

# BLOGURIZINE

LE ZINE  
DES  
BLOGURINISTES



NO 11

HIVER  
PRINTEMPS  
2011

## EDITORIAL

“Purger la galaxie de la menace xeno”... Tout un programme.

Les univers de jeux de figurines, fantastiques ou de science fiction sont souvent, par nature, racistes (plutôt “spécistes” en fait). Un postulat de départ tout à fait cohérent pour des jeux dont le cœur même est le conflit. Pas forcément utile de justifier précisément pourquoi deux peuples (races, espèces... se font la guerre du moment qu'ils sont radicalement différents, ça fait toujours une bonne excuse. “Se battre” c'est un bon moteur d'opposition ludique où les adversaires essayent de remporter une partie en poussant des petits bonshommes et en jetant des brouettes de dés. Des jeux de figurines où l'on chercherait à éviter le conflit ou à le résoudre de manière non violente, ce serait beaucoup moins ludique.

Dans le monde réel, c'est pas pareil. On est plus intelligents qu'un orque ou qu'un super-soldat d'un empire xénophobe du futur. On sait bien que justifier des conflits par des différences de couleur de peau, de culture, de religion c'est juste irrationnel. Sérieusement... une population entière dont tous les membres partageraient les mêmes caractéristiques, les mêmes qualités et les mêmes défauts, les mêmes idées, les mêmes objectifs ?

Pourtant dans la vraie vie comme dans les jeux de figurines, il y a toujours des gens pour chercher des explications simples à des situations compliquées. Quand les programmes politiques proposent de résoudre les problèmes de société par quelque chose d'à peine plus subtil que “Purger la galaxie de la menace xeno”, c'est beaucoup moins sympa que dans le fluff d'un jeu de figurines.

**Archiviste Dragontigre**

## Sommaire

### Découverte

- Relics, un jeu de poupées ? 3

### Aides de jeu

- Ambush Alley : la version collaborative 6
- Cartes Relics 10
- Scenario Golgo Island : la (qué)quête des Dieux 11
- Heavy Gear Blitz ! Locked & Loaded : Guide pratique du bon verrouilleur 13
- Chants de Griffes et de Crocs : les loups d'Aarklash à SoBH 19

### Hobby

- L'espace à portée de main 23

### Communauté

- Bloguriste en ballade : une démo de Secret of the Third Reich 26
- Les manifestations à ne pas rater 30

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

Date de parution du numéro 11 : 22 mars 2011

Rédacteurs : Raskal, TazdeChartres, Benoît, Perno, Dragontigre, Belisarius.

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.

# Relics, un jeu de poupées ?

Il y a quelques mois, *Tor Gaming* a troqué sa casquette de boutique en ligne pour un projet qui lui est cher : développer sa propre gamme de figurines et son propre jeu : *Relics*. Depuis, les sorties s'enchaînent et le jeu se développe de façon régulière... Petit nouveau dans la grande catégorie du « jeu de figurines dans un monde fantastique », *Relics* ne prétend pas tout révolutionner mais propose un univers et un système de jeu suffisamment différent pour que l'on se penche sur son berceau...

## L'histoire

Isolées sur une île lointaine, les tribus humaines purent croître et se développer sans attirer l'attention des autres peuples et de leurs protecteurs. Malgré tout, l'ennui étant là, les conflits entre tribus se multiplièrent jusqu'à ce que le roi Georges, ayant découvert le secret de la magie, ne réussisse à « unifier » toutes les tribus sous sa bannière. Il monta alors une force de conquête afin d'aller voir ce

par **Belisarius**

> [Jeuxdefigs](#)

<http://jeuxdefigs.fr>

qu'il se passait de l'autre côté des mers... Cette invasion surprit les autres peuples qui durent s'enfuir devant cet envahisseur implacable. Ils allèrent chercher de l'aide auprès de leurs protecteurs, des êtres de puissance, maîtrisant toutes les formes de la magie. Ceux-ci préparèrent un puissant sortilège afin de stopper l'invasion humaine. Tous les humains furent balayés par cette puissante magie... mais mal préparé et formulé, ce sortilège eut des effets secondaires fâcheux sur tous les êtres vivants... le monde devait en être bouleversé à jamais.

Protégé par une bulle magique, le roi Georges et sa cour étaient les seuls survivants de la race humaine... Ceci eu raison des derniers vestiges de lucidité du roi. Il ordonna qu'on lui reconstruise une armée afin qu'il puisse se venger et devenir le maître du monde. Ainsi s'éveillèrent les régiments de poupées du roi fou...

Le cadre est posé, l'univers de *Relics* n'est pas « sérieux » ou « sombre », sans aller jusqu'au conte de fée, on est dans le registre intermédiaire. Cela se retrouve aussi sur le design des figurines où le réalisme n'est pas de mise mais l'ensemble est cohérent et donne envie d'aller voir plus loin.



## Un peu de mécanique

*Relics* n'est pas à proprement parler un jeu d'escarmouche, ici chaque joueur prend la tête d'une dizaine d'unités pouvant compter de 1 à 12 figurines. On est plutôt dans la catégorie de la « petite bataille ».

Chaque figurine dispose de quelques caractéristiques pour définir son profil :

**Mouvement** : indique son mouvement de base, on peut tirer en se déplaçant de la moitié, ou charger en ajoutant 1D6 au mouvement.

**Combat** : Le nombre de dés à lancer lors d'un combat au corps à corps, tout double obtenu infligeant 1 point de dégât à l'adversaire.

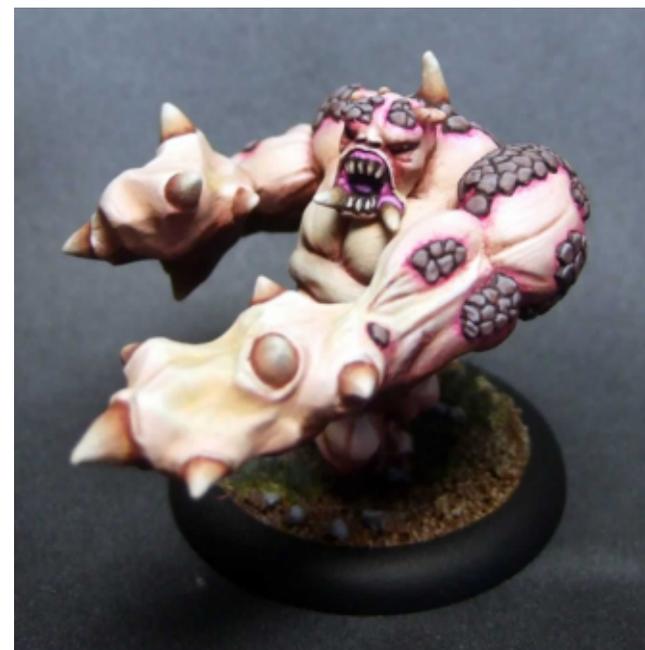
**Tir** : portée et nombre de dés d'attaque pour les attaques à distance

**Défense** : Le nombre de dés à soustraire lors d'une attaque ennemie.

Le tout est complété par quelques compétences propres à chaque unité.

On retrouve un certain nombre de « classiques » du jeu de figurines : activation alternée, cohésion d'unité, mouvements, tirs... qui font qu'on a l'impression d'être en terrain connu mais pas toujours... La principale originalité de *Relics* vient de son système de jet d'attaque basé sur des doubles et de la possibilité de combiner leurs attaques.

Exemple : trois grenadiers (attaque : 3 dés) attaquent 1 Orcnar (défense : 1 dé). Chaque



grenadier peut donc attaquer avec 2 dés et espérer un double pour infliger 1 point de dégât à l'orcnar (ce qui le tue). Les grenadiers ont aussi la possibilité de combiner leurs attaques pour lancer 4 dés en une seule fois (2 dés pour l'attaquant de base + 1 dé pour chaque grenadier en support) et faire un double...

C'est simple et fluide en jeu, que demander de plus... des possibilités supplémentaires ? Les variations autour de ce mécanisme sont apportées par les compétences, qu'elles soient positives ( Brutal : peut augmenter le résultat d'un dé de 1) ou négatives (les fusils des poupées du roi Georges sont peu fiables et ne pourront pas toujours tirer...).

Les compétences apportent une certaine diversité dans les profils sans toutefois nécessiter à chaque fois une demi-page d'explication, de cas particuliers ou d'interactions complexes...

## Et après ?

Les règles parues pour l'instant sont les « *Quick Start Rules* » et ne portent donc que sur les mécanismes de base du jeu. Elles devraient prochainement être complétées par divers ajouts comme la gestion du moral, l'*overkill*, le commandement ou la magie. Ces règles supplémentaires sont mises en ligne au fur et à mesure avant la publication définitive pour être testées, commentées puis



éventuellement modifiées : une démarche claire et appréciable. Les auteurs sont à l'écoute, autant en profiter...

La gamme de figurines étant encore jeune, le choix est pour l'instant limité (4-5 références par peuple). Cela ne permet pas encore de jouer des batailles de grande ampleur mais cela permet de jouer des petits affrontements sympathiques en s'adaptant au rythme de peinture de chacun.

Trois factions sont développées pour le moment :

**L'empire Britanan** : les poupées en uniforme, une armée populeuse et peu fiable.

**Les Orcnars** : de grosses brutes misant sur le combat rapproché.

**Les Vaettirs** : des anges pleins d'énergie magique.

La quatrième faction, **les Nuems**, est prévue pour dans quelques mois, quand les premières factions auront un nombre de références suffisant.

Le système de jeu proposé par *Relics* s'avère fluide et agréable mais les règles actuellement disponibles manquent parfois de profondeur. Espérons que les règles complètes combleront prochainement ce défaut de jeunesse sans trop alourdir ce système qui tourne bien et permet des parties rapides sans trop se prendre la tête.

**Belisarius**



Des cartes regroupant les profils et les compétences des figurines des starters sont disponibles dans ce numéro du Blogurizine à la page XX.

Site officiel Tor Gaming  
<http://www.torgaming.co.uk>

Boutique officielle  
<http://www.torgaming.co.uk/store>

Forum officiel  
<http://www.torgaming.co.uk/forum>

# Ambush Alley

## la version collaborative

Les jeux collaboratifs ont la cote. *Pandémie*, *Onirim*, *Space Alert* et bien d'autres ont conquis les ludothèques des pratiquants de jeux de plateau. Les concepteurs de systèmes collaboratifs ont pour idée maîtresse de faire jouer les participants en une seule équipe et non les uns contre les autres. Cependant, cette dimension particulière est encore assez peu développée et permet d'aborder le jeu de figurines avec une approche nouvelle.

À titre d'exemple, nous nous sommes particulièrement attardés sur la version collaborative d'*Ambush Alley* dont les règles de base ont été présentées dans le Blogurizine n°4. Les pages 46 à 48 du livret suffisent à couvrir ce que les auteurs ont appelé le « *co-op gaming* ».



Les règles proposent aux joueurs de se partager une ou plusieurs unités régulières, les insurgés étant gérés automatiquement. Notre expérience tempère légèrement cet avis. En effet, nos parties collaboratives les plus réussies ont impliqué autant de joueurs que de Fireteams sur la table. Nous vous conseillons donc vivement de préférer les scénarios impliquant 4/5 figurines par participant. Cela réduit le risque de voir un joueur se faire exclure du jeu car il a trop rapidement perdu ses figurines et donne considérablement plus de choix tactiques aux participants.

### Fonctionnement

Les règles de déploiement varient très peu. En effet, après avoir choisi un scénario et installé les décors, les joueurs doivent simplement placer de concert les points chauds. Cela permet aux participants de moduler la difficulté de leur mission. Libre à eux de les regrouper, bloquer certains passages ou se faciliter la vie lors de la prise en main des règles. Il peut également être intéressant de jouer plusieurs fois une même mission en modifiant le placement des points chauds afin de moduler

par Benoît

> Panique dans la vitrine

<http://www.paniquedanslavitrine.com>



sensiblement les conditions de jeu.

La phase d'activation est quant à elle amendée. Comme il n'y a pas de joueur insurgé, chaque types d'unités ou de figurines agit selon une motivation propre : les leaders essayent de se joindre à une unité, les unités non commandées veulent se joindre à une autre unité ou un leader, les unités commandées veulent se joindre à une unité ou attaquer les figurines des joueurs. La procédure est simple, dès qu'une figurine ou unité insurgée voit une unité régulière, une vérification d'action est effectuée. Celle-ci est très simple à entreprendre. À chaque type d'unité (leader, non commandé et commandé) correspond un tableau. Les joueurs parcourent celui-ci en commençant par la première ligne



et jouent le premier résultat applicable dans la situation. Afin de faciliter la prise en main de ces tableaux, nous vous fournissons une traduction de ceux-ci sous la forme d'une aide de jeu. Il est à noter que les règles couvrent quelques éléments complémentaires comme la gestion des civils ou les déplacements en fin de tour.

Nous espérons que cet article vous donnera envie de faire le pas et de tester les jeux collaboratifs. N'hésitez pas à nous faire part de vos découvertes.

**Benoît**

Site officiel

<http://www.ambushalleygames.com>

CQB Ambush Alley France

<http://ambushalleyfrance.blogspot.com>

Certains jeux de *Two Hours Wargames* se prêtent très bien aux parties collaboratives. Le très récent « *Rally Round the King* » a été spécialement écrit pour les joueurs désirant utiliser leurs éléments de *Fog*, *Hott* ou *Art de la guerre* en équipe.

(<http://www.angelfire.com/az3/twohourwargames/RallyRoundtheKing.htm>)



LEADER INSURGÉ ISOLÉ		
Réguliers dans la LDV/LOS		
↓	Condition	Action
	Déplacement des réguliers	Interruption pour sortir de la LDV/LOS et se diriger vers une unité amie.
	Tir sur le Leader	Interruption pour sortir de la LDV/LOS, se mettre à couvert et se diriger vers une unité amie.
Fin de tour		
↓	Condition	Action
	En priorité	Déplacement (mouvement rapide - route la plus sûre) vers l'unité non commandée la plus proche. Si la distance de cohésion le permet, le leader rejoint l'unité.
	Pas d'unité non commandée dans la LDV/LOS	Déplacement (mouvement rapide - route la plus sûre) vers un point chaud.
	Le leader se trouve déjà à 3 pouces ou moins d'un point chaud	A couvert.

UNITÉ INSURGÉE SANS LEADER - TEST DE QUALITÉ NÉCESSAIRE-					
Réguliers dans la LDV/LOS			Fin de tour		
↓	Condition	Action	↓	Condition	Action
	Véhicule et arme de soutien capable d'endommager présente	Interruption par le tir.		Combat dans les 6 pouces et unité à découvert	Déplacement à couvert sans passer dans LDV/LOS ennemie.
	Unité à découvert et FP>6	Interruption pour se mettre à couvert.		Combat dans les 6 pouces et unité à couvert et hors de LDV/LOS	Reste sur place.
	Unité à découvert et FP<6	Interruption pour sortir de la LOSLDV et se dirige vers l'unité amie la plus proche.		Leader insurgé en LDV/LOS	Déplacement rapide selon le trajet le plus sûr pour être en cohésion.
	Unité est dans le double de sa portée optimale	Lancer le dé 1-2 : interruption pour se déplacer à distance optimale 3+ : interruption par le tir.		Unité insurgé en LDV/LOS	Déplacement rapide selon le trajet le plus sûr pour être en cohésion.
	Unité à distance optimale	Interruption par le tir.			
Unité est prise pour cible et FP<6	Interruption pour se déplacer hors de LDV/LOS.				
Unité est prise pour cible et FP>6	Interruption par le tir.				

UNITÉ INSURGÉE AVEC LEADER					
Réguliers dans la LDV/LOS			Fin de tour		
Condition	Action		Condition	Action	
Véhicule et arme de soutien capable d'endommager présente	Interruption par le tir.	↓	Combat dans les 6 pouces et unité à découvert	Déplacement à couvert pour avoir une LDV/LOS.	↓
Unité à découvert et FP>6	Interruption pour se mettre à couvert.		Combat dans les 6 pouces et unité à couvert avec LDV/LOS	Reste sur place.	
Unité à découvert et FP<6	Interruption pour sortir de la LOS/LDV et se dirige vers l'unité amie la plus proche.		Pas d'insurgé en LDV/LOS et pas de combat dans les 10 pouces	Mouvement prudent vers l'objectif le plus proche.	
Unité est dans le double de sa portée optimale et FP<6	Lancer le dé 1-3 : interruption pour se déplacer à distance optimale 4+ : interruption par le tir.		Pas d'insurgé en LDV/LOS mais bien un combat dans les 10 pouces	Mouvement prudent vers l'unité ennemie la plus proche pour se mettre à couvert et avoir une LDV/LOS.	
Unité à distance optimale	Interruption par le tir.				
Unité hors portée optimale et FP>6	Interruption par le tir.				
Unité est prise pour cible et FP<6	Interruption pour se déplacer hors de LDV/LOS.				
Unité est prise pour cible et FP>6	Interruption par le tir.				

## Britanan troupiér



Coût / fig : 6 pts  
Type : escouade  
Min / Max : 6 / 9 figs  
Socle : 30 mm

Mvt	Mélee	Distance	Défense	Dégâts
10	2	2 / 30 cm	0	1

### Attributs :

#### Peu fiable (distance) / 3 :

Avant une attaque à distance, lancer 1 dé par figurine, seules les figurines obtenant un résultat supérieur ou égale à 3 peuvent attaquer.

## Britanan grenadier



Coût / fig : 21 pts  
Type : escouade  
Min / Max : 3 / 4 figs  
Socle : 30 mm

Mvt	Mélee	Distance	Défense	Dégâts
10	3	3 / 20 cm	- 1	1

### Attributs :

**Peu fiable (distance) / 2 :** Avant une attaque à distance, lancer 1 dé par figurine, seules les figurines obtenant un résultat supérieur ou égale à 2 peuvent attaquer

**Grenades :** + 1D6 au premier round de mêlée après une charge, si le résultat est 1, l'attaquant subit une attaque de 2D6

**Lance grenade :** permet de faire une attaque à aire d'effet

## Orcnar Eotan



Coût / fig : 43 pts  
Type : indépendant  
Min / Max : 1 figs  
Socle : 40 mm

Mvt	Mélee	Distance	Défense	Dégâts
10	5	0	- 1	3

### Attributs :

**Grande taille :** les attaques à distance le prenant pour cible peuvent relancer 1 dé

**Brutal 1 :** peut augmenter le résultat d'1 dé de 1 point

**Endurci 4 :** lancer 1 dé par blessure reçue. Pour chaque résultat de 4 ou plus, ignorer 1 blessure

## Britanan dragon



Coût / fig : 12 pts  
Type : escouade  
Min / Max : 2 / 4 figs  
Socle : 30 mm

Mvt	Mélee	Distance	Défense	Dégâts
15	3	2 / 20 cm	0	1

### Attributs :

**Peu fiable (distance) / 2 :** Avant une attaque à distance, lancer 1 dé par figurine, seules les figurines obtenant un résultat supérieur ou égale à 2 peuvent attaquer

**Guerilla :** peut tirer avant de se déplacer à mi-mouvement

## Orcnar Unmann



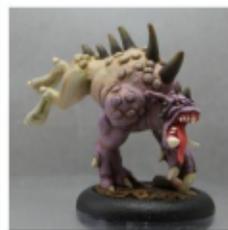
Coût / fig : 14 pts  
Type : escouade  
Min / Max : 3 / 6 figs  
Socle : 30 mm

Mvt	Mélee	Distance	Défense	Dégâts
10	3	0	- 1	1

### Attributs :

**Féroce / 1 :** peut relancer un dé en mêlée

## Orcnar Docga



Coût / fig : 23 pts  
Type : escouade  
Min / Max : 2 / 3 figs  
Socle : 40 mm

Mvt	Mélee	Distance	Défense	Dégâts
15	4	0	0	2

### Attributs :

**Féroce / 1 :** peut relancer un dé en mêlée

**Pied sûr :** ignore les terrains difficiles

**Maso :** Si l'unité termine son mouvement sans ennemi en vue, l'unité s'inflige une attaque de 2D6 (seuls les doubles 4, 5 ou 6 sont comptés)

**Endurci 5 :** lancer 1 dé par blessure reçue. Pour chaque résultat de 5 ou plus, ignorer 1 blessure

par **Belisarius**

> Jeuxdefigs

<http://jeuxdefigs.fr>

# La (qué)quête des Dieux

## Scénario multi-joueurs pour Golgo Island

par Perno

> Chez Perno !

<http://chez-perno.blogspot.com>

### Synopsis

Le but de ce scénario est de pisser sur l'idole du camp adverse afin d'emmerder ces enfoirés et de leur prouver que leurs croyances puent du bec. Malheureusement, les gros-nez d'en-face ont le même plan.



La statue du dieu éléphant, gardée par quelques zombies...

### Matériel requis

Pour jouer ce scénario, en dehors de vos figurines (héros et créatures), de votre table et de vos décors habituels, vous aurez besoin des éléments suivants :

- Un jeu de cartes classiques.
- Une boule de « patafix » jaune.
- Deux éléments de décors représentant une idole ou un lieu sacré. Il peut s'agir par exemple d'une statue du dieu éléphant ou d'un cercle de pierres sacrées.
- Des marqueurs peuvent être utiles. Ou alors de quoi prendre des notes.
- Quatre joueurs minimum (plus si possible).

### Mise en place du jeu

Placez le décor comme vous le sentez. Placez ensuite les deux idoles/lieux sacrés sur la table. Leur emplacement exact n'a que peu d'importance mais il est préférable que les deux idoles soient placées symétriquement par rapport au centre de la table. Parsemez ensuite la table de créatures, comme à votre habitude. Répartissez ensuite aléatoirement et équitablement les joueurs autour de la table (aux 4 coins si vous êtes 4 par exemple). Chaque joueur déploie alors ses figurines en

face de lui, contre le bord de la table.

Il est alors temps de déterminez la croyance de chaque joueur. Pour la suite de ce scénario, nous considérerons que nous disposons d'un cercle de pierres sacrées et d'une statue du dieu éléphant.

Tout d'abord, consultez le tableau ci-dessous pour déterminer les cartes à sélectionner pour constituer une pioche (vous pouvez modifier ces valeurs selon vos envies...) Vous pouvez par exemple choisir de jouer sans joker dans un premier temps.

nombre de joueurs	nombre de cartes rouges	nombre de cartes noires	nombre de jokers
4	2	2	1
5	3	3	1
6	3	3	1
7	4	4	1
8	4	4	2



Qui osera défier le Roi Sanglier en allant pisser sur SA pyramide ?

Une fois la pioche constituée et mélangée, distribuez une carte, face cachée, à chacun des joueurs. Défaussez les cartes restantes sans les regarder.

Chaque joueur peut alors regarder en secret sa carte.

- Si vous avez reçu une carte rouge, vous êtes un adorateur du dieu éléphant. Vous devrez pisser contre le cercle de pierres pas si sacrées que ça.
- Si vous avez reçu une carte noire, vous êtes un adepte des traditions druidiques de la banane ancestrale. Vous devrez pisser contre la statue du gros d'en face.

- Si vous avez reçu un joker. Vous êtes un putain d'enfoiré. On parlera de vous plus tard. Nous considérerons pour l'instant que la partie a lieu sans joker dans la pioche. Il est interdit de montrer sa carte aux autres joueurs en cours de partie.

## Déroulement de la partie

La partie se déroule normalement et dure 6 tours.

De plus, toute figurine (même les filles ou les robots par soucis de simplicité) peut effectuer l'une des actions suivantes à la fin de son activation à condition d'être en contact avec l'une des idoles, de ne pas mettre d'attaque en réserve et de ne pas être engagée par un adversaire.

- **Pisser contre l'idole** : étalez une petite boulette de patafix sur l'idole en question.
- **Nettoyer l'idole** : retirez, s'il y en a, une boulette de patafix de l'idole nettoyée. Notez qu'il est parfaitement possible de pisser contre sa propre idole et de nettoyer l'idole des adversaires.

## Fin de la partie et conditions de victoire

À la fin du sixième tour, chaque joueur révèle sa carte de croyance.

Les adorateurs de l'idole la plus recouverte de pisse ont perdu. Les autres ont gagné !  
En cas d'égalité... il y a égalité. Simple.

## Et les putains d'enfoirés ?

Un putain d'enfoiré est un joueur ayant reçu

une carte « joker ».

Le putain d'enfoiré joue comme les autres. Il peut pisser et nettoyer l'idole de son choix. Il est invité à se comporter comme un joueur lambda et à ne pas dévoiler sa vraie nature.

Si vous avez mis un (ou plusieurs) joker(s) dans la pioche, la probabilité non-nulle qu'il y ait un putain d'enfoiré parmi les joueurs impose quelques modifications aux règles données jusqu'à maintenant.

Ainsi, quand un joueur pisser contre une idole, il doit identifier la trace de pisse qu'il laisse sur celle-ci. Vous pouvez pour cela utiliser des marqueurs ou simplement prendre des notes.

De même, quand un joueur nettoie une idole, il doit choisir le propriétaire de la trace qu'il élimine de l'idole.

A la fin de la partie, le putain d'enfoiré gagne s'il est le joueur qui a le plus pissé sur l'idole la plus sale, volant la victoire aux autres adorateurs. En cas d'égalité avec un autre adorateur ou s'il n'est pas celui ayant le plus pissé sur l'idole (ou s'il n'a pas du tout pissé sur cette idole), les adorateurs gagnent et le putain d'enfoiré perd.

En cas d'égalité avec un autre putain d'enfoiré, les deux joueurs se partagent la victoire.

**Perno**

Site officiel de Golgo Island  
<http://golgoisland.free.fr>

# Heavy Gear Blitz ! Locked & Loaded

## Guide pratique du bon verrouilleur

par **Raskal**

> The Raskal Central

<http://www.theraskal.com>

Autant les règles d'initiation sont accessibles, autant les règles complètes peuvent se montrer réfractaires à une compréhension rapide de la part du joueur avide de monter d'un cran dans sa maîtrise du jeu. Notamment pour tout ce qui touche au verrouillage, ligne de vue et couvert. Nous allons donc essayer de pallier cette difficulté. Pour ce faire, nous allons aborder tous les aspects qui de près ou de loin ont un impact sur le verrouillage qui permet de tirer sur un gear adverse.

Les terrains jouent un rôle prépondérant dans *Heavy Gear*. Ils gênent le mouvement, ils permettent aux troupes de se dissimuler face au verrouillage et procurent du couvert. Une bonne compréhension des effets du terrain est essentielle pour jouer à *Heavy Gear*.

### Comment mettre en place le terrain ?

Pour mettre en place les décors de la manière la plus appropriée, il convient d'avoir en tête les points suivants :

1. Placer 1 à 2 éléments de terrain par carré de 30cm (12 pouces')
2. Éviter les "zones de mort" (larges espaces

ou corridors à découvert de plus de 4 ou de 5 pouces de long)

3. Les éléments de terrain ont en général une taille de 6 x 3 pouces (petits bâtiments, grand building, colline, etc.). Les éléments solitaires (piliers, rochers) peuvent aussi bloquer les lignes de vues mais il est préférable de les regrouper par zone.

4. Utiliser des zones de terrain de différentes formes composées des arbres, gravas, rochers, débris et autres éléments similaires. Ces zones doivent permettre le mouvement et ne sont pas considérées comme du terrain solide.

5. La plupart des maisons doivent faire au moins 2 à 3 pouces de haut (assez pour dissimuler un gear).

6. Les bâtiments ne sont pas toujours collés aux routes. Certains ont des espaces verts, d'autres des parkings et les bâtiments ou toutes autres structures solides peuvent gêner les virages (tout comme dans le monde réel).

7. Une rue d'un quartier résidentiel doit faire 2 pouces de large au maximum.

8. Une route à une voie doit faire 1 pouce à 1,5 pouce de large en fonction de la taille du bas côté.

9. Une route de zone résidentielle standard,

avec 2 voies et 1 ou 2 rangées de places de parking est large de 3 ou 4 pouces.

10. Une route de 2 fois 2 voies séparées fait environ 4 pouces par côté, avec une séparation de 2 à 3 pouces.

11. Une grande autoroute peut occuper une grande partie de la table et constitue un très bon champ de bataille si elle est couverte de véhicules, de carcasses et de cratères.

### Effets du terrain sur le mouvement

Selon le type de terrain, les gears subissent généralement des pénalités de mouvement.

**Dégagé** (*Clear/Open*) : Terrain dégagé normal. Poussière durcie, neiges solidifiées, glace épaisse, prairies, etc. Aucun effet sur le mouvement.

**Mou** (*Soft*) : Sable, neige, boue, ou tout autre surface peu résistante qui va gêner le mouvement. Le mouvement coûte 2 PM par pouce.

- *Mode Marcheur* : 3 PM par pouce.

**Accidenté/Dense** (*Rough/Dense*) : Éboulis, gravas, zones rocheuses, groupes d'arbres, buissons, etc. Le mouvement coûte 3 PM par pouce.

**Très accidenté/Très Dense** (*Very Rough/Very Dense*) : Éboulis importants, rochers, obstacles métalliques, végétation dense, etc. Le mouvement coûte 4 PM par pouce.

- *Mode Roulant* : terrain infranchissable.
- *Mode Marcheur* : 3 PM par pouce.
- *Glisseur* : terrain infranchissable.

**Infranchissable** (*Impassable*) : Falaises, crevasses, ou tout autre obstacle empêchant totalement le mouvement. Les figurines ne peuvent traverser ce type de terrain.

**Structures** : Modèles Statiques qui sont considérés des terrains infranchissables. Certaines structures peuvent recevoir des figurines précises, qui traiteront la structure comme terrain dégagé sauf mention contraire (en général de l'infanterie).

**Routes** : Les routes sont des terrains dégagés sur lesquels les véhicules en mode roulant peuvent augmenter leur vitesse.

- *Mode Roulant* : 1 MP pour 2 pouces.

**Eau peu profonde** (*Shallow Water*) : Point d'eau ou rivière de moins de 1 pouce de profondeur. Le mouvement coûte 2MP par

pouce.

- *Glisseur* : terrain dégagé.

**Eau profonde** : L'eau profonde est considérée infranchissable, et toute figurine sans l'avantage adéquat sera détruite si elle s'avance sur ce terrain. Les figurines avec l'avantage adéquat considèrent ce terrain comme Dégagé, sauf mention contraire.

- *Glisseur* : terrain dégagé.

**Eau vive** : Rapides ou assimilables. Ce n'est pas un type de terrain en soi, mais se rajoute aux autres terrains aquatiques et affecte les figurines qui le traversent. Le coût du mouvement augmente de 1MP par pouce, y compris pour les glisseurs.

**Dénivelé** : En montée : +1 PM pour chaque pouce de dénivelé. Un dénivelé de 2 pouces ou plus est considéré comme infranchissable. En cas de problème (impossibilité de tourner, passer par-dessus) on effectue un jet de Défense contre un Seuil de 4. En cas d'échec : impact non intentionnel (page 28), en cas de réussite, la figurine stoppe. Certaines figurines peuvent escalader (Bras et Équipement d'Escalade p180 à 183).

### Effet du terrain sur la dissimulation

Pour pouvoir tirer sur un gear il faut pouvoir le verrouiller. Le terrain peut dissimuler un gear



rendant ce verrouillage plus difficile. Par défaut un gear utilise le verrouillage passif (combat lock) mais si sa cible est trop bien dissimulée, il lui faudra passer en verrouillage actif (active lock).

### Verrouillage Passif

Un verrouillage passif est obtenu si au moins une des conditions suivantes est vérifiée :

- Il n'y a pas de Dissimulation entre la figurine et sa cible, et la cible n'est pas bloquée par un Objet Solide (Couvert Total et Solide : verrouillage passif impossible).
- La cible est à une distance inférieure ou égale à sa Taille, et la cible n'est pas bloquée par un Objet Solide (Couvert Total et Solide : verrouillage passif impossible).
- Le niveau de Détection du tireur est supérieur à la Dissimulation de la cible.



## Verrouillage Actif

Si une figurine ne peut obtenir de Verrouillage Passif, elle peut tenter l'acquisition par Verrouillage Actif. La figurine doit dépenser une action et faire un jet de compétence d'EW, en rajoutant son niveau de Senseurs contre un seuil égal à la Dissimulation totale de la cible. En cas de succès, la figurine dispose d'un Verrouillage Actif, et bénéficie d'une action supplémentaire gratuite, pour effectuer l'une des actions suivantes :

- Attaquer la cible avec une arme en Tir Indirect ou Lancée (La figurine est considérée comme ayant fait une

Observation Avancée pour elle même).

- Désigner une cible prioritaire pour une Attaque Coordonnée (voir actions spéciales p30) .
- Effectuer une Observation Avancée pour que d'autres figurines de votre force puissent faire un Tir Indirect (voir attaques indirectes p25 pour plus d'informations).

Le Verrouillage Actif dure jusqu'à la fin du tour, ou que l'objet observé se déplace.

Une figurine qui obtient un Verrouillage Passif ou Actif peut dépenser une action pour utiliser ses ECM (cf. page 34).

## Dissimulation

La Dissimulation a un impact sur le verrouillage. Elle est créée par le terrain, et influencée par la présence d'Objets Solides et les actions de la cible. Le terrain n'est pris en compte que dans les cas suivants :

1. la taille du terrain est  $\geq$  à la moitié de la taille de la figurine.
2. la ligne de mire vers la cible passe par le terrain.
3. le socle de la cible touche le terrain.

La Dissimulation s'exprime par des points qui se cumulent :

- **Terrain Léger** (*Light*) : bois clairsemé, marais, buissons, etc. Fournit +1 point de dissimulation par tranche complète de 4 pouces, pour un minimum de 1 point s'il y a au moins 2 pouces d'épaisseur.
- **Terrain Moyen** (*Medium*) : Jungle dense, structures légères ou non blindées, fortifications légères, etc. Fournit +1 point de dissimulation par tranche complète de 2 pouces, pour un minimum de 1 point si il y a au moins 1 pouce d'épaisseur.
- **Terrain Lourd** (*Heavy*) : Bâtiments en dur, rochers, tranchées, épaves de véhicules, etc. Fournit +1 point de dissimulation par tranche complète de 1 pouce, pour un minimum de 1 point quelle que soit l'épaisseur.
- **Véhicules** : +1 pour chaque véhicule entre la figurine et sa cible qui cache au moins la moitié de la cible.

On suit la logique suivante :

1. Si la cible bénéficie de Dissimulation, on vérifie si le Niveau de Détection dépasse la Dissimulation de la cible.
2. Si ce n'est pas le cas, on vérifie si la distance à la cible est inférieure à la taille de la cible.
3. Si ce n'est pas le cas, le tireur peut soit choisir une nouvelle cible soit tenter un Verrouillage Actif.

- **Objet Solide** : 1 point de dissimulation si quoi que ce soit d'autre que la base de la figurine ciblée est cachée.
- **Objet Solide** : 2 points de dissimulation si plus de la moitié de la figurine est cachée.
- **Objet Solide** : Si l'objet cache entièrement la figurine, aucun verrouillage n'est possible. Aucune attaque en tir direct ne peut être effectuée contre cette cible, mais une figurine qui parvient à la verrouiller peut l'observer pour permettre un tir indirect.
- **Cible Stationnaire** : 0 point de dissimulation.
- **Cible en Vitesse de combat** : -1 point de dissimulation.
- **Cible en Vitesse de pointe** : -2 points de dissimulation.

- **Cible a utilisé une arme à distance/lancée** : -1 point de dissimulation
- **Avantage/défaut** : +/- n

## Effet du terrain sur le couvert

Le couvert donne un modificateur au jet d'attaque :

- Couvert Total (*Full*) : -2
- Couvert Partiel (*Partial*) : -1
- Couvert Sommaire (*Some*) : 0
- Cible à découvert (*In the Open*) : +1
- Couvert Solide : -1 supplémentaire

**Si le couvert est Total et Solide, la figurine ne peut être choisie comme cible pour un tir direct (cf verrouillage).**

voir ma cible". La hauteur et la largeur de l'objet sont prises en compte.

- Si la cible est couverte à moitié mais peut être vue facilement ; elle est considérée comme bénéficiant d'un Couvert Sommaire.
- Si la figurine est plus qu'à moitié cachée mais on peut voir encore le corps, elle est considérée comme bénéficiant d'un Couvert Partiel.
- Si la cible est cachée entièrement, elle est considérée comme bénéficiant d'un Couvert Total. Notez qu'une figurine dont seulement une arme ou une partie de membre est visible obtient un Couvert Total.

## Terrain abstrait

Compte-tenu des terrains hétéroclites que possèdent les joueurs et à différentes échelles (du 6mm au 15mm), il est parfois compliqué d'avoir le terrain parfaitement adapté au jeu. Aussi le terrain peut être traité de manière Représentative ou de manière Abstraite.

On donne à chaque élément de terrain une Taille de Couvert. Un décor possédant une Taille de Couvert élevée peut représenter un terrain dense ou très haut. Un bon guide pour déterminer la Taille de Couvert d'un terrain, est de se demander quel type de figurine doit être totalement dissimulé par le terrain et on ajoute 1 à sa Taille.

On compare la Taille de la cible et la Taille de Couvert du terrain par lequel passe l'attaque.

- Si la Taille de Couvert est supérieure à la Taille de la figurine, elle bénéficie d'un Couvert Total (-2).
- Si la Taille de Couvert est supérieure à la moitié de la taille de la figurine, elle bénéficie d'un Couvert Partiel (-1).

## Terrain représentatif

Le décor est utilisé tel quel. On utilise le fameux 'je me mets à la hauteur des optiques de mon gear pour



## Règles sur les terrains du point de vue d'Arena

*Heavy Gear Arena* propose une vision différente du verrouillage. L'échelle tactique du jeu change les grands principes de Couvert et de Dissimulation : la Dissimulation n'existe plus, idem pour la notion de zone (ex : +1 point de Dissimulation par tranche de 2" de terrain) ; les éléments de terrain sont gérés de manière indépendante et fournissent des niveaux de Couvert. Ainsi pour déterminer si un gear possède un verrouillage passif sur sa cible, son niveau de Détection doit être supérieur au niveau de Couvert entre lui et sa cible.

Le niveau de Couvert est calculé ainsi :

+1 par élément de terrain non Solide entre le tireur et sa cible

+2 par élément de terrain Solide entre le tireur et sa cible

Si un gear se trouve derrière deux éléments de terrain dont un de solide, il obtient un niveau de Couvert de 3. Un gear ennemi doit avoir un niveau de Détection de 4 pour le détecter en verrouillage passif (la règle sur la Taille de la cible s'applique aussi comme dans HGL&L)

Cette règle simplifie énormément les choses et peut s'appliquer aux parties d'Heavy Gear à peu de points en Valeur de Menace ou si les joueurs veulent radicalement changer les principes associés aux terrains et décors.

- Si la Taille de Couvert est inférieure ou égale à la moitié de celle de la figurine, elle bénéficie d'un Couvert Sommaire (0).

Par exemple si vous avez des touffes de lichen qui comptent comme du Terrain Dense pour le mouvement et qui ont une Taille de Couvert de 7, toutes les figurines de taille 6 ou moins, bénéficieront d'un Couvert Total face aux attaques qui passent par le lichen.

Les terrains qui ont une Taille de Couvert de 15 cacheront toutes les figurines du jeu.

## Règles sur la visibilité

Nous avons vu que les terrains jouaient un rôle prépondérant dans *Heavy Gear*. Ils gênent le mouvement et permettent aux troupes de se dissimuler face au verrouillage et procurent du couvert. Mais il existe d'autres éléments de jeu qui permettent aussi de dissimuler. L'objet de ce chapitre est d'aborder ces points en complément aux effets du terrain.

## Actions spéciales

### SE CACHER [*HIDING*]

Les figurines qui souhaitent se cacher doivent être en contact avec un élément de terrain, et dépenser une action en étant stationnaire ou à vitesse de combat. La figurine reçoit alors un pion Caché. Tant qu'elle en bénéficie, elle obtient un bonus de à sa Dissimulation :

- +1 en vitesse de combat
- +2 si stationnaire.

Cet effet dure jusqu'à ce que la figurine accélère à vitesse maximale ou quitte le terrain où elle se cachait.

## Avantages et défauts

**(AUX) Désignateur de Cible (X)** [Target Designator TD (X) ou TDx]

Lorsqu'une figurine avec cet équipement réussit une Observation Avancée, sa cible est considérée comme Désignée pour les armes Guidées. X est le maximum de Dissimulation qui peut être traversée par le TD. Si la Dissimulation est plus élevée mais que la figurine réussit son Observation Avancée, la cible n'est pas Désignée.

**(AUX) Fumigènes (X)** [Fum (X)]

La figurine peut utiliser une Action pour lancer un nuage de fumée épaisse jusqu'à 6 " de distance. Le nuage de fumée a une AE de 2 et

est haut de 2". Il donne 1 point de Dissimulation par tranche de 2" de fumée traversée et fournit du Couvert aux figurine qui sont derrière. Le fumigène ne peut être déclenché qu'un nombre de fois égal à la valeur de l'avantage. La fumée générée par les Fumigènes se dissipe à la fin de la phase Divers.

**(AUX) Furtif (X) [Stealth (X)]** - version officielle de *Gear Up #1* (à priori la description de Furtif dans l'errata 1.1 est fausse)

La figurine est conçue pour absorber les émissions des senseurs et pour être facile à Cacher. La nuit ou lorsqu'il y a Dissimulation, on ajoute la valeur de cet Avantage à la valeur totale de Dissimulation. Lorsque la figurine a aussi le Défaut Signature Elevée (LSE), chaque trait s'applique selon la description de l'avantage ou du défaut. Si les deux s'appliquent, soustraire la valeur de Signature



Elevée à la valeur Furtif pour obtenir le modificateur total de Dissimulation.

### **(AUX) Projecteur [Searchlight]**

La figurine est équipée d'un puissant projecteur. Lors des missions de nuit elle peut ignorer la Dissimulation due à la nuit pour ses tests de Verrouillage contre une cible dans l'Arc et la Portée du Projecteur. La Dissimulation due à la nuit est aussi ignorée par les autres figurines pour les tests ciblant la figurine éclairée ou la figurine au Projecteur. Ces effets durent jusqu'à la fin du Tour.

### **Signature élevée (x) [Large Sensor Profile LSE (x)]**

-x à la Dissimulation pour les tests de Verrouillage Actif contre cette figurine. Si aucune valeur n'est indiquée, elle est de 1.

### **Signature réduite [Low Profile]**

+1 Dissimulation si Caché et +1 Couvert en Profil Bas (*Hull Down*).

## **Conditions météorologiques et effets inhabituels**

### **Nuit**

L'avantage Furtif s'applique toujours et les points de Dissimulation octroyés par le terrain sont doublés avec un minimum de 1 en terrain dégagé.

### **Aube et crépuscule**

L'avantage Furtif s'applique toujours et on ajoute 1 aux points de Dissimulation octroyés par le terrain (même en terrain dégagé).

### **Brouillard et fumée**

1 point de Dissimulation tous les 6". Une figurine tirant une arme avec le trait MB (Dégâts Diminuant avec la Distance) est considérée comme ayant 1 point de Dissimulation en moins jusqu'à la fin du tour.

### **Tempête de poussière, de pluie ou de neige**

1 point de Dissimulation tous les 6". Une figurine tirant une arme avec le trait MB (Dégâts Diminuant avec la Distance) est considérée comme ayant 1 point de Dissimulation en moins jusqu'à la fin du tour (perte doublée si les effets sont combinés).

**Raskal**

Dream Pod 9  
<http://www.dp9.com>

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

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

## Chant de Griffes et de Crocs les Loups d'Aarklash à SoBH

La liste proposée ici est basée à la fois sur les caractéristiques et l'historique des wolfens dans les différentes versions escarmouche de *Confrontation* mais aussi dans la version *l'Âge du Rag'narok*. L'objectif premier n'était pas de tout convertir mais d'adapter, pour obtenir une liste cohérente, variée et jouable dans le contexte de *Song of Blades & Heroes*. Un second objectif était de permettre de jouer les figurines en métal des premières éditions comme les figurines en plastique prépeint de CAdR.



Caractériser la "personnalité" d'un type de figurine hors de tout contexte n'est pas une bonne idée pour un jeu. Parce qu'un profil est compris dans un ensemble de règles, symbolisant des situations variées, entraînant un gameplay particulier, confronté à d'autres profils, et se répercute sur le coût en point de la figurine.

Se décider pour telle ou telle caractéristique demande une série d'aller-retour permanent entre ces différents aspects.

### Comme des sauvages...

Il est intéressant dans un monde fantastique d'avoir des stéréotypes marqués concernant les races/peuples/factions. Quelque chose que tous les membres (en tout cas tous les membres qui apparaissent sur les tables de jeu) partagent.

Il existe à SOBH une règle spéciale tout à fait adaptée à un peuple d'hommes loups et qui porte un nom parfaitement approprié : "Sauvage". Ce sera donc la compétence commune à tous les profils wolfens adaptés pour SOBH.

par archiviste Dragontigre

> Journal d'un pousseur de figurines  
<http://poussefigs.canalblog.com>



Ce n'est pas la seule, vue la taille des figurines : tous les wolfens sont donc aussi "Grands".

Ces créatures sont aussi censées être rapides. Leur attribuer Déplacement Long semble donc une évidence à première vue. Et pourtant, est-ce une si bonne idée ?

### Déplacement long ?

Dans toutes les versions de *Confrontation*, les wolfens se déplacent plus rapidement que les humanoïdes. Mais moins vite que la cavalerie, à quelques exceptions près. Toutes les versions de *Confrontation* distinguent, pour le mouvement, des Wolfens standards et des wolfens plus rapides, ça me paraissait être une caractéristique à maintenir.

De plus, avoir un choix, un peu (mais pas trop) varié est une bonne chose pour ce qui est de la phase d'avant-jeu constituant à composer sa bande ou son armée.

DANS LE CADRE D'UNE LISTE D'ARMÉE WOLFEN EXHAUSTIVE, COHÉRENTE AVEC L'UNIVERS D'AARKLASH, j'ai choisi de ne pas donner Déplacement Long aux wolfens "standards" mais seulement à certains d'entre eux, ceux qui étaient déjà plus rapides dans les différentes versions de Confrontation.

De plus, à SoBH, les figurines sur de grands socles se déplacent déjà un peu plus loin que des figurines sur des socles moyens (cf. SDG p. 4/*Movement of Models with Large Bases*).



DANS LE CADRE DE PARTIES PONCTUELLES, DANS UN UNIVERS GÉNÉRIQUE, ne distinguant pas entre différents mouvements au sein des wolfens, on pourrait fort bien attribuer la compétence Déplacement Long à tous les wolfens présents sur une table de jeu.

### Terreur ?

Dans toutes les versions de Confrontation, les wolfens disposent d'une valeur (variable) symbolisant leur effet psychologique (Peur/Courage) et y sont perçus comme relativement terrifiants. Le système SoBH n'entre pas dans les détails et ne propose qu'une règle spéciale Terreur, attribuée à certains profils bien particuliers. Pour ne pas faire exploser le coût en point des figurines et respecter le contexte de SoBH, j'ai choisi de ne pas donner systématiquement la règle Terreur.

### Immortels ?

Confrontation distingue des personnages Immortels ou des Incarnés pouvant être ressuscités. SoBH possède une Règle Spéciale Immortel. Dans les deux cas ces capacités sont liées au gameplay particulier lors d'une partie. Conférer Immortel à certains wolfens auraient pour effet d'augmenter leur coût pour un effet en jeu pas spécialement intéressant vu la rapidité des parties à SoBH. Je recommande donc plutôt de garder à l'esprit le caractère "Immortel" de ces créatures seulement pour ce qui est de la cohérence de l'histoire dans un jeu en campagne (en clair : même s'ils sont éliminés, ils peuvent être rejoués lors de parties suivantes).

**Les Héros**, "Personnages" ou encore "Incarnés" à Confrontation, présentent d'autres difficultés de conversion et font l'objet d'un autre travail (et verront une publication ultérieure). Ils ne sont donc pas présents dans la liste qui suit). Néanmoins elle comporte une classe de héros génériques, anonymes, désignés comme "*Champions d'Ylia*".



# Liste d'armée wolfen pour Song of Blades & Heroes

## **TROUPES DE BASE** (Qualité : 3+, Combat : 3)

**Croc** [42] (\*/\*\*)  
Q3+ C3  
(Grand, Sauvage)

**Traqueur d'Ombre** [48]  
Q3+ C3  
(Grand, Sauvage)  
Discret

**Vestale** [62] (\*/\*\*)  
Q3+ C3  
(Grand, Sauvage)  
Déplacement Long

**Chasseur** [66]  
Q3+ C3  
(Grand, Sauvage)  
Déplacement Long, Tireur : court

**Arbalétrier lourd** [74]  
Q3+ C3  
(Grand, Sauvage)  
Tireur: Long, Tireur d'élite (1)  
Déplacement Long, Lent

**Repenti Croc** [52]  
Q3+ C3  
(Grand, Sauvage)  
Téméraire (2)

**Gardien des Sépultures Croc** [54]  
Q3+ C3  
(Grand, Sauvage)  
Sans peur, Haine des Morts-Vivants

**Vestale repentie** [72]  
Q3+ C3  
(Grand, Sauvage)  
Déplacement Long, Téméraire (2)

**Vestale Gardienne des Sépultures** [74]  
Q3+ C3  
(Grand, Sauvage)  
Déplacement Long, Sans peur, Haine des Morts-Vivants

**Animae Sylvestre** [46]  
Q3+ C2  
Volant, Discret

## **VÉTÉRANS** (Qualité: 3+, Combat: 4)

**Grand Croc** [52] (\*/\*\*)  
Q3+ C4  
(Grand, Sauvage)

**Vestale Sacrée** [72] (\*/\*\*)  
Q3+ C4  
(Grand, Sauvage)  
Déplacement Long

**Traqueur** [76]  
Q3+ C4  
(Grand, Sauvage)  
Déplacement Long, Tireur:court

**Arbalétrier léger** [60]  
Q3+ C4  
(Grand, Sauvage)  
Tireur:moyen

**Gardien des Sépultures Grand Croc** [64]  
Q3+ C4  
(Grand, Sauvage)  
Sans peur, Haine des Morts-Vivants

**Repenti Grand Croc** [62]  
Q3+ C4  
(Grand, Sauvage)  
Téméraire (Reckless)

**Vestale Sacrée repentie** [82]  
Q3+ C4  
(Grand, Sauvage)  
Déplacement Long, Téméraire (2)

**Vestale Sacrée Gardienne des Sépultures** [84]  
Q3+ C4  
(Grand, Sauvage)  
Déplacement Long, Sans peur, Haine des Morts-Vivants

## **ÉLITES** (Qualité: 3+, Combat: 5 et +)

**Prédateur** [68] (\*)  
Q3+ C5  
(Grand, Sauvage)  
Inflexible

La distinction en "Troupes de base, vétérans et élites" n'a pas de signification ni d'effet particulier en jeu ou sur la composition d'une bande. C'est juste une typologie pratique pour garder à l'esprit une certaine hiérarchie au sein de la meute.

**Prédateur sanglant** [98] (\*)  
Q3+ C5  
(Grand, Sauvage)  
Inflexible, Robuste

**Prédateur ultime** [106]  
Q3+ C5  
(Grand, Sauvage)  
Inflexible, Robuste, Frénétique (1)

**WORG** [132] (\*)  
Q3+ C6  
(Sauvage)  
Très Grand, Robuste, Déplacement Long, Sans Peur

## **PERSONNAGES**

(\*) **Chef** : même profil + règle spéciale Chef, (+30pts)  
OU

**Champion d'Ylia** : même profil + règle spéciale Héros, (+30pts)

(\*\*) **Gardien(ne) des Runes** : même profil + règle spéciale Prêtre, (+30pts)

Soit, en résumé : les chefs et Héros génériques wolvens sont choisis parmi les Crocs, Grands Crocs, Vestales, Vestales Sacrées, Prédateurs, Prédateurs sanglant et Worgs.

Les gardiens des Runes sont choisis parmi les Crocs, Grands Crocs, Vestales et Vestales Sacrées.  
Un Personnage est soit un Chef, soit un Champion, soit un Gardien.

**Solitaire Bouclier d'Ylia** [62]  
Q3+ C3  
Mage Protecteur  
(Un mage protecteur donne un bonus contre les attaques à distances).

**Solitaire de la Pleine Lune** [72]  
Q3+ C3  
Enchanteur (2)  
(un enchanteur peut augmenter certaines caractéristiques d'un allié).

*Nouvelles règles spéciales Enchanteur, Mage protecteur, Frénétique, Téméraire, Tireur d'élite : voir traduction en page 22*

## Règles spéciales

Cinq règles spéciales utilisées par certains profils de cette liste sont tirées d'extensions de SoBH pas encore traduites en français. Avec l'aimable autorisation de Ganesha Games, en voici une version française (traduction: Eddie JAVELLE, Copyright Ganesha Games, tous droits réservés).

Site officiel Ganesha Games (en anglais)  
[www.ganeshagames.net](http://www.ganeshagames.net)

Version française de Song of Blades and Heroes sur lulu.com (site en français)  
<http://www.lulu.com/product/file-download/song-of-blades-and-heroes---version-fran%C3%A7aise/2323176>

### **Enchanteur** (Enchanter, in *Song of Deeds and Glory*)

Un Enchanteur est un sous-type de Mage. Les Enchanteurs sont des Personnages. Les Enchanteurs ne peuvent lancer de sorts pour effectuer des attaques à distance ou pour immobiliser un adversaire. Le joueur peut annoncer l'intention de l'Enchanteur de renforcer un camarade lorsqu'il teste pour son activation. Si l'Enchanteur remporte deux succès sur un test de Qualité, il améliore un allié situé à Portée Moyenne. Les figurines améliorées en contact avec des ennemis gagne +1 en Combat pour le reste du tour du joueur qui les contrôle.

Les figurines améliorées qui ne sont pas en contact avec des ennemis voient leur Qualité augmentée de 1 pour le reste du tour du

joueur qui les contrôle.

Une figurine ne peut recevoir qu'une seule amélioration de 1, quel que soit le nombre d'Enchanteurs alliés en jeu.

Si un Enchanteur déclare qu'il utilise son pouvoir et obtient trois échecs à son activation, il a épuisé son pouvoir magique et ne pourra plus l'utiliser pour le reste de la partie.

### **Mage Protecteur** (*Shield Mage*, in SoDG)

Un Mage Protecteur est un sous-type de la règle spéciale Mage. Un Mage Protecteur ne peut pas effectuer d'attaques à distance magiques ni lancer de sorts pour immobiliser. Toute figurine en contact avec un Mage Protecteur a sa valeur de Combat augmentée de 1 pour la résolution d'attaques à distance effectuée contre elle. Ce bonus s'applique aussi pour des attaques à distances magiques. Les Mages Protecteurs sont des Personnages.

### **Frénétique** (*Berserk*, in *Song of Wind and Water*)

Une figurine avec la règle spéciale Frénétique est submergée par une frénésie guerrière qui la rend presque inarrêtable en combat. Une figurine Frénétique n'utilisera pas le combat à distance, ne lancera de sorts ou n'utilisera de capacités qui fonctionnent à distance comme Enchevêtrement ou Gênant. Les figurines Frénétiques combattent d'une manière individualiste et hystérique. Les figurines Frénétiques ne peuvent participer à des déplacements en groupe à moins que toutes les figurines du groupe disposent de la règle spéciale Frénétique.

Une figurine Frénétique doit toujours lancer

trois dés pour l'activation. Chaque fois que possible, une figurine Frénétique doit se déplacer vers la figurine ennemie la plus proche et l'attaquer si elle le peut. Si la figurine échoue à ses trois dés ou perd un combat (repoussée ou mise à terre) la figurine perd la capacité Frénétique pour le restant de la partie.

Si une figurine Frénétique entre en contact au corps-à-corps avec un ennemi, il obtient +2 en C au premier contact et n'aura pas à faire de test de Moral pendant le tour où il est entré en contact.

### **Téméraire** (*Reckless*, in SoDG)

Une figurine Téméraire peut choisir d'ajouter 1 à tous ses tests de Qualité pour un tour, en échange d'une réduction de moitié de sa valeur de Combat pour le reste du tour (arrondir les fractions à l'inférieur). L'intention de le faire doit évidemment être annoncée avant de tester l'activation de la figurine.

### **Tireur d'élite** (*Sharpshooter*, in SoWW)

La figurine est spécialisée dans l'usage des armes à distance au détriment de son entraînement aux armes de corps-à-corps. La figurine a +1 pour n'importe quelle attaque à distance, y compris les sorts utilisés comme attaques à distance, mais a -1 dans n'importe quel combat au corps-à-corps. Exemple: un réserviste elfe sylvain à C2, entraîné comme Tireur d'élite, est à C3 lorsqu'il attaque à distance et à C1 lorsqu'il se bat au corps-à-corps. Utilisez la valeur de Combat de base, non modifiée, lorsque la figurine est attaquée à distance.

## L'espace à portée de main

*Firestorm Armada* a donné envie à beaucoup de joueurs de (re)goûter aux joies des combats spatiaux. Toutefois, bien peu de joueurs disposent de tables de jeu et de décors adaptés. Heureusement, la confection d'une surface de jeu et de tels décors est relativement facile, rapide et peu onéreuse. Que demander de plus ?

### L'espace intersidéral

Après une période "tissu noir" ayant l'avantage de permettre de jouer rapidement et de se ranger facilement, j'ai opté pour des plateaux de jeu "en dur".

Ma base est constituée de plateaux de médium de 80 cm sur 120 cm (9€ l'unité) renforcés par des tasseaux de section carrée (25\*25mm) afin d'éviter le gondolement des planches. Deux de ces plateaux donnent une surface de jeu suffisante pour la plupart des parties jouées, tout en étant facilement manipulables. J'ai préféré toutefois en faire un troisième pour les futures parties multi-joueurs.

L'espace c'est noir... mais après quelques essais à la bombe, j'ai préféré peindre mes plateaux au pinceau (spécial lasure ou laque afin d'éviter les traces) et à la peinture

acrylique grand format (monocouche, 6€) en version mat. Après deux couches, sans oublier la tranche des planches et un temps de séchage suffisant, il était temps de passer aux finitions.

Ne disposant pas d'aérographe ni de pistolet GW, j'ai acheté deux bombes de peinture (rouge et bleu clair, 6€) afin de donner des couleurs à ce vide spatial. L'idée est de créer des reflets de couleurs en formant des zones irrégulières. La pulvérisation doit donc se faire à une certaine distance de la planche afin d'éviter de peindre véritablement (il est utile de faire quelques essais avant...). Il faut privilégier les voiles légers, en revenant plusieurs fois sur la même zone jusqu'à obtenir un rendu staisfaisant.

Les étoiles se font à la peinture acrylique blanche (non diluée) en utilisant une brosse à dents (usagée...). Bien charger les poils de la brosse à dents en peinture puis faire quelques aller-retours avec le pouce sur les poils afin de projeter des petites gouttelettes de peinture qui atterriront sur votre plateau de jeu de façon aléatoire pour illuminer l'espace. Veillez à ne pas placer la brosse à dents au dessus du plateau durant cette opération, sinon de grosses gouttes pourraient tout gâcher..

Ces étoiles de petites tailles peuvent être

par **Belisarius**

> Jeuxdefigs

<http://jeuxdefigs.fr>

complétées pas des étoiles plus grosses, faites au pinceau.

Cette méthode est aussi utilisable pour rehausser un tissu noir en prenant quelques précautions :

- Prévoir un tissu type "coton" (pas de polyester) avec une trame assez fine.
- Bien tendre le tissu lors de la peinture.
- Bien protéger la zone de travail sous le tissu (la peinture peut passer au travers du tissus).
- Travailler l'ensemble du tissu en une seule fois pour éviter les raccords.

La facilité de rangement est préservée mais avec un rendu bien meilleur que le tissu brut.



## Les planètes

Quel que soit leur type, les planètes sont à peu près rondes et donc tout objet sphérique peut servir de base pour les confectionner.

Elles peuvent être représentées par des demi-sphères posées sur la table de jeu ou par des sphères complètes. Cette seconde solution s'avérait ici la meilleure car les vaisseaux pour *Firestorm Armada* sont soclés assez "haut" et je préférais que les vaisseaux évoluent dans le même plan que le centre des planètes. La taille des vaisseaux utilisés rendait les planètes à base de balles de ping pong ridicules, j'ai donc du passer à la catégorie supérieure...

J'ai opté pour des boules de polystyrène de 10 à 15 cm de diamètre (boutique de loisirs créatifs, 1 à 2 € l'unité). La texture de ces boules ne leur permet pas d'être utilisées directement, il faut donc les enduire avant la peinture. Il est possible d'utiliser un enduit

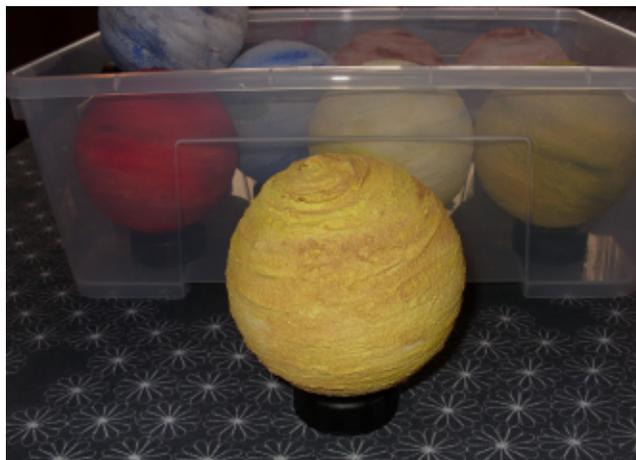
"lisse" mais j'ai opté pour un enduit "rugueux" en utilisant du crépi, donnant ainsi un peu de relief et augmentant la résistance du décor.

Après avoir planté mes boules de polystyrène sur des fourchettes, j'ai appliqué mon enduit au pinceau en faisant tourner la fourchette afin de créer des cercles sur la surface.

Après séchage, la peinture se fait dans le frais en choisissant deux teintes et en les mélangeant directement sur la boule (bien diluer car l'enduit absorbe une partie de l'eau), tout en conservant des mouvements circulaires. Cette technique convient très bien à des géantes gazeuses.

Les planètes de type "terrestres" seront plutôt peintes en trompe l'œil sur une surface plus lisse, les imperfections pouvant être masquées par une couche nuageuse salvatrice, l'essentiel étant le rendu final.

On veillera aussi à bien socler les planètes afin qu'elles ne roulent pas en cours de partie...



## Les lunes

Les lunes posent un peu plus de problèmes que les planètes de par leur relief spécifique. Plusieurs solutions s'offrent à nous, la première étant de partir d'une boule de polystyrène et d'imprimer des reliefs circulaires pour simuler les cratères. Il convient ensuite de bien lisser la lune afin d'enlever le relief "petites billes" spécifique au polystyrène.

J'ai choisi plutôt d'utiliser une boule en pâte FIMO, ayant l'avantage de pouvoir être sculptée facilement mais aussi l'inconvénient de devoir être cuite. Cette étape de cuisson ne permettait pas l'utilisation d'une boule de polystyrène ou d'une balle de ping pong recouverte de pâte... L'utilisation d'une feuille de papier aluminium roulé en boule m'a donné une base résistante à la chaleur et de la taille voulue (6 cm de diamètre). Ce cœur a donc été recouvert d'une couche de pâte FIMO :

- ramollir la pâte en la pétrissant,
- étaler la pâte avec un rouleau,
- placer la boule d'aluminium au centre et rabattre la pâte dessus et "souder" les bords grossièrement,
- rouler la boule entre ses mains pour retrouver la forme voulue.

Les cratères sont réalisés en imprimant des objets sphériques (ici les perles en bois de ma fille) sur la surface pour simuler des cratères de tailles et de profondeurs différentes. On pourra aussi texturer un peu la surface en appliquant une véritable pierre sur la surface.

## Les astéroïdes



La peinture se fait par brossages successifs sur une base sombre.

Cette méthode ne permet pas de faire des cratères profonds ou avec des rebords car l'épaisseur de pâte est limitée. L'usage d'une boule complète de pâte (sans coeur en aluminium) permettrait de palier ce défaut mais avec une consommation bien supérieure. Il est aussi possible d'utiliser des pâtes polymères séchant à l'air, disponibles en boutiques de loisirs créatifs.



Les astéroïdes sont souvent réalisés en pierre volcanique (pierre de lave), que l'on utilise dans certains barbecues (10 € le sachet) ou pour déposer au pied des plantes (celles-ci sont généralement plus petites). La taille, la forme et la texture de ces pierres conviennent parfaitement à notre utilisation.

Ces pierres présentent souvent des reliefs voir des crevasses, je m'en suis servi pour fixer mes tiges de fixation avec de la colle PVA. En l'absence d'anfractuosités, une boule de greenstuff permettra de fixer les tiges de soclage. La peinture des astéroïdes se fait par brossages successifs de gris en partant d'une base noire (les pierres de lave ont à l'origine une teinte rougeâtre).

Les gros astéroïdes peuvent être soclés individuellement, ce qui est assez pratique si l'on décide de jouer avec des décors mobiles.

Pour les amas d'astéroïdes, je voulais les socler en petits groupes, augmentant ainsi leur stabilité sur la

table de jeu. J'ai choisi comme socle un CD, percé pour recevoir les tiges de socle qui sont ensuite collées. Attention toutefois au perçage car certains CD se trouvent être étrangement cassants. On pourra renforcer l'ensemble en collant en dessous un second CD.

Et une fois ces décors de base terminés, rien ne vous empêche de vous lancer dans des projets plus aboutis : une planète avec des anneaux ? un champ de distortion ? Un trou noir ? Laissez parler votre imagination...

## Belisarius



# Bloguriniste en ballade

## une démo de Secret of the Third Reich

### à la Chevauchée des Dragons de Vaires

par **TazdeChartres**

> Got to be a hobby man!

<http://chartreswargames.blogspot.com>

Acheter des figurines, les peindre, les photographier, les mettre sur un blog puis jouer avec, c'est bien. Sortir du cercle habituel pour aller à la rencontre d'autres passionnés, c'est encore mieux, surtout quand c'est pour rencontrer d'autres blogurinistes.

Le 13 novembre 2010, j'étais donc en vadrouille pour participer à un événement particulièrement dense en blogurinistes de tous horizons. Les Dragons de Vaires nous proposaient de venir chevaucher en leur compagnie pendant une journée complète. Cette chevauchée des Dragons de Vaires est une convention organisée par le club du même nom, à Vaires sur Marne, quelque part dans la banlieue est de la capitale, du côté du de la Seine et Marne (77). Ce club est constitué d'un noyau de passionnés dont une grande partie anime notre petit milieu de fanatiques des petits soldats de métal et de plastique par des blogs divers et variés. Cette convention était la deuxième édition, conservant les grandes caractéristiques qui m'avaient amené à me déplacer l'an dernier pour la session inaugurale.

Le principe est très simple : jouer et faire jouer. On pouvait donc trouver sur place un grand nombre de tables de démonstration, toutes mises en valeur par des experts de la présentation de règles. Le tout en demandant une gestion du temps qui permette aux

visiteurs de profiter un maximum des différentes tables à disposition. La démonstration participative est un art à part entière, popularisé par les conventions anglaises, ce principe est, malheureusement encore trop rare en nos contrées, où l'approche compétitive reste souvent le modèle majoritaire (même si la présence d'un mini tournoi « Flames of war » vient relativiser mon propos, il ne constituait en aucun cas le cœur de la manifestation et ne concernait qu'une petite poignée de joueurs). L'association Toutatis avait ouvert la voie en Ile de France pendant plusieurs années, d'autres s'engouffrent à présent dans le créneau et il serait dommage de boudier notre plaisir. Pourvu que ça dure !

Venu en simple visiteur pour la première édition, je m'étais engagé à participer en tant qu'exposant si une deuxième avait lieu. La confirmation de la date arriva tardivement mais comme j'avais réservé le créneau, c'était validé par les instances familiales. Vint ensuite le choix de la démonstration que je voudrais



proposer. Je n'hésitais pas longtemps, décidant de me concentrer sur le jeu Secret of the Third Reich, un système assez novateur que j'avais justement découvert à l'occasion d'un déplacement dans une convention de ce genre, celle des IPO de Levallois en mars 2009. La boucle était bouclée.



La convention n'impose pas de thème, ni de contexte, et n'affiche pas le moindre sectarisme. Ici, pas de différence entre le fantastique, le futuriste, l'historique... Tout le monde a sa place, ni plus ni moins. SOTR est à la croisée de tout ça puisque le jeu s'inscrit dans un contexte d'uchronie prenant place pendant la seconde guerre mondiale.

Pour résumer les grandes lignes du background, nous sommes en 1949, les allemands n'ont pas perdu la guerre, ils se sont emparés de la technologie américaine et ont lancé plusieurs bombes atomiques sur les USA,

l'Europe et la Russie, avant de repousser le débarquement de Normandie. Dans le même temps, ils sont parvenus à développer de nouvelles technologies qui permettent la possession d'armes particulièrement nocives, telles que le Vgaz dont l'effet est simplement de ramener les morts à un semblant de vie, juste suffisant pour poursuivre le combat derrière les lignes ennemies. Hitler a disparu, mais un vampire lui ressemble beaucoup, le leader mutant de la résistance française s'appelle Charles de Goule, les russes sont des traîtres qui possèdent des ours garous et des surhommes stéroïdés, les américains ont capturé des aliens à Roswell, maîtrisent le canon laser et le réacteur dorsal façon rocket ranger...

On ajoute à ça une bonne dose de Mecha, robots et d'armure de combat et on obtient un mélange très sympathique. En résumé, c'est un peu comme l'histoire officielle, mais avec une bonne dose de fantastique à l'intérieur. Le mieux, c'est qu'on peut utiliser toutes les figurines typées WW2, ainsi que les véhicules sans même évoquer le moindre aspect fantastique. J'avoue que j'aime beaucoup l'univers présenté dans ce jeu, mais ça ne suffit pas à faire un bon support de démonstration fusse-t-il le thème à la mode en ce moment.

Encore faut-il que les règles soient au diapason. Et c'est largement le cas, le système étant simple, fluide tout en permettant la gestion d'armées de bonnes tailles.

Je ne m'étendrai pas sur les règles en elles-mêmes, mais quelques points peuvent aider à en saisir la mécanique de base. Le tour de jeu est découpé en différentes phases et l'activation se fait unité par unité, en alternance après un jet d'initiative pour savoir qui joue en premier. Le jet d'un dé à 6 faces permettant de gérer la plupart des situations.

Chaque unité est définie par un rang qui conditionne son moral, en gros un score de 6,7 ou 8 correspondants à son niveau d'expérience. Vient ensuite l'équipement, protection et armes, qui vont déterminer la défense et l'attaque. Et c'est tout, hormis une foule de règles spéciales qui permettent de gérer le coté « fantastique » et les spécificités de chaque unité. Pour toucher, le jet de base est de 4+, avec les modificateurs habituels (distance, portée de l'arme, couvert...). Pour savoir si on blesse, on compare le rang de l'arme avec le rang de l'armure, ce qui fixe un seuil à atteindre avec deux éventualités :



figurine blessée ou figurine tuée. Le statut blessé plaque le combattant au sol et lui imposera un test au début du tour suivant (1-2 elle se relève, 3-4 elle reste au sol, 5-6 elle meurt. De plus, l'unité qui subit des tirs doit réussir un test de commandement sous peine de fuir ou de se mettre à couvert. Le tir a donc une importance cruciale, importance renforcée par la grande portée des armes.

Avec mon comparse Fred de l'AJSM, nous avons volontairement limité les règles que nous utiliserions, préférant privilégier la jouabilité du scénario et le plaisir de la découverte. La présentation plus détaillée du système de jeu pourra donner lieu à un prochain article.

Le but de cette démonstration était de faire connaître l'ensemble de ces caractéristiques à une population particulièrement avertie et de fait potentiellement critique. Certains éléments me paraissaient indispensables pour réaliser une mise en scène appropriée :

- Un décor digne de ce nom, ici une ville en ruine quelque part en Europe de l'est. Avec

comme élément majeur une entrée de métro dénichée pendant la période de Noël 2009, juste repeinte et passée aux pigments ocre.

Quelques immeubles en ruine aux façades fracassées, une poignée de véhicules de différentes nationalités, des débris et quelques barricades dans la rue et un abri de bus viennent parachever le théâtre des opérations.



- Les protagonistes ont été sélectionnés dans les listes d'armées allemandes et soviétiques afin de présenter les deux camps les plus emblématiques de cet univers. De chaque côté nous avons limité volontairement les effectifs à un peloton d'infanterie, divisé à chaque fois en deux groupes de combat (une subtilité qui permet de diviser une unité en deux sous groupes activables séparément). Le tout dans le but d'offrir un peu de flexibilité aux futurs participants. Pour corser le tout, nous avons ajouté une vingtaine de zombies autour de l'entrée de métro. Ces derniers seraient joués



de façon automatique selon une règle toute bête qui les fait se déplacer le plus simplement du monde vers la figurine vivante la plus proche.

- Le scénario est tiré d'une bande dessinée à succès parue l'an dernier, l'excellent Block 109 que je ne saurais trop vous recommander si vous vous intéressez un peu à ce genre d'univers. Un groupe d'allemands, traqués par



les soviétiques cherchent à s'échapper. La seule issue possible est une antique ligne de métro qu'ils doivent rallier au plus vite. Mais dans l'ombre des horreurs innommables attendent l'occasion de se repaître.

- Des animateurs d'élite et des joueurs prêts à tenter l'expérience.

Le bilan de la journée a été très positif, à tous les points de vue.

Sur le plan ludique, je n'ai rien pu tester, bien trop accaparé par les nombreux fans avides de nouveautés. Blague à part, une dizaine de visiteurs ont tenté l'expérience, et le moins qu'on puisse dire, c'est que les avis étaient positifs. Il restera à vérifier si cela peut se traduire par de nouveaux adeptes (mon petit

doigt me dit que oui : <http://stefigs.blogspot.com/2010/12/secrets-of-third-reich.html> ) Le scénario fonctionne bien et le système de règles se prête bien à ce genre d'exercice. Je ne regrette donc pas du tout mon choix.

D'un point de vue plus général, les Dragons de Vaires nous ont accueillis d'une manière fort sympathique et leur convention a été une grande réussite, conviviale, variée et bien remplie. J'invite donc tous nos lecteurs à marquer cette date dans leur agenda dans la perspective d'une prochaine édition. Je m'adresse tout particulièrement aux bloguristes car on pouvait en rencontrer plus d'une dizaine en chair et en os, rien de moins. Je ne sais pas si ça se devine, mais je viendrai l'an prochain!



**TazdeChartres**

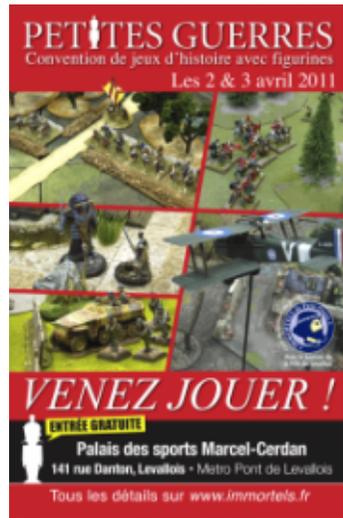
Club Les Dragons de Vaires  
<http://dragonsdevaires.free.fr>

La convention  
<http://dragonsdevaires.free.fr/Evenements/ChevaucheeDV/ChevaucheeDV.htm>

Le forum de la (petite) communauté française  
<http://sotr.webkido.com/index.php>

## Petites guerres 2011 Les 2 et 3 avril 2011 à Levallois

<http://www.immortels.fr/spip.php?article127>



## 4ème Rencontres de jeux de Figurines de L'A.J.H.A. Les 9 & 10 avril 2011 à Buchères (Troyes)

[http://sd-4.archive-host.com/membres/up/192784743845552955/plaquettes\\_AJHA.pdf](http://sd-4.archive-host.com/membres/up/192784743845552955/plaquettes_AJHA.pdf)



## Trolls & Légendes Les 22, 23 et 24 avril 2011 à Mons (Belgique)

<http://www.trolls-et-legendes.be/>