

BLOGURIZINE

LE ZINE
DES
BLOGURINISTES



NO 12

ETE
2011

EDITORIAL

Après le tsunami de 2004 en Asie et le tremblement de terre au Japon en mars cette année, des sculpteurs se sont spontanément organisés, via le web, pour produire des figurines vendues au profit d'ONG œuvrant pour les sinistrés. Le fanzine que vous êtes en train de lire est lui aussi une production collective qui s'appuie sur l'Internet pour arriver jusque sur votre écran. Comme l'univers uchronique du Drachenland et comme les jeux créés et développés en utilisant des licences Creative Commons.

Tout comme le Jeu en lui même constitue une manière d'apprendre en s'amusant, et bien que reposant sur une motivation liée au loisir, ces productions collaboratives autour du hobby "figurines et jeux" peuvent constituer une école de l'innovation sociale via le web 2.0 (blogs, commentaires, réseaux sociaux, partage des favoris, wikis...). Dans cette perspective, on tient là une occasion de se former à une utilisation plus méthodique de ces outils numériques. Et ainsi de pouvoir, éventuellement, transférer leurs usages pour servir des objectifs communs plus "sérieux" : professionnels ou politiques, " au sens de Politeia, qui renvoie à la constitution et concerne donc la structure et le fonctionnement (méthodique, théorique et pratique) d'une communauté, d'une société, d'un groupe social. "

Et encore un fois, laisser notre loisir nous apprendre des choses qui serviront dans notre vie de tous les jours.

Archiviste Dragontigre

Remerciements : au studio stéphanois Arilus, alias Armelle Drouin et Ulric Stahl, pour la colorisation de l'illustration de couverture (Site : <http://arilus.fr>). À Yslaïre pour les remarques et corrections sur l'article wolfens à SoBH (Blog : <http://necrophiludique.blogspot.com>).

Sommaire

Découverte

- Dust Tactics : un jeu de figurines sur un plateau 3
- Pig Wars, quand les hommes étaient des hommes et les cochons étaient de l'argent 11

Aides de jeu

- Pillage ! Scénario pour Pig Wars 15
- Alkemyyyyyyyyyyy..., c'est reparti!!!!!!!!!!!!!! 20
- The Uncharted Seas et Warhammer 25
- Les combats de Bodange le 10 mai 1940 : un scénario pour Blitzkrieg 28
- Chants de Griffes et de Crocs : les héros wolfens à SoBH 31
- De la création de profils... à la création de campagne 38
- Bien débuter à Firestorm Armada 42
- La Horde noire, un scénario pour Song of Blades and Heroes 47

Rapport de Bataille

- Malifaux : le bon, la brute et le démon 49

Hobby

- La Cité des Voleurs : Défi bloguriste 58

Communauté

- Galleon et Alkemy 63
- Japan Action 66

Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès.
Date de parution du numéro 12 : 11 juillet 2011
Rédacteurs : François G., Adrien "La Fureur", Yoyoskywalker, SandChaser, Nicoleblond, L'équipe Galleon, Gilél, Benoît, Perno, Dragontigre, Belisarius.
Illustration de couverture : Cryseis
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.

Dust Tactics

un jeu de figurines sur un plateau ?

Dust Tactics est un jeu rapide avec une thématique forte, souvent décrié par les joueurs de jeux de figurines qui le trouvent peu digne d'intérêt. Pourtant, à mon avis, il l'est tout autant qu'un Heroscape...

Dust Tactics est le projet personnel de Paolo Parente, illustrateur bien connu du milieu du comic book et surtout du jeu (cartes, JdR et surtout figurines, il a été, entre autre, le directeur artistique de feu Rackham).

Dust Tactics a pour thème une uchronie, désormais classique car très en vogue, sur la seconde guerre mondiale. On y retrouve les mêmes ingrédients que ses confrères *Tannhauser*, *Incursion* ou encore *Secret of the Third Reich* pour n'en citer que quelques-uns : marcheurs et scaphandres de combat, armes légèrement futuristes, troupes aux capacités extraordinaires, etc...

Les forces en présences

Je ne vais pas rentrer dans les détails de l'univers car ce dernier est trop succinct pour qu'il y ait des détails ^^

En gros, les allemands sont tombés sur une source de minerais mystérieux et une technologie extra-terrestre (celle des fameux

Vrills j'imagine) et à partir de ces découvertes ils se sont constitués un armement surpuissant puis ont commencé leur plan de domination mondiale, qui débute par l'annexion de la Pologne...

Et ne comptez pas sur les comics pour renforcer vos connaissances sur l'univers ou le background ! Les scénarios des deux séries (*Dust Comics* et *Dust Wars*) sont quasi inexistantes. Le seul intérêt de ces comics (en fait surtout la première série, celle dessinée par Paolo en 2007) est de voir certaines troupes qui sortiront certainement prochainement (Koshka l'héroïne russe et son scaphandre de combat KV47, des troupes allemandes avec des sortes de réacteurs dorsaux, les gorilles et autres zombies, et même un aperçu rapide des Vrills qui ressemble beaucoup aux Cogs d'AT-43).

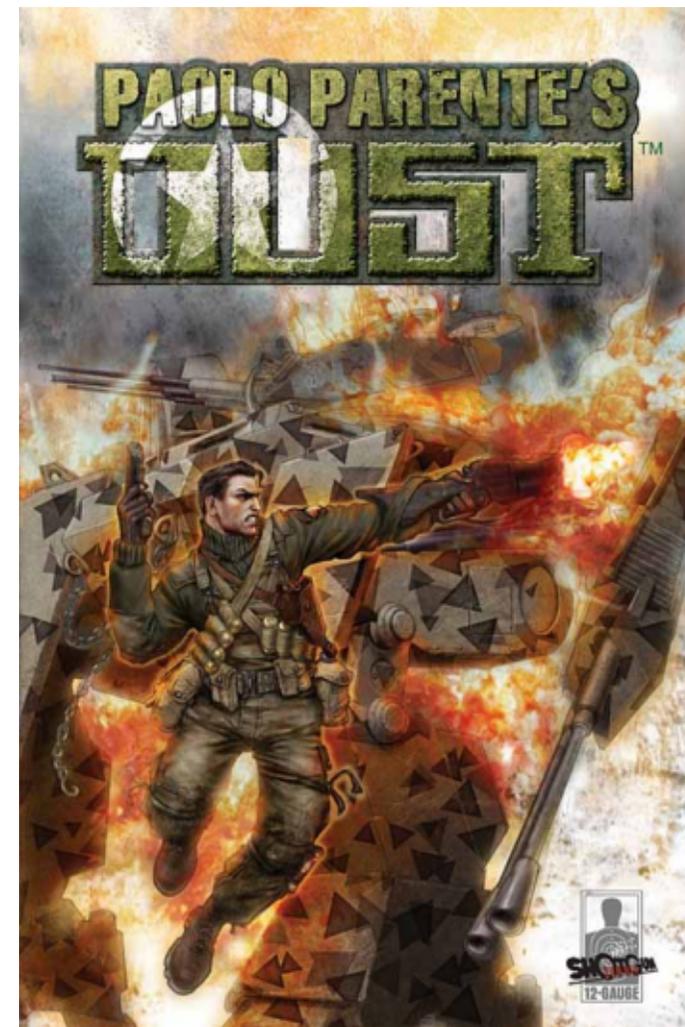
Pour les accrocs, il est possible pour 0.79€ d'obtenir la première série à visualiser sur iPhone (je n'ai pas essayé, mais j'ai "lu" les deux séries - le terme lire étant pompeux au vu du scénario... - histoire de vérifier ce que je disais) : <http://itunes.apple.com/ca/app/dust-comic/id381254529?mt=8>

Actuellement, seulement deux factions sont disponibles : l'Axe avec des troupes

par François G.

> Jeux en Pagaille

<http://jeuxenpagaille.blogspot.com>



Dust Tactics : un jeu de figurines sur un plateau ?

germaniques et les Alliés avec des troupes américaines.

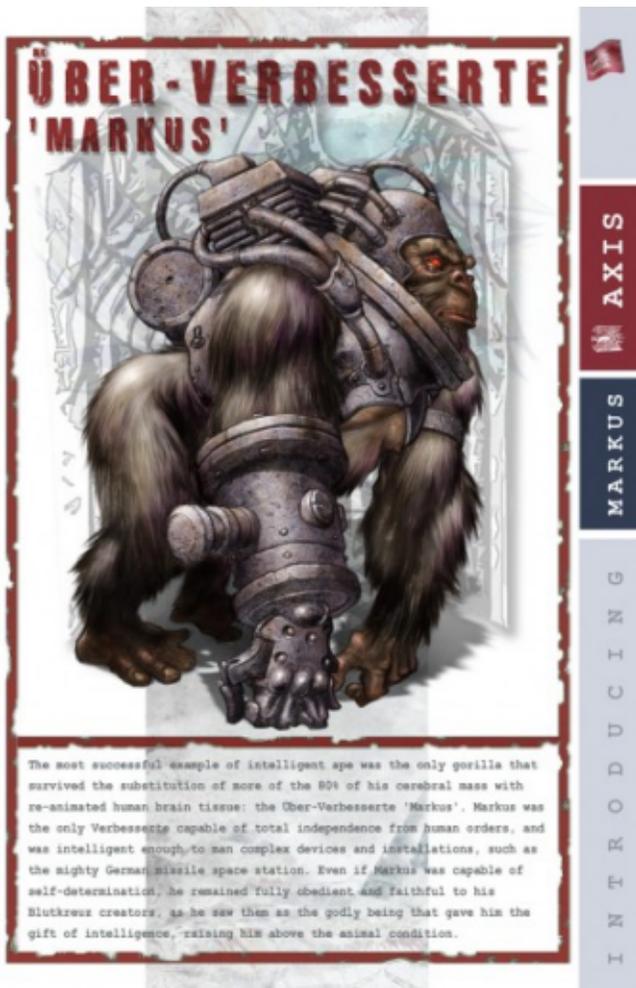
Mais il se murmure que des troupes Aliens, les Vrills, devraient voir prochainement le jour, de même que des Russes (normalement du côté des Alliés) et des Japonais (normalement du côté de l'Axis). Ce qui nous donnerait alors trois forces en présence, avec pour certaines des sous-factions (je ne suis pas certain à 100% de ce que j'avance mais cela me paraît

plausible au vu des éléments disponibles). Pour un aperçu des soviets et des japs, jeter un œil sur les encarts.

Le système*

Le système de jeu est simple et rapide. On joue de manière alternée, unité après unité. Une unité dispose de deux actions lors de son activation. Une unité peut donc Bouger de son mouvement et Combattre, Combattre et Bouger, Bouger et Bouger ou uniquement Combattre ce qui lui permet de relancer ses touches ratées.

Une unité se déplace d'un nombre de cases égale à son mouvement (qui est en général de 1 sauf pour certaines nouvelles troupes et/ou qui peuvent parfois être boostées par une compétence spéciale). Le mouvement en diagonale a certaines limitations (pour les marcheurs avec les coins de murs et la seconde diagonale qui compte comme deux cases).



* Pour ceux qui veulent tout connaître, les règles sont en téléchargement.

Dust Tactics : un jeu de figurines sur un plateau ?

Plans de sol obligent, la ligne de vue et les déplacements en sont facilités.

Une ligne de vue entre deux cases existe s'il est possible de tracer une ligne entre les deux centres (matérialisés par un point) de ces cases. Un marcheur, avec son gros socle, bloque donc les lignes de vue, ce qui n'est pas le cas de l'infanterie ou des couverts (matérialisés par des caisses de munitions ou des pièges à tanks).

Chaque ligne d'arme à une distance de tir qui est indiquée, en général 3 ou 4 (attention car à partir de la seconde diagonale, ces dernières

valent 2 cases) pour les armes « légères » et illimités (sur le plateau de jeu) pour les canons. Cela rend les marcheurs redoutables : grande puissance de feu et tir à très longue portée !

Les dés utilisés sont des dés à 6 faces dont 4 faces sont vides (ratées) et 2 possèdent une cible (touchées).

Une unité possède un rang (armure) qui reflète à la fois sa résistance/défense et son potentiel offensif. Les unités d'infanterie de la boîte de base sont toutes de rang 2 et les blindés sont eux de rang 4.

Quand une unité utilise une action pour Combattre, elle peut utiliser l'ensemble de ses armes en même temps mais peut aussi désigner pour chaque type d'arme différent une cible. Par exemple, le bazooka tire sur le marcheur et le reste de l'unité fait feu de ses fusils mitrailleurs STG 47 sur une infanterie à portée.



Quand une unité tire sur une autre, il faut vérifier si elle est à portée et quel est le rang de l'unité ciblé. Chaque arme de l'unité dispose de sa ligne de référence indiquant sa portée, le nombre de dés à lancer et le nombre de dégâts pour chaque réussite (i.e. la colonne rang 2 indique 4/1 pour la mitrailleuse lourde allemande : il faut lancer 4 dés et chaque réussite occasionnera un point de dégât).

S'il y a corps à corps, celui-ci est déclaré en même temps que les tirs mais se résout après ces derniers. Par contre dans le cas du corps à corps, les survivants du tir ont le droit de riposter avec leurs armes de mêlés et donc d'occasionner eux aussi des pertes.

Dans une unité d'infanterie (jusqu'à maintenant) chaque membre de l'unité ne possède qu'une seule vie.

Ca gicle donc très .

Pas la peine de trop s'attacher car chaque attaque a un potentiel vaporisant du plus bel effet (pour l'attaquant ^^).



Dust Tactics et AT-43 ?

Il existe entre Dust Tactics et AT-43 de grandes similitudes. Chose assez normale puisque Dust était le projet que Paolo avait proposé à l'époque, mais le côté seconde guerre mondiale avec des gonzesses à poils (ou presque) ne correspondait pas à la ligne éditoriale de Rackham. Un Univers SF avait donc vu le jour, mais l'inspiration de DUST était bien présente : scaphandres de combats, marcheurs, gorilles...

Dust Tactics : un jeu de figurines sur un plateau ?

Pour encaisser (un peu) les dégâts, il faut sortir couvert !

Ces derniers sont de deux types, lourds ou légers. Quand l'unité dispose d'un couvert elle lance un dé pour chaque réussite adverse et les annule avec un résultat cible dans le cas d'un couvert léger (2/6) et un résultat vide (4/6) dans le cas d'un couvert lourd.

On peut imaginer que cette règle puisse différer pour certaines unités dans le futur (le couvert léger ne leur offrant aucune protection et le lourd ne serait un succès qu'en obtenant des cibles).

Les marcheurs ne bénéficient jamais du couvert.

Les héros

Les héros peuvent soit agir comme des solitaires, soit s'insérer dans une unité (du même rang qu'eux) et ainsi faire bénéficier l'unité de ses compétences spéciales (en règle générale) mais aussi de sa capacité à encaisser les dégâts (ils disposent de plusieurs points de vie). Ceux-ci étant répartis par le défenseur, cela permet de diminuer, au moins sur la première attaque, les pertes subies au détriment de plusieurs cicatrices (mais les cicatrices, ça fait partie de la vie de héros).

Le héros bénéficie quant à lui de la possibilité d'utiliser les couverts. Car quand il est tout seul, il fait fi de ces derniers, bombant le torse et criant à tue-tête pour défier les forces ennemies ^^.



Pour le prix ?

Oui, la boîte de base est chère (90€ pour les plans de sols, les livrets, 32 figurines et 4 marcheurs - Medium). Je trouve que les boîtes d'extension le sont aussi un peu (~35€), mais ne seront indispensables que pour les incondionnels de Dust Tactics qui voudront soit faire moult scénarios différents, soit tout posséder, soit pouvoir bâtir des champs de batailles permettant à plusieurs compagnies de s'affronter (ce qui est aussi possible avec deux boîtes de base)!

Pour le reste, on est dans les prix du marché (~14-19€ pour une boîte de 5 figurines non peintes mais assemblées ou ~20-25€ pour les marcheurs).

Mais à chacun de juger. De toute façon, ce qui est vraiment cher, c'est ce qu'on a acheté et qu'on n'utilise pas...

Et alors, ça donne quoi ?

Si le jeu est simple, voire simpliste, il dispose d'une mécanique qui fonctionne bien et il est loin de ne pas offrir sa dose de tactique !

Il est vrai que le contenu de la boîte de base oblige une tactique basique et sans trop de relief ludique, beaucoup malmené par le facteur chance, qui donnent des parties rapides, environ une grosse heure.

Mais le seul ajout des escouades de commandement, avec leurs lots de compétences, change de beaucoup la donne.

En effet, chacun des membres de cette escouade apporte sa propre action particulière (qui se rajoute aux actions de base), hormis le porteur de mitrailleuse lourde qui se contente, et c'est déjà pas mal, d'apporter sa puissance de feu anti infanterie. L'officier permet de faire rejouer une unité dans le tour, le radio permet d'étendre l'action de l'officier à tout le plateau de jeu. Sans lui, la capacité de l'officier se limite aux unités des cases adjacentes. L'infirmier et le mécano permettent,



respectivement, de soigner ou de ramener en jeu une unité détruite d'infanterie ou un blindé. Pour ramener une unité détruite, il faut que le radio soit toujours vivant.

Ces nouvelles possibilités permettent notamment de créer des effets de surprise que l'adversaire a plus de mal à prendre en compte et viennent pimenter les parties.

Esthétique

Les figurines sont très réussies. Certaines plus que d'autres (et puis cela dépend des sensibilités) mais si on ne s'arrête qu'à la qualité et la finesse des sculptures, on est bien en présence de figurines et non de pions. Et quand je dis figurines, je dis figurines, comme dans « jeu de figurines » ! Pour comparer, elles sont légèrement supérieures à la qualité de celles d'AT-43 (plus fines).

Et que dire des marcheurs... Ce sont les pièces maîtresses qui attirent instantanément l'œil avide du figuriniste. Surtout les marcheurs allemands qui sont plus massifs que ceux des ricains. Mais bon, tout est histoire de goût.

Pour les marcheurs, si vous voulez faire tenir les accessoires (mitrailleuse et/ou projecteur) il faudra avoir recours à l'amie Cyano ou autre colle à plastique. Mais avant de les coller, faudra penser au rangement/transport de tout ce beau matériel...

Quid des éditions Premiums ?

Les éditions Premium sont des versions peintes par le « studio » de DUST. La qualité de peinture est bien au-dessus des standards habituels des figurines pré peintes. Le prix aussi ^^

Les plateaux

J'ai lu pas mal de posts sur les plateaux qui gondolent... Ben les miens sont plats, et pourtant j'habite dans une cave... Etait-ce un souci des premiers tirages ?

Ils sont plutôt bien réussis. Par contre, les éléments de décors sont minimalistes (boîte de base) et les couverts (caisses de munitions et pièges à tanks) sont vraiment sans plus.

Le futur de Dust Tactics ?

Les nouvelles unités apportent aussi leurs lots de bonnes surprises. Par exemple l'artillerie embarquée par les marcheurs (Medium Assault/Panzer Walker et règle d'Opération Cyclone) qui permettent des tirs en cloche, à longue distance, mais qui ont une portée minimale et nécessite de recharger entre deux

Dust Tactics : un jeu de figurines sur un plateau ?

Découverte

tirs. Les snipers, qui, quand ils sont accompagnés de leur binôme considèrent les échecs comme des réussites (4 chance sur 6 de réussir un tir !) et qui choisissent qui succombe aux dégâts (l'arme lourde au hasard ^^... Cela vous rappelle AT-43 ?). Et puis les unités de rang 3... Surpuissantes... Mais qui vont attirer sur elles les foudres adverses. Pourquoi surpuissantes ? Déjà, elles sont de rang 3, donc plus résistantes aux armes standards. Ensuite, elles disposent de facultés spéciales et d'une bonne puissance de destruction.

Un exemple ? Les Grim's Reapers des forces Alliées sont capables d'effectuer des bons de 2 cases par action de mouvement (donc jusqu'à 4 cases avec un double mouvement en passant au-dessus des unités) et surtout, ils balancent



15 dés contre une unité de rang 2, tout en gardant la possibilité d'endommager les marcheurs au corps à corps. À titre indicatif, l'unité de Recon Grenadier de l'Axe ne lui balancerait que 6 dés alors qu'elle en ferait 8 contre une unité de rang 2...

Du côté de l'Axe, la première troupe rang 3 sera celle de gorille berserk, uniquement orienté corps à corps, mais capable, avec de la chance, de mettre à mal n'importe quel marcheur, ou unité (ceci dit, le corps à corps étant simultané, ils y laisseront certainement des poils).

Quel sera l'équilibre ? Difficile à dire, mais ce qui est certain, c'est que les possibilités de combos se multiplient au fur et à mesure des sorties !



Le nouveau système de coût des unités

Ce système est apparu avec les règles de tournois. A l'origine, une unité de rang 2 coûtait 2 points à recruter, idem pour un héros et un marcheur de rang 4, 4 points. La plupart des scénarios se jouait en 16 points (le contenu complet de la boîte de base) pour des champs de bataille en 9 plateaux (scénarios de la boîte de base).

L'équivalent est désormais pour :

9 plateaux = 200 points d'armée

12 plateaux = 300 points d'armée

16 plateaux = 400 points d'armée

Avec au moins un héros dans chaque armée.

Il semble plus cohérent et correspond d'avantage à ce que l'on pourrait attendre d'un jeu de figurine. D'un autre côté, je regrette la simplicité du système de la boîte de base.

François G.

Axis	
Name	AP
*HEROES	
Sigrid Von Thaler	20
Stefan	18
Manfred	16
Markus	20
WALKERS	
Ludwig	40
Luther	35
Lothar	36
Heinrich	26
Hermann	26
SQUADS	
Laser Grenadiers	27
Battle Grenadiers	21
Recon Grenadiers	16
Tank Killers	22
Kommandotrupp	40
Sniper Grenadiers	10
Beobachter	5

Allies	
Name	AP
*HEROES	
Bazooka Joe	18
Johnny One-Eye	16
Rosie	20
Ozz 117	24
WALKERS	
Pounder	40
Hot Dog	36
Steel Rain	38
Mickey	35
Wildfire	24
Honey	28
SQUADS	
BBQ Squad	30
The Gunners	20
The Recon Boys	15
Bot Hunters	22
The Boss	40
Crack Shots	10
13 Foxtrot	5



Les sorties

Elles ont actuellement trouvé leur rythme et se succèdent désormais tous les mois en alternant entre unités et boîtes de campagnes.

Les campagnes :

D- Opération Cyclone
N- Opération Seelowe

Au programme ? Pour chacune de ces extensions, deux nouveaux héros (un pour chacune des deux factions belligérantes, Axe et Alliés), un livret de campagne avec de nouveaux scénarios et quelques règles supplémentaires et surtout de nouvelles dalles de sols !

Les Unités Alliées :

B- The Gunners
B- Recon Boys
B- BBQ Squad
D- The Boss (escouade de commandement)
D- Medium Assault Walker
D- Special Ops Rangers (Snipers et opérateurs d'artillerie)
N- Light Assault Walker
N- Grim Reapers
P- Tank Busters

Les Unités de l'Axe :

B- Battle Grenadiers
B- Recon Grenadiers
B- Laser Grenadiers
D- Kommandotrupp (escouade de commandement)
D- Medium Panzer Walker
D- Special Ops Grenadiers (Snipers et opérateurs d'artillerie)
N- Light Panzer Walker
N- Axis Gorillas
P- Axis Zombies

Les toutes dernières sorties (N et P) nous emmènent plus profondément dans l'uchronie particulière de Dust Tactics avec des troupes qui s'éloignent du simple twist des unités existantes lors de la Seconde Guerre Mondiale. Les boîtes de marcheurs (Walkers) contiennent les pièces pour assembler les différents types existants. Plutôt agréable et bien vu.

B- boîte de base

D- Disponible

N- Nouveau ou bientôt disponible

P- Prochainement, cet été



Le forum de la petite communauté française
<http://dust-tactics-france.bb-fr.com>

Un fan américain qui poste tous les jours un article
<http://twc-dust-tactics.blogspot.com>

Le site français officiel de l'éditeur (par contre le site de FFG est plus à jour)
http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_minisite.asp?eidm=229&enmi=Dust%20Tactics

Le forum français officiel de l'éditeur
http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_foros_temas.asp?efid=179&efcid=6

Le site de Paolo Parente sur les produits Dust
<http://www.dust-models.com>

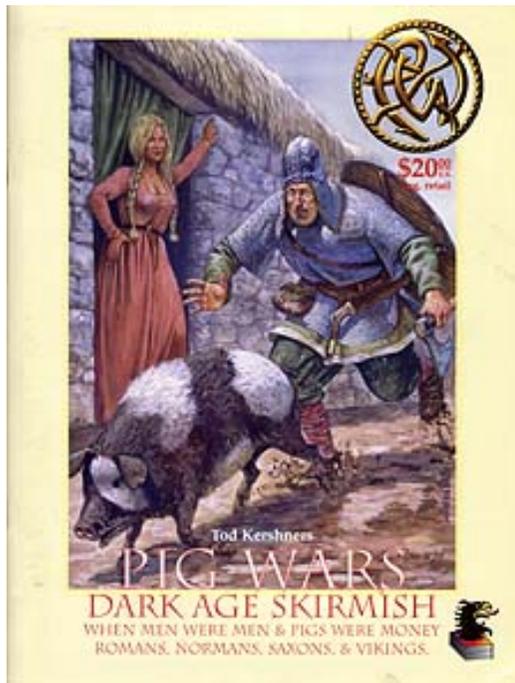
Le site officiel de l'éditeur US, FFG
http://www.fantasyflightgames.com/edge_minisite.asp?eidm=123

Un recueil d'illustrations dont certaines devraient voir le jour sur nos tables de jeux
http://www.alfamodel.it/modules/xg2.1/engine/main.php?g2_itemId=11715&g2_page=1

Pig Wars

Quand les hommes étaient des hommes et les cochons étaient de l'argent...

Pig Wars est une règle permettant de jouer de l'escarmouche orientée vers des scénarios de pillage. La particularité de cette règle est l'utilisation de cartes pour régler la grande majorité des actions comme les combats ou le moral. L'utilisation de dés est limitée aux déplacements en terrain difficile.



On peut soit utiliser un jeu de cartes classiques de 54 cartes en enlevant les jokers ou créer son propre jeu en indiquant les bonnes valeurs et les informations nécessaires (voir les Liens dans l'Aide de Jeu). Chaque groupe de figurines doit avoir un paquet de cartes qui lui est propre donc si c'est une partie à 4 joueurs avec chacun un groupe, il faudra 4 paquets de cartes.

Le jeu est plutôt orienté pour être joué en 28mm mais rien ne l'empêche en 15mm. Le soclage individuel est plutôt conseillé, de grands socles n'étant pas pratique vu la densité d'obstacles/terrains qu'il peut y avoir. Le jeu n'est pas spécialement fait pour jouer à 1 contre 1 du fait du système d'activation des figurines par groupes et il faut, pour le plaisir du jeu, plutôt chercher à remplir les objectifs du scénario que le massacre de son (ses) adversaire(s) du fait de l'aléatoire sur les combats.

Chaque joueur contrôle un groupe de combattants d'une vingtaine de figurines qui comprend normalement un chef et un porte-

par **Yoyoskywalker**

> L'atelier de Yoyoskywalker

<http://atelier-de-yoyoskywalker.blogspot.com>

étendard. Chaque groupe doit être représenté par une carte d'activation qui lui est propre.

Chaque figurine est définie par 2 caractéristiques plus son équipement. Le Rang représente le niveau de moral et de combat et va de 0 (milice non entraînée) à 3 (élite et chef). Les Points de Vie (PV) sont de 1 pour toutes les figurines sauf les Chefs qui ont 3. Concernant l'équipement, il faut essayer de le faire correspondre à ce que porte une figurine pour qu'on n'ait pas à réfléchir à ce qu'elle peut avoir lors d'une partie.



Séquence de Jeu

Celle-ci se compose de 5 phases : Activation, Ralliement et Mouvement, Tir, Combat et Moral. Ces phases se répètent jusqu'à ce que le paquet d'activation soit épuisé. Une fois que c'est le cas, le tour est fini et on mélange les cartes d'activation pour le tour suivant.

Activation

Lors de cette phase, on retourne la première carte du paquet d'activation et le joueur correspondant joue toutes ses figurines lors des phases suivantes. Une fois qu'il a fini, on pioche une nouvelle carte d'activation et c'est à un autre joueur. Ce système peut faire qu'un joueur peut jouer deux fois de suite s'il est le dernier à être activé dans un tour et le premier dans le suivant.

Ralliement et Mouvement

La première chose à faire est de rallier ses troupes qui seraient en fuite. Le joueur pioche donc une carte dans le paquet du groupe et suivant la couleur (cœur, trèfle, pique ou carreau) de la carte, certaines figurines sont ralliées, les autres continuent à fuir.

Pour le mouvement, celui-ci est libre et la distance dépend de l'armure portée par la figurine. La seule restriction est qu'on ne peut pas passer à moins d'1/2 pouce d'une figurine adverse. Si une figurine s'aventure en terrain difficile ou veut passer un obstacle, un dé (d'une valeur différente suivant son armure) est jeté. Concernant la charge, le mouvement est libre aussi avec la restriction de faire au moins une certaine distance en ligne droite à la fin du mouvement (2 pouces pour les piétons et 1/2 mouvement pour les cavaliers) pour prétendre aux bonus de celle-ci.

Il y a aussi une formation possible qui est la *shieldwall*. Celui-ci offre une très bonne protection contre le tir ainsi qu'au corps à corps mais la progression dans cette formation est très laborieuse.

La règle permet aussi d'ajouter un D6 à sa charge pour représenter l'élan mais par contre oblige à mettre un marqueur sur la figurine et celle-ci devra passer un tour à se reposer (si elle survit au corps à corps) avant de pouvoir obtenir ce bonus à nouveau.

Tir

Le tir est géré de manière très simple, on désigne son tireur et sa cible. On regarde la distance qui les sépare et la compare à la



portée de l'arme. Chaque arme a une portée courte et une longue. Le joueur retourne une carte de son paquet et si c'est une carte rouge, la cible est touchée si elle était à courte portée. Si la cible est à longue portée, elle ne sera touchée que si c'est une carte de Cœur.

Après, le joueur dont la figurine est touchée, retourne une carte de son propre paquet et compare sa valeur (de 2 à 14 pour l'As) à la protection de celle-ci. Par exemple, une figurine avec un bouclier devra obtenir un 8+ pour ne pas mourir.

Combat

Pour la résolution d'un combat, chaque joueur impliqué tire une carte de son paquet et ajoute à la valeur de celle-ci le facteur d'arme (de 0 à 5) et le Rang de sa figurine ainsi que les facteurs tactiques (charge, flanc, défense d'obstacles,...) qu'il peut y avoir. La figurine obtenant le plus grand résultat est la gagnante et on regarde si la différence de points permet de tuer son adversaire. Par exemple, contre une figurine avec armure et bouclier, il faudra gagner de 4 points pour la tuer.



Trouver la règle

Pour récupérer la règle, il faut passer par la mailing list Yahoo PigWarriors :

<http://games.groups.yahoo.com/group/PigWarriors/>
Il faut contacter *Tod Kershner* pour qu'il vous communique son mail de compte Paypal et contre un règlement de 10\$, il vous envoie le PDF de la règle.

Moral

Une fois qu'un joueur a fini de jouer son groupe, on regarde si l'un des joueurs a son groupe qui doit passer un test de moral. Il y a trois cas où il faut tester son moral : la perte du Chef, la perte de l'Étendard ou la perte d'un cinquième du groupe de départ (en gros la perte de 4 figurines) dans le tour. Pour savoir si le groupe tient au moral, le joueur retourne

une carte de son paquet et applique des bonus/malus à la valeur de celle-ci. Puis on compare le résultat à un tableau qui prend en compte le Rang des combattants et on voit qui tient ou pas. Le résultat peut être un simple repli ou une fuite qui obligera à faire un ralliement lorsque son groupe sera activé.

Et le reste...

Le reste du livre présente quelques règles optionnelles comme des guerriers héroïques, cohésion des groupes, poursuite... Bien que le livre s'adresse plutôt à la période Dark Age, il présente aussi la période Romaine (100 avant JC à 300 après JC) avec quelques règles spéciales. Il y a un petit historique sur le Dark Age suivi de 3 scénarios : un scénario pillage

pour 10 joueurs, qui donne la table de pillage qui permet de connaître la valeur de chaque butin et la façon de le récupérer, la Bataille d'Hastings et l'Attaque d'un camp Romain par des Germains. Pour les deux derniers scénarios, n'ayant jamais fait de bataille avec cette règle, je ne m'avancerais pas sur l'intérêt de la règle pour ce type d'affrontement. Il est fortement conseillé de jouer à la règle avec un scénario où les missions de chaque

joueur s'entrecroisent ce qui devrait générer un joli chaos sur la table.

Pig Wars est une règle qui ne plaira pas forcément à tout le monde du fait de l'aléatoire important sur les combats, qui peut empêcher de faire une stratégie sur le long terme, mais ravira les joueurs voulant se détendre autour d'une table à plusieurs, où la bonne humeur est de mise. Cela ne veut pas dire qu'il n'y a aucune réflexion à porter lors de la partie, c'est juste qu'elle est différente de ce que l'on peut voir dans d'autres jeux.

Yoyoskywalker



Figurines

Crusaders Miniatures

<http://www.crusaderminiatures.com>

Wargames Foundry

<http://wargamesfoundry.com>

Artizan Designs

<http://www.artizandesigns.com>

Gripping Beast

<http://www.grippingbeast.com>

Animaux

Wargame Foundry

<http://wargamesfoundry.com>

Mega Miniatures

<http://www.megaminis.com>

Décors

Gripping Beast

<http://www.grippingbeast.com>

Grand Manner

<http://www.grandmanner.co.uk/home/index.asp>

Pillage !

Scénario pour Pig Wars 3-4 joueurs

Contexte

Alors que la matinée vient de commencer, différents groupes de combattants arrivent en

vue d'un village. Chacun d'eux se lancent immédiatement vers celui-ci pour être le premier à récupérer un maximum de butin.



par **Yoyoskywalker**

> L'atelier de Yoyoskywalker

<http://atelier-de-yoyoskywalker.blogspot.com>

Table de jeu et décors

La table de jeu fait 120 * 120 cm. Un village doit être représenté au centre, il peut être entouré de champs, bois et collines. Il faut des villageois, animaux et autres pour représenter les éléments à piller.

Figurines

3 ou 4 groupes de pillards comprenant une vingtaine de combattants dont un chef et un porte-étendard.

Durée de la partie

Jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul ou aucun groupe de combattants.

Règles spéciales

Princesse : En plus des butins à piller, une princesse s'est cachée dans le village. Elle commence dans l'une des maisons du village (non indiquée). Pour la trouver, il faut visiter les maisons, en se mettant adjacent à la porte des maisons. Elle n'a pas d'arme mais des gardes du corps (il y a autant de gardes que de joueurs. Ils sont de Rang 3, en armure complète et avec des armes à 2 mains. Toute bande qui veut la princesse doit d'abord se débarrasser des gardes du corps. Elle ne peut

Pillage ! Scénario pour Pig Wars

pas être kidnappée tant qu'ils sont en vie. Le joueur la sortant de la table gagne 15 points.

Duel des Chefs : Les chefs de guerre sont prêts à combattre leur homologue pour prouver leur force et leur valeur. Si votre chef tue en corps à corps un chef adverse, vous gagnez 10 points.

Villageois : Dans le village, il y a des paysans (Rang 0 et arme improvisée). Ils attaquent n'importe qui entrant dans leur zone de contrôle (4 pouces autour d'eux).

Butins : Variable suivant le nombre de joueurs (base de 12 points par joueur) :

3 Joueurs

3 oies (1 point chacune)
3 moutons (2 points chacun)
2 femmes ou moines (2 points chacun)
2 cochons (3 points chacun)
1 vache (5 points)
1 charrette (6 points)
1 gros tonneau (6 points)

Soit un total de 36 points.

4 Joueurs

4 oies (1 point chacune)
3 moutons (2 points chacun)
3 femmes ou moines (2 points chacun)
2 petits tonneaux (3 points chacun)
3 cochons (3 points chacun)
1 vache (5 points)
1 charrette (6 points)
1 gros tonneau (6 points)

Soit un total de 48 points.

Yoyoskywalker

Merci à Pierre pour son aide en terme de figurines et d'idées lors de la préparation des démonstrations Pig Wars que nous avons organisé ensemble, merci aux membres de Dragons de Vaires pour leur enthousiasme lors des parties Pig Wars et merci à tous les joueurs qui se sont bien amusés avec nous lors de démonstrations en convention.



Autre scénario de pillage + version avec D10
<http://www.prismnet.com/~beckerdo/games/articles/PillageVillageRules>

Site des Dragons de Vaires avec quelques aides de jeu
<http://dragonsdevaires.free.fr/AidedeJeu/AidedeJeu.htm>

Site contenant des variantes et aides de jeu dont un système de points
<http://www.madponies.net>
(aller dans Archives, Rules, Pig Wars)

Exemples de groupes

Les cinq groupes qui suivent ne sont que des exemples et permettent juste de donner une idée de ce qu'il faut pour jouer. Les joueurs peuvent monter leur groupe comme ils veulent en respectant quelques règles simples :

- Obligatoirement une figurine de Chef qui sera le seul avec Rang 3 et plusieurs PV,
- Obligatoirement un porte-étendard,
- Groupe de 20 figurines,
- Pas plus de 4 cavaliers sauf si l'on veut faire un groupe composé exclusivement de cavaliers mais dans ce cas, il ne doit se composer que de 10 figurines,
- Pas plus de 4 tireurs. Ceux ayant des javelots comptent pour 1/2.

Le jeu ne contient pas de système de points pour faire des bandes équilibrées mais le jeu n'étant pas orienté vers du combat pur, cela ne gêne pas forcément.

Pour ceux qui voudraient quand même quantifier les bandes, un joueur a créé un système de points (voir Liens). Je ne pense pas qu'il soit parfait mais c'est une base.



Les Normands

Figurine	Rang	PV	Armure	Équipements
Chef	3	3	FA	Épée, monté
Porte-étendard	2	1	FA	Lance de cavalerie, épée, monté
2 Milites	2	1	FA	Lance de cavalerie, épée, monté
12 Milites	1	1	FA	Lance
4 Arbalétriers	1	1	UA	Arbalète

Les Saxons

Figurine	Rang	PV	Armure	Équipements
Chef	3	3	FA	Épée
Porte-étendard	2	1	FA	Épée
3 Huscarls	2	1	FA	Hache à deux mains
2 Thegn	1	1	FA	Lance
7 Ceorls	1	1	PA	Lance
2 Ceorls	1	1	PA	Épée / Hache
4 Geburs	1	1	UA	Fronde



Les Irlandais

Figurine	Rang	PV	Armure	Équipements
Chef	3	3	PA	Hache à 2 mains
Porte-étendard	2	1	PA	Lance
5 Fianna	1	1	UA	Hache à 2 mains
2 Guerriers vétérans	2	1	PA	Épée
3 Guerriers	1	1	PA	Épée
4 Guerriers	1	1	PA	Lance
4 Jeunes guerriers	1	1	UA	Javelot

Les Vikings

Figurine	Rang	PV	Armure	Équipements
Chef	3	3	PA	Hache à 2 mains
Porte-étendard	2	1	UA	Épée
1 Berseker	3	1	UA	Hache à 2 mains
2 Hirdmen	1	1	PA	Hache à 2 mains
1 Hirdmen	2	1	FA	Épée
1 Hirdmen	2	1	FA	Lance
2 Hirdmen	1	1	FA	Lance
3 Bondi	1	1	UA	Arc
3 Bondi	1	1	PA	Lance
1 Bondi	2	1	PA	Épée
3 Bondi	1	1	PA	Épée / Hache
1 Thrall	0	1	UA	Javelot



Les Gallois

Figurine	Rang	PV	Armure	Équipements
Chef	3	3	FA	Épée, monté
Porte-étendard	2	1	PA	Épée, monté
Musicien	2	1	PA	Épée, monté
4 Archers	1	1	UA	Arc
13 lanciers	1	1	PA	Lance



Alkemyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy

C'est reparti!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! !

Comme vous pourrez le lire dans la partie "communauté", Alkemy est de nouveau sur les rails avec plusieurs projets qui vont démarrer dès la rentrée de septembre. Mais tous ces projets ne pourraient pas être effectifs sans un élément crucial pour un jeu de figurines : les figurines justement. Et il faut bien dire que les joueurs, autant que les peintres, sont plutôt comblés avec les premières sorties réalisées par Studio 38. La qualité des figurines est au rendez-vous et les socles texturés apportent une réelle plus value.

Et sur la table, ça donne quoi ?

Alors bien sûr, pour les joueurs, ça faisait un moment qu'on attendait les 2 Gardes-Esprits Loup, ou bien le Belluaire et les 3 Khergars, sans compter les 3 Rabatteurs ou bien les 2 Sentinelles du Coeur de Fer. On avait bien sûr essayé ces profils, en utilisant des figurines en tant que "proxy", mais il faut bien avouer que le plaisir est bien plus grand quand on joue avec les "vraies" figurines, montées et peintes. De là à dire que l'on joue mieux, il n'y a qu'un pas... ou un pouce... Profitons de ces premières sorties (que l'on connaît depuis longtemps finalement) pour faire une petite revue de l'utilisation de ces profils.

Avalon : 3 Rabatteurs pour 1 carte

Alors j'en vois certains qui rigolent déjà, devant l'apparente faiblesse des Rabatteurs. Des tireurs en mousse ? Quels sont les points forts des Rabatteurs ? Déjà leur coût, seulement 10 points chacun. Associez-les à 4 recrues et vous avez 7 figurines pour 70 points, 14 PA qui vont pouvoir servir à jouer le scénario, aller débusquer un ou plusieurs ennemis. Bien sûr, ce ne sont pas des guerriers très résistants, ou des grosses forces de frappe, mais je peux vous dire que lorsque vous passez 6 PA à utiliser la fronde, à faire entre 1 à 3 DOM à chaque tir (pour peu que ça passe) sur des DEFenses pas très élevées (9 ou 10), et bien, la figurine en face n'est plus très fière et retourne jouer aux billes, sans vos frondes... A savoir également que ce sont les seuls profils avaloniens à se déplacer aussi vite que les Khalimans (5 pouces pour une marche, 7 pouces pour une charge, 12 pouces pour une course), ce qui peut être utile sur certains scénarios de placement tel que "le Marché de la Corne", "les Spores de l'Amanite", "la Route du Froid" pour ne citer que les plus connus...

par **Nicoleblond**

> Alkemy nicoleblond

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

Il faudra bien sûr faire attention car les Rabatteurs sont évidemment fragiles. Une petite DEF (9), seulement 7 points de vie, mais encore une fois, lorsque vous sortez 3 Rabatteurs qui sont capables de tirer à 10 pouces tout ce qui bouge, c'est une petite menace. Et ils ne sont pas en reste au corps-à-corps, ils font des DOM tout à fait acceptables, mais là encore, il faudra plutôt se focaliser sur des petites DEF (9 ou 10). Avec leur COMbat 2, ils auront moins de chance de passer les DEF 11 ou 12, à moins de faire de bon jets de dés. Et n'oubliez pas qu'en état de santé jaune, ils auront encore plus de difficulté à toucher les DEF 11 et 12, et en état de santé rouge, ce ne sera même plus la peine d'y compter (le calcul est simple, au mieux vous ferez 4 + 4 avec des dés rouges, additionnés à 2 de combat, ça fait ? 10...)

Vous l'aurez donc compris, les Rabatteurs sont plutôt des harceleurs, qui réussiront à affaiblir les troupes adverses, voire certains héros, et vous pourrez vous servir de leur déplacement, et autant de 6 PA pour une seule carte pour jouer le scénario. Essayez de les grouper sur le scénario "les Coffres". Votre adversaire n'a pas intérêt à laisser un coffre à 3 points de vie, les Rabatteurs seraient les seuls à pouvoir le déverrouiller durant leur activation, qui dit mieux ?



Un petit conseil au passage. Lors du déploiement, on a envie de grouper ces 3 belles figurines. En effet, ils forment un groupe dans le groupe, on a envie de les jouer de façon groupée, et puis une fois bien positionnés au tour 2, ils vont faire un beau remake de "Thierry la Fronde". Mais gare à vous si vous ne les espacez pas un peu (n'hésitez pas à les espacer d'un socle, soit 1

pouce entre chaque Rabatteur), sinon votre adversaire se fera un malin plaisir d'envoyer un guerrier charger 2 Rabatteurs d'un seul coup, (voire les 3 s'il possède l'allonge, c'est possible !). Et pour le coup, vous perdriez sans doute le réel intérêt de vos Rabatteurs... Pour résumer, l'utilisation des Rabatteurs est déjà dans le nom. Vous dites ? Rabatteurs ?

Aurlok : 2 Gardes-Esprit Loups

Que dire des 2 Gardes-Esprit Loups ? Tous les joueurs Aurloks les attendent depuis la lecture de Génésis, et il faut bien dire que les figurines produites par Studio 38 rendent hommage au profil, ou inversement. Le Garde-Esprit Loup est l'un des profils totalement caractéristiques du jeu, pas forcément tourné vers le combat, mais un profil à jouer tout en subtilité. La première évidence, ce sont les 3 PA de chaque Garde-Esprit Loup, qui vous seront utiles sur les scénarios bien évidemment. Avec un COM de 5, il est doté pour le combat, et bien que frappant moins fort qu'un Guerrier-Totem Auroch à 3 PA également, il surpasse la plupart de ses confrères. C'est tout de même 3 DOM en moyenne pour chaque PA dépensé, avec un COM de 5, il passera facilement les défenses, même les plus hautes. Donc, méfiez-vous du loup qui dort, il ne paraît pas si fort, mais vous serez surpris sur la table.

Puisque l'on est dans le combat, le Garde-Esprit Loup possède une compétence dont vous devrez abuser encore et encore en combat, surtout avec son COM 5 : Feinte. Lorsque vous et votre adversaire révèlez les cartes de combat, vous pouvez utiliser la compétence "Feinte" pour changer votre carte de combat en "inactif". Si votre adversaire fait "Parade" et que vous avez joué une carte d'attaque, vous changez votre carte en "Inactif" et votre adversaire dépense 1 PA pour rien... Ah ouais... quand même... Mais ce qui marche dans un sens marche dans l'autre...

N'hésitez pas à jouer des cartes "Parade" puisque le Garde-Esprit Loup est doté d'un COM de 5, il parviendra généralement à réussir les Parades face aux figurines dotées de COM 3 ou 4, voire à obtenir le fameux écart de 3 points entre votre score et celui de votre adversaire (qui vous permettra de faire une attaque normale, et sans que votre adversaire n'ait pu vous infliger des DOM).

Et là encore, la compétence "Feinte" est d'une très grande utilité, puisque vous ne risquez rien lorsque c'est votre adversaire qui est le joueur "Actif". Votre adversaire sera en quelque sorte obligé de jouer une carte d'attaque même si il sait que vous allez jouer une "Parade". Il pourrait jouer "Inactif" en temps normal pour vous faire dépenser 1 PA pour rien. Mais grâce à la compétence "Feinte", si votre adversaire joue "Inactif" alors que vous avez joué "Parade", vous changez votre carte en "Inactif" et l'activation de la figurine de votre adversaire s'arrête... Généralement,



photos et peinture par David Vansielegem

c'est rageant... Egalement, le fameux coup de bluff des figurines possédant la compétence "Allonge". Elles chargent avec un 1er PA et avec le 2ème PA, elles font "Inactif" pendant que l'adversaire fait "Parade", faisant dépenser 1 PA à l'adversaire pour rien. Ce n'est pas applicable ici, toujours à cause de "Feinte"...

Deuxième compétence des Gardes-Esprit Loup : Garde... Pareil, tout en subtilité, finesse, tout ce qui fait la beauté du jeu Alkemy. Un Garde-Esprit Loup peut "garder" une figurine qui se trouve à 2 pouces ou moins de lui, même s'il ne possède plus de PA. Il ne faut pas qu'il soit en combat ou bien qu'il soit lui aussi visé par le même "effet" que la figurine gardée. Si la figurine gardée est chargée, vous interchangez les positions du Garde-Esprit Loup avec la figurine gardée. Ça fonctionne aussi pour le tir, pour l'alchimie. Le Garde-Esprit Loup est ainsi un formidable "protecteur" d'une figurine que vous souhaiteriez protéger durant une partie, que ce soit un héros à 4 PA dont vous allez vouloir consacrer les PA pour le scénario, ou bien une figurine en mauvaise passe ou à qui il ne reste plus qu'un fil à ses points de vie... Les cas sont nombreux et le Garde-Esprit Loup pourra être votre sauveur dans ces nombreuses situations.

Pour résumer, le Garde-Esprit Loup est le genre de profil dont on ne perçoit pas tout de suite la puissance subtile, totalement à l'inverse de l'évidence brutale d'un Guerrier-Totem Auroch. Mais lorsque vous aurez effectué une ou deux parties en réussissant à bien exploiter les

compétences du Garde-Esprit Loup, vous en tirerez une satisfaction bien plus grande qu'une fameuse double-masse... Alkemy, c'est bon pour l'esprit... et très très bon avec le Garde-Esprit...

Khaliman : le Belluaire et les 3 Khergars

Généralement, votre adversaire ne rigole pas vraiment quand il voit les 3 Khergars sur la table, pour peu qu'il les connaisse... À savoir que le profil a été révisé depuis Génésis. Vous ne pouvez plus recruter de Khergar sans Belluaire désormais... Mais la partition de ce quatuor, pour peu que vous recrutiez 3 Khergars, fait résonner une drôle de musique...

Le Belluaire possède 3 PA pour seulement 25 points, ce qui en fait le profil 3 PA le moins cher du jeu. Il se révélera évidemment utile pour jouer les scénarios, mais il ne faudra pas l'exposer car il est assez fragile en termes de points de vie. Il possède des caractéristiques communes aux Khalimans pour l'ESprit, le REFlexe, la DEF et les valeurs de mouvement. Sa particularité tient dans la compétence "sans faille" qui, lorsque le belluaire joue une "parade" et votre adversaire une carte d'attaque, cette compétence permet de faire relancer les dés à votre adversaire, avant que vous ne lanciez les vôtres. C'est quitte ou double car il arrive parfois que le deuxième jet de dé s'avère meilleur que le premier, mais dans le cas d'un double 6 au premier jet qui se transformera en un score minable, :-)

C'est surtout la compétence "dresseur" qui est la caractéristique principale du Belluaire. Il peut recruter autant d'animaux sauvages qu'il possède de PA, c'est à dire 3. Les Khergars sont des animaux sauvages, ça tombe bien. De là à penser qu'il pourrait recruter d'autres animaux sauvages que les Khergars, seule "Elle" le sait... Une fois par tour, les Khergars vont pouvoir s'activer après que le Belluaire se soit lui-même activé, et sans que votre adversaire ne puisse reprendre la main. Une combo vraiment redoutable, surtout quand vous avez la possibilité de lâcher 3 Khergars d'un coup...

Justement les Khergars, parlons-en. Ils ne sont pas là pour jouer le scénario, ils ne le peuvent pas de toute façon, donc leur tâche va être de faire le vide sur la table, et ils le font plutôt bien. Leurs valeurs de mouvement, marche à 6 pouces, charge à 9 pouces et course à 15 pouces, font que votre adversaire devra se méfier du rayon d'action des Khergars. Ils ne sont pas considérés comme Khaliman, donc ils ne bénéficieront pas d'une "Prémonition" lancée par l'oracle par exemple, ou de tout autre effet ou formule dont pourraient bénéficier les Khalimans. Ils ne peuvent pas jouer la carte "Parade" mais franchement, quand on sait qu'ils acquièrent la compétence

"enchaînement" dès lors que 2 Khergars attaquent la même cible, il ne faut pas hésiter à jouer des cartes de combat et c'est le rôle principal des Khergars.

"Esprit de meute", voici toute la puissance de cette compétence lorsque vous envoyez 2 ou 3 Khergars sur une même cible, les Khergars acquièrent la compétence "enchaînement", et ce, dès le 1er PA dépensé par le 1er Khergar. C'est potentiellement 6 DOM en moyenne, voire 8 DOM si vous avez un formidable coup de chance... pour un seul Khergar.. Sachant qu'il vous faudra au moins 2 Khergars pour obtenir la compétence "esprit de meute", faites le compte vous même. Généralement en une charge, si la figurine d'en face n'est pas morte, elle ne doit plus être très fraîche.... :-)

Si au début de la partie, votre adversaire vous a demandé qui étaient ces braves toutous, il emploiera très certainement un autre terme pour les qualifier lors d'une prochaine partie.

Triade de Jade : les 2 Sentinelles du Coeur de Fer

Les Sentinelles du Coeur de Fer étaient au moins autant attendues par les joueurs que les Gardes-Esprits Loup. Là encore, un renfort de choix. Les Sentinelles du Coeur de Fer possèdent 3 PA et auront un avantage sur leurs confrères à 2 PA pour jouer le scénario, même si ce n'est sans doute pas leur rôle premier. Les Sentinelles possèdent des caractéristiques moyennes, une DEF 10, tout



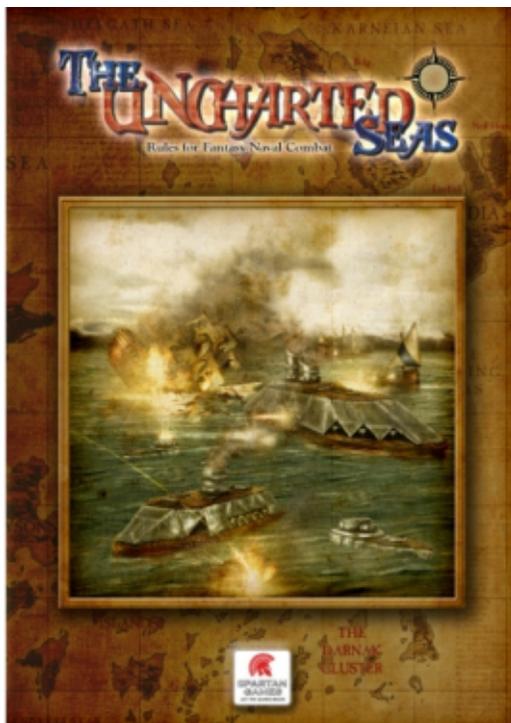
photos et peinture par Olivier Bredy

The Uncharted Seas et Warhammer

The Uncharted Seas (TUS) s'impose petit à petit comme la référence en matière de batailles navales fantastiques.

Doté d'un système efficace et amusant et utilisant des figurines dont la qualité est en amélioration constante, le jeu a tout pour lui.

Tout ? C'est malheureusement aller un peu vite en besogne. Car TUS souffre d'un univers qui manque pour l'instant d'envergure et d'originalité.



Retour à Man'O War

Man'O War... Le jeu de bataille navale édité par Games Workshop est devenu une légende parmi les joueurs. Mais faute de réédition et malgré une petite communauté de passionnés, il n'est pas évident de se lancer dans ce jeu : la faute à des règles que l'on peut trouver vieillissantes et à des figurines qui non seulement commencent également à accuser leur âge pour certaines (pas toutes cependant) et surtout qu'il est souvent difficile de dénicher à des prix raisonnables sur les sites de vente aux enchères.

Dès lors TUS avec ses excellentes règles, ses belles figurines et son univers quasi-générique, peut devenir LA solution pour livrer des batailles navales sur les mers de Warhammer ! Cette aventure peut tout d'abord paraître ambitieuse. On imagine en effet devoir réécrire des profils avec tout le risque que cela suppose en matière d'équilibre voire même devoir modifier certaines règles de base. C'est une erreur. TUS est en effet assez générique pour être transposé tel quel dans l'univers de Warhammer ! Ou comment transformer la faiblesse d'un univers passe-partout en une grande force !

par Fbruntz

> La tribune ludique

<http://tribuneludique.canalblog.com>

Mais pourquoi vouloir jouer aux petits bateaux à Warhammer ?

Le premier intérêt est simplement de jouer ses batailles navales dans un univers connu et reconnu. Lorsqu'on a passé beaucoup de temps à explorer le Vieux Monde, que cela soit à Warhammer Fantasy Battle, Warmaster, Mordheim ou même Man'O War, l'on a souvent envie de continuer l'aventure sous d'autres formes.

De même, n'est-il pas tentant de jouer des campagnes complètes en mélangeant les systèmes ? Imaginez des campagnes de Mighty Empires mêlant batailles de masse à Warmaster et Warhammer Fantasy Battle, escarmouches à Mordheim et batailles navales à The Uncharted Seas ! Les possibilités ludiques sont immenses !

Comment faire ?

Tout simplement jouer à The Uncharted Seas en utilisant les flottes originales du jeu en count-as des flottes de l'univers de Warhammer. Il n'est absolument pas nécessaire de modifier les règles et listes d'armées de ces flottes pour pouvoir se plonger dans l'ambiance du Vieux Monde.

A ce jour, TUS permet en effet de jouer neuf flottes différentes et chacune d'entre elles trouve son équivalent à Warhammer comme nous allons le voir immédiatement.

L'**Empire Humain** de TUS permet de déployer des flottes polyvalentes de navires à voiles équipés de redoutables canons. On peut les utiliser pour représenter soit des navires de l'Empire soit des vaisseaux de Bretonnie. En utilisant un schéma de couleurs spécifique à chacune de ces races de Warhammer, on peut en effet facilement personnaliser ses figurines. En allant plus loin, on pourrait imaginer utiliser cette flotte pour représenter une force des Comtes-Vampires, ces derniers ne font-ils pas pratiquement partie de l'Empire et n'ont-ils pas accès au même matériel ? En travaillant les voiles pour leur donner un aspect déchiré et avec un schéma de couleurs sombre, on peut obtenir une flotte impressionnante !

Les **Orques** de TUS sont des créatures violentes et particulièrement dangereuses au



corps à corps. Leurs flottes n'ont qu'une stratégie : foncer dans le tas en tirant sur tout ce qui bouge, éperonner l'ennemi et, s'il a survécu, lancer des abordages dévastateurs. Ces Orques là ont toute leur place dans le Vieux Monde. Les figurines peintes aux couleurs des différents clans des Orques & Gobelins seront parfaites. Leurs grandes voiles permettront de plus d'afficher les glyphes caractéristiques de cette race.

Comme les peaux-vertes, les **Nains** de TUS sont entièrement comparables aux Nains de Warhammer. Leurs navires sont lents mais particulièrement résistants et ils bénéficient d'une technologie nettement supérieure à celle des autres races. Les figurines peuvent être utilisées telles quelles mais l'ajout de quelques runes Naines des grappes de figurines en plastique de Warhammer Fantasy Battle ne pourra que renforcer leur appartenance au Vieux Monde.



Les **Dragon Lords** sont apparentés aux Elfes dans TUS. Ce sont des sorciers puissants qui bénéficient de leur alliance avec les dragons. Leurs flottes sont cruelles et sans merci. De parfaits Elfes Noirs. Les figurines des Dragon Lords, au design agressif, peuvent devenir très inquiétantes avec un schéma de couleurs proche de celui des pirates Elfes Noirs de Warhammer.



Les **Elfes de Thaniras** de TUS sont clairement apparentés aux Hauts-Elfes : leurs navires misent sur leur vitesse et la magie pour vaincre leurs adversaires. Avec un schéma de couleurs adapté, les élégantes figurines de TUS donneront vraiment l'impression de provenir d'Ulthuan. A noter qu'avec un schéma plus sombre, on peut aussi en faire des navires Elfes Noirs.

Les **Ralgars** de TUS et leurs navires au design résolument asiatique permettent aux joueurs de déployer une flotte d'une nation dont on entend souvent parler à Warhammer mais qui

n'a jamais été développée par Games Workshop : la lointaine Cathay.

Les **Griffons Décharnés** (Bone Griffons dans le texte) sont les Morts-Vivants de TUS. Leurs galères et leurs sinistres ornements leur permettent de représenter avec bonheur les forces navales des Morts-Vivants de Khemri. Certains pourraient également avoir envie de jouer des Comtes-Vampires avec cette flotte.



Les **Mages Sombres** (ou Shroud Mages) sont des Nains qui ont tourné le dos à leur technologie ancestrale pour développer les arts occultes de la magie. Leurs navires sont parfaits pour mettre en scène une race désormais mythique de Warhammer : les Nains du Chaos. Avec l'ajout de quelques glyphes et autres conversions simples, on peut également vouloir représenter les Skavens du clan Skryre.

Enfin les **Pirates des Aïrs** et leurs nombreux ballons de guerre peuvent apporter des unités de mercenaires de Tilée.

Virez de bord !

Si l'univers de The Uncharted Seas vous paraît un peu fade et que vous souhaitez personnaliser vos navires, se lancer dans les batailles navales du Vieux Monde est la meilleure chose à faire. Cela vous ouvrira les portes d'un univers riche et reconnu tout en vous remémorant le légendaire Man'O War !

Fbruntz

Site officiel Spartan Games
<http://www.spartangames.co.uk>

Forum officiel
<http://forum.spartangames.co.uk/smf/index.php>

Forum francophone
<http://spartan-forum.forumactif.fr>



Les combats de Bodange le 10 mai 1940 un scénario pour Blitzkrieg

par Benoit

> Panique dans la vitrine

<http://www.paniquedanslavitrine.com>

Durant les premières heures d'une guerre éclair qui n'allait durer que 18 jours, les chasseurs ardennais étaient chargés de missions de retardement précises et finement planifiées. Leur rôle : freiner au maximum l'armée allemande... et ensuite se replier à vélo derrière la Meuse.

progression des Panzers. Comme convenu, au petit matin, du 10 mai, les ponts et croisements sont détruits. Quelques heures plus tard, ordre est reçu d'envoyer le seul canon de la compagnie en direction des unités allemandes arrivées par avion derrière les lignes amies. Dès lors, la compagnie ne pourra

compter que sur ses deux mitrailleuses pour freiner les Allemands... jusqu'au bout, car les lignes des communications avec l'arrière sont coupées et l'ordre de repli ne peut donc plus être reçu.

Après un premier contact visuel, les Belges se replient dans Bodange. Grâce à l'excellente connaissance du terrain, ils peuvent se

Le Commandant Bricart est chargé de s'occuper depuis la mi-mars des dispositifs dans la zone Strainchamps - Bodange. Champs de mines, abattis, fossés anti-char et autres fortins : tout est mis en œuvre pour gêner la

Les Belges en 15mm

A notre connaissance, seules deux marques proposent des Belges mai '40 : **Old Glory** (<http://www.oldgloryuk.com/>) qui a racheté la gamme True North et **QRF Models** (<http://www.quickreactionforce.co.uk/>). Cette dernière a pour avantage de disposer de certaines figurines avec le béret spécifique aux chasseurs et de l'ensemble des véhicules en service dans le plat pays (T13, T15, etc).



Les Belges à Blitzkrieg

Toutes les règles pour jouer les Belges à Blitzkrieg sont publiées dans le supplément « Front Ouest ». Il contient un scénario - à l'historicité irréprochable - dédié aux combats des chasseurs ardennais à Chabrehez. Plus d'info : <http://www.blitzkrieg.fr>.

déployer au mieux et attendre les Allemands qui approchent par le Sud. Une première tentative d'approche frontale est stoppée net par le feu des armes automatiques. S'en suit un débordement par l'Ouest, alors que d'autres ennemis arrivent par l'Est. C'est à ce moment que l'ordre tombe : il faut tenir le village.

Un violent assaut a raison de la moitié des hommes de Bricart. Cependant, dans les maisons à l'Est, les chasseurs tiennent toujours. Vers 16h00, alors qu'ils pensent qu'une division française vient à leur secours, ils sont pris sous le feu de mortiers de 105mm et deux heures plus tard, résister devient impossible. Il faut se rendre ou retraiter.

Après les combats, les allemands sont étonnés du petit nombre de chasseurs capturés. Ne pouvant croire qu'une compagnie sans support ait pu arrêter une division pendant près de six heures, ils demandent avec insistance « Wo sind die Andern ? » (Où sont les autres ?). Ils ne savent pas encore qu'il leur faudra perdre deux heures supplémentaires pour neutraliser un champ de mines...



Au vu de la capacité de défense des Ardennais sur leur sol, certains regretteront la stratégie de recul de l'état major belge. Restés sur place, ils auraient sans doute pu retarder les divisions allemandes de précieux jours de blitzkrieg... c'est un de ces fabuleux « Et si ? » dont les joueurs de figurines ont le secret.

Benoit

Références

Pour en savoir plus sur les combats de Bodange, vous pouvez vous référer au récit de Hautecler disponible sur le site de la Fraternelle des Chasseurs Ardennais (<http://www.fraternellechasseursardennais.be>) et au n°190 (mai 2002) du magazine « 39-45 ».

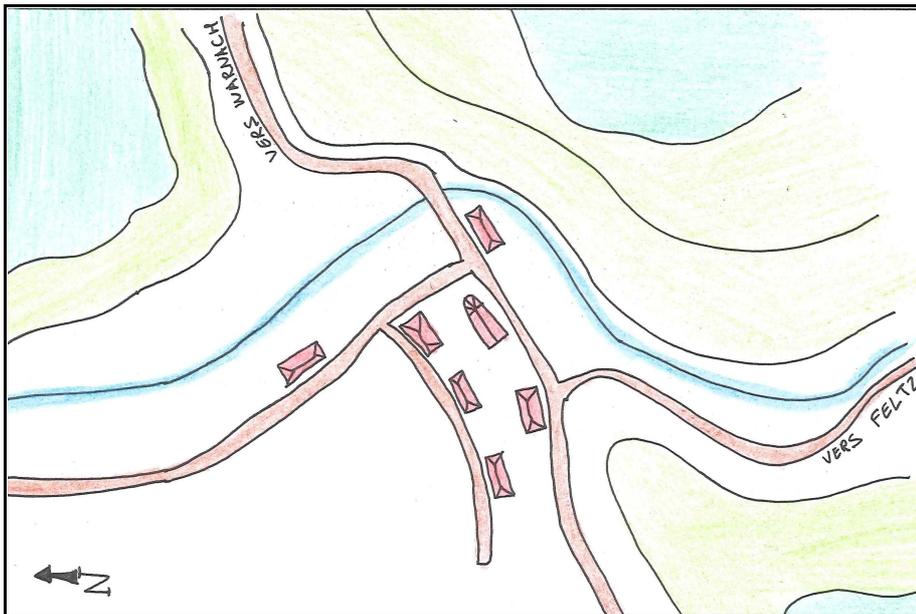
« WO SIND DIE ANDERN? » (« OÙ SONT LES AUTRES? »)



Bodange, Belgique, 10 Mai 1940

Sans arme antichar, ni support d'artillerie, la compagnie Bricart, coupée du reste du dispositif Belge, tient tête pendant une demi-journée aux éléments de la 1ère division allemande. Au terme de combats acharnés mais dont l'issue était scellée à l'avance, les envahisseurs sont stupéfaits du petit nombre de chasseurs fait prisonniers, « *Wo sind die Andern ?* » demanderont-ils avec insistance.

(auteur : <http://www.paniquedanslavitrine.com>)



Durée : 10 Tours
Dimension : 180 x 120 cm

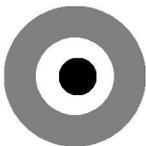
Les Belges se placent librement en premier (déploiement caché).

Les Allemands bougent en premier.

Conditions de Victoire :

La partie se joue en allé/retour. Le joueur tenant Bodange le plus longtemps avec les chasseurs ardennais est déclaré vainqueur !

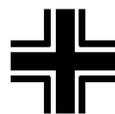
5^{ème} Compagnie du II/1ChA



Pelotons Auphtenne et Docquier

Compagnie réduite de Chasseurs Ardennais (Ligne – Elite)

- 1 HMG supplémentaire
- 1 Mortier de 50mm
- 1D6 Champs de mines
- 2 obstacles antichars



Eléments de la 1ère PanzerDivision

Eléments du 1 Kradschützenbataillon

- Une compagnie réduite (Ligne – Vétéran)

Eléments du 1 Schützenregiment

(depuis Feltz au tour 3)

- Une compagnie réduite (Ligne – Vétéran)

Eléments du 1 Schützenregiment

(depuis Warnach au tour 5) (Ligne – Vétéran)

- Un peloton à moto
- Un peloton en Sd Kfz 250/1
- Un peloton en camion
- Observateur (motorisé) pour un support de 105mm (hors-table).

Notes : Afin de simuler le terrain complètement bouché par les obstacles et autres barbelés, tous les déplacements (hors route) sont à demi-mouvement. Les trois collines sont boisées. Cependant, les tirs sont possibles depuis Bodange sur les collines et vice-versa. Le pont peut être considéré détruit en y plaçant un obstacle antichar. Le risque d'immobilisation est de 1-2-3 pour tous les véhicules qui traversent le cours d'eau.

Chant de Griffes et de Crocs les héros wolfens à SoBH

Comme pour la première liste de profils wolfens adaptés à *Song of Blades and Heroes* (voir *Blogurizine n°11*, Hiver-Printemps 2010-2011), 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*. Cette seconde partie est consacrée aux héros wolfens. Elle tient compte des mêmes contraintes et des mêmes choix détaillés dans l'article précédent.



Je m'étais lancé aussi dans une réflexion assez longue sur ce qui caractérise un Héros dans un jeu de figurines médiéval-fantastique. Puis j'ai réalisé que c'était hors sujet : chaque concepteur de jeu a sa propre idée de la chose et l'applique dans le contexte des mécanismes de son jeu. J'ai donc finalement respecté le choix de l'auteur de SoBH, symbolisé par la règle Spéciale (RS)... "Héros".

Le cas des Chefs

Outre les personnages nommés "Chef de Meute", d'autres ont la RS chef. Ce sont ceux qui, à un moment ou l'autre de l'histoire d'Aarklash, ont effectivement assumé le rôle de chef d'une meute.

Le cas des Mages

Les différentes versions de *Confrontation* sont des jeux "à combo". Les joueurs peuvent équiper leurs personnages avec des objets et des sorts choisis dans des listes. Ce n'est pas prévu tel quel dans SoBH. D'autre part, les règles de *Confrontation* distinguent les magiciens, utilisant... à la Magie, des fidèles utilisant la Foi, selon tout un tas d'Éléments,

par l'archiviste **Dragontigre**

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



de Voies, de Cultes. Une complexité qui ne fait pas partie des règles de SoBH et dont je ne voyais pas l'intérêt d'essayer de reproduire.

À SoBH, on peut néanmoins jouer sur certaines combinaisons de règles spéciales et déterminer leur(s) coût(s) en points. Cela permet de donner le choix, pour un même personnage, d'orienter son usage de la magie différemment d'une partie à l'autre, en ayant recours à des RS différentes.



J'ai donc créé des lots de règles spéciales qui peuvent être attribuées à certains Mages. Ces combos sont désignées par différents types de chamanes. Si un Héros possède un coût en points de la forme [n+] et la mention [Chamane-x] dans son profil, cela signifie qu'on doit choisir pour lui un (et un seul) titre de chamane et ajouter le coût en points de cette combo chamannique au coût de base [n] du personnage.

Types de chamanes wolfens

Chamane du Loup (+ 30 pts) = Mage

Chamane des Runes (30 pts) = Prêtre

Chamane Bouclier d'Ylia (+20 pts) = Mage Protecteur

La Meute Hurlante

Les quatre personnages emblématiques de la Meute Hurlante, avec les profils héroïques proposés, représentent à eux seuls 519 pts.

Agyar [138]

Likaï l'Affranchi [110]

Saphyr, Solitaire wolfen [158]

Kaelis [113]

Pour les jouer ensemble en respectant la règle de composition des bandes à SoBH, limitant les *Personnages* à 1/3 de la bande (in SoBH, p. 17), ça nous donnerait une bande à plus de 1500 pts...

Mais si on leur retire à tous la RS Héros, seul Saphyr reste un *Personnage*. Et on sauve 120 pts, portant le groupe à 399 pt. Si Saphyr représente 1/3 d'une bande, celle-ci doit faire au moins 387 pts. Un format en 400 ou 500 pts permettrait donc de jouer légalement la Meute Hurlante avec ces profils non-héroïques.



Illustration: Paul Bonner, pour Rackham

Chamane de la Pleine Lune (+30 pts) = Enchanteur bataille, le joueur décide avant le début de la partie que son chamane maîtrise le déplacement sur un type de terrain particulier.

Chamane des Éléments (+54 pts) = Elementaliste + Gênant (Distract)

Note: la RS *Gênant*, qui fonctionne comme un sort d'*Immobilisation*, représente ici le recours à des sortilèges qui "fixent" la cible, en la noyant sous des trombes d'eau, en l'entourant d'une brume épaisse, etc. dans l'esprit du sort *Trombe Assourdissante* (*Confrontation*).

Chamane des Territoires (+66 pts) = Invocateur + Enchevêtrement + [Terrain]

Terrain: selon le lieu géographique de la

En pratique, il choisit, obligatoirement, une et une seule RS parmi les suivantes :

- Coureur des Bois (*Forester*)
- Coureurs des Marais (*Swamp-walk*)
- Coureur des Neiges (*Snow-walk*)
- Coureur des Sables (*Desert-walk*)

Note: la RS *Enchevêtrement* peut symboliser tout aussi bien des effets de *Confrontation* comme *Entrelac végétal* ou *Entraves Aquatiques*, ou n'importe quelle manipulation du terrain et de ses composantes minérales et/ou végétales.



Mage wofen générique

Les différentes versions de Confrontation ne comportent pas de mage générique, seuls quelques incarnés, héros nommés, ont su se distinguer par leur utilisation de la magie. Les Solitaires et les Gardiens des Runes ont en revanche accès aux Miracles et Communions de la divination et leur cas a été couvert lors de la première partie de cette liste d'armée (in BZ n°11). Néanmoins si vous souhaitez jouer des chamanes anonymes, dont l'histoire d'Aarklash n'a pas conservé les noms et les détails de leur identité, voici un profil de base :

Chamane (32 + n pts)
Q3+ C2
Grand, Sauvage, [Chamane]

Les Parias

J'ai cherché un moyen de pouvoir "jouer-fluff" qui conviendrait aux wofens tombés en disgrâce : les Parias, les Repentis... ceux de la *Meute Hurlante* ou de la *Roue des Songes* (celle de Killiox l'Exilé). Je me suis dit que la RS "Téméraire" pouvait représenter le fait qu'ils ont des choses à prouver à leurs congénères ou encore, pour certains, qu'ils sont poussés par le désespoir à s'engager au mépris de leur propre sécurité.

Certains profils publiés dans cet article ou dans le précédent intègrent déjà cette RS. Si, dans un contexte précis, vous voulez traduire la qualité de paria chez d'autres types de guerriers wolfens, donnez leur la RS Téméraire (+10 pts). Vous pouvez même les renommer (Paria Croc, Vestale paria, Croc Hurlant...).





Liste de héros wolfens pour Song of Blades & Heroes

Guerriers

Agyar l'Inflexible [138]

Q3+ C5

(Héros, Grand, Sauvage)

Chef, Inflexible, Armure lourde

Note: La RS Armure lourde symbolise les effets de la Cuirasse de Kernys portée par Agyar.

Aphoris Repenti wolfen [122]

Q3+ C4

(Héros, Grand, Sauvage)

Chef, Téméraire

Asgarh Chef de Meute [198]

Q2+ C5

(Héros, Grand, Sauvage)

Chef, Maître d'Armes, Attaque au passage

Ashan'Tyr [132]

Q3+ C4

(Héros, Grand, Sauvage)

Déplacement Long, Charge Féroce, Assassin

Note: La RS Assassin symbolise les effets du Sabre d'Ambre d'Ashan'Tyr.

Bashkar Chef de Meute [190]

Q2+ C5

(Héros, Grand, Sauvage)

Chef, Robuste

Irix l'Enragée [96]

Q3+ C4

(Grand, Sauvage)

Frénétique, Sans Peur, Robuste

Note: Irix la Furie est le nom d'une des incarnations d'Irix à Confrontation, sous laquelle elle peut toujours lancer des sorts. Je voulais une Irix complètement hors de contrôle, comme le fluff la décrit parfois. Pour ce profil particulier, j'ai préféré choisir un autre nom.

Isakar [138]

Q3+ C4

(Héros, Grand, Sauvage)

Chef, Déplacement Long, Coup de Queue

Note: Les mécanismes, et pas le nom, de la RS Coup de Queue symbolisent ici la maîtrise de la Lance du Long Sommeil par Isakar.

Kaelis [113]

Q2+ C4

(Héros)

Tireur: Long, Discret

Personnages à plusieurs profils

Irix, Syriak et Y'Anrhyl disposent de plusieurs profils. Vous pouvez choisir d'en jouer un plutôt qu'un autre, selon le moment de leur histoire, ou le scénario de la partie, qui concernerait un de ces personnages.

Dans le cas d'Irix et de Y'Anrhyl, vous pouvez aussi choisir un des profils héroïques et, si votre adversaire est d'accord, avoir la possibilité qu'il pique sa crise en pleine partie, soit submergé par la Rage d'Yllia, et adopte son profil d'Enragé.

Rage d'Yllia (Règle spéciale optionnelle applicable à Irix et Y'Anrhyl, coût: 5 Pts) :

Si Y'Anrhyl le Dèvôt, Irix la Sybille/la Sélénée se trouve en situation de devoir effectuer un Test de moral lié à la mort d'un allié, ne lancez pas de dés pour le test: il réussit automatiquement. À partir de cet instant et jusqu'à la fin de la partie ou la perte de la RS *Frénétique (Berserk)*, utilisez pour jouer le profil de l'Enragé(e) à la place du profil d'origine.

Si l'Enragé(e) perd la RS *Frénétique* ou échoue à un test de Moral, il/elle revient à son profil d'origine jusqu'à ce que les conditions d'une prochaine Rage d'Yllia soient réunies.

En théorie Irix et Y'Anrhyl peuvent être amenés à connaître ainsi plusieurs changements de profil au cours d'une même partie et gagner et perdre la RS *Frénétique*. Si des effets de jeu modifient leur Qualité en cours de partie, la Qualité modifiée est transférée d'un profil à l'autre.

(Note: l'utilisation de cette règle à pour effet que Y'Anrhyl le Dèvôt et Irix la Sybille/la Sélénée, réussiront toujours (en quelque sorte) les tests de Moral liés à la mort d'un Chef. C'est un bonus mais pas équivalent à que celui que donnerait la règle sans Peur (+6 pts). Pour faire simple, j'ai évalué le rapport avantage/inconvénient donné par Rage d'Yllia à un surcoût de 5 pts).

Kassar le Fugitif [112]

Q3+ C4
(Héros, Grand, Sauvage)
Maître d'Armes, Lame Fantôme

Note: La RS Maître d'Armes symbolise les effets de la technique des Dagues Tournoyantes de Kassar. Lame Fantôme celles de sa Dague d'Obsidienne.

Killyox l'Exilé [132]

Q3+ C5
(Héros, Grand, Sauvage)
Chef, Téméraire

Likaï l'Affranchi [110]

Q3+ C4
(Héros, Grand, Sauvage)
Tireur Long, Tireur d'Élite, Sens du Danger

Onyx le Rôdeur [94]

Q3+ C4
(Héros, Grand, Sauvage)
Discret, Sens du Danger
Note: les RS Discret et Sens du Danger font allusion aux compétences d'éclaireur et de chasseur d'éclaireurs de la seconde incarnation d'Onyx à Confrontation.

Onyx Chef de Meute [118]

Q3+ C4
(Héros, Grand, Sauvage)
Chef, Sens du Danger
Note: Dans la version l'Âge du Rag'narok, Onyx dirige la meute du Trône des Étoiles, appuyé par Y'Anrylh. Les autres personnages nommés "Chefs de Meute" de cette liste ont une valeur de combat de 5, les rapprochant des profils de prédateurs, mais d'autres personnages avec la RS Chef ont une valeur de combat de 4.

Serethis [108]

Q3+ C4
(Héros, Grand, Sauvage)
Déplacement Long, Discret
Note: la RS Discret vise à symboliser les effets de la Lance des Brumes de Serethis.

Varghar [112]

Q3+ C4
(Héros, Grand, Sauvage)
Déplacement Long, Assassin
Note: La RS Assassin symbolise les effets de la Hache d'Opale de Varghar.

Y'Anrhyll l'Enragé [136]

Q3+ C5
(Grand, Sauvage)
Chef, Frénétique, Sans Peur, Robuste

Magiciens et Fidèles d'Yllia

Deliox [148]

Q3+ C4
(Héros, Grand, Sauvage)
Enchanteur, Terreur, Haine des Morts-Vivants
Note: la RS Terreur symbolise les effets de la Coiffe Macabre portée par Deliox.

Irix la Sybille [72+] [Rage d'Yllia : +5]

Q3+ C3
(Héros, Grand, Sauvage)
[Chamane-x]

Irix la Sélénée [166] [Rage d'Yllia : +5]

Q3+ C4
(Héros, Grand, Sauvage)
Élémentaliste, Gênant, Attaque de Souffle
Note: la RS Attaque de Souffle symbolise tout à la fois les effets du Sceptre et du Déluge d'Idabaoth, artefact et sort d'Irix.

Note 2: pour coller au fluff d'Irix, choisir de préférence d'invoquer des élémentaires de Feu ou d'Eau.

Karnyrax [152]

Q3+ C3
(Héros, Grand, Sauvage)
Chef, Enchanteur, Déplacement Long

Ophyr le Gardien [102+]

Q3+ C3
(Héros, Grand, Sauvage)
[Chamane-x], Attaque de Souffle
Note: la RS Attaque de Souffle symbolise les effets du Sceptre de Sacrifice Nocturne d'Ophyr.

Saphyr, Solitaire wolfen [158]

Q2+ C3
(Héros, Grand, Sauvage)
Enchanteur, Gênant
Note: la qualité de 2+ symbolise, en partie, les effets de l'Orfraie, le familier qui accompagne Saphyr.

Siriak l'Intrépide [72+]

Q3+ C3
(Héros, Grand, Sauvage)
[Chamane-x],

Siriak Chef de Meute [112+]

Q3+ C4
(Héros, Grand, Sauvage)
[Chamane-x], Chef

Y'Anrhyll le Dêvôt [152] [Rage d'Yllia : +5]

Q3+ C5
(Héros, Grand, Sauvage)
Chef, Enchanteur

Règles spéciales

Des règles spéciales utilisées par des profils de cette liste sont tirées d'extensions de SoBH non encore traduites en français. De plus, il m'avait échappé lors de la rédaction du précédent article (in BZ n°11) que les Gardien/nes des Sépultures utilisaient la RS *Haine* (des *Morts-vivants*).

Avec l'aimable autorisation de *Ganesha Games*, en voici une version française (traduction: Eddie JAVELLE, Copyright *Ganesha Games*, tous droits réservés).

Note : les règles spéciales relatives aux terrains (Coureur des bois, marais, neiges, sables) se réfèrent aux règles de terrain de *Song of Wind & Water* et ne sont pas détaillées ici. Considérez simplement qu'elles annulent les pénalités de ces terrains.

Site officiel Ganesha Games (en anglais)
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>

Attaque au passage (*Running Blow*, in *Song of Wind & Water*)

Une figurine avec la RS Attaque au Passage est capable de frapper un ennemi en se déplaçant et n'est pas obligée de s'arrêter lorsqu'elle entre au corps à corps avec un adversaire.

Pour effectuer une Attaque au Passage, placez la réglette de mesure sur le terrain de manière à ce qu'un point du trajet de la figurine soit adjacent à sa cible. Déplacez la figurine jusqu'à ce point et effectuez normalement l'attaque. Si la figurine remporte le combat, peu importe ce qu'il advient de l'adversaire, la figurine est déplacée jusqu'au bout de la réglette sans avoir à se désengager ou subir d'Attaques Réflexes. Si l'adversaire est mis à terre, il est mis à terre à l'endroit exact où il était lors de l'attaque.

Une figurine avec la RS Attaque au Passage ne peut toutefois effectuer qu'une seule attaque par tour - si son mouvement l'amène au contact d'un autre ennemi après le premier, le déplacement de la figurine s'arrête, adjacent au nouvel ennemi.

Une figurine avec les RS Attaque au Passage et Maître d'Armes peut effectuer plusieurs attaques au cours de son déplacement. Voir "*Maître d'Armes*".

Attaque de Souffle (*Blast*, in *Song of Deeds & Glory*)

Une figurine avec cette compétence effectue une attaque à distance exactement comme si elle avait la RS Tireur (portée Courte). Mais

cette compétence permet aux attaques à distance d'affecter toutes les figurines (mêmes amies) en ligne droite depuis le tireur. Le tireur effectue un seul Jet de Combat pour cette attaque et qui affecte toutes les figurines sur la ligne d'attaque.

Charge Féroce (*Dashing*, in *Song of Wind & Water*)

La figurine reçoit +1 à sa valeur de Combat (au corps à corps seulement) si elle attaque dans le même tour où elle parvient au contact d'un ennemi. Une figurine ne peut être Frénétique et avoir Charge Féroce en même temps (les deux règles représentent des variations du même furieux style de combat).

Gênant (*Distract*, in *Song of Gold & Darkness*)

Une figurine avec la RS Gênant est capable de distraire ses adversaires. Traitée comme la capacité à lancer des sorts d'Immobilisation. Comme pour l'Immobilisation, la portée est Courte avec un succès, Moyenne avec deux et Longue avec trois. Gênant ne fonctionne pas sur les Animaux, Artificiels ou Morts-Vivants. Ceci représente la magie mineure utilisée par les follets et les fées, le chant envoûtant d'une sirène, harpie ou lamia ou le regard fascinant de certains monstres.

Lame Fantôme (*Ghost Blade*, in *Song of Gold & Darkness*)

Une figurine avec Lame Fantôme possède une arme magique ou une attaque naturelle

magique qui annule la compétence, éventuelle, Science du Désengagement d'un adversaire. La figurine est autorisée normalement à des Attaques Réflexes contre des figurines avec Science du Désengagement.



Haine (*Hatred-*, in *Song of Wind & Water*)

La figurine déteste une classe ou une race de créatures et obtient +1 à ses attaques au corps-à-corps effectuées contre elles. *Exemples : Haine des gobelins, des elfes, des nains, des paladins, des morts-vivants, des êtres artificiels, etc.* Si une figurine est adjacente à plus d'une figurine et que l'une d'elle est l'objet de sa haine, la figurine doit attaquer la créature haïe - elle ne peut pas attaquer les autres avant de s'être occupée de celle qu'elle déteste. Une figurine ne peut haïr qu'UNE classe de créatures.

Maître d'Armes (*Combat Master* in *Song of Wind & Water*)

Une figurine avec la compétence Maître d'arme peut effectuer une attaque au corps-à-corps par action. Ce qui veut dire qu'un Maître d'Armes au contact d'un ennemi pourrait obtenir trois actions et effectuer trois attaques, ou une Attaque en Puissance suivie d'une attaque normale. Si la figurine est au contact de plusieurs adversaires, les attaques peuvent être réparties au gré du joueur. *Par exemple un combattant au contact de deux ennemis pourrait obtenir trois actions et effectuer une attaque en puissance sur un adversaire et une normale sur l'autre, ou il pourrait effectuer deux attaques sur l'une et une sur l'autre.*

Seuls des Personnages peuvent être des Maîtres d'Armes.

Un Maître d'Armes avec la compétence Attaque au Passage peut utiliser Attaque au Passage à

chacun de ses déplacements.

Un Maître d'Armes avec la compétence Assassin ou Mortel ne peut les utiliser que sur une seule de ses attaques (au choix du joueur, doit être déclaré avant le jet de Combat).

Un Maître d'Armes Sauvage compte les Morts Horribles sur tous ses résultats. Un Maître d'Armes avec Poison ou Coup de Queue peut appliquer les effets de ces règles à chaque attaque qu'il effectue.

Un Maître d'Armes bénéficiant d'un bonus d'Embuscade n'en bénéficie que sur sa première attaque uniquement. Un Maître d'Armes effectuant une Attaque Réflexe n'en effectue qu'une seule conformément aux règles normales. Un Maître d'Armes ne bénéficie du bonus de +2 de Frenétique ou de +1 de Charge Féroce que sur sa première attaque.

Sens du Danger (*Danger Sens*, in *Song of Wind & Water*)

La figurine possède un sixième sens qui la prévient des dangers et des attaques sournoises une seconde avant qu'elles ne se produisent. Les figurines qui attaquent une cible qui possède le Sens du Danger ne bénéficient jamais de bonus d'Embuscade. La figurine bénéficie de +1 en Combat lorsqu'elle est attaquée par un piège (voir *Pièges* dans SGD).

De la création de profils... ... à la création de campagne.

par Perno

> Chez Perno !

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

Lors de son dernier numéro, le *Blogurizine* vous a proposé un très bon article sur la création de profils à *Song of Blades and Heroes*. A l'heure où j'écris ces lignes, je ne peux qu'espérer que le numéro que vous tenez entre vos mains (du moins virtuellement) contiendra la suite de l'article et donc les derniers profils de Wolfens...

J'espère aussi que l'auteur trouvera le temps de faire la même chose avec tous les peuples d'Aarklash !

En effet, la création de profils est un sujet épineux. Déjà, beaucoup de personnes n'osent pas s'y frotter. A *Song of Blades and Heroes*, la profusion des profils est telle qu'il est parfaitement possible de n'utiliser que les profils officiels. Possible mais regrettable. La création de profils parfaitement adaptés aux figurines que l'on désire utiliser fait partie du plaisir du jeu.

Et même quand il se lancera dans l'aventure, le joueur sera inévitablement confronté à de nombreuses difficultés. Dont la moindre n'est pas l'équilibre des profils par rapports à ceux fournis officiellement par le jeu ou par rapports à ceux conçus par ses adversaires. Ainsi, une partie peut parfaitement être gâchée par un déséquilibre flagrant entre les deux factions

ennemies. Sans compter la mauvaise ambiance qui peut en résulter si un joueur accuse l'autre d'avoir volontairement abusé du système.

Cet article vous propose donc quelques pistes pour remédier à ce problème et en profiter pour étoffer vos parties. Les conseils prodigués ici sont utilisables pour tous les jeux génériques et même pour les autres (en cherchant bien sur le net, on peut trouver des

outils d'aide à la création de profils pour de nombreux jeux, y compris ceux de GW).

Ne pas créer une armée, mais en créer deux !

Vous voilà donc lancés ! Prêts à créer vos propres profils pour votre jeu favori. Vous avez réuni vos figurines et vous commencez à



Les miliciens essaient d'arrêter Vespero et sa bande avant qu'ils ne s'enfuient une fois leur méfaits commis !

réfléchir aux profils qui conviennent le mieux. Soit.

Mais, pendant que vous y êtes, pourquoi ne pas créer deux armées ? La vôtre et celle de votre adversaire. Que ce soit vos figurines ou celles que votre adversaire possède, il est préférable de créer les profils en adéquation. Cela vous évitera différents écueils.

Premièrement, certaines règles spéciales des jeux sont particulièrement efficaces contre tel ou tel type de figurine. Ainsi, certaines figurines seront particulièrement efficaces contre les morts-vivants ou les démons par exemple. Créer une armée entière dont chaque

combattant possède cette règle quand on sait que l'on va affronter une armée de squelettes n'est ni très intéressant ni très fair-play. Au contraire, contre une armée classique, toutes ces figurines spécialisées dans la lutte contre les forces du mal seront inutiles ou du moins peu rentables...

Construire les profils des deux armées simultanément permet d'équilibrer les choses en s'assurant que chaque combattant pourra tirer efficacement parti de ses compétences sans que celles-ci ne soient trop rentables.

Votre adversaire pourra toujours vous accuser de favoriser votre armée. La solution est bien

sûr évidente. Il suffit de le laisser choisir l'armée qu'il jouera ou encore d'échanger les armées pour faire la revanche en échangeant les rôles.

Ne pas créer des armées, créer des histoires.

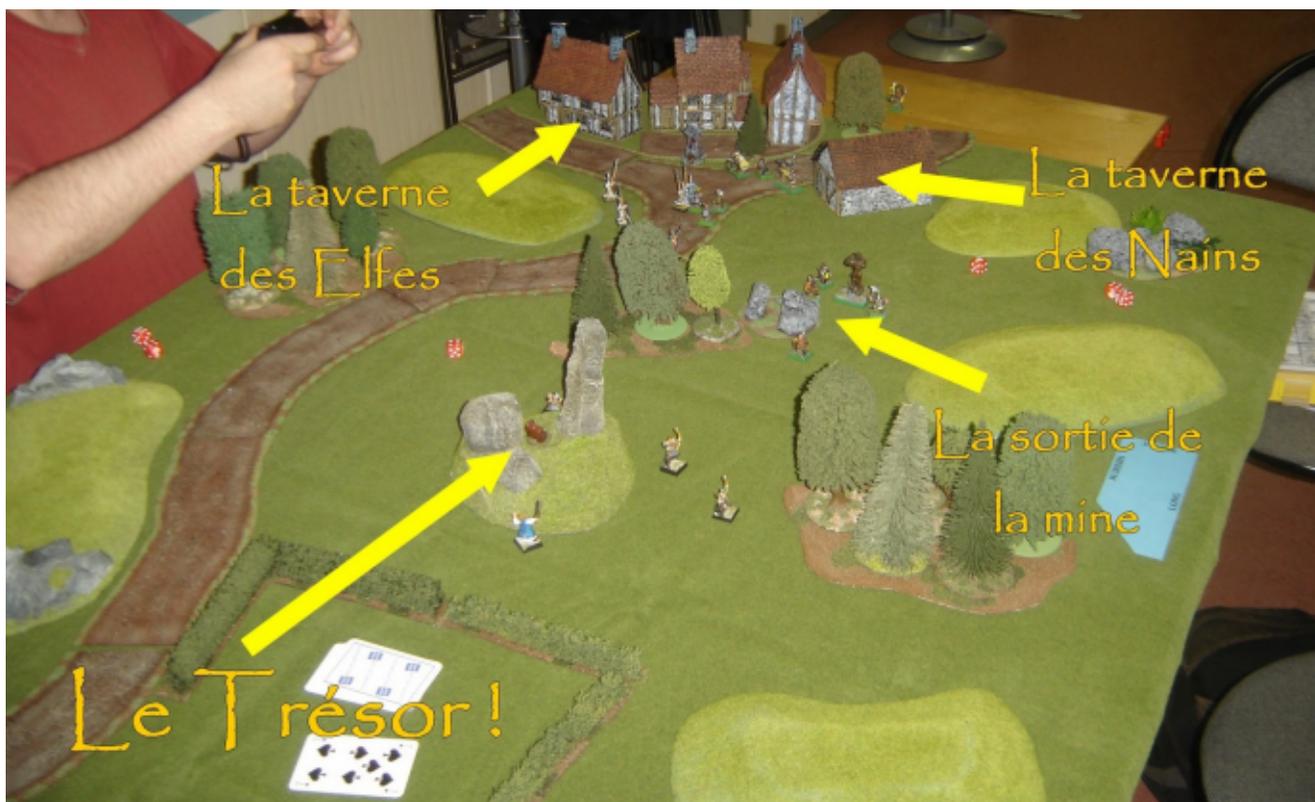
Vous avez créé les profils de deux armées ? Tout a été fait pour qu'elles soient parfaitement adaptées et équilibrées l'une par rapport à l'autre ? Pourquoi ne pas aller plus loin ?

L'étape suivante consiste en effet à créer des scénarios adaptés aux armées jouées. Attention ! Je ne parle pas ici de scénarios « classiques » que l'on peut rencontrer dans différents jeux et qui ne sont souvent que de simples variantes de la bataille rangée avec quelques objectifs ou conditions de victoires particulières pour varier les plaisirs.

Je parle de « vrais » scénarios. De ceux qui racontent des histoires... Des scénarios qui ne sont pas forcément équilibrés et qui ne seraient pas forcément intéressants s'ils étaient joués avec des armées conçues pour des batailles plus classiques.

A titre d'exemples, voici quelques scénarios qui ont été joués avec des figurines de *Warhammer Battle* mais avec le système *Song of Blades and Heroes*. En espérant qu'ils vous inspirent pour créer vos propres scénarios :

- Les Vengeurs de Vespero sortent d'une taverne où ils viennent de commettre un assassinat. La milice de la ville doit impérativement les arrêter avant qu'ils ne s'enfuient.



Un scénario pour SBH particulièrement développé faisant intervenir différents groupes dans chaque camp, chacun ayant une mission à accomplir.

- Félix et Gotrek, aidés de quelques villageois, doivent empêcher un petit groupe de skavens de sortir des égouts par un puits, de rejoindre la tour du magicien et de s'emparer d'une caisse de Malepierre avant de s'échapper par les égouts.
- Un groupe de chasseurs doit interrompre le sombre rituel effectué par les Hommes-Bêtes autour de la pierre de harde avant qu'il ne soit trop tard.
- Le Lichmeister a décidé de récupérer un précieux artefact en ville. Pour faire diversion, il a demandé à l'un de ses lieutenants de créer une diversion pour attirer les soldats impériaux à l'orée du bois. Mais Félix et Gotrek veillent et ont convaincu quelques villageois de patrouiller en ville pour contrer le puissant nécromancien.

Tous ces scénarios nécessitent que les forces en présence aient été conçues spécifiquement pour l'occasion. Pour le premier scénario par exemple, si nous remplaçons les Vengeurs (à pieds) par quelques cavaliers et les miliciens par des soldats nains, la partie n'aura vraisemblablement que peu d'intérêt, les



La police de Golgo Ville avec de gauche à droite les Dupon(t/d) (Bons), Curtis et Robot Keuf (Neutres) et Victor (Mauvais).

cavaliers s'échappant bien trop rapidement pour que les nains puissent agir. A l'opposé, si les miliciens sont trop rapides et les assassins trop lents, la partie risque de se terminer par une simple bataille rangée au centre de la table, non loin de l'auberge... Il faut donc bien équilibrer les profils pour que les deux camps puissent non seulement avoir leur chance mais aussi pour que la partie soit intéressante et conforme à l'idée directrice du scénario.

A noter que les forces en présence n'ont pas forcément besoin d'être équilibrées en termes de points. 250 points de nains peuvent parfaitement affronter 400 points d'elfes si le scénario équilibre les choses...

Cette méthode vous permettra de jouer des parties mémorables, sortant largement des sentiers battus des parties ordinaires et vous permettant de raconter des histoires. Elle demande cependant un investissement certain, l'un des joueurs devant créer tous les profils et les règles du scénario. Ce n'est donc pas toujours la solution idéale pour faire une partie rapide...

Ne pas créer des histoires, mais créer le monde !

Ou du moins un cadre de jeu.

L'idée m'est venue avec le jeu *Golgo Island*. J'organisais des démonstrations du jeu pour des joueurs non figurinistes. A cette fin, j'utilisais des figurines prépeintes (de la gamme *HeroClix* et *HorrorClix* majoritairement) afin de limiter les dégâts (c'est incroyable ce que les joueurs de jeux de rôles et de jeux de



Une bande basée sur la faction de la Police. Victor y travaille en collaboration avec l'Agent White (de l'Agence, Bonne) et William (Indépendant et Neutre) en plus de quelques collègues.

plateaux peuvent être maladroits quand ils manipulent des petits bonzommes...) J'ai donc utilisé des profils maison plutôt que les profils officiels du jeu.

Ces profils étant tous créés dans la même optique, ils étaient globalement équilibrés entre eux même si certains étaient plus « populaires » (mais pas forcément beaucoup plus efficaces au bout du compte...)

Pour jouer une partie, nous nous contentions de distribuer, au hasard, les cartes des différentes figurines aux joueurs présents. Cette méthode, qui n'est pas facilement applicable à tous les jeux, je le concède, permettait un bon renouvellement des parties et assurait que personne ne joue de combinaisons particulièrement efficaces ou abusive. Du moins volontairement.

L'inconvénient de la méthode est évident. Il est impossible de gérer un tant soit peu la composition de sa bande ce qui ôte une partie de l'intérêt des jeux de figurines.

J'ai donc eu l'idée d'utiliser ces profils pour créer un cadre de jeu permettant de donner une certaine latitude aux joueurs tout en ne leur permettant pas de faire n'importe quoi.

Pour cela, j'ai divisé l'ensemble de mes figurines en 5 factions distinctes : l'Agence, la police de GolgoVille, le Cirque, la Cabale et les Indépendants.

- L'Agence regroupe les forces spéciales envoyées sur Golgo Island pour préserver l'équilibre du monde et lutter contre la Cabale.
- La police de Golgoville se passe de commentaires. Elle travaille, souvent à son insu, pour l'Agence.
- Le Cirque de Golgo Island est un repaire de malfrats et de psychopathes qui profitent du cirque et de ses déplacements pour commettre leurs méfaits en toute impunité.
- La Cabale est une organisation clandestine qui vise à conquérir le monde (en commençant par le lieu le plus stratégique qui soit : Golgo Island bien sûr !) Il lui arrive d'enrôler ou de manipuler des membres du Cirque pour arriver à ses fins.
- Enfin, les Indépendants sont tout simplement des individus de Golgo Island n'appartenant à aucune organisation et travaillant pour leurs propres intérêts.

S'arrêter là aurait été assez limitatif pour les joueurs... J'ai donc rajouté un système d'alignements assez semblable à ceux de certains jeux de rôles. Toutes les figurines se sont donc vues ajouter un alignement : Bon, Neutre ou Mauvais.

A partir de là, il suffisait de créer un système de création de bandes. L'idée étant que chaque joueur puisse créer la sienne en piochant parmi toutes les figurines disponibles et en

respectant quelques contraintes...

Pour cela, chaque joueur, dans un ordre déterminé au hasard, choisit un personnage qui sera le chef de sa bande. En choisissant ce personnage, il indique si sa bande sera basée sur l'alignement ou sur la faction. Les joueurs choisissent ensuite à tour de rôle les autres membres de la bande en respectant les contraintes suivantes :

- Au moins la majorité de la bande doit appartenir à la même faction ou au même alignement (selon le type de bande) que son chef.
- Les Bons et les Mauvais ne peuvent jamais se retrouver ensemble dans une bande basée sur l'alignement.

- Les membres de la Cabale ou du Cirque ne peuvent jamais côtoyer des membres de la Police ou de l'Agence au sein d'une bande basée sur la faction.

De cette manière, chaque joueur peut librement choisir les figurines qu'il désire jouer en respectant quelques contraintes (pas trop strictes) qui permettent de délimiter un cadre de jeu et qui favorisent grandement la création de scénarios et l'aspect narratif des parties.

Voilà... J'espère que cet article vous donnera envie de vous lancer dans ce genre d'exercice, de créer vos propres armées et, au final, vos propres sagas épiques !

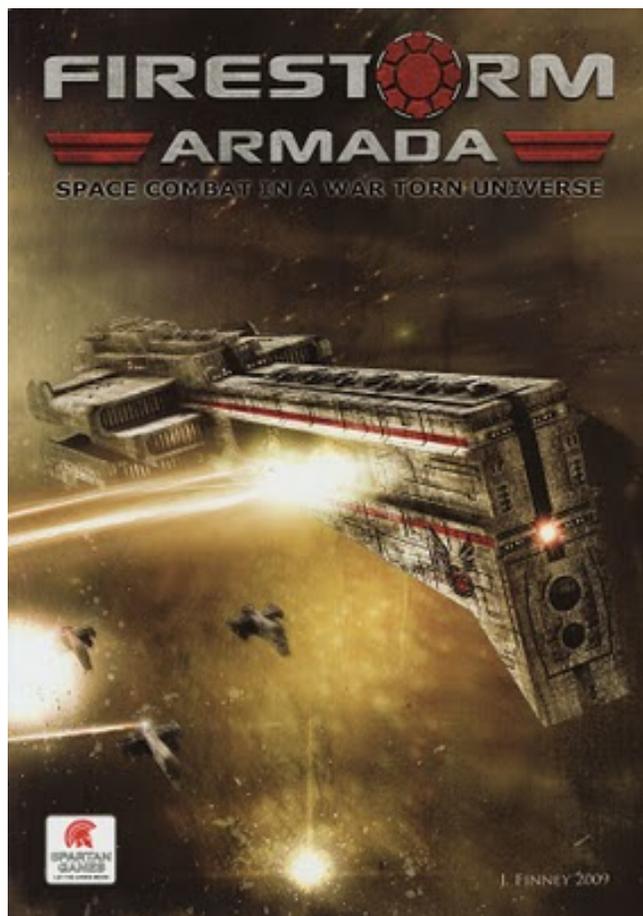
Perno



Une bande basée sur l'alignement Mauvais. On retrouve Victor travaillant avec l'Agent Black (de l'Agence, mais Mauvais), le White Samurai (un agent de la Cabale, Neutre), Johnny (travaillant pour le Cirque, Neutre) et Belkar (du Cirque lui aussi, mais Mauvais comme on peut le voir).

Bien débiter à Firestorm Armada

Sorti il y a déjà deux ans, Firestorm Armada dispose maintenant d'une gamme de figurine bien étoffée. Les règles d'alliance et les nouvelles flottes viennent encore enrichir cette gamme mais quid du figuriniste qui voudrait s'essayer aux combats spatiaux ?



Firestorm Armada est un jeu facile d'accès. Une boîte de base à 35-40 € pour une dizaine de vaisseaux permet de se lancer dans le jeu et de goûter à tous ses aspects, l'investissement financier est donc limité. Au niveau des règles, il est aisé de mettre de côté certaines règles spécifiques afin de se concentrer sur les mécanismes de base lors des premières parties. Les autres règles seront introduites progressivement en fonction des besoins.

Pour une première partie, on n'utilisera pas :

- les cartes
- les escadrilles embarquées
- les abordages et les éperonnages
- les mines
- les décors à effets contraignants

et on choisira un scénario simple, le temps de prendre en main sa flotte.

On commence !

La première chose à garder en tête est que Firestorm Armada est un jeu de placement. En effet, l'armement de chaque vaisseau dispose d'une "portée efficace" réduite (généralement entre 20 et 40 cm) et d'un arc de tir spécifique. Il conviendra donc de placer ses vaisseaux pour qu'ils puissent tirer avec un maximum de

par Bellisarius

> Jeux de Figs

<http://jeuxdefigs.fr>

leurs armes et à une portée adaptée. Les plus gros vaisseaux disposent souvent d'armes dans tous les arcs de tir, une position centrale leur permettra donc de faire feu de tous côtés tandis qu'un placement sur un flanc vous empêchera souvent d'utiliser certaines armes. La vitesse et la manoeuvrabilité de vos vaisseaux est le second point à garder en mémoire. Les frégates et les croiseurs peuvent facilement se réorienter et se repositionner en fonction de l'évolution de la bataille mais les vaisseaux plus lents (battleship, carrier...) peineront à se redéployer en cours de partie. Il vaudra mieux leur assurer une position centrale plutôt que de les voir loin des combats et incapables de toute action décisive.

Feu à volonté !

Une fois vos vaisseaux idéalement placés, il conviendra de faire feu. On distinguera deux types d'armement : les armes principales et les torpilles qui ont certaines particularités. Plusieurs possibilités sont offertes aux joueurs : tirer simplement, concentrer les tirs ou scinder ses tirs (cette dernière étant souvent peu utilisée). Lorsqu'une unité de 3 vaisseaux tire, elle peut faire tirer chaque vaisseau individuellement ou faire un tir

groupé (chaque vaisseau supplémentaire apportant la moitié de sa puissance de feu). On conseillera souvent de concentrer les tirs des vaisseaux voulant endommager un vaisseau de classe supérieure (des frégates tirant sur des croiseurs) et de tirer individuellement contre des vaisseaux de classe inférieure. Contre des vaisseaux de même gabarit, des tirs séparés provoqueront généralement des dégâts simples, tandis qu'un tir combiné permettra souvent d'obtenir des dégâts critiques... Si l'adversaire dispose de nombreux boucliers (Terrans), les tirs groupés auront tendance à limiter leur efficacité...

Les torpilles

Les torpilles sont les armements disposant de la plus grande efficacité à longue portée, elles pourront donc être utilisées très tôt dans la partie. Cette efficacité est limitée puisque les torpilles peuvent être interceptées par les systèmes de défense des vaisseaux (ou même des vaisseaux proches). En début de partie, on

préfèrera donc cibler les unités fragiles avec les torpilles (frégates ou croiseurs pour les plus chanceux). En cours de partie, les systèmes de défense des vaisseaux endommagés voient leur efficacité réduite, ils constitueront donc de bonnes cibles potentielles pour les tirs de torpilles (qui ont aussi l'avantage de ne pas perdre en efficacité, même si le vaisseau a été endommagé).

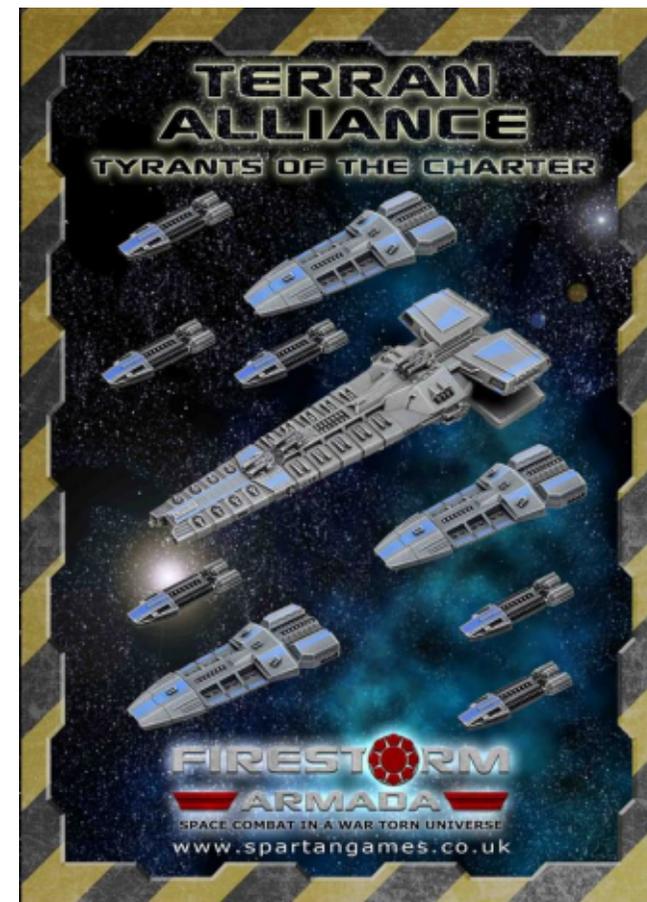
En cas de cible unique, on pensera aussi à faire tirer l'armement principal avant les torpilles. En effet, si la première salve endommage la cible, ses systèmes de défense seront alors moins efficaces contre les tirs de torpilles...

À *Firestorm Armada*, il n'existe pas de flottes "clé dans le dos", le cadre fixé par les profils ne permettant pas trop d'abus. Chaque flotte possède quelques "spécificités" mais elles ne sont pas toujours très prononcées et une même flotte pourra très bien être jouée de différentes manières. Passons en revue ces particularités pour les 6 flottes au format "boite de base".



Les Terrans

Première race humaine et acteurs de première importance dans le contexte de *Firestorm Armada*, les Terrans disposent d'une flotte de base facile à prendre en main. Les Terrans disposent d'une avance technologique notable dans le domaine des boucliers et peuvent donc en allouer à tous leurs vaisseaux, même les simples frégates. Ces boucliers permettent d'augmenter considérablement la durée de vie



des vaisseaux et obligent l'adversaire à concentrer ses tirs, et donc à diminuer leur nombre. La présence de tourelles très performantes sur le battleship permet de compenser certaines erreurs de placement avec leur arc de tir de 360°. Ces tourelles peuvent aussi combiner leurs tirs avec les bordées, ce qui peut être particulièrement efficace contre les battleships adverses. On notera aussi la présence sur tous les vaisseaux de torpilles efficaces à longue portée et avec un arc de tir de 360°. Le Battlegroup Terran

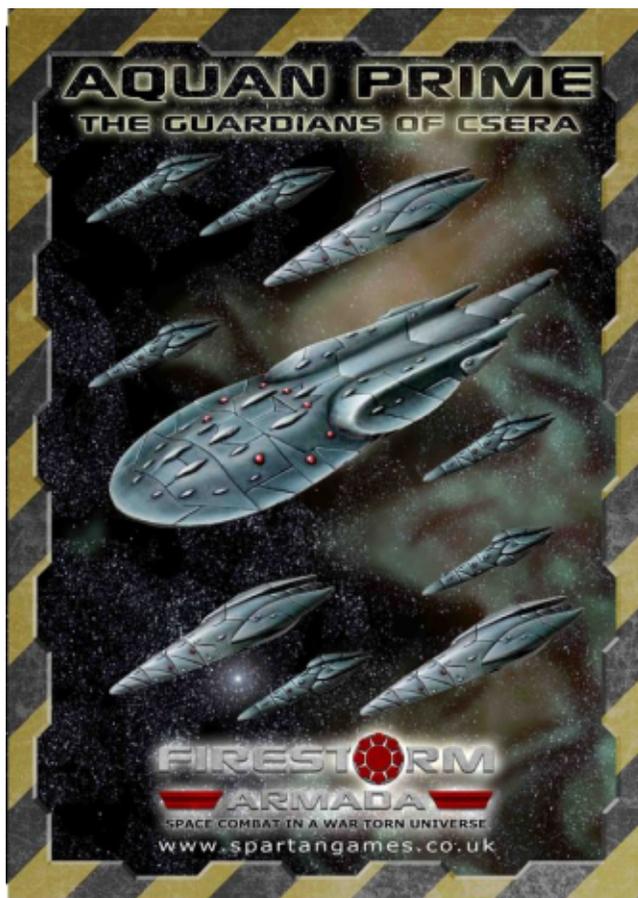


est un peu plus cher (525 points) que celui des autres factions.



Les Aquans

Les Aquans sont une race aquatique dont les vaisseaux sont en forme de gouttes ou s'inspirent d'animaux marins (raies manta, requins...). Leurs Battleships sont assez rapides et leurs frégates plutôt lentes par rapport aux autres races. Cela donne aux flottes aquans des vitesses assez homogènes, permettant d'avancer de façon groupée en



mutualisant leurs systèmes de défense. Les vaisseaux aquans disposent d'un seuil de dégât supérieur à la moyenne, les rendant moins sensibles aux dégâts légers. L'armement principal des aquans a une portée très limitée (aucune attaque à portée 4 en dehors des torpilles) et nécessitera donc une approche en règle. Les vaisseaux aquans ont la particularité d'avoir un armement réparti sur tous les arcs de tir (même sur l'arc arrière), il conviendra donc de les envoyer au cœur de l'action afin qu'ils puissent tirer avec toutes leurs armes (à courte portée...).



Les Sorylians

Race reptilienne, les Sorylians n'hésitent pas à déployer de nombreuses unités de vaisseaux légers pour étouffer l'ennemi sous le nombre. Leurs vaisseaux légers sont très rapides et pourront donc entrer en action dès le premier tour de jeu. Le battleship étant comparativement très lent, il conviendra de bien penser son déploiement afin qu'il n'arrive pas trop tard. L'armement sorylien, fixé à l'avant ou réparti en bordées latérales dévastatrices (pour le battleship) favorisera les tactiques de percées visant à séparer la flotte adverse en deux, les frégates pouvant facilement se redéployer en fonction des besoins. L'armement à longue portée étant relativement limité, il conviendra de ne pas temporiser. Les équipages renforcés des vaisseaux soryliens permettent aussi de conclure par un abordage sur des vaisseaux endommagés avec de bonnes chances de réussite.



Les Dindrenzi

Faction humaine ayant fait sécession, ce sont les "méchants" de l'histoire. Les Dindrenzi disposent de vaisseaux très résistants avec un seuil de dégâts critiques élevé et un nombre élevé de points de coque pour les plus gros vaisseaux. La contrepartie étant qu'aucun des vaisseaux Dindrenzi ne dispose de boucliers de protection. Leurs armes principales et leurs torpilles fixés

à l'avant sont puissantes et efficaces, même à longue portée. Les Dindrenzi peuvent donc se permettre de garder une certaine distance avec l'adversaire, le temps d'attendre un peu les vaisseaux ennemis. Les bordées latérales peuvent être réparties à bâbord ou à tribord suivant les besoins. Cela permettra de placer des vaisseaux sur les flancs sans craindre qu'une partie de leur armement ne soit pas opérationnelle, favorisant ainsi les déploiements pleins de surprises.

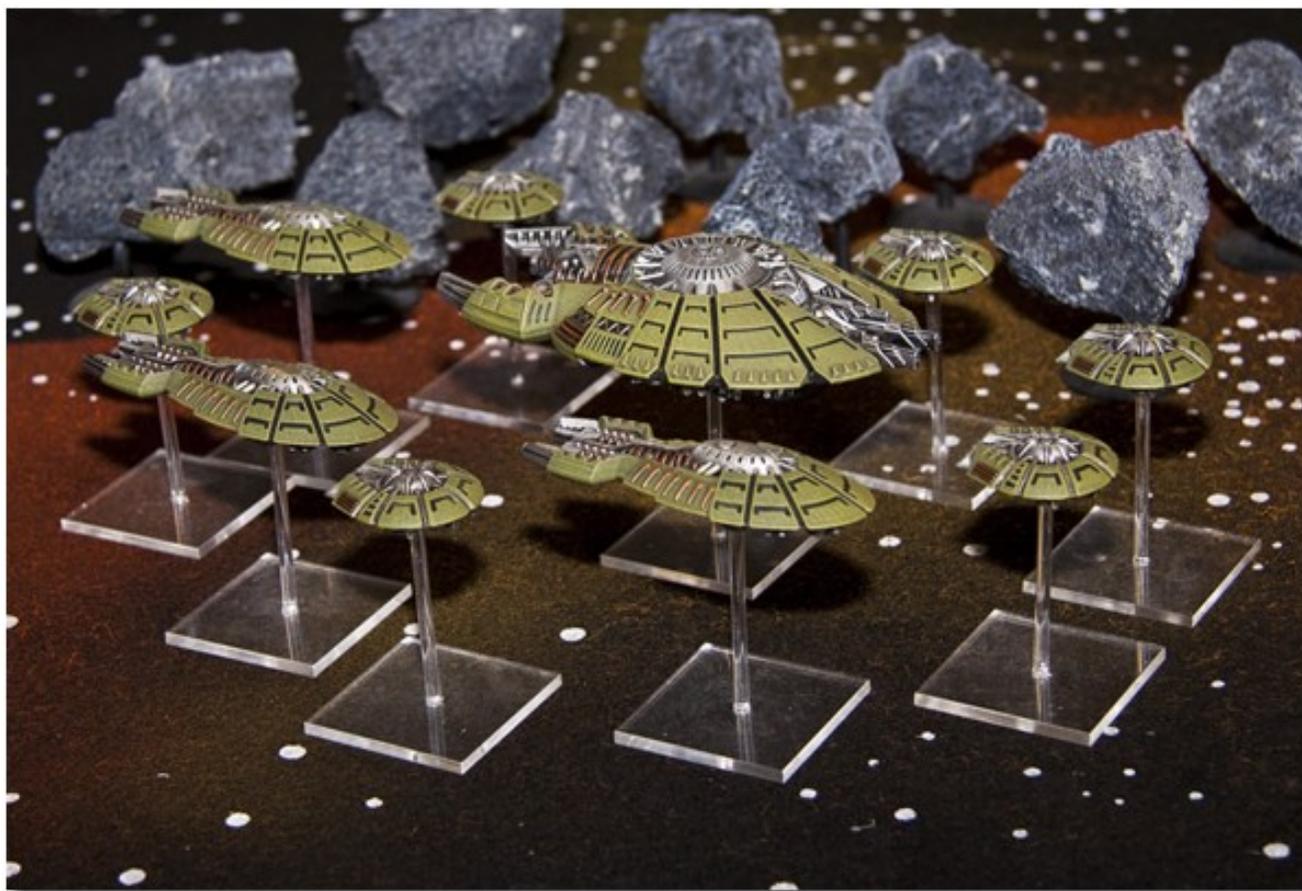


Le Directorate

Troisième faction humaine, le Directorate ne brille pas par la résistance de ses vaisseaux avec des caractéristiques dans la moyenne et une absence totale de boucliers. L'armement est assez uniformément réparti entre les différents arcs de tirs et on veillera particulièrement à maximiser leur utilisation. Le Battleship dispose en plus de canons à

Le blogurizine 8 contient un rapport de Bataille pour Firestorm Armada : *Premier contact !*
<http://blogurizine.canalblog.com/archives/2010/05/27/18026456.html>

plasma fixés à l'avant d'une puissance intéressante et qui peuvent en outre être combinés avec l'armement traditionnel de l'arc avant, offrant ainsi la plus grande puissance de feu de tous les Battleship. On notera aussi les batteries de torpilles séparées sur les côtés permettant deux salves distinctes.





Le Relthoza

Faction arachnide, Le Relthoza dispose de vaisseaux dont la puissance de feu est principalement réparti sur les bordées latérales et dont la puissance de feu à l'avant est moindre. La particularité d'une flotte du Relthoza vient de son bouclier de camouflage qui remplace les écrans de protection des autres factions sur les battleship et les croiseurs. Ce champ de dissimulation, lorsqu'il

est activé, rend les vaisseaux plus difficiles à toucher mais en sacrifiant la moitié de la puissance de feu (sauf pour les torpilles...). Il conviendra d'utiliser cette protection surtout en début de partie, tout en utilisant les torpilles à pleine puissance. Une fois à distance efficace, le champ de protection pourra être désactivé pour pouvoir faire tirer les bordées à puissance maximale et prendre l'ascendant sur l'adversaire.



L'ajout ultérieur de certains vaisseaux permettra d'orienter sa flotte en fonction des envies et du caractère de chaque joueur. Jouer une flotte basée sur une pléthore de petits vaisseau... c'est possible. Vous préférez aligner les bâtiments massifs ? Allez-y ! Les contraintes pour la composition d'une flotte laissent beaucoup de possibilités.

Adjoindre quelques escorteurs à vos Battleships ou transporteurs augmentera leur durée de vie et leur efficacité en défense. Intégrer des croiseurs lourds permettra d'augmenter la puissance de feu des unités de croiseurs. Prendre une unité complète de croiseurs lourds permettra de déployer une unité dévastatrice qui pourra mener l'offensive. Pourquoi ne pas essayer de construire une flotte avec un maximum de transporteurs ? Les possibilités d'évolution sont multiples et les règles d'alliance vous permettront par la suite de nombreuses variations.

Disposant d'un système de jeu riche mais facile d'accès et d'une gamme de figurines qui se développe régulièrement, *Firestorm Armada* ne devrait pas laisser indifférent n'importe quel figuriniste. L'investissement financier ou en temps de peinture étant relativement limité, pourquoi ne pas goûter un peu à la saveur des combats spatiaux ?

Belisarius

Site officiel Spartan Games
<http://www.spartangames.co.uk>

Forum francophone
<http://spartan-forum.forumactif.fr>

La horde noire

un scénario pour Song of Blades and Heroes

par Sandchaser

> Sandchaser

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

Les légendes racontent que les marais de Morte-Lande sont le refuge de créatures innommables.

Les villageois de la province impériale de Llannyd, frontaliers de ces marais en font l'amère expérience tous les soirs de nouvelle lune.

Des incursions étranges et répétées amènent

le légat impérial Vernisios à envoyer une troupe d'éclaireurs composée de ses meilleurs éléments découvrir les auteurs de ces forfaits.

Camps en présence

Le détachement du légat Vernisios (292 pts) composé d'un Centurion Impérial, d'un

Templier, de 2 Fusiliers Impériaux et de 4 Gardes Impériaux

La Horde Noire (291 pts) regroupe un Blême, 3 Goules, un Spectre et une Banshee.

Voir les encadrés en fin d'article pour les profils. Les règles spéciales utilisées dans ce scénario pour les profils de troupes nécessitent les suppléments Song of Gold and Darkness et Song of Wind and Water.



Déploiement

Le joueur impérial est le défenseur. Le joueur mort-vivant est l'attaquant.

Le joueur impérial met en place les éléments de décors. La zone est vallonnée et couverte de buissons et d'arbres. Les éléments de décors sont placés comme décrit dans le scénario All-Out Battle.

Les troupes impériales se déploient en premier sur un côté de la table. Leur zone de déploiement fait toute la largeur de la table sur une profondeur égale à une Courte distance.

Les morts-vivants se déploient ensuite le long du bord opposé. Leur zone de déploiement fait également toute la longueur de la table sur une profondeur égale à une Courte distance.

Le joueur impérial place un pion objectif dans la zone de déploiement des morts-vivants puis,

La horde noire, un scénario pour Song of Blades and Heroes

le joueur mort-vivant place un autre pion objectif dans la même zone.
Les morts-vivants jouent en premier.

Conditions de victoire

La partie s'arrête quand le joueur impérial s'empare des deux objectifs situés dans la zone de déploiement des morts-vivants. Cette condition est vérifiée à la fin du tour.
Si tous les impériaux sont éliminés, en fuite, ou si le joueur impérial ne peut plus remplir ses conditions de victoire, la partie s'arrête.
Le gagnant est celui qui possède le meilleur score de points de victoire à la fin de la partie (voir Score plus bas).

Règles spéciales

Marche Forcée !

Le commandant impérial dispose d'une action spéciale supplémentaire, celui de conférer à toutes les figurines alliées une meilleure

capacité de mouvement par la marche forcée. Une fois par partie et en dépensant une action, le commandant peut donner cet ordre à toutes les figurines qui se trouvent au plus à Longue distance de lui.

Les figurines en question voient leur capacité de mouvement améliorée d'une catégorie et perdent la règle spéciale Slow. Ces effets durent jusqu'à la fin du tour.

En contrepartie, les figurines qui réalisent au moins un mouvement de Marche Forcée ce tour-ci subissent, pour le reste de la partie, une baisse de Qualité de 1.

Si la Qualité d'une figurine vient à atteindre la valeur de 7, la figurine meurt épuisée par la marche forcée, est retirée du jeu et compte comme une perte.

Objectif atteint !

A la fin de chaque tour, quand les figurines des deux camps ont toutes été activées, chaque joueur compte la valeur en points de chaque figurine de son camp située à moins

d'une distance Courte des objectifs.
Le camp qui possède le plus de figurines (en points) contrôle cet objectif.

Score

Les morts-vivants gagnent 1 VP par tranche complète de 20 points de pertes impériales.
Les impériaux gagnent 1 VP par tranche complète de 30 points de pertes morts-vivants.
Les impériaux gagnent en plus 2 VP par tour passé à contrôler un objectif.

Jouer ce scénario dans une campagne

Si le joueur gagnant marque plus du double de points de victoire que son adversaire, il s'agit pour lui d'une Victoire Majeure.
Toutes ses troupes survivantes gagnent un point d'expérience supplémentaire.

Sandchaser

Profils Empire

Nom	Qualité	Combat	Règles spéciales	Coût
Centurion impérial	3+	4	Leader, Steadfast	76 pts
Templier	3+	4	Lethal vs. Undead, Paladin	50 pts
Fusilier impérial	4+	3	Shooter : Long, Sharpshooter, Slow, Coward	29 pts
Garde impérial	4+	3	Slow, Steadfast, Heavy Armor	27 pts

Profils Morts-vivants

Nom	Qualité	Combat	Règles spéciales	Coût
Blême	3+	4	Savage, Greedy, Undead	48 pts
Goule	3+	3	Savage, Greedy, Undead	38 pts
Spectre	2+	4	Flying, Undead	83 pts
Banshee	3+	1	Distract, Free Disengage, Undead	46 pts

Malifaux

le bon, la brute et le démon

Ça n'est pas un petit nouveau dans le domaine des jeux de figurines et sa présentation a été déjà très bien faite dans le Blogurizine n°6, mais avec la fin des sorties de Rising Powers et l'arrivée, probablement en août, de sa prochaine extension, il est temps de s'intéresser encore plus près à Malifaux.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi, il s'agit d'un jeu d'escarmouche (entre 6 et 12 figurines environ) édité par l'entreprise américaine Wyrd Miniatures depuis 2009. Le contexte sort un peu de l'ordinaire puisqu'il s'agit d'un western à la sauce fantastique. En effet, vous allez pouvoir jouer des mort-vivants, des magiciens, des démons, des gobelins (appelés ici Gremlins) et puis quelques humains quand même... Un joli mélange qui n'est pas sans rappeler le JdR Deadlands, avis aux amateurs ! Vous allez ici pouvoir lire un rapport de bataille illustrant les mécanismes du jeu.

Petits rappels entre amis

Avant toute chose, je vais vous faire un bref rappel du fonctionnement de ce jeu. Chaque figurine est représentée par une carte (au format un peu spécial...) reprenant au recto : ses caractéristiques ; ses points de vie (sous forme d'impact de balles) ; son coût en pierre d'âme (ou son Cache pour les Master) et sa rareté ; ses compétences, Triggers, Actions et sorts ; les caractéristiques de ses armes.

Les caractéristiques sont au nombre de 6 : W/Ch, les distances de Marche et de Charge en pas ; Ht, la taille « théorique » (utilisée pour les obstacles et les lignes de vue) ; Wp,

par La Fureur

> Les ludomaniacs

<http://ludomaniacs.forumactif.com>



Willpower ou la volonté/courage ; Ca, Casting, la capacité Magique ; Df, la Défense ; Wd, Wounds, les points de vie. Et vous retrouverez les caractéristiques de combat à travers celles de ses armes qui contiennent : la portée en Pas, au corps à corps, avec un symbole de trace de griffes ou à distance avec un symbole de pistolet ; le Cb, la capacité de combat de la figurine lorsqu'elle utilise l'arme ; les Dg, Damages, les dégâts faibles / moyens / forts. L'essentiel de Malifaux se résume dans son absence de dé : plutôt que de remettre votre sort à ce polyèdre, béni ou maudit selon le lanceur, vous utiliserez un Fate Deck qui est l'équivalent d'un jeu normal de 54 cartes (d'ailleurs, vous pouvez utiliser un jeu de cartes normal comme Fate Deck). Les cartes sont donc séparées en 4 « symboles » : Masque, équivalent du pique ; Bélier, cœur ;



Corbeaux, carreau ; et Grimoire, trèfle. Dans chaque symbole, les cartes sont numérotées de 1 à 13 (donc de l'as au roi dans un jeu normal) et vous trouverez deux Jokers : le Noir (et sa malédiction du Zéro) et le Rouge (et sa bénédiction du 14).

Ainsi, à chaque action nécessitant de déterminer un succès ou pas, vous serez amené à piocher une carte. Dans le cas présent, le hasard du dé est remplacé par une maîtrise du « hasard » des cartes : non

seulement vous pourrez compter vos cartes et celles de votre adversaire (mais jamais regarder dans les défausses), mais vous aurez aussi un groupe de cartes dans votre main pour « Tromper le Destin ».

Ce système de cartes fonctionne très bien et on se prend rapidement au jeu de prévoir ses actions suivant les cartes en main ou suivant les cartes que votre adversaire a déjà pioché. Du tout bon qui ravira même les maudits du lancer de dé à 4, 6, 8, 10, 12, 20 faces etc...



Lorsque vous activez une figurine, elle possède, la majorité du temps, 2 points d'action à dépenser pendant son activation. Avec ces deux points, vous pouvez faire des actions génériques habituelles (marcher, charger, attaquer...), utiliser des actions spéciales ou les sorts qui auront chacun un coût spécifique. Vous disposerez aussi régulièrement d'une ou plusieurs actions à 0 point mais vous ne pourrez utiliser qu'une seule d'entre elles lors de l'activation d'une même figurine, avec encore quelques exceptions pour certains profils.

Mort ou vif ?

Après ce bref résumé, voici donc les protagonistes de ce rapport de bataille qui va opposer deux armées en 35 Soulstones (pierrâmes en français), d'un côté Alexandre « Belial » et ses Non-Nés, de l'autre, moi et la Guilde.

Tout d'abord, Belial tira une carte pour la localisation de notre partie : Zone industrielle ! En tirant à nouveau une carte dans cette localisation, nous découvrons qu'une pile de débris sera placée au centre de la table. Ensuite, je tire une carte pour notre zone de déploiement qui se fera en diagonale (chaque zone de déploiement sera espacée de 25 pas).

TA	Lilith, mère des monstres	CACIX	4
2	MAÎTRE, NEPHILIM	UNIQUE	
Mc / Ch		GRANDE ÉPÉE	
6/9		Pt 2	
Vt		Cb 7	
6		Dg 3/4/6	
Ms		BLESSURES	
5		○ ○ ○ ○ ○	
Dv		○ ○ ○ ○ ○	
8			
Capacités	<p>Sang Noir</p> <p>Maîtresse de Malifaux : Ce combattant ignore lors de ses déplacements les effets de décors difficiles, dangereux ou d'eau. Ce combattant ignore les décors pour tracer des LdV.</p> <p>Afflux de magie : Piochez une carte de contrôle supplémentaire lors de la phase de pioche, puis défaussez autant de cartes pour atteindre la taille maximum de votre main de contrôle.</p> <p>Arme, Grande épée : Les tirages de dommages reçoivent 5.</p> <p>Malfaisant : Les Frappes de Lilith contre les combattants qui se désengagent infligent des dommages en plus de mettre fin à l'action.</p>		
Actions	<p>(+1) Rapide</p> <p>(0) Mère de la couvée : 1 Nephilim ami à moins de 6 Ps de ce combattant s'active après la fin de l'activation de ce combattant.</p>		
Actions	<p>(0) Drainer le sang : Ce combattant peut utiliser cette action immédiatement après avoir tué un combattant vivant ou Mort-vivant. Ce combattant gagne un marqueur Sang.</p> <p>(1) Du sang de la pierre : Défaussez n'importe quel nombre de pierrâmes. Pour 2 pierrâmes défaussées, ce combattant gagne 1 marqueur Sang.</p> <p>(2) Mort tourbillonnante : Défaussez une carte de contrôle. Ce combattant effectue immédiatement une Frappe de Grande épée contre chaque combattant à 2 Ps ou moins.</p>		
Déclencheurs	<p>Cb(ww) Destinée sanglante : Après avoir infligé des dommages au défenseur avec une Frappe de Grande épée, piochez une carte de contrôle puis défaussez une carte de contrôle si le défenseur n'a pas été tué par la Frappe.</p> <p>Df(ww) Disparition : Après que l'attaquant ait échoué à son attaque de mêlée, jusqu'au début de la phase d'extinction, l'attaquant reçoit -2 Cb quand il attaque ce combattant.</p>		
Sorts	<p>(1) Charme (SD: 13w/Rst: - /Rg: 03) : Les combattants ennemis qui ne sont pas de type Non-nés reçoivent -2 Df et ne peuvent pas Charger ce combattant jusqu'à la fin de la phase d'extinction.</p> <p>(1) Tremblement de terre (SD: 12w/Rst: Df/Rg: 012) : Désignez une direction. Pousser tous les combattants de 2 Ps dans cette direction.</p> <p>(1) Forêt d'illusion (SD: 12w/Rst: - /Rg: 12) : Placez un élément de décor circulaire de 3 Ps de diamètre entièrement à portée. Les combattants Nephilim peuvent ignorer les pénalités de mouvement dans cette forêt. L'élément de décor reste en jeu jusqu'à ce qu'un combattant lance à nouveau ce sort.</p> <p>(1) Transposition (CC: 14ww/Rst: Vt /Rg: 12) : Désignez 2 figurines au moment de lancer ce sort. Si les deux combattants échouent au test de résistance, inverser les places des 2 combattants.</p>		

Malifaux : le bon, la brute et le démon

Il nous fallait maintenant déterminer nos stratégies (équivalents des scénarios principaux dans les autres jeux). En tirant une carte de nos fate decks, nous avons obtenu : Prise d'objectif pour Belial, Contenir la puissance pour moi. Dans Malifaux, les stratégies sont obligatoires et peuvent être soit différentes (comme c'est le cas ici) soit partagées.

Au tour de la sélection des bandes :

Alexandre « Belial », Non-Nés

Lilith, Mother of Monsters -- 6 Cache
Malifaux Cherub [2pa]

Hooded Rider [8pa]
Lelu [7pa]
Lilitu [7pa]
Terror Tot Nephilim [3pa]
Terror Tot Nephilim [3pa]
Terror Tot Nephilim [3pa]

Adrien « La Fureur », La Guilde

C. Hoffman -- 4 Cache
Mechanical Attendant [3pa]

Guardian [7pa]
Hunter [6pa]
Hunter [6pa]
Nino Ortega [7pa]
Watcher [3pa]
Watcher [3pa]

Pour mieux comprendre les objectifs des scénarios, rendez-vous sur un de ces deux sites :

Malifaux connexion
<http://www.s147872821.onlinehome.fr/mfc/>

Forum des Ludomaniacs
<http://ludomaniacs.forumactif.com/>

Vous y trouverez les cartes des stratégies, des combines, des lieux et des évènements traduits en français à partir de leur version anglaise du site suivant :

Ratty's Malifaux Page
<http://malifaux.nezumi.me.uk/>

Les deux sites français contiennent aussi le début de la traduction en français (non officielle) des cartes de profil ainsi que des règles.

Le cache représente le nombre de pierrâmes dont le maître disposera pour toute la partie. A chaque partie, les joueurs peuvent choisir entre 0 et 2 combines qui sont des scénarios de moindre importance mais qui peuvent changer le résultat d'un affrontement. Belial prit Réclamer Malifaux et Œil pour œil, alors que j'optais pour Esprit de la Machine et Tuer le protégé (Hooded Rider).





Je remporte l'initiative pour le déploiement et désigne donc Belial pour se déployer en premier.

Pour rappel, Malifaux se joue en activation alternée mais pour simplifier la lecture de ce rapport, je ne vous détaillerai pas toutes les activations de chaque figurine. Je rentrerai dans le détail uniquement pour les actions majeures et/ou complexes.

Tour 1

Belial commence sa combine pied au plancher et réclame rapidement 2 bâtiments à l'aide de ses Terror Tots.

De mon côté, je m'approche du centre de la table avec les Hunter, Nino, le Guardian et Carlos (tracté par le Guardian avec la compétence Drawn to metal). Je lance les

capacités Shadow de mes Hunters sur le Hooded Rider (chaque fois que ce dernier se déplacera en LdV d'un Hunter, ce dernier pourra se déplacer vers sa proie désignée).

Belial tente de faire se rapprocher Carlos à l'aide du sort Lure de Lilitu (en cas de réussite, Carlos sera poussé de 4 Ps directement vers Lilitu). Le premier essai ne marche pas (en tirant sa carte, Belial n'atteint le seuil nécessaire pour lancer le sort). Avec la compétence Casting Expert (+1 point d'action à dépenser pour lancer un sort), il tente à nouveau de lancer Lure. Il s'agit d'un succès, je dois donc faire un test de résistance. Même en trompant le destin (cad en remplaçant ma carte initialement tirée par une carte de ma main), je ne réussis pas le test. J'assure donc les arrières de mon maître en dépensant une pierrâme, je tire une carte de plus qui s'ajoute à mon total et ne subit pas donc pas les effets du sort.

Lilith s'approche du centre de la table et fait appel au sort Transposition, elle échange donc de place son totem avec le Hooded Rider. Carlos utilise une de ses capacités pour copier le sort Shield Wall du Guardian qu'il utilise immédiatement, il gagne donc Armure +2 et les figurines au contact socle à socle gagnent Armure +4. Le cavalier de Belial s'avance et réclame une maison supplémentaire.



Tour 2

Je remporte l'initiative et décide de commencer. Je me défausse de 2 cartes de ma main et Belial d'aucune.

J'active un Watcher pour voir la carte du dessus de la bibliothèque de Belial (action Forward Observer), il s'agit d'une carte faible et la laisse donc sur le dessus. Belial continue la combine Réclamer Malifaux avec un de ses Terror Tots (déjà 4 décors de réclamer !). J'active Nino Ortega pour faire débiter le carnage ! Il utilise la compétence In my sight pour gagner des bonus en tir contre Lilitu (action à 0 point d'action) puis il tire deux fois sur elle entraînant la mort de la Succube (3 puis 5 blessures) !

Petite explication sur cette action : lorsque l'on effectue une attaque, plus l'écart entre le résultat de l'attaquant et celui du défenseur est important, moins vous aurez de malus au moment de tirer les dommages. Entre 1 et 5, vous aurez un tirage négatif : vous tirez deux cartes et conservez la plus basse, sans possibilité de tromper le destin car vous avez un malus au tirage. A partir de 6, vous n'avez plus de malus au tirage, vous pouvez donc tromper le destin sur vos dommages. Dans le cas présent, mon second tir ne donnait que des dommages faibles (2), j'ai donc trompé le destin pour infliger des dommages sévères (5).

Lilith s'approche et tente une transposition sur Carlos et un Terror Tot afin de laisser le maître de la Guilde seul au centre du champ de bataille. Suite à une grosse dépense de pierrâmes de part et d'autres, les deux tentatives échouent coup sur coup : Carlos a eu chaud !

Belial continue sa combine et j'engage les hostilités avec un Hunter qui charge l'Hooded Rider (3 dommages au total). En retour, le cavalier à la capuche utilise l'action Rafale (dépenser 2 points d'actions et défausser une carte de sa main pour faire 3 Frappes au corps à corps). Le Hunter reste en vie mais en piteux état (merci l'armure !).

Le Guardian s'approche de la mêlée en tractant son maître et échoue lamentablement à toucher le cavalier. Une grande bagarre s'engage au centre de la table, les coups pleuvent : le Hooded Rider décède de la main de Carlos. Les autres protagonistes commencent aussi à subir des dommages mais sans perte dans un des deux camps.

Site officiel Wyrd Games
<http://www.wyrd-games.net>

Forum officiel Wyrd Games
<http://www.wyrd-games.net/forum/index.php>

Malifaux Connexion (fr)
<http://www.s147872821.onlinehome.fr/mfc/>

Au début de chaque tour et après avoir tiré l'initiative, chaque joueur peut se défausser d'autant de cartes de sa main qu'il le souhaite puis il pioche autant de cartes que nécessaire pour avoir une main complète (6 cartes en format Scrap). Cette phase permet de s'assurer de se débarrasser de cartes faibles ou inutiles.





Positions à la fin du tour 2

Tour 3

Belial remporte l'initiative et commence à jouer. A ce stade, la Guilde mène 2 PV à 0 après avoir rempli la combine Tuer le protégé.

Les Non-nés continuent de remplir leur objectif grâce aux Terror Tots et la mêlée continue au centre de la table. Un Terror Tot finit par tuer le Hunter qui était déjà blessé, laissant 3 marqueurs épaves au sol car le Hunter est sur un socle de 50mm.

J'active Carlos pour répondre à ce déchainement de violence : j'utilise le sort Detonate Scrap pour faire exploser les marqueurs épaves et infliger 3 dommages aux 2 Terror Tots à proximité. Ensuite, à l'aide de la compétence Machine Puppet, je fais faire deux attaques avec mon Hunter restant pour tuer un Terror Tot et entamer Lelu. Enfin, la compétence Linked In me permet d'activer immédiatement à la suite de Carlos le Hunter qui tue Lelu et s'approche de Lilith.

Cette dernière venge ses petits en tuant le dernier Hunter puis s'approche du groupe Guardian-Carlos-Totem-Watcher. Le Guardian échoue encore à toucher la mère de la couvée ! Pour terminer le tour, Nino tue un autre Terror Tot.

Tour 4

Belial remporte encore l'initiative !

Après une vaine tentative de transposition entre Lilith et un Watcher, Belial décide

d'envoyer son maître au cœur de l'action. Elle n'a pour cible possible que le Guardian qu'elle démantèle après 3 attaques bien placées (merci à la compétence Rapide qui lui donne un point d'action supplémentaire !).

Il est temps de porter un coup décisif. Carlos s'active et utilise son sort Open Circuit : il s'agit d'un Pulse (ou Onde en français) qui inflige des dommages aux figurines à moins de 3 Ps qui ne sont pas des constructs. Ce sort inflige 2 dommages + 1 par construct en contact socle à socle avec Carlos. Grâce à mes deux dernières pierrâmes, je m'assure d'infliger deux fois 5 dommages à l'infâme Lilith qui décède.

Les pierrâmes

Les pierrâmes constituent un ajout important pour chaque maître. Leur utilisation permet souvent de faire des coups d'éclat ou de vous sauver au bon moment. Dans le cas présent, Carlos a obtenu des scores de réussite de 25 et 27 au lancement en dépensant une pierrâme à chaque fois. Lilith n'en ayant plus, elle ne pouvait pas espérer réussir ses tests de résistance ! Vous avez peu de pierrâmes donc sachez les utiliser à bon escient...



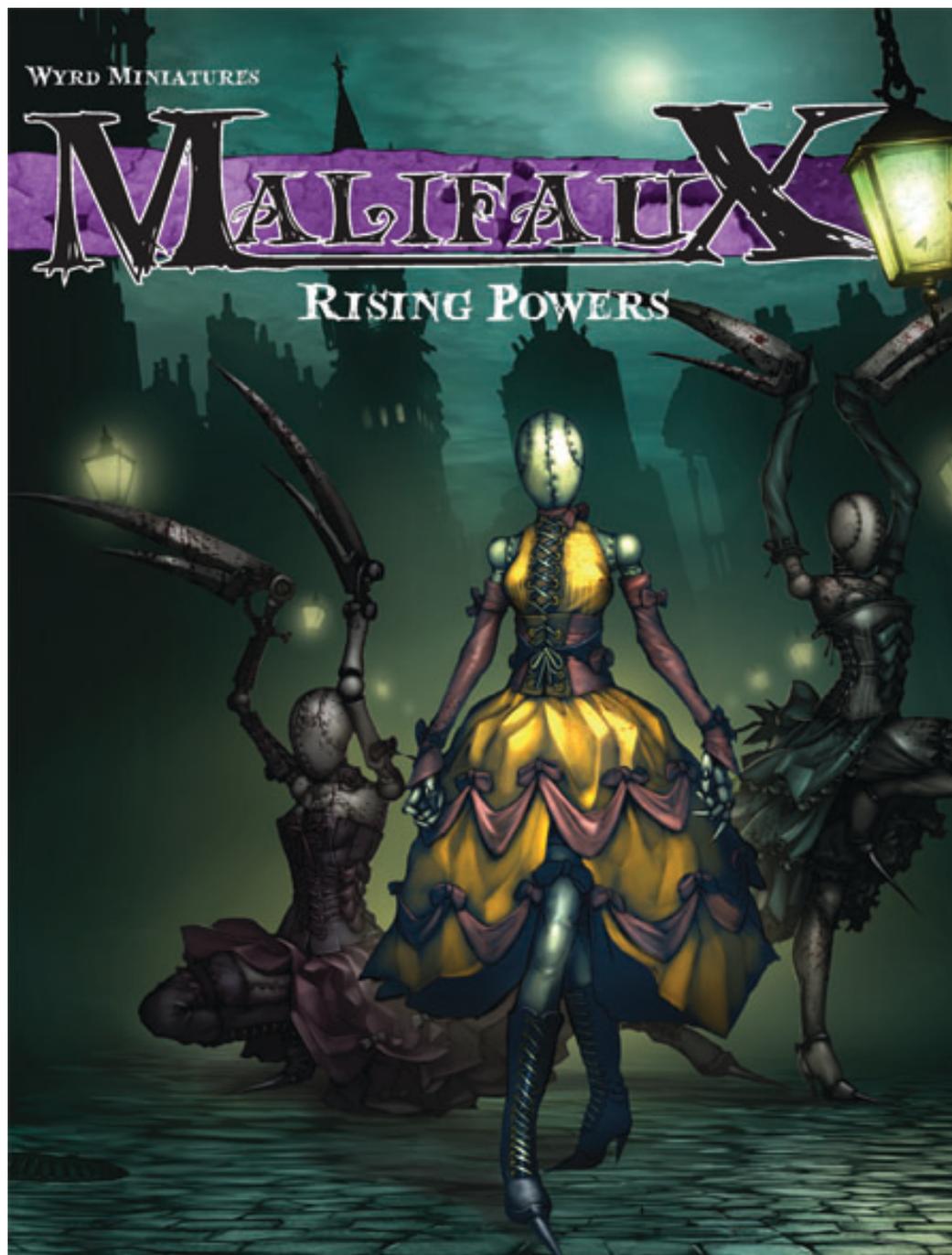
Nous tairons la suite des évènements pour la dignité des Non-nés... La Guilde remplit la totalité de ses objectifs alors que les Non-nés ne remplissent que Réclamer Malifaux. Victoire 8 PV à 2 PV.

pour quelques dollars de plus...

Malifaux est un jeu rapide et très mortel (comme la majorité des jeux d'escarmouche). Les mécanismes de base sont très faciles à prendre en main et la vraie difficulté réside dans la composition de son groupe. Vous devez toujours garder à l'esprit qu'il s'agit d'un jeu de combinaisons et, de ce fait, il faut bien étudier les profils de vos figurines pour pouvoir être le plus efficace possible. N'oubliez pas non plus que votre adversaire vous garde des coups retors : connais ton ennemi et tu auras déjà en partie gagné !

Au final, je ne saurai trop vous conseiller d'essayer ce jeu qui possède un très bon potentiel et une variété de tactiques assez immense, pas uniquement entre factions mais même au sein des factions elles-mêmes ! Dernier point et pas des moindres : l'investissement financier est assez faible puisqu'avec n'importe quel starter vous pouvez commencer à jouer avec environ 20 PA. En espérant vous croiser prochainement au détour du bayou, de la grande ville ou des mines de pierrâmes de Malifaux !

Adrien « La Fureur »



La Cité des Voleurs

Défi bloguriste

par **Gilel**

> [Le Gilel ludique](#)

<http://gileludique.canalblog.com>

Arklaash, le monde médiéval fantastique de feu *Rackham* vit toujours à travers les joueurs pratiquant *Confrontation* (version escarmouche ou jeu de bataille) ou encore grâce au studio *Cyanide* qui développe un jeu vidéo se déroulant dans cet univers extrêmement riche ou sévit une guerre sans fin.

Dans ce monde perturbé, des villes franches vivent en apparence dans une relative quiétude. Il en est une plus célèbre que les autres: Cadwallon. C'est dans cette ville que Pascal Bernard (créateur d'Alien menace et Eollis) et Laurent Pouchain (le créateur d'Okko) ont choisi de situer leur jeu : *la Cité des Voleurs*.



Au travers du dédale sombre et sinistre de ses ruelles, chaque joueur va diriger une bande de quatre voleurs dans le but d'amasser un maximum de richesses en évitant la milice locale et les chausses trappes qui parsèment la ville.

Jeu grand public publié par *Hazgaard* et *Dust Games*, il bénéficie de la patte visuelle du studio *Rackham* et de Paolo Parente à travers le talent des illustrateurs (Edouard Guiton, Nicolas Fructus, Miguel Coimbra), associé à un mécanisme de jeu simple mais riche. Ce jeu est un condensé de plaisir ludique jouable aussi bien en famille qu'avec des joueurs chevronnés : au final le rendu sera différent mais tout aussi plaisant.

En outre, sans attendre l'extension qui devrait sortir à la rentrée et qui fera prendre une autre dimension au jeu (cf. encarts), les auteurs ont assuré le suivi du jeu par de multiples mini extensions publiées dans le magazine *Ravage* ; la dernière en date introduit la magie. Les joueurs sont donc invités à tester ces nouvelles règles, à les adapter, ou les repousser... en somme une évolution participative.

Le matériel contenu dans la boîte est riche et comprend notamment vingt figurines issues des ex moules *Rackham*; vingt figurines en plastique un peu mou qui n'attendent que les pinceaux afin de révéler la finesse, la qualité et l'originalité de leur sculpture.

Il n'en fallait pas plus pour que quelques joueurs se lancent dans un **défi amical** consistant à revêtir ces figurines de leurs plus beaux atours, et ce, avant la date butoir qui était fixée au 15 juin. L'avancée des différents projets était consultable sur les blogs des uns et des autres. A ce titre il fut intéressant de voir , tout d'abord que chacun s'est impliqué dans une ambiance sympathique, joyeuse donnant une sensation de peinture en commun, et d'autre part d'apprécier la méthode de chacun : progressive, en urgence dans les quarante huit dernières heures avant le terme, tout en maîtrise en une après midi etc... Cette expérience a permis également d'apprécier la sensibilité de chacun et la vision que chaque peintre/joueur a de ses figurines à travers le choix des couleurs retenues.

Le Blogurizine vous propose de découvrir les travaux des uns et des autres , et encourage tous les détenteurs de la boîte à se lancer dans leur propre défi. Tous n'ont pas osé, ou trouvé le temps de nous faire parvenir leurs photos, et vous pouvez les dénicher soit sur leurs blogs, soit sur le forum d'Hazgaard.

Gilel

La CdV, et la suite alors ?

Blogurizine : Laurent , peux tu nous décrire en quelques mots l'extension à venir ?

Laurent Pouchain : Ce que je peux dire c'est que l'extension est en cours d'édition.

La boîte de base s'adressait à des joueurs "occasionnels" ou pour des parties "légères". Avec l'extension, on monte d'un niveau. Elle s'adresse aux joueurs plus exigeants.

Il y aura de nouveaux personnages (avec des caractéristiques différentes), plus de dangers, plus d'exploration, plus d'interactions, plus de cartes arcane, plus de missions et plus d'aventures !

D'ailleurs, l'un des points forts de l'extension c'est aussi de pouvoir jouer les 4 aventures proposées en campagne... ça peut donner des idées.

Pour simplifier, on peut parler de "Advanced Cité des Voleurs".

Blogurizine : Comment les règles ont-elles évoluées ?

Laurent Pouchain : Nous avons profité de Ravage pour garder le contact avec les joueurs et explorer des pistes de travail (équipements, souterrains, événements...). Certaines se sont révélées intéressantes, d'autres ont été modifiées. Au final, même si l'extension est dans la continuité de ce travail, elle propose un contenu différent et plus "cohérent".

Introduction de la prochaine extension :

L'équipe de Gilel

-> Le Gilel ludique
<http://gileludique.canalblog.com>



Le tonnerre gronde et de sombres nuages s'amoncellent dans les cieux de Cadwallon. Tandis que les Mages de la Ville Haute prédisent une catastrophe sans précédent, au sein de la Guilde des Voleurs, les rumeurs vont bon train.

On murmure qu'au plus profond de la Cité, il existe des souterrains qui mènent au trésor de Sophet Drahas, le Roi des Cendres. Mais les rumeurs disent aussi que le fabuleux trésor est protégé par une créature monstrueuse !

Ce soir, vous avez rendez-vous à l'Auberge des Assassins. Soyez prêts pour une aventure extraordinaire. Evitez les pièges, déjouez les complots et entrez dans les souterrains... si vous en avez le courage ! Désormais, tous les coups sont permis !

L'équipe de Rafpark

- >Geek lvl60
<http://rafpark.wordpress.com>



L'équipe de Poulpator

-> Garage Kit et autres bricoles
<http://blog.gamekult.com/blog/poulpator>



L'équipe de Beuargh

-> Beuargh Land
<http://beuargh.canalblog.com>

Le début d'équipe de Belisarius

-> Jeux de Figs
<http://jeuxdefigs.fr>



L'équipe de Baratzanthatul

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



Galleon et Alkemy

L'association Galleon est affiliée au jeu depuis le début d'Alkemy. Démonstrations au sein des clubs, des conventions et des boutiques, les membres initiaux ont passé de nombreuses heures à faire connaître le jeu, à organiser des tournois, à propager l'alchimie et l'univers de Mornéa. Trois années se sont écoulées et Galleon est toujours au côté d'Alkemy, encore plus lié qu'auparavant. La motivation n'a pas failli malgré les différentes tempêtes qu'a traversé Alkemy. Les membres ont changé, certains membres initiaux sont toujours là, sans faille. Les membres sont répartis aux quatre coins de la France, Lille, Nantes, Grenoble, Lyon, région parisienne, ... et toujours prêts à faire découvrir le jeu ou à parler des heures et des heures d' « Elle », d'Aurlok, de Khaliman, d'Avalon, de Triade de Jade, du fabuleux univers de Mornéa, de Génésis...

L'éditeur initial du jeu, Kraken Editions, a cessé son activité, le jeu a été repris par Studio 38 et ce dernier a souhaité s'associer à Galleon pour continuer le développement d'Alkemy. Ainsi, le rôle de Galleon devient encore plus important.

Une des principales

tâches de Galleon est de travailler sur la révision des profils. Certains membres actuels de Galleon font partie de la dernière équipe de bêta-testeurs sous l'ère Kraken Editions. Ils continuent ainsi le travail débuté par les premières équipes de testeurs qui ont fourni un travail colossal, auxquels il faut rendre un vrai hommage pour le travail fourni et pour en être arrivé aux règles telles qu'on les connaît aujourd'hui, et pour avoir passé des heures de test sur les profils, les scénarios.



par **Nicoleblond**

> Alkemy nicoleblond

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

E-Genesis pour bientôt

Alkemy est en marche et Génésis va bientôt connaître la version E-Genesis, le PDF de Génésis en téléchargement libre et gratuit, avec la révision des règles et des profils, avec quelques ajustements mineurs sur les règles, des précisions, ceci afin de compléter des zones d'ombre ou des points qui n'avaient pas été soulevés, la pratique et le nombre de parties étant passés par là entre temps, notamment des précisions souvent

« littéraires » qui pouvaient donner lieu à des interprétations de règle, comme la charge multi-figurine, l'engagement, l'initiation de combat, et révision et/ou réécriture de certaines compétences. Tout cela a demandé un temps conséquent, de nombreuses discussions, avec des points de vue parfois différents, mais toujours guidés par la même passion du jeu, et attachés à toujours essayer de trouver le juste équilibre.



Révision des profils

Certains profils ont été modifiés, toujours de façon mineure, ceci afin de conserver l'aspect initial des factions et de poursuivre là encore le travail fourni par les différentes équipes des testeurs. C'est encore la pratique et le temps qui sont les meilleurs conseillers pour savoir quel profil mérite d'être réajusté, augmenté, baissé. Ainsi, au cours de deux années de pratique, aussi bien en partie amicale qu'en tournoi, où souvent pour ce dernier, les joueurs alignent leurs meilleures listes d'armées, nous nous sommes aperçus que certaines figurines existantes n'étaient pas présentes sur les

tables, et il nous semblait nécessaire de revoir justement ces profils.

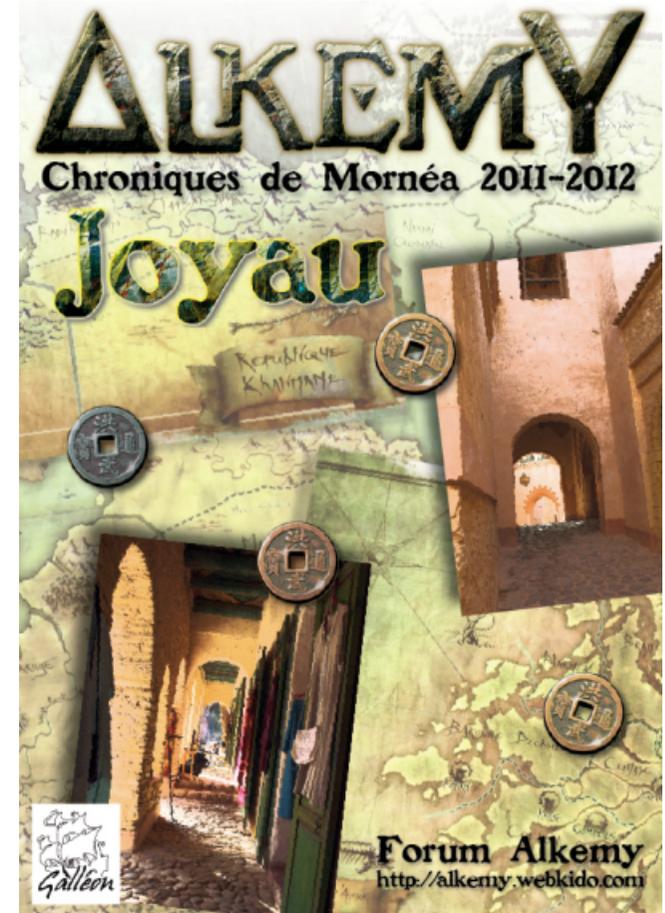
Les changements sont mineurs mais c'est tout un équilibre qui peut s'en trouver bouleversé, lorsque vous ajoutez 2 points de vie aux guerriers-tonnerre Crapaud (1 point de vie en jaune et 1 point de vie en rouge), lorsque vous attribuez la compétence "Pisteur" aux Tuaregs, lorsque vous baissez le Rétiaire avalonien de 30 points à 25 points, ou bien en atténuant la puissance de Fu-Nihao, pour ainsi laisser de la place également à son compère Lee-Ping, sans parler du fabuleux alchimiste Xian-Ling qui restait perpétuellement sur le bas côté, à contempler les deux autres héros fouler les terrains de Mornéa...

Full-Génésis

Désormais, nous sommes passés depuis peu aux parties et tournois en « full-génésis ». Nous jouons ainsi avec tous les profils de Génésis et c'est évidemment un nouveau champ de possibilité, et là encore, des disparités, des déséquilibres apparaissent. Le travail des révisions de profil continue et la priorité est bien sûr donnée aux figurines qui vont sortir, la cohésion entre Studio 38 et Galleon trouvant ainsi tout son sens.

Reprise des chroniques de Mornéa

En septembre, Galleon va remettre en place les chroniques de Mornéa, qui débutera en



septembre et finira en mai, avec une finale qui se jouera en juin. Les chroniques seront découpées en 3 saisons, de septembre à novembre, de décembre à février et de mars à mai. D'un côté, il y aura toujours les tournois qui compteront pour la qualification, et dans le même temps une ligue au niveau national, un peu dans l'esprit des deux précédentes campagnes, avec une mécanique simple et épurée. Les chroniques vont se dérouler dans la cité de Joyau qui est le long du Canal de la



Concorde, avec une trame narrative tout au long de ces 3 saisons. Ainsi, chaque mois, les joueurs pourront jouer un scénario avec différents challenges à réaliser, le challenge le plus difficile rapportant le plus de points bien évidemment, mais il sera possible de rejouer le scénario plusieurs fois ceci afin de récolter le maximum de point dans le mois. Chaque mois, les deux meilleurs joueurs du mois pourront participer à la finale. Ils gagneront également un blister des nouvelles figurines produites par Studio 38.

TacticAlkemy

Galleon met en place des conseils tactiques, dénommés TacticAlkemy, que l'on peut trouver sur le forum alkemy principalement ainsi que sur les forums Warmania et Warhammer. Ces TacticAlkemy sont destinés aux débutants pour l'instant. Avec les offres faites par Ludik Bazar sur toute la gamme Alkemy, le jeu a connu de

nouveaux joueurs et il nous est apparu essentiel de pouvoir accompagner ces nouveaux joueurs, ceci afin de leur faire profiter de l'expérience et des nombreuses parties que nous avons jouées, tout en indiquant toujours qu'une partie vaut mieux qu'un bon conseil. Cependant, ces conseils tactiques peuvent faire gagner du temps aux joueurs qui peuvent être découragés de perdre trois fois d'affilée une partie. Des schémas accompagnent les écrits, afin d'appuyer le discours et une image est souvent plus efficace qu'un long discours.

Galleon recrute

Galleon va s'agrandir, l'association est en phase de recrutement de nouveaux membres, qui souhaiteraient s'investir dans le développement du jeu, de réaliser des tests, et tout un tas de projet. Les idées ne manquent pas, et la motivation non plus. L'équipe s'agrandit au fur et à mesure, elle va assurer les traductions en anglais et allemand de Egenesis, ainsi que la mise à jour dans la future mouture d'Architekt qui sera disponible sur le site internet de Studio 38. Architekt ne changera pas de la version que nous connaissons, mais incorporera les révisions, tant en termes de point que des changements et révisions de profil. Donc, si d'aventure vous souhaitez rejoindre l'équipe Galleon et participer à l'avenir d'Alkemy, vous pouvez rentrer en contact avec les membres Galleon qui passent très régulièrement sur le forum Alkemy.



Et l'avenir ?

Il y a les projets d'un côté et tout le côté concret, mais aussi les secrets de Mornéa que certains membres Galleon connaissent, et qui ont sans doute contribué à garder intact leur motivation. Il y a beaucoup de chose à venir pour Alkemy, et il serait bien dommage que certains secrets de Mornéa ne soient pas révélés au grand jour, dans un futur que seul "Elle" connaît...

Nicoleblond

Forum Alkemy

<http://alkemy.webkido.com/index.php>

Studio 38

<http://www.figurines-studio38.com/ALKEMY.html>



Action pour le japon

Le 11 Mars 2011 a eu lieu un terrible séisme de magnitude 9,0 (Mw) au Japon, provoquant d'énormes dégâts. Pour soutenir les victimes, une initiative a initiée sur le forum Minicréateurs.

Elle se divise en deux parties :

- La boîte de figurines

Un groupe de sculpteurs a créé une série de figurines inédites qui seront vendues dans une boîte que vous pourrez acheter aux alentours de 30 €.

- La tombola

De nombreux lots ont été offerts par des éditeurs, des créateurs, des sites de vente ou des particuliers. Ces lots seront redistribués à travers une tombola dont le prix du ticket devrait être de 5 €.

Les bénéfices de ces deux actions seront reversés à une association humanitaire au profit des victimes de la catastrophe. Le lancement de ces deux opérations devrait avoir lieu dans les semaines à venir.

Des figurines pour le japon
<http://www.atorgael.com/japanaction>

Forum Minicréateurs
<http://minicreateurs.com>

