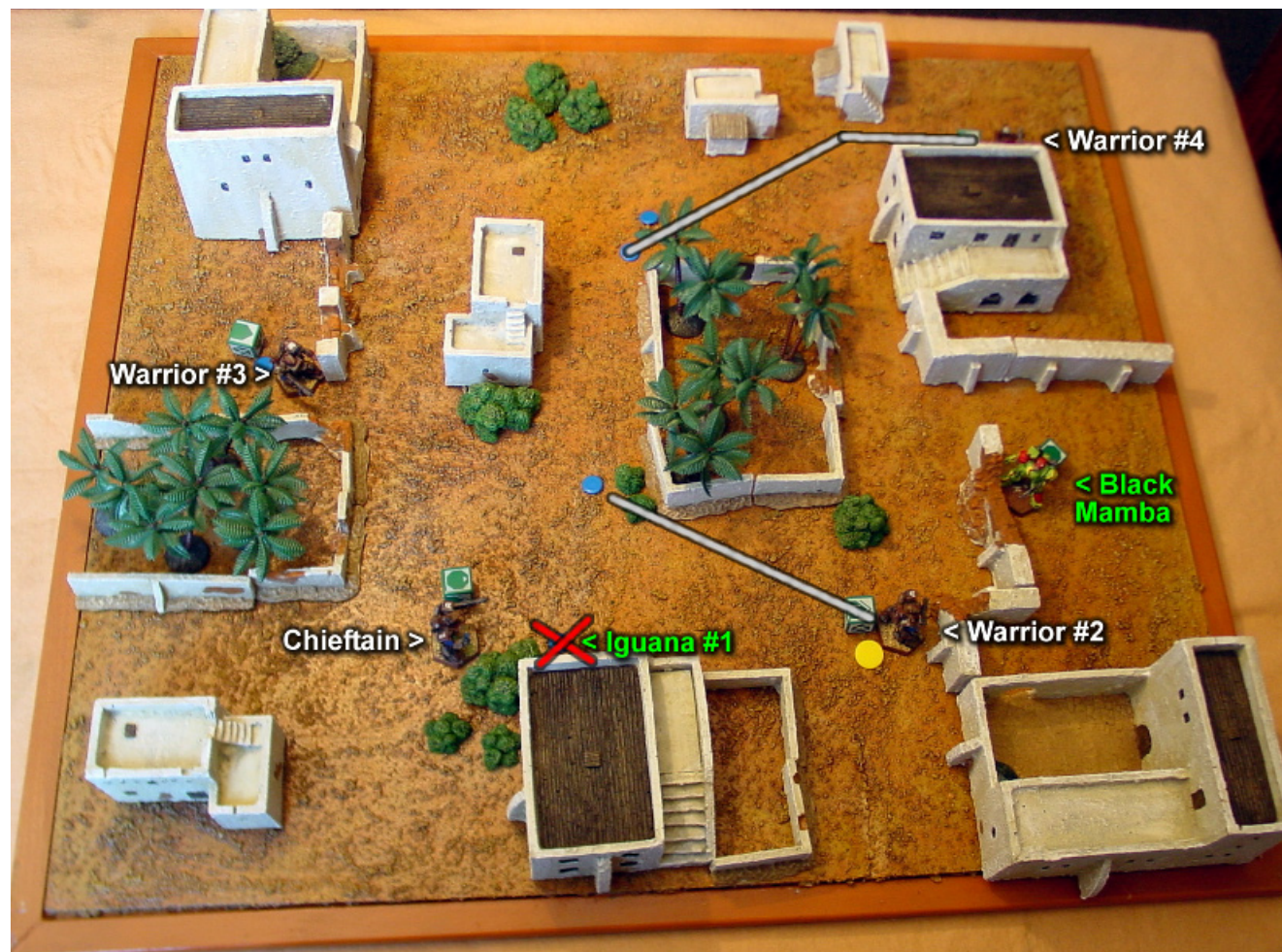
#### 6 Conditions de victoire

- . Points de victoire du Sud : 2 (la moitié du sous-groupe est sortie par la zone de déploiement adverse)
- . Points de victoire Peace River : 0

### Tour 3

#### 1 Initiative

Pour une fois le Peace River obtient l'initiative et la saisit avidement.



# Heavy Gear Blitz ! Locked and Loaded : Rapport de Bataille

## 2 Activation PRV2

Warrior #4 prudent (il y a un Black Mamba pas trop loin) se rapproche le plus possible du bord de table tout en se dissimulant derrière un gros bâtiment en passant en vitesse de pointe.

Le Warrior #2 endommagé décide de continuer sur son idée initiale et passe en mode roulant et monte en vitesse de pointe pour se rapprocher de la zone de déploiement ennemie mais pas aussi vite qui le souhaiterait (si un véhicule change de mode de mouvement, sa limite en points de mouvement pour le tour est la plus basse possible entre les deux modes).

Warrior #3 décide de s'occuper du cas de l'Iguana #1 lourdement endommagé. Son jet



d'attaque donne au final une marge de 2 face à la défense du gear sudiste. Ce dernier perd une nouvelle case (état Critique : on place un pion rouge et le gear subit -2 aux jets de dés).

## 3 Activation SUD1

Le Black Mamba décide d'attaquer le Warrior #2 légèrement endommagé car il doit l'empêcher à tout prix de sortir. Il reste à l'arrêt mais peut se déplacer d'1 pouce et s'orienter. Il ajuste son LRPG et tire sur le gear Peace River qui grâce à sa vitesse de pointe reste indemne. C'est certainement le tournant de la partie.

L'Iguana #1 malgré ses dégâts critiques décide d'affronter bravement l'ennemi : il se met à l'arrêt et tire sur le Warrior #3 derrière son mur écroulé. Mais les -2 au dé pour les dégâts critiques pèsent de tout leur poids et le Warrior voit les missiles toucher le muret le laissant indemne.

Le sud grimace.

## 4 Activation PRV1

Le Chieftain se met à l'arrêt et tire à portée courte sur le pauvre Iguana #1 au marqueur rouge. Un Iguana c'est agile, mais à l'arrêt et avec des dégâts critiques, ça l'est beaucoup moins. Résultat, il explose sous le tir (avec une marge de 4 en faveur de l'attaquant).

## 5 Conditions de victoire

. Points de victoire du Sud : 2 (la moitié du sous-groupe est sortie par la zone de déploiement adverse)

. Points de victoire Peace River : 0.

## Tour 4

### 1 Initiative

Le Sud obtient l'initiative.

### 2 Activation SUD1

Le Black Mamba doit impérativement détruire le Warrior #2 à côté de lui (il ne sert à rien de se déplacer et bloquer le passage car dans Heavy Gear on considère que les mouvements sont simultanés et qu'un gear peut passer « à travers » un autre gear).

Le Black Mamba utilise à nouveau le LRPG mais n'obtient qu'une marge de 0 : le tir est un échec (avec le recul il se dit qu'il aurait du utiliser son MAC, certes moins létal, mais moins pénalisé par la distance et la précision).

### 3 Activation PRV2

Les deux Warriors (#2 et #4) dans la zone de déploiement adverse sortent de table. Le troisième reste sur place derrière son mur.

## 4 Activation PRV1

Le Chieftain toise le Black Mamba dédaigneusement et diffuse par les canaux de communication le chant de la victoire.

## 5 Conditions de victoire

. Points de victoire du Sud : 2 (la moitié du sous-groupe est sortie par la zone de déploiement adverse)

. Points de victoire Peace River : 3

o 2 : la moitié du sous-groupe est sortie par la zone de déploiement adverse

o 1 : aucun membre du sous-groupe détruit ou en état critique

## Débriefing

L'infériorité numérique du sud s'est révélée un atout pour l'objectif mais la chance n'était pas au rendez-vous pour le Black Mamba qui, resté en fond de cour pour tenter de bloquer l'ennemi, a tiré avec son lance-missiles sans succès.

La victoire des Peace River est indéniable même si à tout moment les sudistes auraient pu obtenir un nul.

**Raskal**



Règles d'initiation

<http://www.mediafire.com/?k2ljwonmuno>

Forum francophone

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

Dream Pod 9, site officiel

<http://www.dp9.com/>

Télécharger les pions

<http://www.dp9.com//download/HG%20Blitz%20L&L%20Quickstart%20Counters.pdf>

Blog français

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

Décors Gauthey Miniatures

<http://www.gautheyminiatures.fr/>

# Commandos After Trauma

## Format pour AT-43

Commandos After Trauma est un format de jeu particulier pour le jeu AT-43 édité par Rackham. Il met en scène des commandos spécialisés prêts à tout pour réussir leur mission.

Dans ce format de jeu, la gestion des personnages est individuelle.

Les règles officielles ainsi que les Army books des différentes factions sont utilisés. Toutefois, ce format particulier implique quelques petits changements dans certains effets de jeu qui sont détaillés ci-après.

Ce format peut être utilisé pour des parties d'initiation, des parties rapides pour commencer (ou finir) une séance de jeu ou pour des parties multijoueurs sympathiques.

### Unités

Chaque figurine est jouée individuellement (unités de 1) et doit être représentée par une carte. Si plusieurs figurines ont des cartes identiques, le joueur pourra choisir quelle figurine activer lorsqu'il dévoile sa carte (une seule activation par figurine et par tour).

### Activation

Activer une figurine ne coûte aucun PC.

### Moral

Les commandos sont des durs à cuire et ne sont jamais désorganisés.

### Cadence

Une arme à cadence élevée (2 ou plus) peut choisir de répartir ses impacts sur les figurines situées à moins de 2,5 cm de la cible initiale.

### Blessures

Un personnage subissant un point de dégât est blessé (on place un marqueur blessé sur son socle). Sa précision et sa capacité de combat sont réduites de 2 et son mouvement de 5 cm.

Un personnage blessé subissant un point de dégât est hors de combat et retiré du jeu.

Au début de son activation, un personnage blessé doit tester son moral (difficulté 6). S'il échoue, il s'évanouit et est retiré du jeu (il est considéré comme tué). S'il réussit, il peut alors être activé.

### Composition d'un commando

Chaque joueur dispose d'un certain nombre de points (par exemple 300 PA) pour composer son commando.

Ce format est destiné à être joué dans des formats allant de 250 à 500 PA.



Les conditions suivantes sont à respecter :

- On ne peut prendre qu'un seul officier pour commander son unité.
- Le nombre de spécialistes ne peut être supérieur au nombre de troupes régulières.
- Le nombre d'armes spéciales ne peut être supérieur au nombre de troupes régulières.

Pour les Therians, le nombre d'armes spéciales ne peut être supérieur à la moitié du nombre de troupes régulières (arrondi à l'entier supérieur).

Belisarius

Site officiel

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

Forum officiel

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



## Officier

- Master Sergeant Steel trooper (45 PA)
- Lieutenant Steel trooper (55 PA)
- Master Sergeant Wing trooper (50 PA)
- Lieutenant Wing trooper (60 PA)

## Troupes régulières

- Steel trooper (30 PA)
- Wing trooper (35 PA)

## Spécialistes

- Steel trooper Médic (35 PA)
- Wing trooper Medic (40 PA)

## Armes spéciales

- Steel trooper avec Volcano MG (40 PA)
- Steel trooper avec laser gun (45 PA)
- Wing trooper avec sniper gun (40 PA)
- Wing trooper avec laser gun (50 PA)

## Options

Un steel trooper ou un wing trooper peut être équipé de grenades (+5 PA par figurine)

Un steel trooper peut être équipé de casque 3 optiques (+5 PA par figurine)

Un steel trooper peut être équipé d'un médikit qui lui confère la capacité "médic !" pour une unique utilisation (+5 PA par figurine)

## Medic !

Un Médic peut soigner un personnage blessé s'il est en contact avec lui à la fin de son mouvement et s'il ne tire pas. On retire dans ce cas le marqueur blessé. Un médic peut se soigner lui même.

## Commando Sierra 5 (300 PA)

- Lieutenant Steel trooper (55 PA)
- 2 Steel troopers avec casque tri-optique (70 PA)
- 1 Steel trooper médic avec casque tri-optique (40 PA)
- 1 Steel trooper avec VolcanoMG avec casque tri-optique (45 PA)
- 1 Wing trooper médic (40 PA)
- 1 Wing trooper avec Laser gun (50 PA)



## Officier

- Overseer Grim delta (50 PA)
- Overseer Grim omicron (60 PA)
- Overseer Storm delta (55 PA)
- Overseer Storm omicron (65 PA)
- Overseer Assault delta (60 PA)
- Overseer Assault omicron(70 PA)

## Troupes régulières

- Storm Golem (40 PA)
- Assault Golem (45 PA)
- Grim Golem (35 PA)

## Armes spéciales

- Golem avec Sonic Gun (55 PA)
- Golem avec Nucleus Gun (55 PA)
- Golem avec Flamer (70 PA)

## Options

Un Storm golem ou un Assault golem peut être équipé de nanostorm (+5 PA par figurine)

## Routines

L'overseer peut utiliser les routines d'infanterie avec les limitations habituelles.

## Unit SP-14-C (300 PA)

- Overseer omicron Storm (65 PA)
- 2 Grim golems (70 PA)
- 1 Storm Golem (40 PA)
- 1 Golem avec Sonic Gun (55 PA)
- 1 Golem avec Flamer (70 PA)





## Officier

- Master Sergeant Spetsnatz (40 PA)
- Lieutenant Spetsnatz (55 PA)
- Master Sergeant Dragonov (45 PA)
- Lieutenant Dragonov (60 PA)

## Troupes régulières

- Spetsnatz Kommando (25 PA)
- Dragonov Kommando (30 PA)

## Spécialistes

- Spetsnatz Kommando Médic (30 PA)
- Spetsnatz Kommando Artificier (30 PA)
- Dragonov Kommando Médic (35 PA)
- Dragonov Kommando Spécialiste de la guerre électronique (35 PA)

## Armes spéciales

- Spetsnatz Kommando avec Flamer (55 PA)
- Spetsnatz Kommando avec Rocket launcher (55 PA)
- Dragonov Kommando avec sniper gun (45 PA)
- Dragonov Kommando avec ATGauss gun (50 PA)

## Options

Un spetsnatz kommando ou un dragonov kommando peut être équipé de grenades (+5

PA par figurine)

Un Kommando peut être équipé d'un médikit qui lui confère la capacité "médic !" pour une unique utilisation (+5 PA par figurine)

## Medic

Un Médic peut soigner un personnage blessé s'il est en contact avec lui à la fin de son mouvement et s'il ne tire pas. On retire dans ce cas le marqueur blessé. Un médic peut se soigner lui même.

### Commando Tekie-Rov (300 PA)

- Master Sergeant Spetsnatz (40 PA)
- 4 Spetsnatz Kommandos (100 PA)
- 2 Spetsnatz Kommando Médic (60 PA)
- 1 Dragonov Kommando avec sniper gun (45 PA)
- 1 Spetsnatz Kommando avec Flamer (55 PA)



## Officier

- Guide Wendigo (75 PA)
- Guru Wendigo (90 PA)
- Guide Yeti (85 PA)
- Guru Yeti (100 PA)

## Troupes régulières

- Wendigo (60 PA)
- Yeti (70 PA)

## Spécialistes

- Wendigo Medic (65 PA)
- Yeti Medic (75 PA)

## Armes spéciales

- Wendigo avec Drum gun (70 PA)
- Wendigo avec Grenade launcher (70 PA)
- Yeti avec flamer (80 PA)
- Yeti avec Rocket launcher (105 PA)

## Options

Un Wendigo ou un Yeti peut être équipé de grenades (+5 PA par figurine)

Un Karman peut être équipé d'un médikit qui lui confère la capacité "médic !" pour une unique utilisation (+5 PA par figurine)

## Medic

Un Médic peut soigner un personnage blessé s'il est en contact avec lui à la fin de son mouvement et s'il ne tire pas. On retire dans ce cas le marqueur blessé. Un médic peut se soigner lui même.

### Commando Forpax (300 PA)

- Guide Yeti (85 PA)
- 1 Yeti (70 PA)
- 1 Yeti Médic (75 PA)
- 1 Wendigo avec Drum Gun (70 PA)

# Mission 1

## Un si bel endroit pour faire une pause...

Le commando Jackson 5 des White Stars avait enfin trouvé un abri.

Cela faisait 44 heures que ce commando d'élite avait été largué derrière les lignes ennemies pour une mission de reconnaissance avancée de la plus haute importance.

À travers les étendues glacées d'Elysée, trouver un abri même minime était une occasion à ne pas manquer.

Quelques heures de repos dans cet ancien avant poste Therian désaffecté allaient être des plus profitables.

Le lieutenant Mickaël répartit les tours de gardes.

Il ne tarda pas à être interrompu :

« Euh... mon Lieutenant... On a de la visite... »

Mission pour deux joueurs, 1 attaquant et 1 défenseur

Matériel de jeu :

- Dalles de jeu Opération Damoclès
- Dalles de jeu Opération Frostbite
- 4 Containers
- 6 murets
- 2 Cristaux

Forces en présence :

Chaque joueur dispose de 300 PA pour composer son commando.

Mise en place du terrain :

Les dalles de jeu sont disposées selon le plan. Le joueur attaquant place ensuite les 2 cristaux, 3 containers et 2 murets. Le défenseur dispose ensuite le container restant et 4 murets.



Aucun container/cristaux ne peut être placé de façon à condamner un accès au bâtiment central.

Positions tactiques :

Voir plan.

Les règles des terrains spécifiques d'Opération Frostbite sont utilisées.

Objectifs primaires :

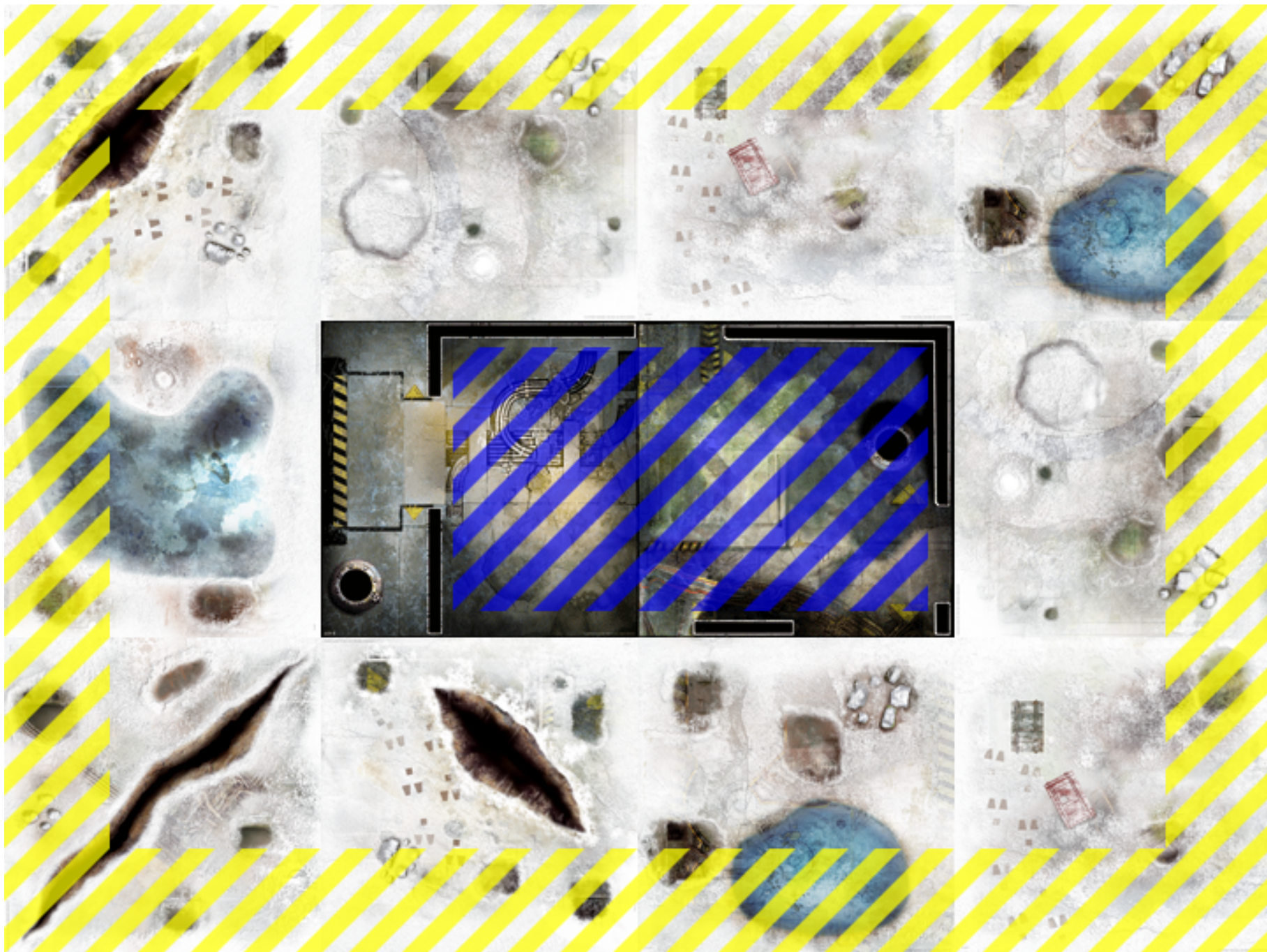
Le défenseur doit repousser l'assaut ennemi, l'attaquant doit les déloger.

Cessez le feu :

À la fin d'un tour de jeu, le joueur ayant tué plus de la moitié de l'effectif de départ de son adversaire remporte la partie. Si les deux joueurs remplissent cette condition, le joueur disposant du plus grand nombre de figurines encore en vie remporte la victoire sinon il y a égalité.







## Mission 2

### Et pour 15% de plus ...

La société ONI a émis un avis de recherche concernant 3 ingénieurs ultra-qualifiés avec une récompense alléchante : -5 % sur le prochain contrat avec ONI Corp. pour chaque ingénieur rapatrié sain et sauf.

Au vue des tarifs pratiqués par cette société, l'offre est particulièrement intéressante et mérite qu'on s'y intéresse de près...

Mission pour deux joueurs

Matériel de jeu :

- Dalles de jeu Opération Frostbite
- 3 Ingénieurs

Forces en présence :

Chaque joueur dispose de 300 PA pour composer son commando.

Mise en place du terrain :

Les dalles de jeu sont disposées selon le plan. Il s'agit d'une zone gelée (en bleu) d'où émergent de grands blocs de glace (en blanc). Les ingénieurs sont ensuite placés aux emplacements prévus.

Positions tactiques :

Voir plan. Les règles des terrains spécifiques d'Opération Frostbite sont utilisées. Les blocs de glace sont de taille 4 et sont accessibles aux figurines dotées de la capacité "rocket jump".

Objectifs primaires :

Chaque joueur doit évacuer les ingénieurs par sa zone d'entrée.

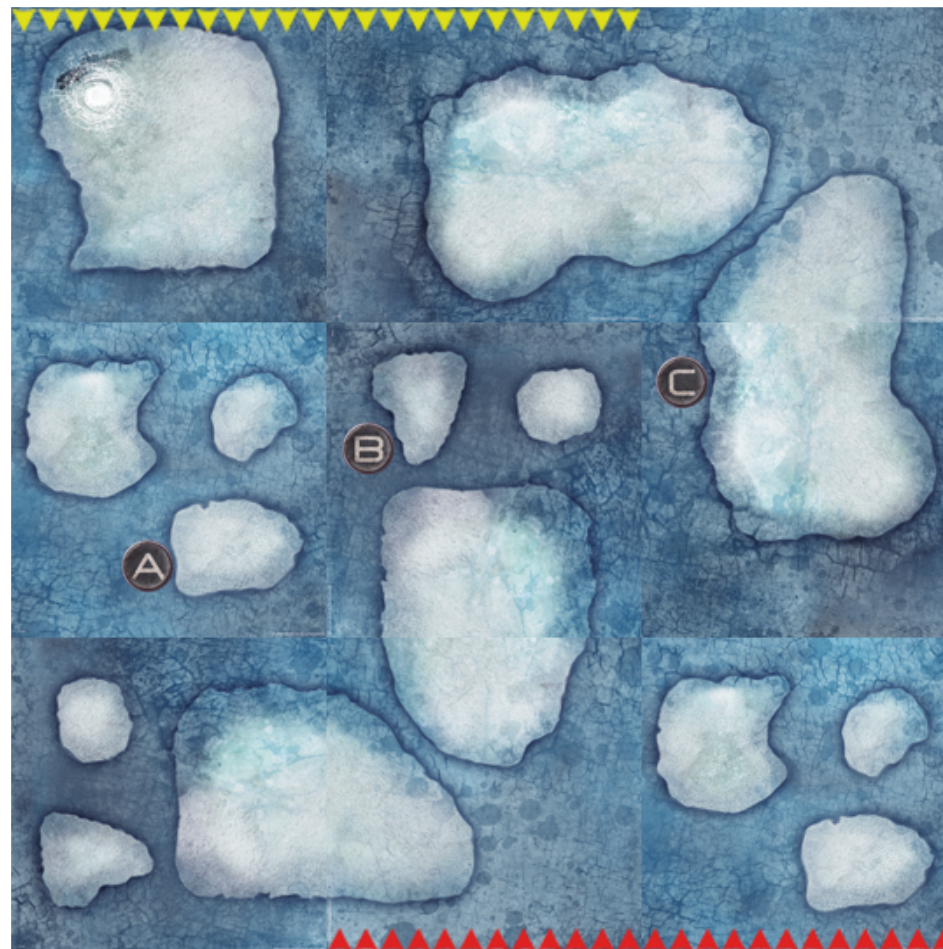
Règle spéciale :

Un ingénieur est capturé comme un objectif classique. Une fois capturé, il est « attaché » à une des figurines ayant effectué la capture. Il se déplace en même temps que cette figurine mais n'attaque pas. Il est toujours placé à moins de 2,5 cm du personnage l'escortant et ne prend jamais d'impact (on ne tire pas sur une marchandise de cette valeur). Seuls les joueurs mal intentionnés pourraient penser s'en servir de bouclier humain...

Si le personnage escortant l'ingénieur est tué, l'ingénieur reste sur place et doit à nouveau être capturé. Un ingénieur ne peut pas bénéficier d'un mouvement utilisant la capacité « rocket jump », il lui faut marcher.

Cessez le feu :

Si un joueur évacue plus d'ingénieurs par sa zone d'entrée que son adversaire, il remporte la victoire. Il ne peut pas y avoir de match nul.



## Mission 3

### L'escorte

Le capitaine Vrachov pestait contre les derniers ordres qu'il venait de recevoir : Regagner le plus rapidement possible le QG Ouksachov dans le secteur 25-43-B. En plus de ça, impossible d'utiliser son fidèle KK5, la passe y menant étant impraticable pour les marcheurs et le blizzard clouait au sol les transports aériens. La pouasse !

Encore heureux qu'il puisse bénéficier d'une escorte pour la petite randonnée qui l'attendait. Départ dans 2 heures !

Mission pour deux joueurs, 1 attaquant et 1 défenseur

Matériel de jeu :

- Dalles de jeu Opération Damoclès
- Dalles de jeu Opération Frostbite
- 2 Containers
- 6 murets
- 2 Cristaux

Forces en présence :

Chaque joueur dispose de 300 PA pour composer son commando.

L'attaquant dispose en plus d'un héros (prendre un héros >>> type Newton, Vrachov ou Urash. Pour les joueurs Karmans, on préférera le Mentor Freezer) dont il ne paie pas le coût.

Mise en place du terrain :

Les dalles de jeu sont disposées selon le plan. Le joueur attaquant place ensuite les 2 cristaux, 1 Container et 2 murets. Le défenseur dispose ensuite le container restant et 4 murets.

Aucun container/cristaux ne peut être placé de façon à condamner un accès à un des bâtiments.

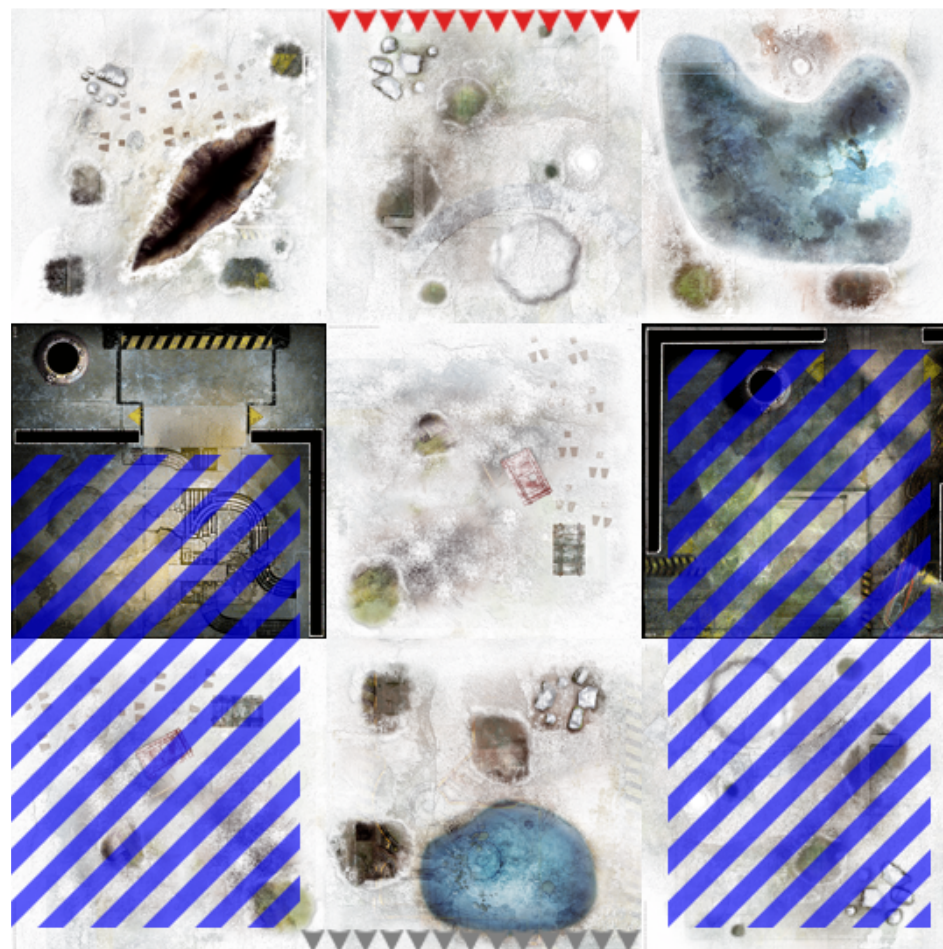
Positions tactiques :  
Voir plan

Objectifs primaires :

L'attaquant doit faire sortir son héros par la zone d'évacuation (flèches grises). Le défenseur doit l'en empêcher.

Cessez le feu :

Si l'attaquant parvient à évacuer son héros, il remporte la victoire. S'il parvient à évacuer au moins la moitié de son commando avec le héros, c'est une victoire totale. Si le héros meurt, le défenseur gagne la partie.



# Mission 4

## Données sensibles

///  
 Auto = 1/  
 ///  
 Detect = ON/  
 ///  
 Scan ...../  
 ///  
 Complete/  
 ///  
 Activation anormale 25/6598/47A OVN 1/  
 ///  
 Flux de donnée non controlable 95% /  
 Contenant données sensibles 75 % /  
 ///  
 Transmission système expert pour traitement/  
 ///

Mission pour deux joueurs

Matériel de jeu :

- Dalles de jeu Opération Damoclès
- Dalles de jeu Opération Frostbite
- 2 Containers
- 6 murets
- 2 Cristaux
- 4 nanogénérateurs

Forces en présence :

Chaque joueur dispose de 300 PA pour composer son commando.

Mise en place du terrain :

Les dalles de jeu sont disposées selon le plan. On place ensuite les 4 nanogénérateurs.

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune place ensuite 1 Container, 1 Cristal et 3 murets.

Aucun container/cristaux ne peut être placé de façon à condamner un accès au bâtiment.

Positions tactiques :

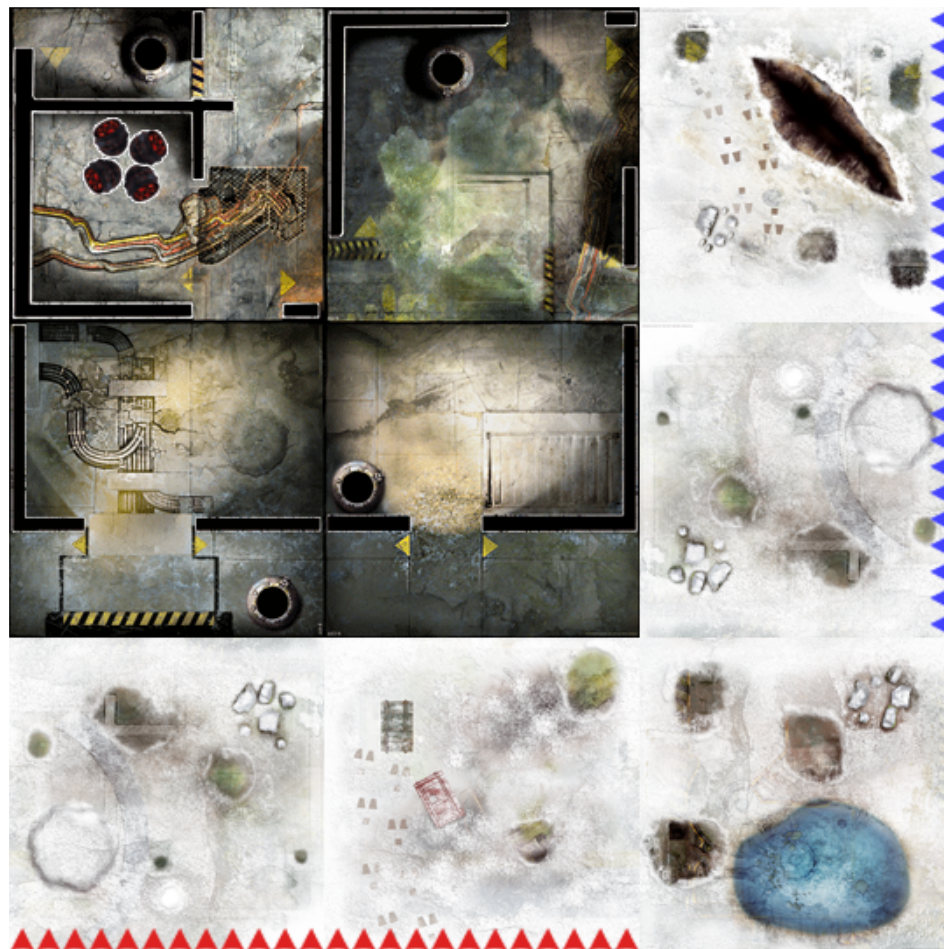
Voir plan

Objectif primaire :

L'objectif est de récupérer les données encore exploitables de la station theriane OVNII. Le terminal est représenté par 4 nanogénérateurs.

Cessez le feu :

Si un joueur capture les nanogénérateurs et parvient à les contrôler encore lors du tour suivant, il remporte la victoire.



Légende

▲▲▲ zone d'entrée joueur A

▲▲▲ zone d'entrée joueur B

# Rats à babord !

## Scénario Ron and Bones

Scénario d'initiation pour deux joueurs.

" - Mon capitaine ! Il y a des rats dans les soutes, ils bouffent les réserves !

- Dis à tout le monde d'aller nettoyer ça et celui qui réussira à en ramener deux ou trois pour le diner pourra partager ma table, c'est pas tout les jours qu'on a de la viande fraîche ! "

Equipage :

Chaque joueur dispose de 200 doublons et trois bouteilles de Rhum pour recruter son équipage. Aucun capitaine ne peut être recruté.

Pour commencer, chaque joueur peut aussi sélectionner 4 personnages d'une valeur inférieure à 50 doublons chacun, sans autre restriction.



Matériel nécessaire :

- 1 plateau de jeu (navire)
- 6 éléments de décors (caisses ou tonneaux)
- 6 rats.

Déploiement de l'équipage :

Dans ce scénario, les zones de déploiement, les emplacements des éléments de décor sont indiqués sur le dessin ci-contre.

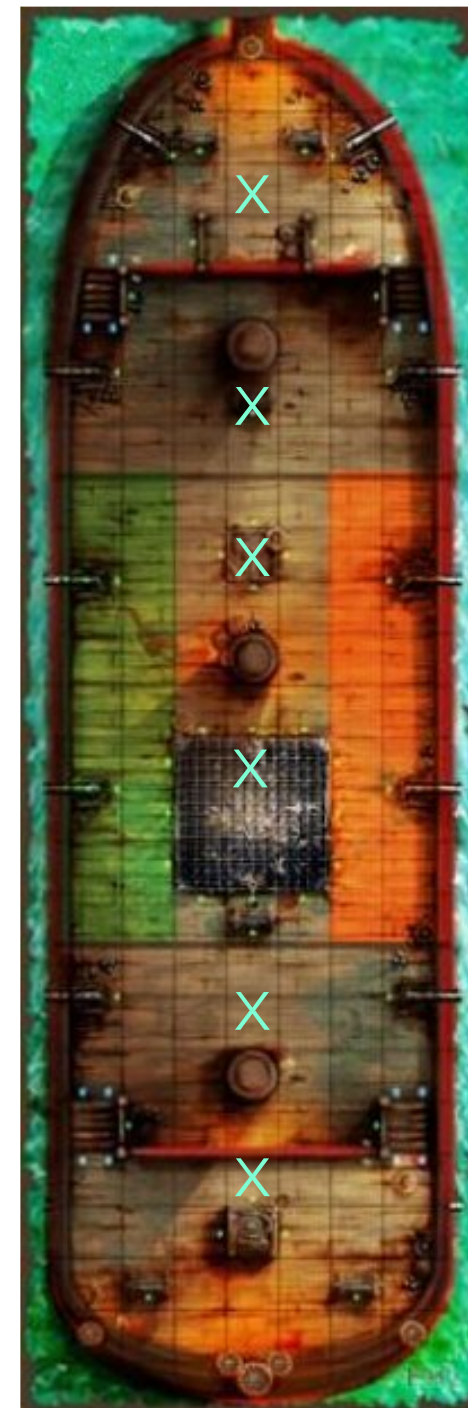
Les joueurs lancent 1D8. Le joueur ayant le plus grand résultat place un de ses personnages dans une des zones de déploiement, puis l'autre joueur place un de ses personnages dans l'autre zone de déploiement.

Ainsi de suite, les joueurs placent alternativement leurs personnages dans leurs zones de déploiement respectives, jusqu'à ce que tous les personnages soient sur le pont.

Objectif :

Le premier joueur à s'emparer de 3 rats remporte la partie. Si cela n'est plus possible, lorsqu'il n'y a plus de rats en liberté, le joueur possédant le plus de rats remporte la victoire.

X emplacement des éléments de décor



# Scénario Ron & Bones : Rats à babord !

Règles spéciales :

## Attraper un rat

Un personnage ayant une main vide peut s'emparer d'un rat situé dans sa ZAC à l'aide de la carte d'action "manipuler". Si un personnage meurt alors qu'il tenait un rat, celui-ci est libéré.

Un rat peut être placé dans la besace d'un personnage.

## Déplacement des rats

Lors de chaque phase d'évènement, chaque rat se déplace deux fois de suite sur une case adjacente déterminée au hasard (lancer 1D8). Un rat devant se déplacer sur une case occupée par un personnage ou un obstacle infranchissable perd ce déplacement.

## Pas facile !

De par leur petite taille, tirer sur un rat ou l'attaquer se fait avec un modificateur de -2 au jet. Si besoin, on considère qu'un rat des mers du sud dispose d'une EXP de 2, une DEX de 5 et une CORP de 1.

Un rat n'attaque jamais, ses deux neurones sont trop occupés à chercher à manger et à s'échapper.

Un rat abatu, tranché ou écrasé ne peut plus servir pour le repas du capitaine, jetez le vite par dessus bord avant que le capitaine ne voit ce gâchis...



Le blog français  
<http://ronandbones.canalblog.com/>

Le forum officiel (espagnol/anglais)  
<http://www.ronandbones.com/foro/YaBB.pl>

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

Le Blog officiel (espagnol/anglais)  
<http://ronandbones.blogspot.com/>

Le site officiel (espagnol/anglais)  
<http://www.ronandbones.com/>

Belisarius

## Combat worms Le jeu où l'on s'éclate !

Un petit jeu apéritif inspiré d'une célèbre série de jeux video, elle même assez proche d'un jeu de figurines dans ses mécanismes.

Ce qu'il faut pour jouer

- 8 figurines de worms ou plus
- 1 mètre ruban
- Des dés à 4, 6 et 8 faces
- Les gabarits fournis en fin d'article : petit, grand et bombardement.



### La règle de jeu

Simplissime comme il convient à tout jeu apéritif :

Forces en présence :

Chaque joueur dispose de 2 à 4 worms.

Chaque Worm dispose de 10 points de vie (PV), matérialisés à côté de la bestiole par 10 pièces d'1 cent par exemple.

Les joueurs disposent d'un arsenal détaillé dans le tableau page suivante. Qu'importe l'arme représentée sur les figurines, chaque worm peut utiliser n'importe quelle arme de cet arsenal lors de son activation.

Champ de bataille :

La partie se joue sur une surface d'au moins 60x60cm. Une table basse de salon fait parfaitement l'affaire.

Les joueurs mettent en place le champ de bataille avec tous les obstacles qui leur passent par la tête : bouteilles, verres, paquet de chips... Si tous les joueurs sont d'accord, les obstacles alimentaires peuvent être mangés en cours de partie par un joueur venant de terminer son tour de jeu. Les worms ne savent pas nager, mais peuvent

dériver sur les glaçons si la figurine qui les représente parvient à tenir dessus sans couler. Un worm coulé au fond d'un verre est considéré comme noyé et retiré de la partie.

Déploiement :

Chaque joueur lance 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat place un de ses worm le premier, n'importe où sur le champ de bataille. Son voisin de gauche fait de même avec l'un des siens et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les worms aient été placés sur le champ de bataille. Le joueur qui avait obtenu le résultat le plus élevé commence également la partie, puis la main passera au joueur à sa gauche et ainsi de suite, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Activation :

Chacun à son tour, chaque joueur peut activer 1 de ses worms. Activer signifie pouvoir déplacer une figurine puis la faire tirer. A la fin de cette activation, c'est au tour du joueur suivant. Le joueur peut activer n'importe quel worm de son camp. Chaque worm peut se déplacer de 20cm par tour, dans n'importe quel sens (à l'horizontale comme à la verticale : pour escalader les obstacles par exemple). Un worm n'est pas obligé de bouger lors de son activation. Cependant, il ne peut plus bouger après avoir tiré.

Tir :

Pour tirer lors de l'activation de son worm, le joueur annonce l'arme qu'il souhaite utiliser et

# Combat worms : le jeu où l'on s'éclate !

doit déclarer sa cible avant de mesurer si celle-ci est à portée. Si la cible est hors de portée, le tir est perdu (sauf dans le cas du pistolet, voir plus loin). La cible doit également être visible, même partiellement, depuis le worm qui tire (sauf pour les missiles à tête chercheuse et les bombardements aériens). Si la cible est à portée, le joueur lance les dés indiqués en dégâts pour l'arme utilisée. La somme des résultats des dés indique le nombre de PV perdu par la cible.

Élimination :

Un worm qui n'a plus de PV est retiré du jeu (on peut placer une petite pierre tombale pour symboliser le lieu de son extermination).

Condition de victoire :

Le gagnant est le joueur dont le worm est le dernier survivant sur le champ de bataille.

## Arsenal

Certaines armes peuvent être utilisées tout au long de la partie sans restrictions, d'autres ne peuvent être utilisées qu'un nombre limité de fois. Ceci est indiqué dans la colonne "utilisation" : illimitée signifie qu'elle est toujours disponible, unique signifie qu'elle ne peut être utilisée qu'une seule fois tout au long de la partie.

Certaines armes ont une portée aléatoire, comme les grenades : après avoir désigné sa cible, le joueur lance le nombre de dés

Arme	Utilisation	Portée	Dégâts	Règle spéciale
Bazooka	illimitée	60 cm	1D6	
Fusil sniper	illimitée	100 cm	1D4	
Fusil à pompe	illimitée	40 cm	1D8	
Grenade	illimitée	6D6 cm	1D6	Petit gabarit de dégâts
Pistolet	illimitée	20 cm	1D4	Peut tirer 2 fois par activation (les cibles peuvent être différentes)
Mitraillette	illimitée	40 cm	1D4	Petit gabarit de dégâts
Lance-flammes	illimitée	20 cm	1D8	
Dynamite	unique	6D6 cm	2D6	Grand gabarit de dégâts
Mouton explosif	unique	100 cm	2D6	Petit gabarit de dégâts
Banana bomb	unique	6D6 cm	2D6	Gabarit de bombardements
Missile à tête chercheuse	unique	100 cm	1D6	Ne nécessite pas de ligne de vue sur la cible
Bombardement aérien	unique	illimitée	1D6	Ne nécessite pas de ligne de vue sur la cible, gabarit de bombardements
Téléportation	unique	illimitée	Aucun	Téléporte le worm n'importe où sur le champ de bataille. Ne nécessite pas de ligne de vue vers le point de destination.



# Combat worms : le jeu où l'on s'éclate !

indiqué. Le centre du gabarit de dégâts est placé à la distance indiquée par la somme des résultats des dés, en partant du worm qui a tiré vers le worm pris pour cible. Toute figurine placée sous le gabarit, même partiellement, subit les dégâts prévus pour l'arme (un seul jet, même s'il y a plusieurs figurines sous le gabarit).

## Règles optionnelles

2	Bazooka
3	Fusil de sniper
4	Fusil à pompe
5	Grenade
6	Pistolet
7	Mitraillette
8	Lance-flammes
9	Dynamite
10	Téléportation
Valet	Banana bomb
Dame	Mouton explosif
Roi	Missile à tête chercheuse
As	Bombardement aérien

## Armement aléatoire

Les joueurs peuvent utiliser un paquet de 54 cartes pour matérialiser les armes disponibles, suivant la correspondance ci-dessous. Au début de la partie, avant de placer leurs worms mais après avoir mis en place le champ de bataille, les joueurs reçoivent 1 à 4 cartes par worm de leur camp.

Chaque carte obtenue correspond à une arme unique : le joueur doit répartir ses cartes entre ses différents worms. Pendant toute la partie, chaque worm ne pourra utiliser que les armes que le joueur lui aura affecté de cette manière. Les worms ne peuvent pas s'échanger de l'armement entre eux ni en récupérer sur leurs victimes. Un worm qui n'a plus d'armes est retiré de la partie. Les limitations quant au nombre d'utilisation données dans l'arsenal continuent à s'appliquer.

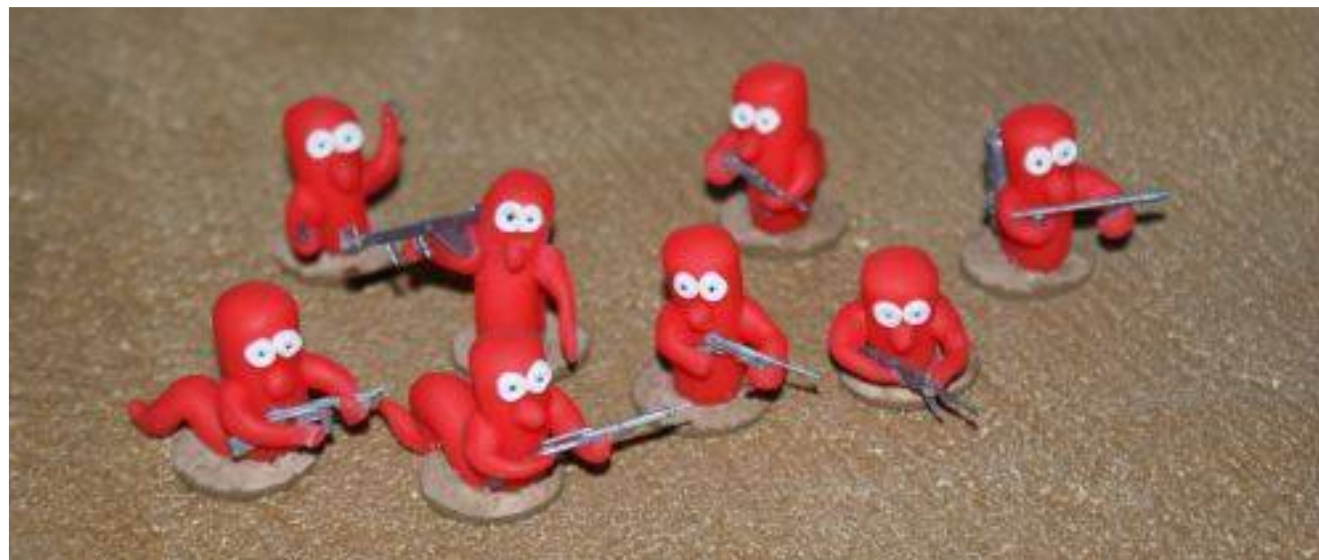
## Caisses de ravitaillement

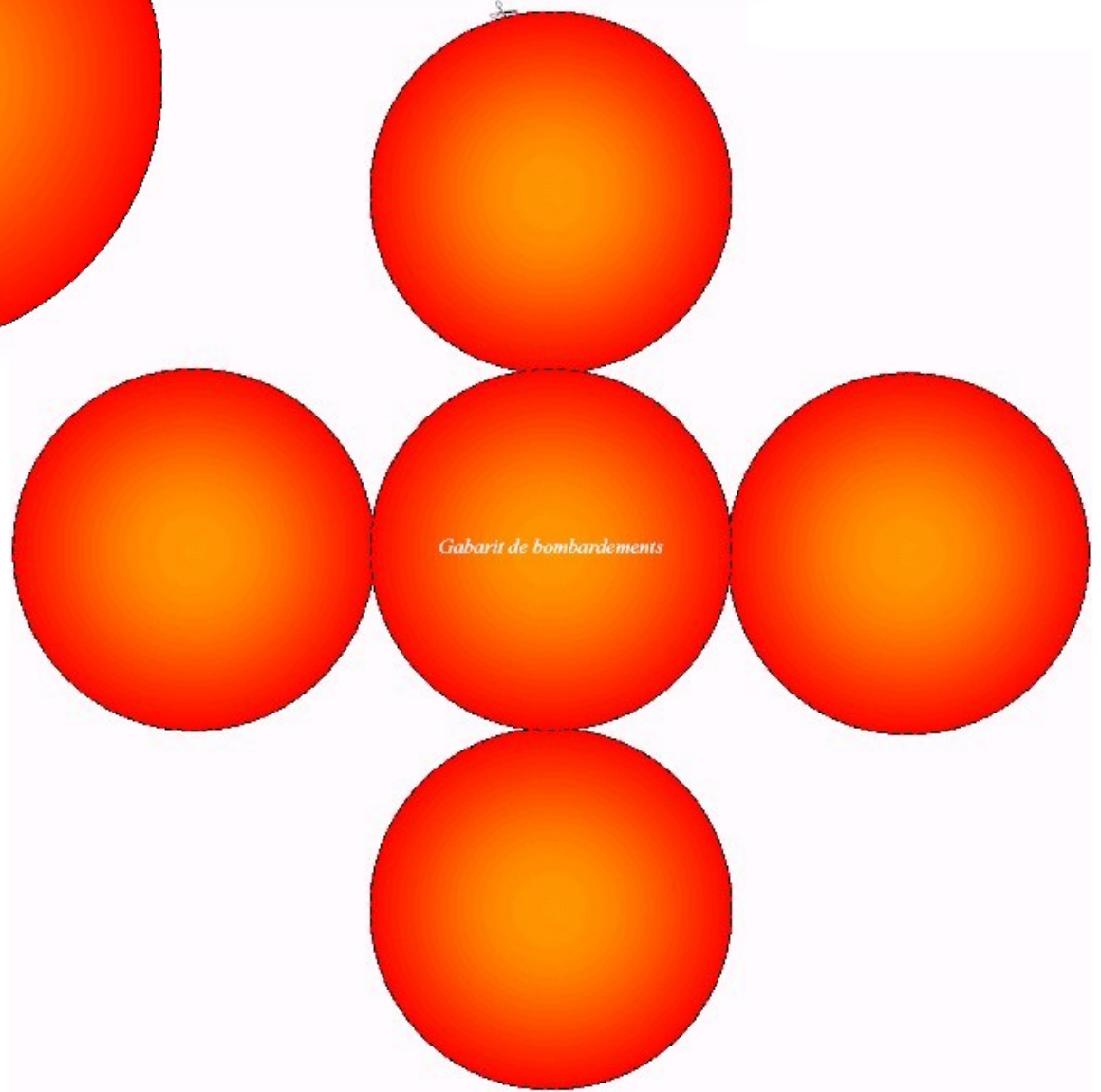
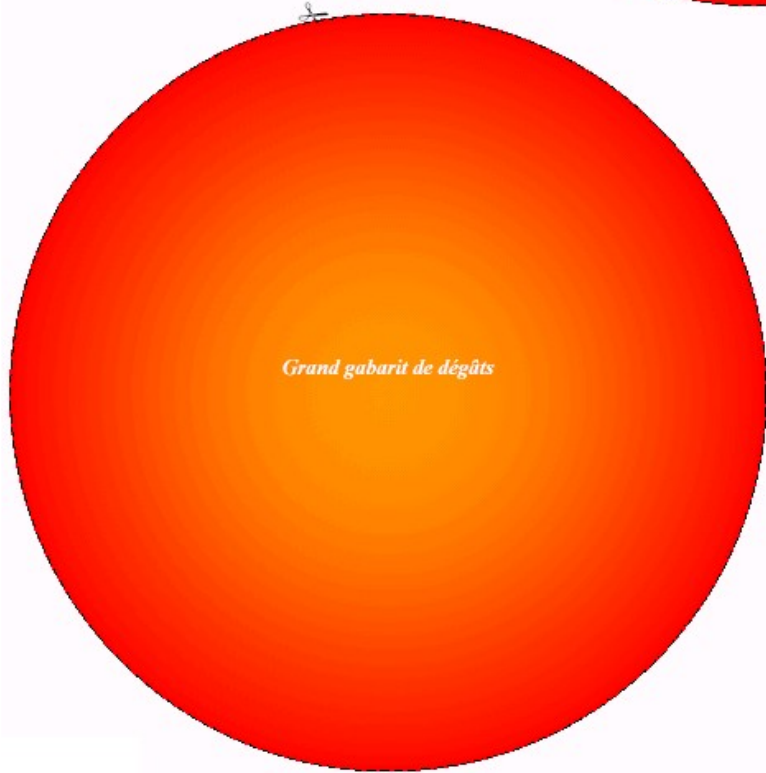
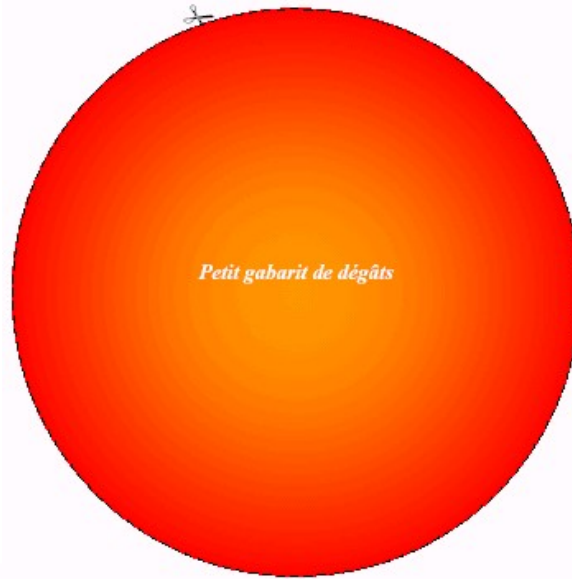
Les joueurs peuvent positionner 1 à 4 caisses de ravitaillement sur le champ de bataille. Le premier worm à atteindre une caisse permet à son propriétaire de mettre la main sur une arme à usage unique déterminée aléatoirement (soit par un jet de dé, soit en tirant une carte). Cette arme s'ajoute à l'arsenal encore disponible au joueur.

L'ancien

Ce petit jeu a suscité un certain enthousiasme et des règles additionnelles sont en préparation, pour se rapprocher encore plus de l'ambiance délirante du jeu vidéo.

Affaire à suivre dans le prochain Blogurizine...





## La peinture à l'éponge

Pour donner un peu de texture à vos décors, ce n'est pas toujours la peine de passer par l'étape de l'enduit de rebouchage. Une peinture en trompe-l'œil chic et rapide peut parfois faire l'affaire. Ce qui est toujours appréciable lorsqu'on a besoin de décors rapidement exécutés pour jouer avec ses petits bonshommes.

La technique que je vais exposer ici n'est pas nouvelle. Elle doit même figurer dans tout bon manuel de déco genre "Décorez votre bar à hôtesse avec Valérie Damidot!". Ou à la rigueur dans les fiches déco de Madame Actuelle. On l'appelle "Peinture à l'éponge".

### Le matériel

À ce stade vous suivez encore donc vous aurez probablement deviné vous-même qu'il vous faut :

- de la peinture
- une éponge

Encore que les éponges, à nos échelles de hobbyistes ça peut pas toujours le faire, ça dépend de l'effet recherché et de la taille de la zone à texturer.

Alors en général j'utilise un truc qu'on garde dans un coin lorsqu'on achète des figurines en blister : la mousse de protection de figurines. Perso j'utilise la grise de Rackham, assez fine.

### La technique

Là... vous risquez d'être déçus si vous attendez un tutoriel clé en main. La mousse de blister c'est juste un outil, comme un pinceau. Et selon l'effet voulu, on n'utilise pas le même outil de la même façon.

Par conséquent, tout ce qui s'applique à la peinture avec un pinceau, s'applique aussi avec de la mousse :

- peinture opaque, peu diluée ou bien peinture translucide, très diluée
- variations du nombre de couches...
- de la plus sombre à la plus claire, ou l'inverse...
- etc...



Sur une couche de base de peinture à voiture bleue foncée, vaguement métallisée mais terriblement élégante, des coups de tampon bien visibles de gris moyen puis de gris clair.



Mêmes couleurs, mais dans un style un peu plus dynamique, alliant audace et efficacité.

Et là c'est pas moi qui vais vous apprendre à utiliser de la peinture. Si vous lisez ce fanzine, j'imagine que vous avez déjà pratiqué de toute façon. Sinon, ben... il vous reste toujours Valérie et les fiches déco de Marie-Elle.

Faudra donc tester vous-mêmes différentes méthodes pour voir ce que vous pouvez obtenir avec cet outil. Mais je peux vous donner quelques pistes :

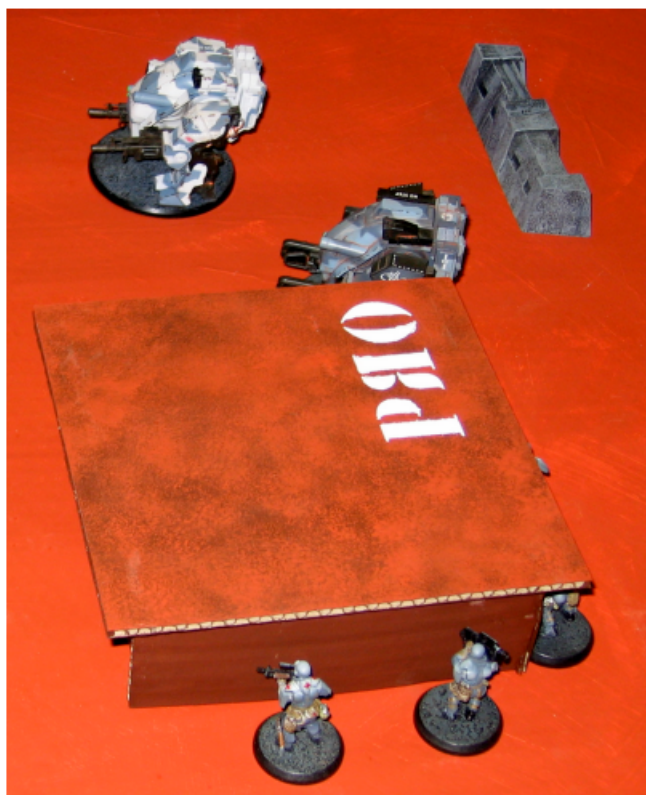
- mettre des gants (au moins un... faites-moi confiance sur ce coup là).
- éviter d'imbiber toute la mousse, une couche en surface est en général plus facile à gérer.

# La peinture à l'éponge

- voyez si vous préférez "tremper" la surface de la mousse dans la peinture, ou plutôt déposer la peinture sur la mousse (avec un pinceau par exemple).
- presser plus ou moins la mousse sur le support à peindre.

Comme vous n'êtes sans doute pas complètement maladroits, vous avez encore différentes options, selon l'état de fraîcheur de la peinture:

- tamponner par petites touches successives ;
- superposer les couches ;
- tracer des mouvements (tourner, tirer...) ;
- etc... bref, peindre. Mais avec de la mousse de blister...



Sur une couche de base de Terre d'Ombre Brûlée, des coups de tampon de rouge de Mars et d'ocre rouge, pour une ambiance martienne assumée.



Mêmes couleurs mais en tirant la peinture dans une direction, en plusieurs étapes successives. Une touche de rigueur pour contrebalancer ce déferlement de rouge.

Selon que vous recherchez des effets très visibles ou plus subtils, vous pouvez :

- jouer sur la concentration/dilution de la peinture,
- le nombre de couches de couleurs,
- estomper/fondre les effets de texture en venant tamponner la peinture encore fraîche avec un bout de mousse propre.

Bon, à ce stade, y a pas besoin d'en dire plus. Pour vous donner quelques idées, jetez donc un œil aux photos. En espérant que les effets soient bien visibles. On est dans un fanzine amateur ici, pas moyen de contrôler le rendu sur votre moniteur ou à la sortie de votre imprimante.

Maintenant à vous de jouer.

Dragontigre



Base noire, tampon marron, ocre rouge, orange. Mais avec une peinture assez diluée, en pas mal d'étapes et en écrasant la peinture fraîche avec un autre tampon, propre. Résultat moins spectaculaire mais qui peut avoir son charme dans un coin douillet d'un décor industriel tout pourrave.



À l'inverse une peinture bien saturée d'ocre rouge sur un fond noir pour ce conteneur tout aussi industriel mais bien moins subtil.

# L'information en quelques clics

Beaucoup de figurinistes souffrent d'un mal profond : l'addiction aux news. Il y a quelques années la lecture d'un ou deux magazine et quelques newsletters photocopiées envoyées par la poste suffisaient à contenter le hobbyiste moyen mais avec le développement des sites internet consacrés au Hobby, l'offre et la demande de news ont explosé. Explorons quelques pistes pour essayer de passer un peu moins de temps à errer de site en site et pour en passer plus à peindre le stock de figurines en attente...

## Les sites d'éditeurs

Étape indispensable lorsqu'on recherche des informations sur son jeu ou sa gamme de figurines préféré, cette étape n'est pas toujours la plus rentable. En effet, beaucoup de sites souffrent d'une mise à jour irrégulière et ne proposent donc pas toujours des news très "fraîches". Pour combler ces lacunes, de plus en plus d'éditeurs incorporent à leur site un blog ou un forum à travers lesquels ils tiennent la communauté informée de leur actualité. Le choix du blog est souvent plus pratique pour l'internaute figuriniste en quête d'info car les news ne se perdent pas dans les dizaines de sujets inintéressants et ouinouinages sans intérêt.

## Les forums indépendants

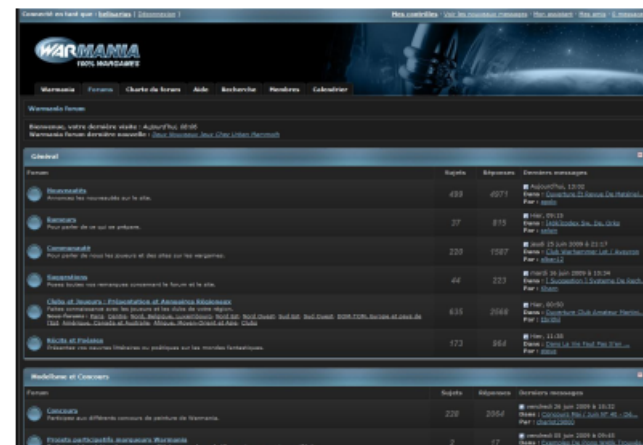
En dehors des forums "officiels" où l'information tend à rester sous contrôle, la toile héberge un certain nombre de forums indépendants qui sont souvent une bonne source d'information.

Le Warhammer forum, consacré aux jeux Games Workshop centralise un grand nombre d'informations en provenance de forums et sites anglais et bénéficie de sections news bien gérées et d'épinglés efficaces qui permettent de trouver rapidement les dernières news et rumeurs disponibles.



<http://forum.warhammer-forum.com/>

Les personnes cherchant une actualité plus large, pourront se tourner vers le forum Warmania, plus généraliste mais toujours bien informé.



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

## Les aspirateurs à News

Les sources d'information sur internet étant multiples, certains sites se sont construits autour du regroupement d'informations en provenance de ces différentes sources, qu'il s'agisse de sites, de blogs ou de personnes. On les appelle communément les aspirateurs à



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

News et on peut généralement y trouver tout ce que l'on veut si on prend la peine de chercher. Les plus connus sont Tabletopgamingnews et The Miniature Page. Cette gigantesque quantité d'information disponible est souvent une vraie mine d'or pour découvrir des gammes ou des jeux à la diffusion assez confidentielle et permet de se tenir informé en temps réel de l'actualité sur un même site. Cependant cette profusion nuit à l'accessibilité et il faut parfois passer un peu de temps à rechercher une info même si des systèmes de catégories et de filtres permettent de s'y retrouver facilement.



<http://theminaturespage.com/>

### Les flux RSS et les portails persos

La plupart des sites et des blogs actuels intègrent des flux RSS permettant de regrouper l'actualité de vos sites préférés à travers un agrégateur de flux ou d'un portail en ligne comme Igoogle ou Netvibes. Ces portails vous permettent de regrouper et de classer les flux des sites et blogs qui vous intéressent et d'avoir sous les yeux toutes les mises à jour en un seul clic, même lors de



<http://www.netvibes.com/dragontigre>

A voir aussi : Le pilète sur Netvibes  
<http://www.netvibes.com/walktapus>

vous pause déjeuner. La configuration de votre portail personnel nécessite un peu de temps mais vous permettra d'en gagner beaucoup par la suite. Les plus fainéants pourront emprunter le portail figuriniste d'autres bloguristes pour surfer à loisir sur l'actualité sans perdre de temps.

### Les blogs



<http://www.google.com/ig>



<http://lepetittravage.over-blog.com/>

On pourra noter aussi que le magazine Ravage vient d'ouvrir un blog que François Moreau, le rédacteur en chef alimente régulièrement. Les blogs sont d'ailleurs une autre source d'information pour les surfeurs occasionnels puisque les news y sont souvent reprises, suivies et commentées. Il suffit juste de trouver un bloguriste ayant les mêmes centres d'intérêt que vous.

La plupart des visiteurs de blogs de figurinistes connaissent aussi la Figoblogothèque qui permet de suivre les derniers billets publiés sur quantité de blogs d'un seul coup d'oeil, quand aux autres, ils n'ont qu'à y aller faire un tour !

Belisarius



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