

# BLOGURIZINE

LE ZINE  
DES  
BLOGURINISTES



NO 14

HEVER  
2012

# EDITORIAL

Bon. Ben voilà. A mon tour.

Ne croyez pas qu'il s'agisse d'une promotion. C'est une punition. Le chef (le vrai, celui qui ne prend même pas la peine d'écrire un édito) a dit : « puisque tu n'as pas été fichu de pondre un article pour le n°14, t'es de corvée d'édito ». Je caricature... mais pas tant que ça.

En tout cas, c'est vrai. Je n'ai pas eu le temps de pondre le moindre article pour ce numéro. Je n'ai pas eu le temps ou plutôt je ne l'ai pas utilisé à ça. Ceux qui suivent mon blog savent que j'ai passé beaucoup de temps à écrire des règles pour SAGA et Atomic Super Humans, deux jeux pour lesquels j'aurais du écrire des articles justement. Ceux qui suivent mon blog savent également que je n'ai pas pris le temps de peindre la moindre figurine depuis le début de l'année.

Le temps est une denrée précieuse. Nous avons tous la liberté et la responsabilité de l'utilisation que nous en faisons. Qu'autant d'individus choisissent, régulièrement et bénévolement, de consacrer de leur temps pour rédiger quelques billets sur leurs blogs dans le seul but d'en faire profiter les autres est plutôt réjouissant, non ?

Le Blogurizine que vous tenez dans vos mains virtuelles est assez emblématique de cette démarche. Combien d'heures de travail a-t-il fallu pour aboutir à ce numéro ? Difficile à quantifier. Tout ce que l'équipe espère, c'est que vous prendrez un peu de votre temps pour lire, avec plaisir, ce numéro.

**Perno**

# Sommaire

## Découverte

- Dark Age : un âge bien sombre ! 3
- Hordes of the Things 9
- Gear of War 11
- Super Dungeon Explore 18
- Bushido : Escarmouches en Oriental Fantasy 25

## Interview

- Quelques questions à GCT Studio 29

## Aides de jeu

- Alkemy, 4 listes d'armée à thème 31
- Hordes of the Things : Tactica 44
- Firestorm Armada : composition des flottes et règles d'alliance 47
- Bushido : 3 scénarios 60
- Le "Weird" avec Warengine : deux exemples de listes 64

## Communauté

- Retour sur les JFJ 2012 72
- Warmania : le renouveau ! 77
- Les manifs à ne pas rater 79

## Extra

- BD en 3 cases 82

Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès.  
 Date de parution du numéro 12 : 11 mars 2012  
 Rédacteurs : Rafpark, Benoit Lescarbeau, Arsenus, Soltan, l'équipe Galleon, Benoit, l'équipe SFJ, Gandahar, Perno, 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.

# Dark Age

## Un âge bien sombre !

par Benoit Lescarbeau

> Du temps constructif

<http://www.dutempsconstructif.blogspot.com>

Dark Age est un jeu de figurines post-apocalyptique où des bandes de survivalistes de 300 à 1000 pts s'affrontent par convictions religieuses, pour des rancunes historiques ou simplement pour le contrôle des maigres ressources de la planète Samaria. Les joueurs disposent de 6 à 30 figurines chacun, selon le pointage choisi pour le scénario. La taille d'affrontement visé se situe donc à mi-chemin entre l'escarmouche et le jeu de guerre plus traditionnel, comportant unités et cohérence. Une partie nécessite environ 60 minutes par 500 pts pour se conclure.

C'est cet été, à la Gencon 2011, que Cool mini or Not a publié la 3e édition de Dark Age. Autrefois sous la tutelle unique de Dark Age Games, le partenariat avec l'éditeur, distributeur, vitrine et héraut multi-classé de la figurine Cmon a permis de simplifier l'accès aux figurines et aux règles. Partenariat très réussi si on se fie aux livres. Tout en couleur, le livre de règle est fait pour être léger et peu dispendieux. Le Forcelists contenant les différentes armées est pour sa part un très beau compendium contenant plusieurs longues histoires, dessins et photos. Très agréable à feuilleter avant le dodo.



Le jeu Dark Age existe depuis plusieurs années. Il occupe d'ailleurs une place toute spéciale dans mon cœur, puisqu'il constitua une des premières incursions hors-GW de ma trépidante vie de figuriniste. Ce n'est plus le seul jeu avec une esthétique sombre et tordue, l'échelle 32mm n'est plus particulièrement exotique, mais le raffinement du système, son efficacité et le plaisir brut qu'il offre sont à souligner. C'est un jeu auquel je reviens régulièrement. Depuis la parution de la nouvelle édition, c'est mon jeu de choix pour ravager les tables locales. Il est moins répandu que Malifaux, mais c'est un système plus propre.

Avant de passer au format classique de présentation, un résumé des changements pour les vétérans. La 3e édition apporte une nouvelle faction complète, les Outcasts (pensons Mad Max) et plusieurs nouvelles sous-factions (Saint Luke, Saint Johann, Blood Cult). Côté règle, les figurines ont maintenant 360 degrés de zone de vue, le système métrique est oublié et certaines troupes d'élites très exotiques ont disparues ou ont été combinées. Ça rejoint un peu l'épuration de la gamme de figurines. Certaines commençaient à dater et ont reçues de nouvelles sculptures pour hausser le standard. Pas nécessairement un désavantage pour les vétérans, ça permet d'avoir plus de poses.

# Dark Age : Un âge bien sombre !

Le jeu se campe dans un futur dystopique dans lequel l'effondrement d'un empire galactique cause l'abandon d'une planète frontière (A23-Q4B) utilisée pour des expériences éthiquement douteuses.

Suite au départ des cadres et techniciens, les humains laissés derrière sombrent dans la sauvagerie, le pillage, le cannibalisme, les mutations, jusqu'à la redécouverte salutaire de la foi.

Il y a 5 grandes factions qui se partagent Samaria.



Les **Forsaken** représentent une certaine renaissance de la « civilisation » sur la planète. Férés d'évangile, ils se sont construits une théocratie aussi

fragile que brutale dépendant des succès de ses croisés pour se maintenir.

Les Saints à la tête de chacune des 4 croisades sont les héros de cette société et causent des maux de tête sans fin à ceux qui cherchent à les contrôler.

C'est une faction très militarisée, rigide, caractérisée par de nombreuses compétences de leadership, de l'équipement moderne et des unités de support sur le terrain pour la maintenance des armes ou les premiers soins.



Les **Outcasts** sont les nomades et survivalistes qui se sont installées à la toute limite entre les avant-postes Forsaken et les horreurs tapies au-delà.

Ils vivent du commerce du sel, de mercenariat et de troc d'articles découverts dans les ruines oubliées de complexes rouillés. Ne possédant pas de gouvernement organisé ou la ferveur religieuse de leurs voisins, les relations sont tendues.

Cette faction est très polyvalente et débrouillarde. Elle s'adapte aux faiblesses de l'ennemi et ne se gêne pas pour en piller les cadavres à la recherche d'armement qui leur sera utile au cours de la partie.



# Dark Age : Un âge bien sombre !

Découverte



Les **Dragyri**, faction favorite de plusieurs peintres, est une race d'extra-terrestre qui était en dormance sous terre.

Martiale, divisée en castes et vénérant différents esprits élémentaires, il s'agit d'adversaires aussi terribles qu'incompréhensibles, collectionnant les mâchoires inférieures de leurs ennemis comme témoins de leurs victoires. Mélange intéressant d'esclaves sans nombre, de prêtres aux pouvoirs psi dévastateurs et de guerriers massifs. En plus de la caste de la glace et de celle de l'air, certains indices semblent indiquer un retour de la caste du feu (croisade de Saint Luke).

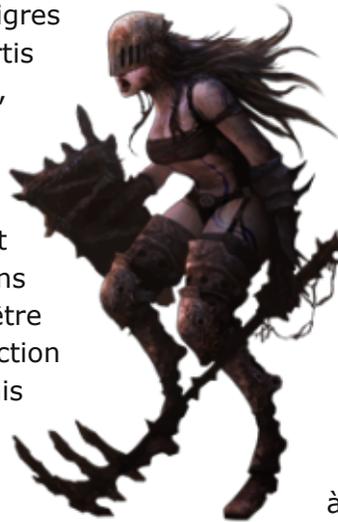


Les **Skarrd** étaient à l'origine les parias de la toute nouvelle société Forsaken. Avant d'être brûlés pour leur manque de foi, ils ont pris leurs maigres possessions et sont partis au travers le désert, jurant de revenir un jour se venger.

Devenus de terribles cannibales mutants et amateurs de greffons mécaniques, ce jour pourrait être arrivé. Sur table, c'est une faction éclectique, pleine de mauvais coups, de manipulation de moral, de surprises et de poison.



La dernière faction sur Samaria sont les **Broods**. Une expérience de bio-ingénierie qui a mal tournée. La Mère enfante de ses créatures grotesques pour servir des maîtres disparus. Les Brood sont donc autant les explorateurs d'un nouveau monde que des prédateurs assoiffés de vengeance. C'est aussi la seule faction qui possède la capacité de personnaliser certaines figurines grâce à une liste de pouvoirs supplémentaires. Combiné à leur régénération naturelle et la quasi-absence de malfunctions sur leurs attaques, c'est une faction bien différente et difficile à prévoir sur table.



# Dark Age : Un âge bien sombre !

Dark Age se décline comme un jeu à activation alternée, qui rappelle les règles de Chronopia / Warzone. Toutes les actions s'effectuent sur un dé à 20 faces et les petits jets sont les meilleurs. Le 1 constitue une réussite critique et le 20 un échec critique. Comme dans plusieurs jeux modernes, chaque figurine possède de 2 à 4 points d'action qu'elle peut utiliser pour se déplacer, combattre, tirer, interagir avec le scénario ou encore garder en réserve pour interrompre ou réagir aux actions adverses. La portée, le nombre, les conditions climatiques et le terrain viennent influencer sur les réussites par des bonus ou malus aux jets d'attaque ou de défense.



Au système de base très simple se greffent quelques règles spéciales pour ajouter de la saveur à l'univers, aux différentes unités ou armes exotiques. Des attaques en arc de scie à chaîne aux coups de masse qui projettent au sol, la liste est longue, mais intuitive et cohérente. C'est souvent au niveau des attributs spécifiques que les jeux se complexifient inutilement, mais Dark Age a su garder un bon équilibre entre nombre de règles spéciales et jouabilité. Pour un amateur de plusieurs jeux de figurines, c'est essentiel, puisque c'est ce qui permet de passer d'un jeu à un autre sans devoir relire constamment les règles. Comme la bicyclette, Dark Age revient naturellement à l'esprit.

Parmi les règles iconiques du jeu, citons l'obligation de toute figurine, amie ou ennemie, de s'attaquer à celles qui sont en fuite. Les équipements rouillés qui comportent des malfunctions dévastatrices en cas d'échecs sont aussi un des points forts du jeu, pour le figuriniste un peu masochiste. Très amusant pour une unité prise pour cible de voir les tireurs trop confiants exploser sur place, dans un déluge de ressorts et lames de scie... Ça aide aussi à alléger les parties, à rappeler que sur Samaria, un bon couteau ou une grosse pierre, c'est souvent plus fiable qu'un fuseur plasma.

La seule partie des règles que je trouve moins élégante est probablement les pouvoirs psi liés aux mutations Skarrd et invocations Dragyri. Le seuil de réussite à atteindre au dé 20



dépendant parfois de la psychologie de l'invocateur et parfois d'un nombre arbitraire. Ce n'est pas toujours clair non plus ce qui arrive en cas d'échec du pouvoir.

Pour ce qui est de la balance, après deux ou trois douzaines de parties de la 3e édition, je dois dire que je suis très satisfait. Notre joueur Brood n'a pas encore pu assembler ses figurines, mais Skarrd, Forsaken, Dragyri et Outcasts se connaissent intimement. À joueurs d'expérience semblable, on a une partie serrée, peu importe les factions en présence. J'apprécie énormément que Dark Age ne soit pas un jeu de liste. C'est l'utilisation des différentes unités et le timing d'exécution qui va généralement déterminer le vainqueur, que ce soit d'un scénario ou du classique « battons-nous sur le sable ». À petits pointage (les starters font autour de 300 pts) le hasard peut intervenir un peu plus, mais vers 750 pts, les factions peuvent aller chercher le nombre ou les unités de support minimisant l'impact du hasard sur le résultat final.

# Dark Age : Un âge bien sombre !

Vous êtes maintenant convaincu, je le sais. C'est une question de temps avant que votre force n'arrive par le biais de votre magasin local (ou par la poste pour les moins chanceux). Les producteurs ont tendance à dire que le starter est suffisant, mais dans le cas de Dark Age, ça prends un petit peu plus de points pour ouvrir l'éventail de tactiques disponibles.

On peut bien sûr avoir du plaisir avec notre petite boîte, mais si j'ai envie d'un blister ou deux de plus, question d'avoir les 500 pts des tournois officiels ? Je fais comment ?



**Forsaken** : 1 Warwind, 2 Coils, 3 Banes. La boîte la moins chère et avec les cartes de statistiques fournies, les quickstart rules du site web et un vieux dé 20 volé à un rôliste, permet de jouer pour 40\$/30€. Pas cher, pas cher! Mais 300 pts, c'est pas énorme. Les Banes sont des unités très solides, la base de l'armée. Il y a probablement deux routes

idéales pour compléter ce starter. La voie du tir, avec un weaponsmith plus deux ou trois Coils, Ravage ou Firestorm (recommandés pour griller de l'esclave Dragyri). L'autre est simplement d'aller piger un des Saints puis de renforcer les banes avec un leader et quelques membres supplémentaires. Idéalement en deux unités pour augmenter son nombre d'activations. La règle à ne pas oublier, c'est qu'on a accès à toutes les unités génériques, mais qu'on ne peut mélanger celles des différents saints ensemble.



**Outcast** : 1 Brute, 1 Bully, 3 wasteland warriors, 3 scuts. Le plus simple serait de prendre deux boîtes pour avoir de belles unités de wasteland warriors et de scuts. Ce n'est peut-être pas ce qu'il y a de plus excitant côté peinture, alors une autre option serait de prendre le Manhunter, qui donne accès à plusieurs compétences exotiques, un chef ainsi qu'un des mercenaires parmi la liste offerte.

Lucky, avec son look pinup et son arme sans malfonction sera sûrement un choix populaire pour les peintres comme pour les survivalistes.



**Dragyri** : 1 Soul Warden, 6 Spearslaves, 4 slingslaves, 3 Shardslaves, 1 taskmaster. Le starter le plus complet. Selon les règles, vous devez avoir un ratio de 3 esclaves pour chaque Trueborn. Le starter laisse donc de la place dès le départ pour aller chercher deux ou trois grands gaillards ou gracieuses combattantes. Allez-y au look, ils sont tous efficaces.

Yovanka semble très populaire parmi

les peintres locaux et elle est très inquiétante pour mes Skarrd autant que pour mes Forsaken.





**Skarrd** : 1 Grafter, 3 buzzblade (des Might, en fait), 3 harpy, 1 Golab. À 290 points, le champ est libre pour compléter avec quelque chose de gros qui cogne fort. Moi j'ai un faible pour Raze, qui sert en plus de couverture mobile. Une autre avenue, spécialement si vous faites face à des hordes d'esclave Dragyri, serait de prendre un bon doc pour sortir les pouvoirs psi ou une sister et quelques buzzblades supplémentaires pour faire une unité de Zeals ou de Might, selon la quantité de tirs que vous aurez à affronter. Beaucoup de sculptures Skard sont présentement entre les mains des artistes, autrement, je recommanderais l'Abomination ou les Bolas.



**Brood** : 1 Gazelle, 2 broodhounds, 2 Ratchet. Comme pour les autres starter, ça pourrait être intéressant d'ajouter quelque chose qui tire ou quelque chose de gros pour inquiéter les élites des autres factions. L'unité de Ratchet gagnerait à être plus nombreuse et Mean Jelly Bean est une des figurine iconique du jeu en plus d'offrir de l'espace de personnalisation. Le pud thrower et ses puds sont aussi depuis longtemps un des aspects les plus reconnus et amusants des broods.

N'hésitez pas à me contacter si vous avez des questions, ça me fera plaisir d'y répondre. Bon temps de jeu et longue vie à la fin de la civilisation !

**Benoit Lescarbeau**



Site officiel (anglais)  
<http://dark-age.com>

Boutique officielle sur CoolMiniorNot  
<http://www.coolminiornot.com/shop/miniatures/dark-age-games>

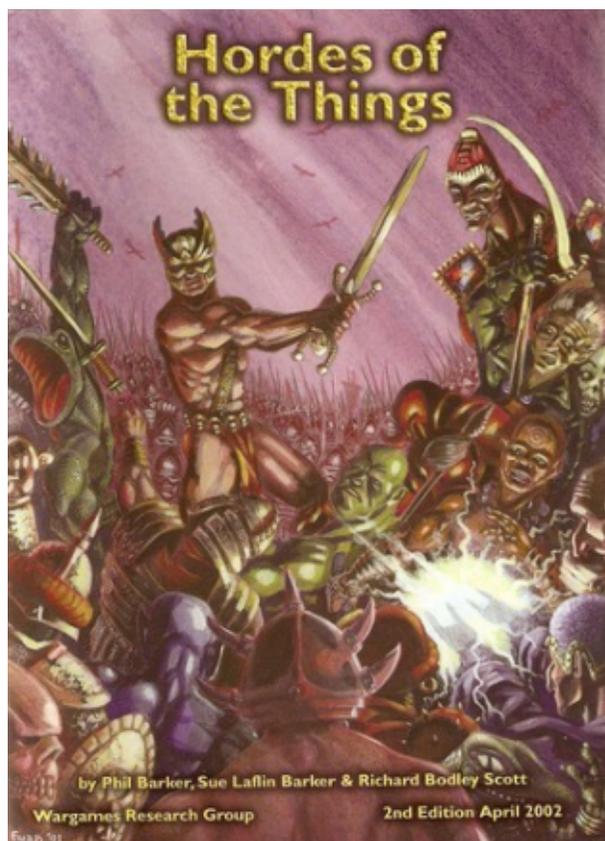
Quelques rapports de bataille  
<http://www.dutempsconstructif.blogspot.com/search/label/Dark%20Age>

# Hordes of the Things

## Qu'est-ce donc ?

C'est mon coup de coeur de l'année 2011 !

Il s'agit d'un jeu de batailles fantastiques ne nécessitant que peu de figurines et peu de temps (environ 1 heure), ce qui permet



d'enchaîner les parties dans la soirée. Pour ce faire, il vous faut construire votre armée grâce à une liste.

Chaque liste d'armée est composée d'éléments de troupe. Un élément est représenté par un socle sur lequel sont collées plusieurs figurines. Tous les socles ont le même front : 4cm pour l'échelle 15mm, 6cm pour l'échelle 25-28mm. La profondeur du socle et le nombre de figurines par élément varie en fonction du type de l'élément.

Il ne vous faudra que peu de figurines et une surface de jeu allant de 60cmX60cm pour du 6, 10 ou 15mm jusqu'à 90cmX90cm pour du 20, 25 et 28mm. Les armées sont donc facilement transportables et rangeables (ce qui est un avantage majeur lorsque l'on habite un appartement !^^).

Il vous faudra aussi peu de décors (une forêt, une rivière, un terrain infranchissable, etc...). Les règles prévoient aussi le multi-joueurs, il faut juste allonger la table (pour un trois contre trois, une table 120cmX60cm pour du 10mm suffit !).

Il vous faudra aussi déterminer de quoi sera composée votre armée. Plein de hordes peu

par Arsenus

> Mémoires d'un joueur

<http://arsenus.blog.free.fr/>

puissantes mais revenant sans cesse ou des troupes d'élites ou un mélange des deux ? Pour cela, chaque élément coûte un certain nombre de points selon la nature de l'élément. Par exemple, les hordes ne coûtent que 1 point, elles ne sont pas puissantes (pas trop) mais ont l'avantage de revenir souvent sur le champ de bataille.

Votre armée ne saurait être complète sans sa forteresse ! C'est un élément de jeu très important ! Seul le défenseur a droit d'en disposer sur la table mais sa perte signifie la perte de la bataille !



Une forteresse pour une armée d'amazones.

## Comment ça marche ?

Un tour de jeu se déroule comme suit :

Le joueur dont c'est le tour lance 1D6 afin de connaître le nombre de PIPs (Player Initiative Point) dont il dispose ce tour. Ensuite, il dépense ses points pour avancer ses troupes (1 point permet d'avancer un élément ou un groupe d'éléments, 2 permet de bouger des volants, etc...), ces points ne peuvent être sauvegardés pour le tour suivant. Ils permettent aussi de faire revenir les hordes dans la bataille, d'invoquer dieux et dragons et de lancer les sorts. Mais gare à l'endroit où se situe votre général ! S'il est trop loin, ça vous coûtera des pips en plus !

Chaque élément a une vitesse de déplacement qui dépend de la nature de l'élément et du terrain sur lequel il se trouve. Une route améliorant considérablement le déplacement.

Le combat est automatique donc pas besoin de dépenser des PIPs. Chaque élément a un facteur de combat dépendant aussi de la nature de l'élément mais également de la nature de l'élément affronté. Selon le score réalisé, le combat aura une issue différente selon les adversaires (un clerc fera fuir un dieu du champ de bataille par exemple...). De plus, le fait d'attaquer un élément sur son flanc ou son arrière s'il est déjà engagé au combat vous donnera des avantages.

Le tir est également automatique. Chaque élément de tir peut tirer uniquement dans son tour sur un ennemi à portée et s'il n'a pas tiré,



Une armée naine de 10mm de la marque Pendraken miniatures.

il peut toujours riposter à un tir adverse. L'artillerie ne peut pas tirer si elle s'est déplacé ce tour-ci . La portée de tir est très courte (oubliez le tir en fond de cour !^^).

Chaque sort vous coûtera 2 PIPs et aura des effets différents selon la cible (un héros sera envoûté par un magicien alors qu'un béhémoth fuira en écrasant tous ceux se trouvant derrière-lui !).

Dès qu'une armée a perdu la moitié de ses points de troupes, c'est la fin!

Dès qu'une armée a perdu son général et plus de points que l'adversaire, c'est la fin !

Dès que le défenseur a perdu sa forteresse, c'est la fin !

Dès que j'ai terminé cette phrase, c'est la fin...de l'article !^^

**Arsenus**

# Gear of War

Alors que le troisième opus du jeu vidéo sévit sur les consoles, FFG nous gratifie d'une version plateau de ce FPS : « L'âge d'or de l'humanité prit fin lors de l'Emergence-Day. En moins de 24 heures plus d'un quart de la population de Sera avait été rayé de la carte et depuis ce jour, des milliards de personnes sont mortes dans le conflit: une guerre interminable qui a transformé la surface de la planète en un champ de ruines. Aujourd'hui, seule une bataille sépare l'humanité de son annihilation totale. Réunissez votre équipe. Vous êtes notre dernier espoir. » (Obi Wan Kenobi ??)



Comme décrit plus haut, ce jeu est donc une adaptation plateau d'un jeu vidéo, vous allez donc diriger un combattant humain qui s'en va détruire de l'alien à tout va afin de sauver l'humanité. Pour ce faire, un arsenal divers et varié sera à votre disposition contre des Locustes (les aliens) tout aussi divers et variés. Encore une fois, FFG sort un matos de très bonne qualité, tuiles épaisses, cartes toilées, dés gravés, pions en tous genre, graphisme très travaillé, du grand FFG qui confirme encore une fois son appellation de Rolls Royes du jeu. Et puis il y a les figurines, comment dire, une seule chose « OH MY GOD !! ». Franchement c'est d'un détail époustouflant, sur certaines il va falloir bien chercher pour trouver les lignes de moulage, attention je parle en comparaison de jeux de plateaux mais celles-ci n'ont rien à envier à certaines marques dédiées au figs ! Le seul reproche est qu'il est difficile de différencier certains héros d'un seul coup d'œil, mais un coup de peinture et on n'en parle plus car elles méritent vraiment d'être peintes.

Le jeu se déroule en mettant en scène un « groupe » de 1 à 4 joueurs luttant contre la mécanique du jeu. Chacun démarre avec un perso ayant des capacités spéciales, à savoir des armes différentes, un peu plus de points

par RAF park

> Geek Lvl 60

<http://rafpark.wordpress.com>

de vies, etc... Chacun pose devant lui la carte du perso, les cartes des armes lui correspondant et pose dessus les jetons qui lui permettront de faire un tir soutenu.



De là on remplit sa main de 6 cartes (sauf un perso qui en a 7) ce qui correspond aux cartes que l'on pourra jouer pour agir mais compte aussi comme points de vie. Oui vous avez bien lu, les cartes correspondent aux points de vie. Par conséquent quand vous vous faites tirer dessus ce sont des cartes que vous défaussez et si vous voulez agir, hop d'autres cartes que l'on défausse. En définitive, plus vous agissez, plus vous prenez de risque car plus vous utilisez de cartes, moins vous avez de points de vie et donc plus il est facile de vous « tuer ».

Dans votre tour vous pourrez donc utiliser une carte en effectuant les actions décrites dessus ou en la défaussant pour avancer de 2 zones ou encore d'effectuer un tir. Ces deux dernières options restent moins intéressantes mais des fois on n'a pas le choix vu la main que l'on peut avoir. Et avant ou après chaque action vous pouvez faire une action spéciale toujours en défaussant une carte comme relever un de vos camarade à terre en train de pisser le sang, prendre une arme au sol laissée par un Locuste ou activer un équipement de la zone.

En plus de l'utilisation décrite ci-dessus, celles-ci servent aussi de cartes réactions dans le cas où un Locuste agit (mouvement ou tir). Trois logos différents se trouvent en haut à gauche des cartes, le premier permet d'augmenter sa défense de 2 Dés, l'autre permet de suivre un ami qui part de votre zone et le dernier d'effectuer un tir de barrage avant qu'un locuste vous prenne pour cible.



Ici point de livre de mission, ce sont des cartes qui s'en chargent encore. La boîte de base en contient 7 mais celles-ci sont divisées en stages. Vous prenez donc la première carte de la mission qui vous indique quelles tuiles il faut utiliser et les détails du scénario, vous prenez là encore les cartes correspondantes aux tuiles, vous les mélangez et on tire au fur et à mesure ces dernières pour former le plateau. Cette méthode permet de varier le jeu et de ne pas se retrouver avec le même terrain encore et encore et ainsi augmenter la durée de vie et/ou la difficulté du jeu (la salle avec les grenades au départ alors qu'il en faut à la fin du scénar donc à l'autre bout du stage, si on en manque on aura tout le stage à se retaper). On place les Locustes sur le terrain comme indiqué sur la carte tuile (sachez que suivant le nombre de héros ça varie). On prépare la pioche de l'IA avec les cartes générales indiquées et suivant les monstres présents et c'est parti !

Les armes ont aussi leurs cartes de stats, le joueur débute avec un certain nombre de chargeurs dessus. S'il s'avère qu'il n'y a plus de chargeur, l'arme ne pourra plus tirer sauf le pistolet de base qui est généralement insuffisant contre les Locustes un peu robustes. On y trouve la portée, nombre de dés en tir normal et nombre de dés en tir « overkill » (qui fait utiliser un chargeur), la capacité spéciale de l'arme (le pistolet qui peut tirer même sans chargeur ou le lanceur qui utilise la tronçonneuse au CaC, etc) mais aussi le tir spécial. Car sur les dés d'attaque il y a



des « omen », sorte de tête de mort qui reflète un « 6 » et donc un coup puissant. Bien souvent cela retire automatiquement un point de vie au Locuste visé ou annule des dés de défense de la cible.

Les Locustes ont eux aussi leur carte pour détailler leurs capacités. Nombre de dés de défense de base, points de vie, attitude lors des mouvements (mise à couvert automatique ou impossibilité d'utiliser la tronçonneuse par exemple), nombre de dés d'attaques et leur capacité spéciale lorsqu'ils font un « omen » lors d'un tir. Ça passe du soin du perso si blessé au spawn de nouveaux aliens.

Le tour de jeu est très simple, le joueur pioche jusqu'à deux cartes actions sans dépasser sa limite, joue une/des carte(s) action(s) et les résout, puis pioche une carte IA qui fait jouer les locustes et on résout le déplacement/tir de ces aliens (en sachant que l'on peut réagir lors de ce tour). Et c'est au tour du joueur suivant (que l'on pourra suivre avec une carte réaction

lors de son tour). A savoir que l'on joue cartes cachées de ses adversaires et on ne doit pas dévoiler ce que l'on a ou ce que l'on va/veut faire, ce qui permet d'éviter le phénomène des jeux coopératifs à savoir un joueur qui décide de tout (un peu comme ghost stories ou pandémie).

L'arrivée des Locustes dans la ligne de tir est stressante vu que certains envoient du bois. Enfin stressant, ça dépend avec qui vous jouez, j'ai pu faire une partie avec mon opposé niveau chance aux dés et ça surprend en fait. Grosso modo pour le premier scénario il a vite été décidé qu'il fasse le plein de grenades et balance la purée pendant qu'on contient l'avancée, même si un des persos (moi) se trouve dans la zone. Je peux vous dire qu'avec un minimum de 5 touches par jet, il ne reste plus grand monde dans la section (moi compris) !



Bref les parties se déroulent à merveille et sont super fluides, comme beaucoup de jeux FFG c'est plus impressionnant sur le papier à la lecture que sur le plateau. Pour l'avoir fait jouer à plusieurs ils ont été unanime, le principe est simple, bien rodé, et intelligent. La première réflexion qui revient souvent, c'est « ça sort quand en VF » et « combien ça coûte » puis comme quoi le système de cartes correspondant au point de vie qui est génial. Les joueurs du jeu vidéo retrouvent bien les « sensations » et les « tactiques ». Les persos du jeu reprennent bien leur capa aussi, Marcus Fenix qui est fait pour le CaC (7 Pv et 1 dé supp avec la tronçonneuse), Damon Baird le spécialiste en armes (active les zones ou ramasse les flingues sans dépenser de carte et qui peut porter jusqu'à 5 armes au lieu de 4), Augustus Cole qui tire à tout va (il peut dépenser n'importe quelle carte pour jouer un tir de barrage en réaction et ce quand il veut alors que normalement c'est limité à un tir de barrage par tour !) et Dominic Santiago très rapide qui peut bouger d'une case gratuitement à chaque carte ordre dépensée.

Evidement c'est à jouer à plusieurs, pour avoir testé à 3 et 4 c'est que du bonheur et une bonne ambiance autour de la table, entre celui qui pour finir un Boomer à décidé de balancer une grenade dans la zone où se trouve ses potes ou celui que l'on « oublie » de relever au passage, y'a de quoi faire jaser :D. Mais il existe un mode Solo, la seule différence est qu'il y a moins de monstres, on a le droit de faire une action de suivi en dépensant une

carte par tour ce qui permet d'avancer d'une case en plus et les cartes ordres avec « 2+ » en bas à droite sont défaussées et on en repioche une autre. Afin de vous montrer à quoi ça ressemble je me permets de vous mettre un rapport de la première mission avec photos et en mode solo, vous verrez que si ça se passe bien, les retours de situations aussi. Histoire de vous faire partager un peu une sensation de jeu voilà le déroulement du mode solo de la première mission, le but est d'aller au fond du plateau de jeu pour balancer une grenade dans une zone précise afin que le trou d'émergence soit bouché. Ceci termine le premier stage qui lance immédiatement le second, l'apparition de Locustes pour vous éliminer mais c'est à vous devez nettoyer tout le plateau pour gagner le stage 2 et donc la mission. A savoir que plus un seul locuste peut revenir sur le plateau via un « spawn » à partir du stage 2.

Je pose donc les tuiles et les Locustes sur le terrain de jeu fraîchement assemblé et choisi Marcus Fenix en perso pour son point de vie supplémentaire.



### Tour 1

Je commence par jouer une carte « ambush » qui fait avancer le Wretch de deux zones et rentre donc dans la mienne, ça me permet ensuite de lui tirer dessus en utilisant la capa overkill de l'arme sans utiliser de jeton et avec un Dé supplémentaire. Le wretch sera explosé. La carte IA fait avancer tous les Locustes à plus de 4 zones de 3 zones vers moi, me voilà donc maintenant avec un drone en ligne de vue. Je dois piocher une nouvelle carte IA mais avant ça je décide d'utiliser l'action de garde en défaussant une carte correspondante suite au mouvement du Drone. J'utilise encore une fois mon Lancer mais cette fois-ci en dépensant un chargeur. Le Drone se mettant à couvert automatiquement, je jette 4 Dés d'attaque et lui à 3 Dés de défense. Coup de chance je le one shoot direct avec 3 touches contre zéro sauvegardes (des fois avoir la loose aux dés c'est bien !!). Je pioche un marqueur de Drone et surprise il laisse tomber son arme. Je pioche donc une nouvelle carte IA comme indiqué sur la première, qui me dit de me défausser d'un chargeur sur une arme de mon choix et de retirer toutes les armes au sol... c'était bien la peine. L'autre mauvaise surprise est que je dois encore piocher une nouvelle carte IA qui cette fois-ci fait avancer de 2 zones les Wretch présents.

### Tour 2

Je pioche deux cartes et joue cette fois-ci « assault » ce qui me permet d'avancer de 3 zones et d'attaquer. Cette fois-ci j'use de ma grenade car dans la zone juste après (donc à

porté) il y a un Drone à couvert et un Wretch. Même si le Drone au vu de sa position ne bénéficie que d'un bonus de +1 Dé de défense, la possibilité de butter les deux Locustes est tentante. De plus la grenade permet d'ignorer les Dés de couverts. Je fais 3 touches et aucune défense pour les deux Locustes qui meurent donc. Aucune arme ne tombe au sol. Pioche de la Carte AI, le dernier Drone n'étant pas assez prêt de moi je « spawn » un autre Drone à partir du puits d'émergence et fait avancer tout ce petit monde de 1 zone.

### Tour 3

Je pioche une carte et joue « dig In » qui me permet d'avancer et de me mettre à couvert,

donc de piocher une carte Ordre et de gagner +1 dé de défense lors de ce tour. La carte AI fait jouer les Wretchs mais comme il n'y en a plus je pioche une autre carte. Cette fois-ci ce sont les Drone qui attaquent si un COG se trouve à deux zones ou moins, ça tombe bien c'est le cas. Avant de tirer je défausse une carte pour une action de garde, je n'utilise pas de chargeur avec mon lanceur et lance deux dés contre 3 dés de défense, ce qui devait arriver, arriva, aucune touche sur le Drone. A son tour de m'attaquer, 3 dés d'attaques contre 4 dés de défense, je ne me prends au final qu'une seule touche, je dois défausser une carte, choix difficile car j'ai une bonne main.





## Tour 7

Je pioche deux cartes, je joue direct « Sit Tight », ce qui me permet de piocher deux cartes et de faire avancer le boomer d'une case puis d'annuler la phase AI du tour.

## Tour 8

Je pioche 1 carte et joue « Pummel », je fais donc deux attaques sur le boomer avec le Lanceur et utilise un Chargeur, la première sera la bonne. La carte IA va « spawner » 1 Wretch, 1 Drone et un Boomer... c'est reparti pour un tour.

## Tour 9

Je pioche deux cartes et décide de faire un

« assault », mais avant je défausse une autre carte pour reprendre une grenade puis je bouge de 2 cases et balance une grenade sur la case ou les Locustes spawn. Le Boomer sera détruit en même temps et un « omen » présent sur les dés me permet de boucher le trou. Mission du stage 1 réussie. Je retourne la carte et je dois maintenant placer 1 Wretch et 1 Boomer sur la case préalablement nettoyée, le Wretch avance de 2 zones. Le stage 2 va être tendu ^^.

## Tour 10

Je pioche deux cartes, je joue « Pummel » qui me permet de faire deux attaques. Première, une grenade sur la zone du Boomer puis une

attaque du lanceur avec chargeur sur le dernier Drone. Ma dernière grenade fera son office en éliminant le Boomer. Le lanceur fera feu sur le Drone à couvert mais du mauvais coté (seulement +1 dé de défense), là encore un beau jet de dé avec 4 touches pour une défense ce qui one shot là encore le drone. Je croise les doigts pour que les wretchs ne jouent pas... pas de chance pile poil ceux là ! Les deux m'attaquent donc, le premier deux touches et pas une seule défense, je prends deux blessures (deux cartes en moins). Le deuxième, trois touches mais une défense, de nouveau deux blessures. Il ne me reste plus que deux points de vie donc deux cartes.

## Tour 11

Je pioche deux cartes et utilise « Advance » qui me permet de tirer sur un wretch là encore en utilisant un chargeur du lanceur (il m'en reste deux pour deux wretch ça devrait suffire). Je le tue de justesse et bouge de trois cases. Je pioche une série de cartes pour finir par jouer le wretch restant qui bouge de 3 zones et me frappe. Comme je suis à couvert j'ai un dé de défense en plus, ça n'empêche pas qu'il me retire encore deux points de vies. Il ne m'en reste donc plus qu'un seul.

## Tour 12

Vite deux cartes !!!! Aller hop j'avais gardé une carte « Advance » pour avoir une attaque, j'ai bien fait les deux autres ne m'aurait pas permis de tirer. Dernier chargeur du lanceur sur le dernier wretch... je l'explose proprement, faudra que j'envoie la combi au pressing !





**Mission réussie !** On peut rentrer à la maison se boire une bière ;-).

Comme vous pouvez le voir ça reste assez chaud même en mode solo, j'ai pas mal frôlé la correctionnelle, surtout sur la fin, par contre je rassure mes chers lecteurs qui me connaissent et où je clame haut et fort que j'ai une loose pas possible aux dés, madame était dans la même pièce que moi... Aïe !!!

En mode 4 joueurs il y a beaucoup plus de monstres, les missions restent variées, même si bien souvent le but est d'avancer au fond de

la zone il y a des petites subtilités. Le deuxième scénario par exemple et de fuir un berserker et en même temps de l'attirer dans les zones de fin de stage pour dévoiler les stages suivants, le tout en butant les locustes et éviter de se retrouver sur la même zone vu qu'il frappe fort et le one shot est vite arrivé avec lui. Le but est de l'amener dans une grande salle pour chopper une arme qui permet enfin de le blesser et on peut enfin le finir avec les armes conventionnelles. Les autres missions je ne vous les dévoilerai pas pour vous garder la surprise. J'ai pu y jouer dans toutes les configurations (1/2/3/4

joueurs) et toutes restent vraiment excellentes, la rejouabilité est très bonne et même après avoir fait une quinzaine de parties sur le scénario 1 pour démo je ne m'en lasse pas. Mon taux de réussite de la première mission a été de 75% (mission de démo) mais plus on avance et plus ça baisse, surtout la deuxième où de mauvais choix de départ vont être fatals et ça peut finir la partie en quelques minutes.

Alors ceux qui cherchent un « dungeon crawling » sans maître de jeu en version SF n'hésitez pas, cette boîte n'est pas une simple licence plaquée, c'est un très bon jeu bien pensé qui colle bien au jeu vidéo (mais ce n'est pas nécessaire de le connaître pour le savourer). En espérant vous avoir donné envie. Au moment où vous lirez ces lignes le jeu sera sorti en version française, un cadeau à se faire sous n'importe quel prétexte !

**RAF Park**

Le mini site de Edge sur le jeu  
[http://www.edgeent.com/V2\\_fr/edge\\_minisite.asp?eidm=250](http://www.edgeent.com/V2_fr/edge_minisite.asp?eidm=250)

Les règles en français  
[http://www.edgeent.com/V2\\_fr/edge\\_minisite\\_sec.asp?eidm=250&esem=4](http://www.edgeent.com/V2_fr/edge_minisite_sec.asp?eidm=250&esem=4)

# Super Dungeon Explore

par RAF park

> Geek Lvl 60

<http://rafpark.wordpress.com>

Ce jeu est enfin arrivé ! Après une sortie prévue pour début 2011, ça n'est qu'en fin d'année que celui-ci fut disponible sur les étagères de nos crémiers favoris. Cependant il y eu une bonne surprise puisque Edge a décidé de nous offrir une version française et croyez-moi, on fait beaucoup de jaloux !!

Super Dungeon Explore c'est un mixte entre un dungeon crawling avec maître de jeu et les jeux vidéos old school dans la lignée d'un Final Fantasy, Secret of mana ou Chrono Trigger

(que d'heures passées devant mes vieilles consoles). Une sorte de retour aux sources avec des figurines « Kawaiï », simple, fun et léger ; celui-ci nécessitera quand même un public averti.

## Le matériel

Bon déjà la boîte est grosse et superbement illustrée, toujours dans le mode manga tout

mignon ! À l'ouverture on va tomber directement sur le livret de règles, les plaques de jeu et les planches de pions. Ensuite le thermoformage épuré au maximum, ne propose que trois compartiments, un pour les cartes, un pour les dés et l'autre pour les figurines plastiques (en vrac) contenues dans des sachets, le tout à assembler !

Les cartes restent de bonne qualité, les pions sont épais et bien illustrés, les plaques sont de

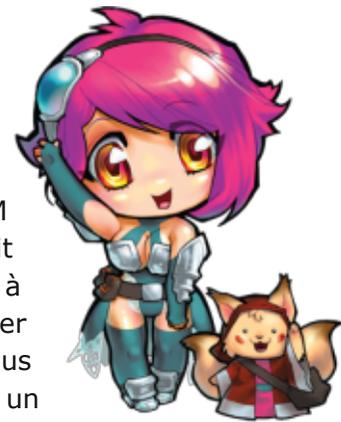


même facture, on regrettera juste un manque de visibilité à certains endroits et un ton « rouge » (pas le poisson) un peu trop prononcé. Les dés gravés et assez gros feront le bonheur des améritrasheurs. Dans différents sachets il y a les figurines en plastique à monter.

Allez hop, ni une ni deux on s'y attaque et c'est parti pour une séance d'ébarbage, de nettoyage à l'eau savonneuse et de collage à la cyanolite. Comptez un après-midi pour faire ça bien. Si certaines pièces se collent très bien et restent assez facile à faire d'autres, comme le dragon, vont vous demander un peu plus d'agilité...



Au passage, histoire de se motiver à peindre rapidement le jeu, le sieur Beuargh et moi-même nous étions lancé un petit défi commun (une POM pour les blogueurs). L'objectif était d'avoir peint le jeu avant fin janvier à coup d'articles provocateurs pour montrer notre avancée. Challenge réussi pour nous deux puisque les figurines ont été peintes, un avantage à Beuargh qui a fini 48h avant moi. En tout cas c'est maintenant un vrai plaisir de jouer avec et hormis la figurine de la demonette où l'on a du mal à voir le schéma de couleurs, le reste est très agréable à peindre. Les yeux typés manga au final ne sont pas si difficile à faire, un peu d'entraînement et c'est bon.



Après plusieurs heures de collage et d'ébarbage.





Figurines peintes par Philippe Villé

Je vais quand même finir cette partie par un petit point négatif : ce jeu avec son look tout mimi et sa boîte pleine de couleurs va sûrement intéresser de jeunes joueurs, en même temps les règles s'y prêtent aussi, on le verra en temps voulu. Seulement voilà, pourquoi ne pas avoir fait des figurines monobloc ou un système d'assemblage plus simple comme on peut le voir dans les starters de GW où il suffit de clipser les figurines. De plus, la notice de montage n'est pas fournie et il faut aller sur le net pour se la procurer. Là, ce même jeune joueur va devoir demander de l'aide à ses parents pour l'assemblage, rien que pour la manipulation de la colle, vous imaginez la suite. Bref, je trouve que la cible du produit (les jeun's) n'est pas en adéquation avec le contenu. Un autre choix de sculpture pour avoir du monobloc ou de montage aurait été bienvenu, surtout que la figurine promo (soda & cola) que l'on peut trouver en version métal, est monobloc et nécessite peu d'ébarbage, preuve qu'ils pouvaient y arriver.

## Les règles

C'est parti pour un épluchage du livret, si dans l'ensemble les règles restent relativement simples, il y a quand même des zones d'ombre sur des points un peu particuliers et les joueurs sur les différents forums ne sont pas d'accord sur l'interprétation de celles-ci.

Le tour comme je le dis reste simple : le Consul (Maître de jeu) « pop » (génère) jusqu'à 4 points de figurines par source d'invocation dans sa limite de figurines sur le plateau. Ensuite on détermine qui commence. Alternativement le joueur héros jouera donc une figurine, puis le consul pourra jouer 4 points de figurines (ou inversement suivant qui commence) et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les figurines aient été jouées (évidemment on n'a pas le droit de jouer deux fois la même figurine dans le même tour !!).

La figurine peut soit avancer du double de son mouvement

sans utiliser d'action, ou avancer de son mouvement et utiliser ses actions. Bien souvent de l'ordre de 3, celles-ci permettent de faire des attaques ou des pouvoirs spéciaux divers et variés. En tout cas les 9 héros ont chacun leur spécificité, ainsi le paladin soigne à fond et se débrouille pas mal au corps à corps, la magicienne qui envoie du bois à distance sera le cauchemar des troupes de bases qui restent groupées, la vampire qui se téléporte, la ranger qui envoie des flèches à tout va, la barbare qui entre en mode berzerk et frappe toutes les cibles qui sont sur son passage, vous aurez là de quoi varier votre équipe. Le Consul n'est pas en reste pour autant, sa horde elle aussi possède de nombreux

avantages et spécificités, le prêtre qui donne des bonus à X cases à ses troupes, les lanciers qui attaquent à distance, les lanceurs qui envoient des bombes incendiaires, les écaillefers en élite et bien sûr les crétins, troupe de base aisément sacrificable. Dans les configurations à 3 et 5 joueurs, il pourra rajouter les petits du dragon, BBQ portatifs en puissance.

## Les héros hésitent à y aller !

Pas de donjon sans boss, le Consul pourra envoyer Rex avec sa force brute ou le big boss : le Dragon de Feu à l'haleine chargée. Mais pour que ces boss arrivent il faut que les



héros avancent un compteur qui augmente à chaque mort dans le camp adverse, à un certain niveau ils apparaissent. Ou alors il faut avoir détruit toutes les sources d'invocation présentes sur le plateau.

Le nombre de sources d'invocations dépend du nombre de héros (et donc de la durée de la partie). Ainsi vous avez la partie rapide avec 2 héros et autant de sources d'invocation (2 antres de kobolds) et la partie longue à 5 héros (4 antres de Kobolds et 1Couvée).

Mais aussi et surtout pas de donjon sans trésors et équipements, des coffres seront disséminés dans le donjon, on piochera alors une carte dans le deck correspondant mais attention au Bu-butin qui se révèle être un coffre un peu réticent à se laisser vider.

Pour les combats c'est assez simple, l'attaquant va lancer un certain nombre de dés de différentes couleurs qui correspondent à l'attribut choisi et compter le nombre d'étoiles obtenues. Par exemple le paladin au CaC va



prendre les dés d'ATT, la magicienne à distance sa VOL et La couleur des dés est importante car sur les dés rouges il y a peu d'étoiles par rapport aux dés verts qui en ont plus et sur toutes les faces. Le défenseur lui devra contrer avec son ARM. Si l'attaquant obtient plus d'étoiles que le défenseur, ce dernier reçoit une blessure, voir un effet tel que feu, ralenti, etc...



Le jet de dé qu'il ne faut pas faire !!

Les héros au fur et à mesure de leurs exploits pourront s'équiper et ainsi augmenter leurs performances. Pour cela il faudra soit aller vider les coffres, soit infliger un certains nombres de blessures lors du tour. Mais le consul pourra aussi à un moment récupérer un de ces équipements pour l'attribuer à TOUS les kobolds. Et là suivant ce qu'il obtient ça peut vite tourner au drame.

## Le jeu

J'avais joué à de nombreuses parties en version de démo, l'arrivée du jeu complet a subi quelques changements mais vraiment rien d'exceptionnel, juste quelques réglages. Je suis pourtant réticent aux Dungeon Crawling avec Maître de Jeu mais celui-ci avec ses figurines très mignonnes et la simplicité des règles a fini par me séduire car il reste très jouable avec les plus jeunes.

À chaque partie on pourra distinguer deux étapes. La première est celle des héros qui doivent contenir l'arrivée des troupes de base et en profitent pour s'équiper, vu que les Kobolds ont bien souvent 1PV, ça va trancher à tout va et les tas de cadavres vont s'accumuler. Le Consul va pouvoir envoyer au fur et à mesure ses troupes en nombre illimité tant que des sources d'invocation sont présentes mais avec quand même une seule restriction, ne pas dépasser le nombre maximum de chaque type de kobolds. Ainsi, quand le maximum est atteint le Consul ne pourra pas en renvoyer tant que ces fainéants de héros n'en auront pas tué ! Mais à ce stade ça ne sent pas bon pour eux croyez moi.

La deuxième étape est l'arrivée du boss, là le choix des héros de départ sera primordial pour simplifier ou non la partie. Par exemple contre Rex envoyez une boule de feu sur lui, si elle touche, il ne reste plus qu'à courir pour éviter ses coups, il va se tuer tout seul comme un grand par l'effet de feu. Le dragon lui est plus « chaud » et il faudra une bonne gestion de l'équipe pour y arriver.



Les héros sont au nombre de 10 mais tous ne se valent pas, ainsi le duo paladin / magicienne de feu reste assez détonnant. Entre le premier qui soigne et la seconde qui dégage à distance vous aurez de quoi tenir en respect la horde.

Pour d'autres, comme la magicienne ou le druide, je reste assez dubitatif sur leur utilité. Certes le Druides peut se métamorphoser en gros nounours, ce qui est assez sympa, mais une fois au corps à corps si le consul est malin il ne va en faire qu'une bouchée.

## Conclusion

Le livre de règles, qui n'est pas aussi clair qu'il devrait l'être mais aussi le fait qu'on se limite à tuer du monstre fait un peu baisser

l'engouement pour le jeu. Mais ces défauts sont facilement rattrapables. Pour le livret de règles, des Erratas et une FAQ résoudre le problème ; pour les scénarios il suffit de mettre un PDF en ligne et le tour est joué.

Super Dungeon Explore souffre donc de quelques défauts de jeunesse et d'une base un peu trop axé figurine pour le commun des mortels mais l'avenir reste prometteur puisqu'en introduction du livret de règle on découvre l'univers de Chrystalia et cette boîte

de jeu n'en est qu'une partie, celle du volcan... On peut donc espérer de futures extensions et donc des modes de jeux plus « pertinents ». Au passage on peut voir sur le net depuis l'année dernière une photo qui traîne avec des sortes de « koopa » comprenez des tortues avec carapaces piquantes. Tout le monde est évidemment impatient d'en découvrir avec « Bowser », manquerait plus qu'un plombier à moustache soit parmi les héros !



Le jeu a quand même tenu ses promesses : environnement manga et règles simples, un vrai plaisir à jouer avec les enfants et même les plus grands. Voir son héros s'équiper et monter en puissance, finir par jeter des brouettes de dés, repousser les hordes de kobolds. Bref, une bonne ambiance autour de la table, fou-rire garanti et peste contre ces dés, qui ne veulent pas sortir le bon résultat pour en finir avec ces saletés de héros qui osent venir profaner votre sieste.

**RAF park**

Soda Pop Miniatures  
<https://store.sodapopminiatures.com>

Le mini site chez Edge  
[http://www.edgeent.com/v2\\_fr/edge\\_minisite.asp?eidm=259](http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_minisite.asp?eidm=259)

## Le défi

Comme je le disais un peu avant, Beuargh et moi-même nous sommes infligés une POM (Prise en Otage Mutuelle), afin de peindre assez vite nos jeux. Voilà le résultat de notre motivation et je vous invite à aller voir les figurines plus en détail sur les blogs correspondants.



Blog Geek Lvl 60  
<http://rafpark.wordpress.com>



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

# Bushido

## Escarmouches en Oriental Fantasy

- "J'ai un nouveau jeu !

- Ah ? C'est quoi ?

- De l'escarmouche, il suffit juste de quelques figu...

- Ouaih ! J'connais. Y'en a plein comme ça... Fais voir les figs ...

Hey, un moine shaolin et sa copine... ou alors c'est le mec de Tekken... et ça, c'est Tortue géniale ?! Ouah ! Y'a même du gros démon qui tâche..."

Et les règles ? Ça donne quoi ?



### L'univers

Nouveau venu dans le monde des jeux d'escarmouche, Bushido se différencie tout de suite par un univers "fantastique japonisant" bien marqué. Bien que certains jeux possèdent une faction aux tendances orientales, ce thème est souvent peu exploité par les jeux de figurines traditionnels. Les concepteurs ont choisi ici de centrer tout leur univers, les Îles Jwar, autour de ce genre.

Beaucoup d'aspects sont exploités, que ce soit le Japon traditionnel avec ses samourais, ashigarus et ninjas, les êtres de légende avec de gros Onis et leurs hordes de démons inférieurs, les moines guerriers maîtres du Ki ou les adeptes des Arts noirs accompagnés d'esprits malfaisants et de pantins zombifiés.

On sent rapidement que les inspirations des concepteurs sont multiples : historiques, littéraires, mythologiques ou liées au cinéma ou aux jeux vidéo. Un tel assemblage pourrait faire très décousu mais il n'en est rien, le style des concepts et des figurines se révèle assez homogène et la gamme cohérente.

par Belisarius

> Jeuxdefigs

<http://jeuxdefigs.fr>



### Les figurines

Lors de l'ouverture de mon premier blister de la gamme, j'ai eu l'impression de revenir en arrière... lors de l'âge d'or de la figurine métal avec Rackham. Les figurines sont fines, détaillées, très bien gravées et les tirages de grande qualité, sans flash et très peu de lignes de moulage. Les positions sont variées et collent bien aux différents personnages. On pourra regretter que certaines parties des premières figurines de la gamme soient un peu en dessous, comme certains visages, une erreur de jeunesse qui a bien évolué depuis. Concernant le prix, on est dans la moyenne de ce type de jeu avec des starters aux environs de 30 € et des figurines individuelles aux alentours de 8-10€, un peu plus pour les plus grosses.

Beaucoup de figurines sont en plusieurs parties et nécessiteront un assemblage soigné mais qui se révèle assez solide pour le jeu sans tigeage grâce aux ergots bien adaptés. La peinture des figurines se révèle très agréable, les détails étant bien prononcés sans être trop nombreux. Il est alors rapide de rassembler sa première faction et de se préparer au combat.

## Le système de jeu

Les figurines sont accompagnées, comme souvent, par leurs cartes de caractéristiques et



dans les starters d'un livret de règles. Chaque personnage est défini par quatre caractéristiques (combat, tir, mouvement, Ki), une série de compétences, quelques pouvoirs Ki et les caractéristiques de son armement.

L'activation des figurines se fait de façon alternée, un personnage pouvant effectuer :

- une action simple (bouger, courir, attaquer...) et pourra être réactivé par la suite pour effectuer à nouveau une action simple
- une action complexe (charger...) mais dans ce cas, il ne pourra plus agir durant le tour
- une action spéciale (spécifique à certains personnages)

Le joueur alignant le moins de figurines aura la possibilité de passer son tour autant de fois que la différence du nombre de figurines des deux camps.

Le fait que chaque personnage puisse potentiellement être activé deux fois durant le tour se révèle très tactique en jeu car un personnage épuisé sera très vulnérable alors que s'il lui reste encore une action, il pourra défendre correctement face aux attaques ennemies. De même, attaquer préventivement une figurine adverse, lui fera perdre une action précieuse (lorsqu'il se défend) et diminuera ses possibilités de nuisance pour la suite du tour.

Chaque caractéristique correspond au nombre de dés qui devront être lancés pour battre une difficulté (jet simple) ou le jet de l'adversaire (jet en opposition). Seul le plus haut dé est retenu et si plusieurs 6 apparaissent, les 6 supplémentaires ajoutent 1 au résultat. Les bonus/malus de certaines compétences ou situations se font généralement sur le nombre



de dés. Si un personnage dispose moins de 0 dé à lancer (suite à un malus), il se voit octroyer un dé mais son adversaire gagne un ou plusieurs dés supplémentaires.

## Les combats

Lors des combats, les joueurs choisissent secrètement de répartir leurs dés entre attaque et défense. On compare ensuite le résultat de l'attaque par rapport au résultat de la défense et on détermine la marge de

réussite. Cette marge de réussite croisée avec la force de l'attaque détermine le nombre de blessures infligées. Si le défenseur survit, on peut ensuite étudier son attaque (s'il avait placé des dés en attaque...).

Pour les attaques à distance, le score de défense dépend de la portée (courte, moyenne ou longue).

Le coeur du système est donc relativement simple... mais à cela s'ajoute différents malus (si le défenseur est épuisé) ou bonus (tir sur une figurine de grande taille) et les effets de diverses compétences influant soit sur

l'attaque (charge féroce), la défense (parer les projectiles) ou les dégats (armure). Chaque arme dispose aussi de caractéristiques spéciales (par exemple "perforant" pour ignorer l'armure adverse) et de coups critiques qui ne sont activés que si la marge de réussite dépasse un certain seuil.

Bien qu'à la première lecture, on ait l'impression d'une certaine profusion d'effets, on est loin des Confrontation/Helldorado/Malifaux et le nombre réduit de figurines permet de facilement se rappeler des différents effets applicables.

## Le Ki

Bushido ajoute aussi une dimension gestion à travers le Ki, l'énergie mystique permettant d'accomplir des exploits... qui s'apparentent parfois à de véritables pouvoirs magiques.

Chaque personnage génère chaque tour une certaine quantité de Ki (jusqu'à une limite maximale) et pourra par la suite la dépenser pour augmenter ses caractéristiques d'un point (un dé supplémentaire donc, ce qui est important car les valeurs des caractéristiques ne sont pas très élevées) ou pour activer des pouvoirs spécifiques au personnage.

Le choix de l'utilisation des points de Ki se révélera souvent crucial pour réussir certaines actions ou pour appuyer là où ça fait mal.

## Combo ou synergie ?

Bushido est un jeu à combo, la variété des compétences (souvent interactives), des



pouvoirs Ki ou des effets de jeu, ainsi que la possibilité de "boost" due au Ki laisse peu de doute là dessus. Cependant je préfère utiliser ici le terme synergie car il n'y a pas pour l'instant de combo ultime clé dans le dos, les combinaisons/interactions sont toutes gérables et le jeu nécessite une grande adaptabilité durant la partie. Le facteur chance est présent mais peut être limité par une utilisation judicieuse du Ki et une bonne gestion des forces et des faiblesses de vos personnages (certaines compétences ont des effets "automatiques").



## Les factions

Pour l'instant, le jeu permet d'aligner quatre factions différentes :

**La Vague Sauvage** : Cette faction est centrée autour de gros démons (les Onis), très résistants et très puissants en combat. Ils sont entourés de petits bakemonos nombreux et sacrificiables mais qui peuvent se révéler dangereux quand ils agissent de concert (ils disposent de compétences et de pouvoirs supplémentaires lorsqu'ils agissent en horde).



**La préfecture de Ryu** : Il s'agit de l'armée la plus classique dans le sens historique du terme. Samurai, arquebusier, ninja, chacun son domaine de prédilection.

**Le temple de Ro-Kan** : Les moines de Ro-Kan sont les maîtres du Ki. Ils sont peu nombreux mais puissants. Leurs rôles sont bien définis, qu'il soit offensif ou de soutien et leurs capacités très plaisantes à jouer. Ils sont accompagnés par des paysans prêts à se sacrifier et des animaux pour souligner leurs liens avec les énergies primordiales du monde.

**Le culte de Yu Rei** : Les autres méchants de l'histoire mais centrés sur la magie noire avec quelques personnages puissants et indispensables accompagnés de pantins zombifiés. Moins brutal que la Vague Sauvage, le style de jeu du culte est bien plus subtil avec des effets de jeu originaux et dévastateurs s'ils sont bien utilisés.

## Et donc ?

Bushido n'est pas un jeu extrêmement novateur dans ses mécanismes de jeu, mais il a le mérite de rassembler des éléments qui fonctionnent bien pour en faire un système global qui tourne bien. En dehors des joueurs recherchant l'originalité à tout prix, ceux à la recherche d'un jeu d'escarmouche efficace et agréable, soutenu par un univers original trouveront leur bonheur dans Bushido.

GCT Studio est très à l'écoute de la communauté et fournit régulièrement du



contenu sur son site internet (concepts, previews, récits, scénarios...). La régularité notable des sorties de figurines laisse présager le meilleur pour le futur du jeu et la sortie prochaine d'une version française devrait permettre à la communauté francophone de s'étoffer.

**Belisarius**

Site officiel  
<http://bushido-thegame.com>

# Quelques questions à GCT Studio

> GCT Studio

<http://www.bushido-thegame.com>

**Bonjour,**

**Quel est le point de départ de GCT Studio ?**

GCT Studio a commencé avec quatre amis déçus par la fin de deux jeux d'escarmouche bien connus. Nous avons voulu créer un jeu qui répondait à tous nos besoins, un jeu stable et inscrit dans la durée. Nous voulons donner aux joueurs l'assurance que nous sommes ici pour rester.

**Quelle est la composition de l'équipe GCT Studio ?**

Le coeur de l'équipe est composé de 5 personnes, toutefois nous considérons comme membres de l'équipe tous ceux qui s'investissent dans Bushido comme les artistes et les sculpteurs avec lesquels nous travaillons, les revendeurs et les distributeurs et bien sûr nos fidèles clients qui nous aident par le bouche à oreille.

**Qu'est-ce que Bushido ?**

Bushido est un jeu d'escarmouches orientales fantastiques à l'échelle 32mm. Une poignée de figurines de chaque faction s'affrontent dans des scénarios basés sur des objectifs.

**Quels sont les principaux mécanismes du jeu ?**

- une activation alternée
- une gestion des ressources à travers le Ki
- une mécanique de combat en aveugle dans laquelle les deux joueurs sont impliqués.

**Quelle est l'originalité des règles de Bushido par rapport aux autres jeux d'escarmouches ?**

Bushido est une synthèse d'années d'expérience de joueurs combinées avec de nouvelles idées. Les joueurs expérimentés pourront identifier les différents éléments issus d'autres jeux et nous pensons que nous les avons associés pour former un système vraiment unique.

**Pour l'instant nous avons les QSR, mais quand sera publiée la version complète ?**

Les QSR actuelles sont des règles vivantes qui nous permettent d'affiner les règles et de continuer à les améliorer. Une des choses que nous nous étions fixées était d'améliorer le système en fonction des commentaires. Nous pensons que la version actuelle des QSR disponibles sur notre site Web est un jeu très



attachant, nous travaillons à la compléter pour nous assurer que la version finale qui sera publiée soit aussi bonne qu'elle puisse l'être.

## Quelle sera l'évolution des règles dans cette version complète ?

- Développer et clarifier certaines parties que nous avons identifiées
- Nous allons renforcer les règles dans certains domaines pour éliminer les zones de confusions possibles.
- Les joueurs qui sont déjà familiers avec les règles ne devraient remarquer que des améliorations et modifications mineures améliorant le déroulement du jeu.

## Prévoyez-vous une version française des règles ? Une date ?



Oui, elles sont actuellement en cours de traduction et devraient être publiées entre le 1er et 2e trimestre de l'année 2012. Nous discutons également avec les distributeurs possibles qui nous ont contactés et qui sont prêts à aider à la traduction ce qui peut accélérer le processus.

## Le contexte de Bushido est "oriental fantastique", quelles sont vos sources d'inspiration ?

Nous avons un large spectre d'inspiration pour bushido, notamment les jeux vidéos, les livres, les mangas et les films de Samurais que nous avons appréciés et avec lesquels nous avons grandi. Nous adorons la mythologie du monde entier et nous trouvons la mythologie asiatique particulièrement riche et variée.

## Prévoyez-vous d'autres factions par la suite ?

Certainement ! Nous sommes très heureux de la faction suivante. Comme nous l'avons dit, la mythologie asiatique est grande et les joueurs peuvent s'attendre à la voir explorée davantage.

## Produirez-vous des éléments de décor pour Bushido ?

Nous travaillons sur différentes façons de soutenir le jeu Bushido et de faire vivre les îles Jwar (l'univers de Bushido).

## Pourquoi avoir choisi de produire vos figurines en métal ?



Nous pensons qu'il faut trouver un équilibre entre la finesse et la durabilité que demande le jeu. Le métal nous semble le meilleur compromis.

## Un autre projet pour le futur ?

Consultez notre site, vous en verrez bientôt plus sur les îles Jwar.

Merci.

# Alkemy

## 4 listes d'armée à thème

Si vous êtes un lecteur du magazine Ravage, vous avez pu voir les 4 listes présentées dans le dernier numéro de janvier-février 2012. L'équipe Galleon a décidé de compléter cet article en expliquant davantage la stratégie globale pour chaque liste.



### La liste des Crapauds

Quoi de plus amusant que d'aligner sur la table une armée de gros batraciens à l'air vilain ? Ceci est possible avec une liste en 201 points uniquement composée de guerriers Walosi, c'est-à-dire, de crapauds. Voilà la liste tirée du dernier Ravage :

- Tha'pioca 40 points
- Tanka Wanka 40 points
- Chaman Médecine 37 points
- 2 Guerriers Tonnerre 36 points
- 2 Lance-Ruches 48 points

Examinons les points faibles puis les points forts de cette combo.

#### Points faibles

L'armée Walosi est avant tout une armée lente. Sa valeur de déplacement est toujours la même : 4/6/10. De plus, les Lance-Ruches ne peuvent courir... Bref, pour les scénarios où le déplacement tient une place primordiale, vous serez automatiquement en difficulté. L'armée Walosi est aussi une armée aux caractéristiques moyennes : les Crapauds ont une valeur de Défense toujours égale à 10, ce

par l'équipe Galleon

> Forum Alkemy

<http://alkemy.webkido.com>



qui est moyen, et qui va permettre même aux simples guerriers adverses du type Recrue de les blesser assez facilement. Leurs valeurs de Réflexes sont vraiment basses (3 au maximum), surtout pour les héros, ce qui

condamne votre armée à frapper souvent en second en cas de corps à corps. De plus, votre armée n'inflige pas de lourds dommages, hormis avec ses héros.

En résumé, qu'est-ce que tous ces désavantages indiquent ? Ils indiquent tout d'abord que la liste Walosi n'admet pas d'erreurs : vos difficultés en déplacement doivent vous forcer à faire des choix de mouvements toujours judicieux. Une erreur, et l'adversaire peut vous enliser au corps à corps, et donc vous empêcher de courir remplir vos objectifs. En effet, l'enlissement est le pire ennemi de l'armée Walosi : si votre adversaire vous bloque au corps à corps, vous perdez encore plus en mobilité, et surtout, nous avons vu plus haut que vos guerriers ne sont pas très résistants. Vous avez donc énormément à perdre en étant perpétuellement en Combat, cela va fragiliser vos guerriers, et les rendre inopérants. De plus, prenez garde au tir. L'armée Walosi, avec sa Défense de 10 craint les tirs, une armée avec de nombreux tireurs vous épinglera avant même votre arrivée aux objectifs. Protégez surtout vos héros, ce sont les fers de lance de votre armée, les seuls capables d'infliger de réels dégâts.

## Points forts

Le clan Walosi présente déjà une grande particularité : le nombre impressionnant de points de vie de ses combattants ! Dont 3 à 12 PV ! Ce qui fait de vos guerriers pas très résistants des guerriers tenaces. Il va falloir du

temps et des moyens pour déloger vos troupes de l'endroit qu'elles auront choisi de défendre ! Surtout que le Chaman est là derrière pour soigner et encaisser des dommages à la place de vos combattants grâce à sa règle spéciale Empathie. Vous avez donc entre les mains l'armée du jeu la plus tenace, celle qui va pouvoir encaisser le plus longtemps possible. L'armée Walosi est aussi une des meilleures du jeu en termes de harcèlement, voire même la meilleure. Vous possédez trois guerriers possédant la règle Hémotoxique, qui permet de faire perdre des PV aux adversaires qui blessent ces guerriers. Or, les guerriers possédant Hémotoxique sont aussi ceux qui possèdent 12PV.. Mettez derrière le Chaman, et vous verrez vos guerriers se régénérer tandis que les guerriers adverses perdront leurs PV sans même que vous ayez à répliquer et à dépenser vos précieux PA ! La nature est bien faite, non ? Tanka Wanka possède l'Allonge (unique chez les Aurloks !), ce qui lui permet d'attaquer de plus loin les troupes ne possédant pas l'Allonge. Les Lance-Ruches font enfin partie des meilleurs harceleurs du jeu, et permettent le contrôle du terrain : les Abeilles n'infligent pas de lourds dégâts, mais à long terme, cela fragilise les troupes adverses, et accélère indubitablement leur mort ! De plus ils permettent quelque chose qu'ils sont les seuls à pouvoir faire dans tout le jeu : le contrôle du terrain...

Regardez donc les défauts cités plus hauts être annulés par vos points forts : Vous n'êtes pas rapides ? Qu'importe, vos



Les lance-ruche ont balancé des ruches autour d'une borne. Le rétiaire et Lotharius vont subir les attaques des abeilles.

Lance-Ruches vont délimiter le terrain et forcer l'adversaire à se plier à vos choix pour leurs déplacements.

Vous êtes fragile ? Mais vous êtes tenace ! Quiconque voudra engager à long terme le combat avec vous y laissera des plumes grâce à l'Hémotoxique et aux soins du Chaman !

L'armée Walosi est donc à jouer finement : il faut absolument que vous choisissiez vos cibles, et pas l'inverse. Si l'adversaire vous impose son jeu, vous êtes perdu. Le plus simple est d'imposer votre sens du terrain à l'adversaire avec vos Lance-Ruches, vous embêterez forcément votre adversaire. Envoyez vos guerriers-Tonnerre remplir le scénario. Ils vont tenir et si l'adversaire

commet l'erreur de tenter de les déloger, soignez-les avec le Chaman et utilisez l'Empathie. Vos héros vont exceller sur les troupes déjà blessées par les Abeilles où par l'Hémotoxique, ils vont frapper fort et finir les troupes vite. N'oubliez pas qu'une de vos pièces centrales est le Chaman : gardez-le à l'abri, l'adversaire intelligent saura que c'est lui

qui le perturbera le plus... Bref, cette liste est à jouer tout en retenue, sur les erreurs adverses, et il faut posséder un bon timing : aller au corps à corps, mais juste assez pour harceler l'ennemi et ne pas se laisser enliser, pour pouvoir continuer à aller où vous l'aurez décidé...



Tapioch et les guerriers-tonnerre crapauds vont attaquer, avec le chaman qui pourra absorber une partie des dégâts et qui pourra les soigner.

## Styles en fonctions des armées

**Avalon** : Les avaloniens vont être les plus touchés par votre harcèlement, et ils vont grandement en pâtir. De plus, leurs guerriers ne sont pas meilleurs que les vôtres : profitez-en ! Néanmoins, les avaloniens infligent de lourds dégâts, et comme vous, grâce aux nombreux Coriaces, sont aussi assez tenaces. Mais leur plus grand atout va être le poids du nombre : prenez garde à ne pas vous faire submerger. Contre Avalon, votre meilleure arme est le Lance-Ruche, qui une fois ses Ruches dévastatrices contre Avalon, lancées, va pouvoir se balader tranquillement.

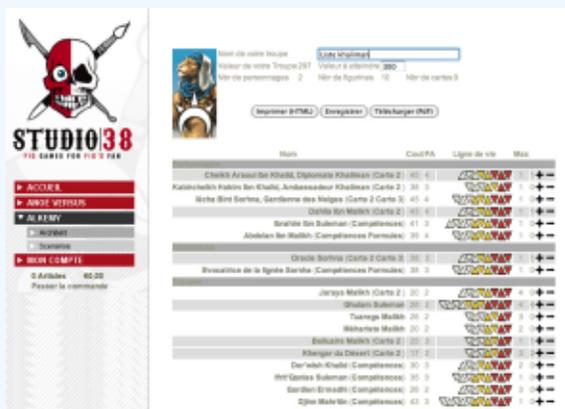
**Triade de Jade** : La Triade de Jade sera un peu moins populeuse que son homologue humaine, alors qu'elle est tout aussi, voire plus fragile, car elle n'a pas le Coriace. Mais la Triade a la meilleure arme contre votre armée : l'Allonge qui pullule partout, ce qui rend caduc l'Hémotoxique, et vous force à être constamment sur la défensive. Dans ce cas, envoyez Tanka Wanka se battre contre eux, soutenu par le Chaman, tandis que le reste de vos troupes va remplir le scénario. Contre la Triade, votre meilleure arme est donc bien Tanka Wanka.

**Khaliman** : Les Khalimans seront aussi peu nombreux que vous. Un bon point. Ils ont de bien meilleures valeurs de Défenses, de Réflexes, et de Combat que vous... Mais vous avez bien plus de PV alors qu'eux en ont très peu. Bref, tout ça s'équivalait. Prenez garde aux

## Architekt

L'outil en ligne pour construire vos listes

Vous allez pouvoir construire vos listes d'armée en visionnant les cartes des profils. Créez un compte sur le site et vous pourrez enregistrer vos listes, puis générer un PDF que vous pourrez imprimer. Le PDF récapitule l'ensemble des caractéristiques de tous les profils que vous aurez sélectionné, les compétences, les règles spéciales ainsi que les formules des alchimistes. Architekt, c'est l'outil indispensable pour faire votre liste pour une partie amicale ou pour un tournoi. Le format standard du jeu est 300 points. Cependant, d'autres formats tels que 201 ou 255 points sont également très utilisés, et parfois d'autres formats plus petits tels que 180 ou 200 points. Architekt est disponible sur [www.figurines-studio38.fr](http://www.figurines-studio38.fr)



Ghulams, qui en plus d'avoir l'Allonge, ont 11 PV, et sont donc les plus dangereux. Et surtout ne laissez pas le joueur Khaliman dicter son jeu, sinon vous serez fini. Forcez-le à s'éparpiller. Dites-vous que les Abeilles sont aussi moins utiles contre les Khalimans, donc agissez en conséquence, et optimisez vos chances, soit en jouant le scénario avec eux (oui c'est possible) soit en lançant toutes vos Ruches au même point ultra-stratégique. Contre les Khalimans, votre meilleure arme est le Chaman Médecine.

## La liste des khalimans

Une liste en 300 points tout en puissance. Entre les ghulams, les khergars, Araoui, vous possédez un potentiel offensif incroyable.

- Dahlia Ibn Malikh 43 points
- 4 Ghulams Suleman 112 points
- Belluaire Malikh 25 points
- 2 Khergars du désert 34 points
- Araoui Ibn Khalid 45 points
- Oracle Sorhna 38 points

### Points faibles

Les Khalimans ont deux principaux défauts : leur faible nombre de points de vie, et un déficit chronique en Points d'Action par rapport aux autres factions. A l'instar des guerriers Walosi, mais pour des raisons différentes, les guerriers de la République n'apprécient pas les combats qui s'enlisent. Car malgré leur haute défense, la moindre attaque qui trouve une faille amène très vite vos figurines dans une

situation plutôt inconfortable. Le défaut de PA (dû au fait que les Khalimans coûtent cher au recrutement : cette compo en 300 points ne comporte que 10 figurines) est aussi un problème dans le cas de passes d'armes qui s'éternisent, car bien souvent vos guerriers se retrouveront à combattre deux adversaires en même temps, surtout contre les troupes humaines (Avalon et Jade) à thème « populeux » (qui peuvent atteindre la quinzaine de figurines au même format). Choisissez donc vos cibles judicieusement, car



la moindre erreur ne pardonne pas en général. Et si un combat commence à mal tourner, n'hésitez pas à vous désengager (et justement les Khalimans sont doués dans ce domaine, grâce à leur hautes valeurs de REF et de mouvement) pour envoyer vos figurines sur les objectifs ou les points-clés de la table.

## Points forts

Ils sautent aux yeux à la lecture d'un profil khaliman : de très bonnes valeurs en Esprit, Réflexes et Défense. Vos guerriers sont donc assez difficiles à toucher (avec des figurines basiques du moins), d'autant plus si celles-ci sont en état grave ou critique. Arrangez-vous



L'oracle a lancé la formule "Prémonition", les ghulams peuvent ainsi répliquer même s'ils n'ont plus de points d'action.

donc pour frapper en premier (de bonnes valeurs de REF vous y aideront), et voyez votre adversaire pester contre ses figs qui refusent de passer votre défense ! L'exception notable concerne les ghulams, qui ont une DEF beaucoup moins bonne, mais une ligne de vie plutôt bien fournie.

Autre avantage : les valeurs de Mouvement. Tous les enfants de Khalim ont minimum 5/7/12, vous aurez donc un énorme avantage sur les scénarios où les déplacements sont primordiaux. Encore un domaine où les Khalimans surclassent largement les autres peuples, donc.

Le quatuor de ghulams, qui possèdent Expert Parade tant que Dahlia est en vie, est une arme psychologique redoutable, et votre adversaire consacra une bonne partie de ses forces à les neutraliser. Leur allonge est bien sûr un atout indéniable pour éviter les ripostes car leur DEF de 10 les rend faciles à blesser. Attention cependant à ne pas abuser des parades, car un adversaire rusé vous fera perdre vos précieux PA en jouant la CC Inactif (si vous pensez qu'il va le faire, vous pouvez lui flanquer une belle brutale, ou même jouer Inactif pour stopper l'activation de la fig adverse). Préférez les parades quand vous vous faites charger, vous aurez 1 dé de plus que l'adversaire, et avec votre COM de 5, vous avez de bonnes chances de contre-attaquer.

La figurine indispensable à cette compo, et qui en est un atout majeur, c'est bien sûr l'Oracle, et sa fameuse Prémonition. Essayez de la lancer le plus tôt possible, avec le max de



Les 2 khergars viennent débusquer Léodégarius qui se cachait derrière une carriole.

portée. Vous pourrez ainsi utiliser vos PA pour jouer le scénario et malgré tout avoir du répondant en combat grâce aux attaques gratuites octroyées par la formule alchimique !

Votre force de frappe est complétée par les deux Khergars du Désert. Envoyez-les tous deux sur la même cible, pour augmenter leur

efficacité (la règle Esprit de la Meute leur donne en effet Enchaînement quand un autre khergar est au contact de la même cible). Le reste de la compo devra plutôt se ruer sur les objectifs pour prendre de court l'adversaire. Araoui devra garder son Immunité Diplomatique le plus longtemps possible, pour augmenter ses chances de survie (pensez à

l'Uchronie !, gardez son arc pour plus tard dans la partie, ou si les choses tournent vraiment au vinaigre. Enfin Dahlia devra user de sa capacité sur les figurines que l'adversaire se garde en général pour la fin du tour, comme les héros (personne n'aime jouer Garlan avant tout le reste). En outre, elle reste une excellente combattante, surtout contre la menue trouppaille.

### Contre...

**Avalon** : c'est souvent contre cette faction que le sous-nombre se fera le plus sentir (surtout contre une compo dans le style de celle de cet article !). Evitez donc les combats pièges et essayez de neutraliser rapidement les plus grosses menaces : héros et élites à haute valeur de COM. Les troupes ordinaires, qui ont en général pas plus de 3 en COM seront beaucoup moins efficaces en état grave ou critique. La prémonition prend ici tout son sens ! Attention également aux arbalétriers.

**Jade** : les bonnes valeurs d'ESP des Khalimans, sans forcément protéger totalement de l'alchimie, feront dépenser plus de ressources aux alchimistes que d'ordinaire. Dahlia peut faire une parfaite chasseuse d'Alchimiste du Long Soupir ! L'allonge foisonnante n'est pas trop un problème ici, vu que vous avez 5 figurines qui peuvent frapper à distance.

**Aurloks** : une faction également relativement chère en points, donc le rapport de force

## Les cartes de jeu en téléchargement

Et comment ça se passe en partie ? Le mieux est d'avoir bien sûr les cartes de jeu, sur lesquelles vous pourrez reporter les dégâts que votre figurine a reçu, afin d'avoir la meilleure visibilité possible. De plus, vous aurez sous les yeux les valeurs de votre figurine, la table de dommage, les compétences, les règles spéciales. Protégez vos cartes avec des protège-cartes en plastique et utilisez un marqueur effaçable, vous cochez les points de vie subis en cours de partie que vous effacerez à la fin de la partie, vous permettant de conserver vos cartes et de les réutiliser.

Retrouvez les cartes en téléchargement sur : <http://alkemynicoleblond.free.fr>



devrait être équilibré. En ce qui concerne le nombre en tout cas, car les Aurloks sont souvent au dessus sur le plan martial. Misez sur votre mouvement supérieur, et sur l'allonge des Ghulams qui seront alors à l'abri des ripostes. Ici vos héros devront éviter d'approcher l'ennemi, et jouer le scénario au maximum.

## La liste de la triade de jade

300 points sous l'influence de l'alchimie. Une liste subtile à jouer qui trouvera sa pleine puissance entre combinaison des alchimistes et des troupes.

- Feng Sao, 44 points
- Xiang Ling 41 points
- Alchimiste de l'école du Long Soupir 30 points
- 1 Chingé 15 points
- 2 Miliciens Archers 34 points
- 1 Garde Triadique 19 points
- 2 Ombres 56 points
- 2 Sentinelles du Coeur de Fer 60 points)

## Points forts

Cette composition est un véritable couteau suisse et peu miser sur différents tableaux en fonction du besoin. Les alchimistes aux sorts variés peuvent contrecarrer les forces adverses.

S'il faut combattre, Feng Sao aura un impact important sur les troupes nombreuses aux réflexes médiocres, tandis que l'alchimiste de



l'École du long soupir, grâce à sa bourrasque, permettra aux archers de toucher les figurines à haute valeur de défense. Les sentinelles seront une épine dans le pied des adversaires coriaces. Xiang Ling, grâce à ses Railleries Mortelles, pourra atteindre les adversaires qui veulent éviter le combat. Les ombres mettront la pression aux figurines à qui il reste peu de points de vie. Les 2 archers ont une longue portée de tir et ennueront l'adversaire dès le début de la partie, pour passer dans le jaune la figurine adverse la plus dangereuse par exemple.

## Les chroniques de Mornéa

Elles ont débuté en septembre et vont durer jusqu'à fin mai, c'est un jeu organisé sous forme de campagne, pratiqué par des joueurs répartis aux 4 coins de la France et de Belgique. Le jeu est autant individuel qu'en équipe. Chaque mois, il y a un scénario différent à jouer, il y a une fiche à télécharger qui présente une grille pour une partie pour 2 joueurs, et vous allez devoir remporter des challenges du scénario, de troupe, de partie, ce qui vous donnera au final un score, qui sera votre score individuel et aussi la contribution du score pour votre équipe, puisque la campagne comprend 6 équipes différentes. Les chroniques sont articulées autour d'un thème avec une intrigue en toile de fond. Chaque mois, 2 joueurs se qualifient pour la finale qui se déroulera en juin, et 2 joueurs remportent chacun un blister Studio 38 de la gamme Alkemy par tirage au sort. N'hésitez pas à rejoindre les chroniques ! Le système et la mécanique vous permettent de rejoindre les chroniques à tout moment !  
<http://alkemy.webkido.com/index.php?board=27.0>



Feng Sao va lancer la formule "tornade acérée" et peut enlever jusqu'à 7 points de vie à chacune des 4 figurines l'entourant.



Xian Ling va échanger la position de la garde triadique et de la sentinelle du coeur de fer avec la formule "diversion aérienne".

S'il faut mettre les combats de côté, cette compo garde du potentiel. Xiang Ling peut intervertir la position de deux alliés, et ainsi faire gagner une dizaine de pouce à Feng Sao ou à une sentinelle pour les besoins du scénario. La bourrasque peut faire perdre de précieux PA à l'adversaire et la compétence "garde" du chinge permettra de protéger l'alchimiste le plus important.

## Points faibles

Outre le fait de devoir ramasser des composants pour les 3 alchimistes, le problème de cette liste est d'avoir l'inspiration nécessaire pour en tirer le meilleur. Les points de vie des combattants partiront très vite s'ils sont trop exposés. Il faudra aussi se méfier des tirs et s'en protéger grâce à un placement de décors



Les 2 sentinelles possèdent la compétence "expert normal" (1 dé bonus au combat quand la CC normale est jouée) pendant que l'ombre fera des frappes chirurgicales avec la CC rapide.

appliqué. Contre certains adversaires, toutes les qualités de certaines figurines ne pourront pas être utilisées au maximum. Par exemple, la terrible Tornade Acérée de Feng Sao risque de ne pas donner de bons résultats en fonction des cas (réflexes élevés ou figurines adverses mélangées aux vôtres). Il faudra alors avoir la lucidité de ne pas perdre de temps inutilement à se concentrer et lui trouver une autre utilité. Un des deux héros sera certainement utilisé pour jouer le scénario et laissera le 2e ramasser les composants nécessaires à ses formules.

## Contre...

**Avalon** : contre les élites avaloniennes coriaces, les sentinelles seront une plaie avec leur perce armure, mais la contre attaque risque de faire mal, c'est pourquoi les archers et la bourrasque violente devront vous aider à limiter les dégâts. C'est contre les troupes d'Avalon que la Tornade acérée a le plus de chances de faire de gros dégâts.

**Khalimans** : la bourrasque de l'alchimiste du long soupir est la clef pour frapper ces matous malgré leur excellente défense, tandis que la tornade de Feng Sao sera nettement moins efficace au vu de leurs réflexes. Les ombres seront considérées comme très dangereuses par l'adversaire, car elles frappent fort en une seule fois sur leur petite ligne de vie et leur furtivité leur permet de se placer très proches des khalimans sans pour autant pouvoir être chargée avec 1 seul PA.



Les ombres furtives vont bondir et attaquer Dahlia et les 2 ghulams.

**Aurloks** : contre les combattants aurloks, il faudra garder ses distances. Etant donné qu'ils n'ont que des tirs à courte distance, laissez l'adversaire utiliser ses PA pour vous approcher, tandis que vous gardez les vôtres pour contre attaquer. Vos archers suffiront à l'asticoter. Les aurloks ont des troupes très

variées, il faudra s'adapter. La bourrasque sera toujours efficace quoi qu'il en soit.

## Avalon, la liste du surnombre

Vous aimez les armées populeuses ? Vous avez un faible pour le Colosse Avalonien malgré ses 55 points ? Rassurez-vous, il est possible d'aligner le Colosse dans une troupe nombreuse, comme dans cette liste de 255 points présentée dans le dernier Ravage.

- Diacre Leodegarius 38 points
- Connétable Lotharius 40 points
- 2 Recrues 20 points
- 2 Rabatteurs 20 points
- 1 Rétiaire 25 points
- 3 Novices du temple 57 points
- Colosse 55 points



Examinons-la de plus près :

## Points faibles

Le point faible le plus évident est le manque de réactivité de votre groupe. Vous n'avez que 2 figurines à 3PA, et la seule qui en a 4, c'est votre alchimiste ! Autant dire qu'une fois votre

déploiement effectué, vous ne pourrez pas beaucoup modifier votre plan. Vous aurez également du mal à réagir face aux déplacements de votre adversaire, il va falloir lui imposer votre rythme. Et l'allié idéal pour imposer son jeu, c'est l'initiative. Malheureusement votre liste n'est pas taillée pour l'obtenir : l'absence de chef et une valeur

d'esprit de 7 maximum. Il vous faudra préserver au mieux les deux figurines qui ont le maximum d'esprit pour espérer gagner l'initiative de temps en temps : vos personnages. Dans cette optique, n'oubliez surtout pas le transfert vital du Diacre. Cette faible valeur d'esprit vous rend aussi sensible à l'alchimie adverse.

Le deuxième point faible est la contrepartie inhérente du nombre : vos troupes sont mortelles. Dans le sens où elles meurent vite ! Excepté les novices, vos troupes ont toutes 9 en défense, c'est faible ! La difficulté sera donc de préserver vos troupes suffisamment longtemps pour profiter de votre nombre, pour pouvoir les sacrifier au bon moment. Soyez vigilant par rapport aux tireurs adverses.

## Points forts

La force de frappe de votre troupe est évidente. Le colosse et Lotharius ne font pas dans la dentelle ! Cependant, cette force en cache une autre : l'amélioration de vos troupes. En effet, les novices sont experts brutales tant que Lotharius est en vie. En charge avec leur allonge, c'est un régal. Votre Rétiaire peut affaiblir l'adversaire, et les Recrues sont alors très efficaces, surtout avec l'aide de la formule « huile corrosive » du Diacre, qui augmente les dégâts de un point. Les recrues, qui ont déjà une table de dégâts correct, peuvent alors se frotter à l'élite adverse. Enfin, Léodégarius lui-même n'est pas en reste avec sa deuxième formule car vous disposez de plusieurs figurines sacrificiables.



Leodegarius est blessé, il va pouvoir utiliser "transfert vital" pour transférer 2 blessures aux 2 recrues devant lui.

D'ailleurs le gros avantage de celle-ci est sa fiabilité, elle est à réussite « auto » et se moque de la défense ; donc très utile contre les hautes défenses adverses qui fuiraient éventuellement le colosse. Si vous avez le bon timing, chacune de vos figurine peut se révéler dangereuse pour l'adversaire, vous pourrez

frappez n'importe où, de préférence là où ça fait mal.

Vous pourrez le faire n'importe où justement grâce à votre nombre. N'hésitez pas à occuper le terrain, à contester chaque objectif. C'est aussi un atout pour le scénario, vous disposez de 2 cartes doubles très utiles dans ce rôle,

notamment avec les rabatteurs.

Du fait de votre nombre et de votre force de frappe « cachée », vous pouvez vous permettre de sacrifier n'importe quelle troupe, y compris le colosse. Si votre adversaire monopolise plus de force que nécessaire contre ce géant, c'est très bien, profitez-en pour gagner du temps, vous en avez besoin.



En clair : ne négligez pas le déploiement, préservez vos personnages, frappez fort au bon moment et au bon endroit !

## Que faire face à qui ?

### Face aux Khalimans :

Votre manque de réactivité sera amplifié face aux chatons. Vous serez sans doute confronté à une course de vitesse sur le scénario. Suivez le plus possible votre stratégie. Leur haute défense se passe avec des hautes valeur de combat ou de nombreux dés. De plus, ils craignent les dégâts élevés. Très bien : le Colosse, le Connétable et ses trois Novices en allonge (si possible avec l'huile corrosive) doivent être vos armes de prédilection. D'autant que chacune de leur perte augmente leur sous nombre. Et c'est encore plus vrai avec cette liste. La liaison corruptive est aussi très efficace, mais attention à ne pas la déclencher trop tôt. Attention également aux élites, comme l'Ifrif' Qaniss ou le Djinn.

Leodegarius va lancer la formule "Liaison corruptive" sur le Kabircheikh. Il va sacrifier le rétiaire mais va enlever 6 points de vie au kabircheikh, le tuant puisqu'il déjà touché.



Le rétiaire est venu enchevêtrer Dahlia, lui faisant baisser sa défense de 2 points, les recrues peuvent plus facilement la blesser.

### Face à la Triade :

Vous y verrez plus clair dès lors que vous aurez éliminé le ou les alchimistes... En effet l'alchimie agressive de Jade représente un danger pour vous, quel que soit l'alchimiste joué par votre adversaire. Attention également aux archers, abritez-vous. Et pour contrer l'allonge, et bien utilisez l'allonge. Vos Novices seront sans doute essentiels contre Jade. Enfin, si il y a des sentinelles du cœur de fer, ne comptez pas autant sur votre colosse que d'habitude.

### Face aux Aurloks :

L'absence de tir et d'allonge est une bonne nouvelle. Toutefois, ils disposent également d'une bonne force de frappe, et de troupe polyvalente. Ce sont ceux qui sont le plus à même de vous rendre la pareille lors des combats. Faites d'autant plus attention à vos personnages, et ne vous laissez pas aller au rythme de l'adversaire. C'est avec eux que vous aurez les combats les plus violents. Votre force de frappe « cachée » est primordiale.



Tant que Lotharius est en vie, les novices du temple ont "expert brutal". De plus, les novices possèdent l'allonge.

Article écrit et réalisé, peintures, photos par Olivier "Olivier B." Brédy, Samuel "Kurlem" Cartieaux, Nicolas "Nicoleblond" Galliez, Nicolas "Letchaï" Lecci et Yohan "Bidule" Monnot.

Studio 38  
<http://www.figurines-studio38.com>

Forum  
<http://alkemy.webkido.com>

# Hordes of the Things Tactica

Je vous livre ici une Tactica sur les différentes troupes de Hordes of the Things. Ce n'est pas parole d'évangiles mais au moins ça vous permettra d'éviter certaines erreurs.

Commençons par le début:

## **Le Général** : ? AP

Élément important s'il en est, c'est lui qui vous permettra de faire agir vos unités dans la bataille. Sa perte sera dramatique! Il vous faudra dépenser un PIP en plus pour activer vos troupes. De plus, si vous le perdez et avez plus d'AP perdus que votre adversaire, vous perdez la partie. (Je le sais, ça m'est arrivé récemment !) Il bénéficie d'un bonus au combat qui peut s'avérer utile mais ne le laissez pas seul !

## **Le(s) Magicien(s)**: 4 AP

Bien que difficile à utiliser (2 PIP de base + 2 PIPs pour lancer un sort), le Magicien est un élément appréciable quand il s'agit d'affronter les Héros, Magiciens et autres grosses bêtes adverses. Contre les Héros, il sera très utile pour l'emprisonner dans votre Forteresse ou hors de la table, de plus, il sera compté comme perdu et ça coûtera 6 PIPs à votre adversaire pour le désenvoûter; la même chose arrivera

au Magicien ennemi! Contre les Béhémoths et les Vaisseaux et Volants, il les fera fuir et si vous le faites au bon moment, le Béhémoth écrasera les troupes adverses! Méfiez-vous des Paladins car ils sont spécialisés contre les Magiciens! Les Dieux, Dragons et Héros le tueront dès que le combat sera gagné !

## **Héros** : 4 AP (6 AP)

Les héros coûtent cher mais ils sont rentables! +5 contre tout le monde, c'est que du bon! Mais méfiez-vous des magiciens ennemis! S'ils arrivent à ensorceler votre héros, il lui faudra 6 PIPs pour s'en sortir! Utilisez-le là où ça chauffe! Par contre, il est vulnérable aux autres Héros, Paladins et Artillerie, la moindre défaite signifiera sa mort ! Vous pouvez également le mettre en Héros Aérien (6 AP), il y gagnera du mouvement mais ne sera pas à l'abri pour autant !

## **Dieu et Dragon**: 4 AP

Personnellement, je ne vous les conseille pas! Il faut 6 PIPs pour les sortir et en règle générale fuit dès que ça va mal! Ils ont, par contre, un fort bonus de combat (+6) et les dragons détruisent de suite les Béhémoths. A vos risques et périls ! ^^ (Si je devais en mettre, ce serait uniquement pour le fluff et

par Arsenus

> Mémoires d'un joueur

<http://arsenus.blog.free.fr/>

non pour le côté tactique)

## **Paladin** : 4 AP

Spécialisé dans la lutte contre les Héros, Dragons et les Magiciens, ils restent cependant de très bons combattants (+6 en combat contre tout le monde!). Par contre, dès qu'ils perdent le combat, ils meurent! Prenez-en soin !

## **Béhémoth** : 4 AP

Ces grosses bestioles seront parfaites pour accaparer l'attention de votre adversaire! Sa valeur de combat de +4 contre les piétons et place forte, et de +5 contre tout le reste lui permettra d'écraser tout le monde! Faites attention de ne pas stationner de troupes juste derrière lui car s'il fuit contre un Magicien, Dragon ou Artillerie, il les écrasera! Il est obligé de poursuivre son adversaire ce qui peut le mettre en danger !

## **Clerc** : 3 AP

Pour un combat correcte (+4 contre tout le monde), les Clercs feront de bons éléments. De plus, leur capacité à perturber la magie (amie ou ennemie) à une distance de 600p pourrait bien faire tourner la bataille. Ils sont efficaces contre les Dieux qu'ils font fuir du

champ de bataille ! Les Chevaliers le détruiront s'ils sont en terrain facile ou s'il est attaqué par des Guerriers.

## **Vaisseau** : 3 AP

C'est un élément particulier. Il vole donc est rapide. Il a +5 contre les piétons et les places fortes mais a seulement +3 contre le reste. Il fuit devant les Magiciens sinon, il recule. Je conseille de le garder en arrière le temps pour vos troupes d'arriver au contact de la Forteresse ennemie et ensuite, en attaquant principal !

## **Artillerie** : 3 AP

L'Artillerie a un combat de 4 contre les piétons et les forteresses mais a seulement +3 contre le reste ! Son faible mouvement la contraindra à un rôle défensif mais j'ai vu certaines parties où elle était utilisée comme soutien à une attaque contre une forteresse car sa portée de 500p est parfaite pour ça! Bien sûr, si elle se retrouve en contact, il y a de fortes chances qu'elle y passe ! Mais en contre-partie, elle détruit à coup sûr les Héros et les Chevaliers si ceux-ci sont arrivés en contact lors de ce tour et surtout, fait fuir les Béhémoths.

## **Espion** : 3 AP

Les Espions vous serviront à vous débarrasser du Général piéton ennemi ou à prendre la forteresse ennemie facilement (+5). Par contre, évitez les autres troupes (+3) ! Leur gros avantage est qu'ils peuvent traverser les autres unités (amies et ennemies) sans soucis !

## **Tactique générale**

- N'oubliez pas de former des groupes afin d'économiser les PIPs.
- Le terrain peut être votre allié comme votre ennemi.
- La route accélère le mouvement des unités, utilisez-la pour rapidement engager l'ennemi ou éloignez-vous en pour le retarder !
- Ne comptez pas (trop) sur la chance! Le dé est là mais l'optimisation de vos actions est primordiale pour gagner.
- Coordonnez vos charges ! Une unité attaquant seule a peu de chances de s'en sortir !

## **Volants** : 2 AP

Les Volants vous seront très utiles pour harceler les troupes ennemies ! Effectivement et à moins de tomber sur un Héros, Magicien, d'autres Volants, Vaisseau ou Tireurs, ils fuiront simplement le combat ! Donc ils peuvent revenir facilement ! Le combat de +2 n'est pas terrible mais il faut surtout les utiliser en renforts sur l'arrière ou les côtés des éléments adverses.

## **Chevaliers** : 2 AP

Les Chevaliers chargeront toutes les troupes adverses sans problème, ils ont un combat de +3 contre les piétons et les forteresses mais +4 contre tout le reste ! Leur bonne vitesse vous permettront de les voir en action là où il

faut. Par contre, ils sont obligés (comme les Béhémoths, Guerriers et Bêtes) de poursuivre un ennemi qui fuit un combat rapproché, ce qui peut les amener à leur perte !

## **Cavaliers** : 2 AP

Version légère et donc plus rapide que les Chevaliers, ils sont cependant moins forts (+3) ! Leur avantage réside dans leur capacité de mouvement, il faut les utiliser en soutien d'une attaque plus importante sur les flancs ou les arrières des troupes ennemies ou même pour contrer les Bêtes ennemies! Evitez des les mettre dans un terrain difficile car ils risquent d'être détruits directement !

## **Bêtes** : 2 AP

Comparable aux Chevaliers pour le combat, les Bêtes ont l'avantage de ne pas être ralenti par les terrains difficiles. Utilisez-les pour contourner les unités ennemies et attaquez à un endroit non défendu! Méfiez-vous des montés qui les détruisent d'un coup! Et faites aussi attention car ils poursuivent toujours lors d'un combat rapproché !

## **Bretteurs** : 2 AP

Spécialisés dans le combat contre les piétons et les forteresses, ils sont assez faible face aux autres types de troupes (+3). Ils n'ont qu'un seul véritable ennemi, les Guerriers !

## **Lanciers** : 2 AP

Pour moi, ce sont les meilleures troupes dont vous puissiez disposer! Leur combat de 4 contre tout le monde fera réfléchir votre

adversaire et en plus, vous pouvez mettre deux unités l'une derrière l'autre pour bénéficier d'un bonus de +1 au combat! Leur seule faiblesse se trouve être les Chevaliers en terrain facile et les Guerriers.

## **Tireurs** : 2 AP

Pas destructeur pour deux sous mais très utile pour casser les formations ennemies. Leur portée est réduite à 200p mais c'est très bien pour préparer le terrain à une bonne charge ! Leur efficacité de +3 contre les piétons et forteresses et de +4 contre les autres leur donneront un avantage certain! N'oubliez pas que vous pouvez combiner le tir de plusieurs unités et là, ils deviennent vraiment bon! Méfiez-vous des montés qui les détruiront à coup sûr au contact.

## **Guerriers** : 2 AP

Comme les Cavaliers mais en moins rapide (+3). Leur réel avantage viendra du fait qu'ils détruisent les Clercs, les Hordes, les Bretteurs et les Lanciers d'un coup ! Ils sont vulnérables face au Béhémot et aux Chevaliers sur terrain facile! Par contre, il ont l'obligation de poursuivre leur ennemi s'il fuit ou recule donc faites attention à ne pas les mettre trop en avant !

## **Hordes** : 1 AP

Pas cher donc possibilité d'en avoir beaucoup! N'hésitez pas à les envoyer en avant afin de noyer l'ennemi sous leur nombre! En plus, ils peuvent revenir facilement pour 1 PIP par horde ! Idéal pour ralentir l'ennemi malgré leur faible combat (+2).



## **Embusqués** : 1 AP

Ils forment une classe à part! Il y en a de trois sortes (Terrestres, Aquatiques et Aériens). Vous ne les mettez pas sur la table tant que vous n'en avez pas besoin ! La première fois, ils coûtent 1 PIP à sortir puis (s'ils meurent) 2 et 3 PIPs les autres fois. Comme ils ne peuvent pas sortir de leur élément, il vaut mieux les utiliser pour ralentir l'ennemi ou pour fournir un soutien mais il vous faudra amener l'ennemi au bon endroit !

**Arsenus**

## **Liste d'armée des singes samurais**

- 1 Bretteur (général) - 2 pts
- 3 Tireurs - 3X2 ts = 6 pts
- 1 Lanciers - 2 pts
- 1 Bêtes - 2 pts
- 1 Cavaliers - 2 pts
- 1 Volants - 2 pts
- 1 Magicien - 4 pts
- 1 Behemoth - 4 pts

Total = 24 pts

## Firestorm Armada

### Composition des flottes et règles d'Alliance

par Soltan

> EscarmoucheFigs

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

À Firestorm Armada il existe actuellement six factions principales.

En termes de jeu, il est évidemment possible de jouer une partie opposant n'importe quelle faction.

Cependant, dans l'univers mouvementé de la zone des tempêtes, ces six factions sont réparties en deux camps.

D'un côté l'**Alliance Kurak**, formée par les factions Terran, Sorylian et Aquan, tente désespérément de repousser les assauts de la belliqueuse et vengeresse **Ligue Zenian** composée des factions Dindrenzi, Directorate et Relthoza.

La fureur des combats dans la région a embrasé un grand nombre de systèmes et ceux-ci ont rejoint l'un ou l'autre des deux camps à l'instar des Ryushi et Tarakian du côté de l'Alliance Kurak ou des Illosian pour la Ligue Zenian.

Ces factions dites « mineures » n'ont généralement pas la volonté ou la capacité industrielle nécessaire au déploiement de toutes les classes de vaisseaux et le plus souvent, elles se concentrent sur quelques classes ou des vaisseaux spécialisés comme par exemples des croiseurs lance-torpilles ou d'assaut.

À Firestorm Armada la composition des flottes est soumise à des règles strictes, principalement organisés autour d'un jeu de pourcentages maximums par type de bâtiment. Par exemple, pour une partie à 800pts, les Sorylian pourront utiliser jusqu'à 640pts (80% du total des points) pour acquérir des vaisseaux de taille Medium, alors que les Dindrenzi seront limités à 480pts (60%).

Une autre de ces règles est qu'une flotte ne doit comporter que des vaisseaux d'une même faction.

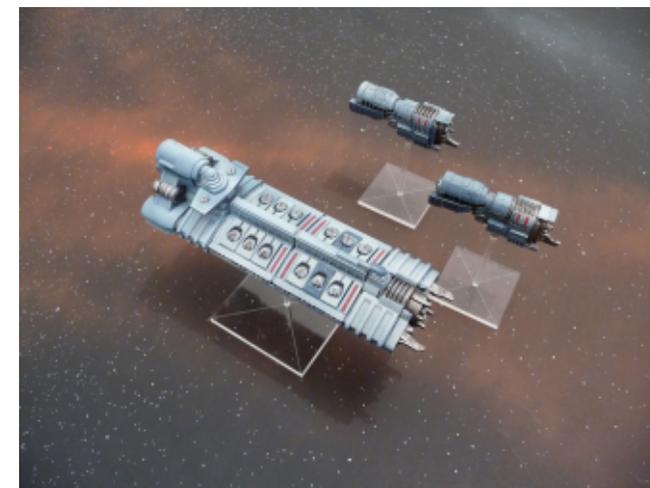
Il est donc normalement impossible de mixer les unités de diverses origines. Et c'est là que les Règles d'Alliance interviennent.

#### Apport de ces Règles d'Alliance

Ces règles optionnelles introduisent donc une certaine mixité de factions dans la composition des flottes.

Je dis une « certaine », car on ne peut mixer que des factions appartenant à la même alliance, donc exit les flottes composées de vaisseaux Dindrenzi et Terran.

Les Règles d'Alliance introduisent aussi la



notion de « type » de flotte et en décrivent trois qui sont chacune soumises à leurs propres contraintes en terme de composition. Voici ces trois types de flotte.

#### Les Flottes Militaires

Ce sont les flottes issues du livre de règles et composées uniquement de navires d'une des six factions principales.

Je ne vais pas m'étendre sur la composition de ces flottes puisqu'elles sont décrites dans le livre de règles, cependant vous trouverez à la

suite de cet article des fiches mémo détaillant la composition de tous les types de flottes, y compris les flottes militaires des six factions principales.

On pourra cependant préciser que les flottes militaires peuvent comporter jusqu'à 30% de vaisseaux civils et, en fonction des factions, un certain pourcentage de vaisseaux mercenaires pirates.

A noter qu'il existe actuellement deux groupes distincts de pirates de l'espace :

Les pirates « communs » appelés les Pirates Marauder et les pirates « Brethren » qui possèdent une composition de flotte et des vaisseaux bien à eux.

Les règles d'utilisation des pirates sont en libre téléchargement sur le site de Spartan Games et je vous incite à vous y rendre si vous souhaitez en intégrer à votre flotte.

## Les Flottes d'Alliance

Ces flottes sont composées de vaisseaux d'une ou plusieurs factions principales et de navires de factions mineures.

La principale caractéristique des Flottes d'Alliance, est qu'elles doivent être organisées autour d'une des trois factions principales de chaque camp.

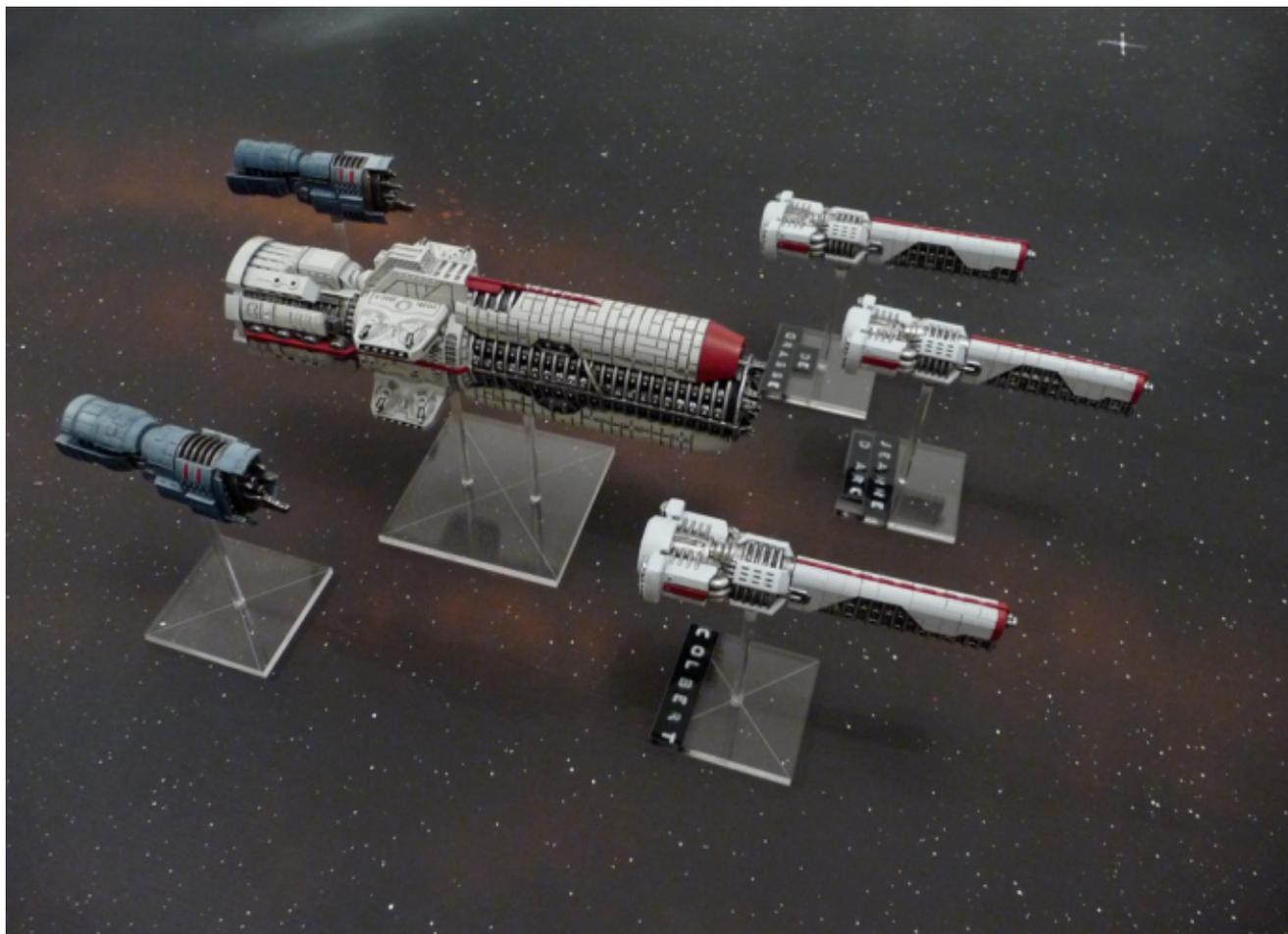
Cela implique :

- Qu'une grande partie de vos points de flotte doit être investie dans des unités de cette faction (au moins 50% pour l'Alliance Kurak et au moins 60% pour la Ligue Zenian).
- Que votre flotte doit comporter au minimum une unité de vaisseaux de taille Small et une de taille Medium de cette faction.
- Qu'au moins la moitié des bâtiments de taille Small et de taille Medium de votre flotte viennent de cette faction.

De plus, le pourcentage maximum de vaisseaux de taille Medium que vous pourrez intégrer est revu à la baisse de 10 à 20% par rapport à la flotte militaire correspondante.

Les vaisseaux de taille Medium, comme les croiseurs, forment généralement le fer de lance de votre flotte, il faudra donc y regarder à deux fois avant d'opter pour une Flotte d'Alliance.

Les Flottes d'Alliance peuvent aussi comporter des unités civiles et pirates.



## Les Flottes de Support

Ces flottes sont composées uniquement d'unités de factions mineures, de vaisseaux civils ou pirates.

Spartan Games a publié une longue série de profils (non définitifs) de vaisseaux pour une dizaine de factions mineures de chaque camp et à l'instar des règles des pirates, ces profils sont téléchargeables sur le site officiel.

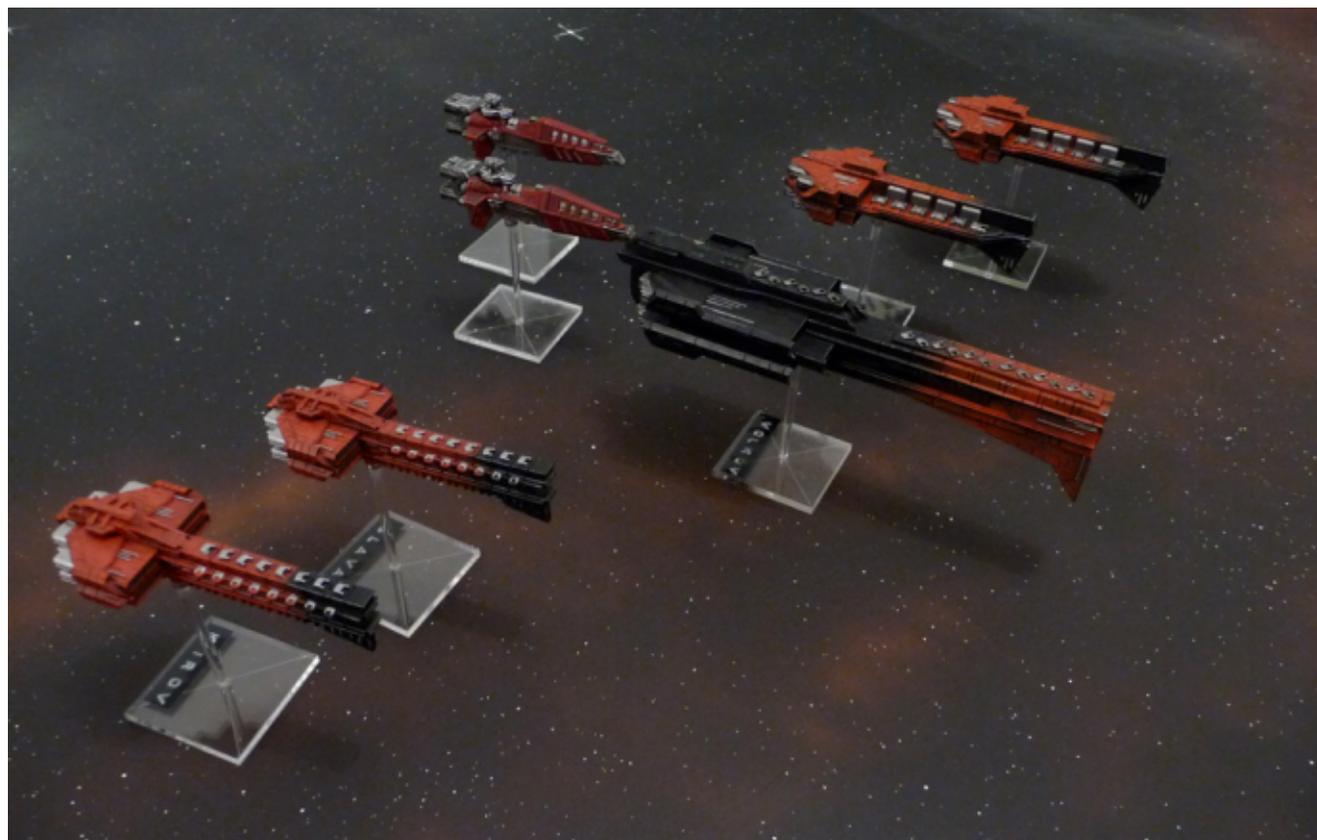
Autant le dire tout de suite, si vous souhaitez monter un flotte de Support, il faudra vous procurer un grand nombre de proxis, Spartan Games ne commercialisant, pour le moment, qu'une petite dizaine de figurines pour les nations mineures.

Pour l'Alliance Kurak il est d'ores et déjà possible de se monter une petite flotte de Support composé d'un cuirassé Tarakian, de croiseurs Xelocian et/ou Tarakian. Pour les frégaes, pas de choix, seules les Xelocian sont disponibles.

En ce qui concerne, la Ligue Zenian, une classe d'escorteurs et une de destroyeurs sont disponibles, donc point de flotte avec les figurines officielles !

Mais, rien ne vous empêche d'utiliser vos propres figurines pour représenter les croiseurs des redoutables Ba'Kash ou autres supercuirassés du Système de Rense.

Outre son système de jeu simple et plaisant, l'une des richesses de Firestorm Armada est de donner la possibilité d'ajouter une foule d'options qui s'intègrent parfaitement les une aux autres et qui permettent d'adapter le jeu à son expérience ou à ses envies du moment.



Dernier ajout en date, les Règles d'Alliance, ne dérogent pas à cette règle (sic), les joueurs expérimentés ont accès à de nouvelles listes plus techniques, alors que les joueurs occasionnels peuvent enfin jouer officiellement les figurines qui leur plaisent le plus.

### Soltan

Fiches de composition originales par Fathoms Reach, reprises par theblackocean.com  
<http://theblackocean.com/resources.html>

Site officiel

<http://www.spartangames.co.uk>

Règles spéciales disponibles sur le site officiel

<http://www.spartangames.co.uk/resources/downloads>

Forum Spartan Games francophone

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

# Firestorm Armada

## Composition d'une flotte Militaire Terran

Pourcentage maximum par type de bâtiment :

Installation :	50%
Leviathan :	40%
Dreadnought :	30%
Cuirassé :	40%
Porte-aéronefs :	30%
Medium :	70%
Small :	50%

- La flotte possède un bonus tactique de **+2** et une distance de commandement de **6"**.
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Medium.
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Small.
- Les **escorteurs** ne sont pas pris en compte dans le nombre minimum de vaisseaux de taille Small de la flotte, mais sont pris en compte pour le nombre maximum.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30%** de vos points de flotte en vaisseaux **civils**.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **20%** de vos points de flotte en vaisseaux **pirates Marauder**
  - o Le nombre de vaisseaux Marauders de taille Large ou Massive ne doit pas excéder le nombre de vaisseaux de taille Large ou Massive de la flotte militaire.
  - o Le minimum requit d'une unité vaisseaux de taille Small et d'une unité de vaisseaux de taille Medium doit être rempli avec des vaisseaux militaires.
  - o Vous ne pouvez mixer les vaisseaux militaires et Marauders dans une même unité, par conséquent les escorteurs Marauders ne peuvent pas être attachés à des vaisseaux militaire et des escorteurs militaires ne peuvent être attachés à des vaisseaux Marauders.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **10%** de vos points de flotte en vaisseaux **pirates Brethren** de taille Small ou Medium.
  - o Le minimum requit d'une unité vaisseaux de taille Small et d'une unité de vaisseaux de taille Medium doit être rempli avec des vaisseaux militaires.
  - o Vous ne pouvez mixer les vaisseaux militaires et Brethren dans une même unité, par conséquent les escorteurs Brethren ne peuvent pas être attachés à des vaisseaux militaire et des escorteurs militaires ne peuvent être attachés à des vaisseaux Brethren.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30 pts** pour acheter des **escadrilles de support**, qui doivent être regroupées dans un unique escadron. Ces escadrilles ne viennent pas d'un de vos porte-aéronefs et sont donc placées sur la table lors du déploiement initial.
- Si vous utilisez les compétences de vaisseaux (**MARS**) pour les factions principales, les vaisseaux **Terran** gagnent les compétences suivantes sans coût supplémentaire :
  - o Modulation de bouclier (bâtiments de taille Medium et supérieure) :

Ce vaisseau peut lancer **1D6** supplémentaire pour annuler des touches issues d'attaques de Bordées, de Tourelles ou de Torpilles et ce, après la résolution des réductions dues à ses boucliers. Il NE PEUT PAS utiliser cette capacité si ses boucliers sont hors service. Sur un jet de 1, le vaisseau perd **2 CP/AP** et ses boucliers sont endommagés comme sur un dégât critique "Systèmes secondaires endommagés". Ces dégâts s'ajoutent à ceux de l'attaque initiale.
  - o Fléchettes défensives (bâtiments de taille Large et supérieure) :

Si ce vaisseau est la cible d'un abordage, il gagne **+3PD** contre ses assaillants lors du **premier** tour du combat.
- Si vous avez choisi d'utiliser **le jeu de cartes**, votre main maximale de cartes est égale à votre nombre d'unités en jeu (à l'exception des escorteurs et des plates-formes de défense automatisées) et ne doit pas excéder **5 cartes**.

# Firestorm Armada

## Composition d'une flotte de Support de la Ligue Zenian

Pourcentage maximum par type de bâtiment :

Installation :	20%
Leviathan :	40%
Dreadnought :	40%
Cuirassé :	40%
Porte-aéronefs :	40%
Medium :	50%
Small :	50%

- La flotte possède un bonus tactique de **+2** et une distance de commandement de **6"**.
- La flotte ne peut être constituée que de **vaisseaux appartenant à des factions mineures**, et ne peuvent en aucun cas inclure des vaisseaux des factions principales (Dindrenzi, Directorate, Relthoza)
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Medium.
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Small.
- Les **escorteurs** ne sont pas pris en compte dans le nombre minimum de vaisseaux de taille Small de la flotte, mais sont pris en compte pour le nombre maximum.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30%** de vos points de flotte en vaisseaux **civils**.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **40%** de vos points de flotte en vaisseaux **pirates Marauders**
  - o Le nombre de vaisseaux Marauders de taille Large ou Massive ne doit pas excéder le nombre de vaisseaux de taille Large ou Massive de la flotte militaire.
  - o Le minimum requis d'une unité de vaisseaux de taille Small et d'une unité de vaisseaux de taille Medium doit être rempli avec des vaisseaux militaires.
  - o Vous ne pouvez mixer les vaisseaux militaires et Marauders dans une même unité, par conséquent les escorteurs Marauders ne peuvent pas être attachés à des vaisseaux militaires et des escorteurs militaires ne peuvent être attachés à des vaisseaux Marauders.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30 pts** pour acheter des **escadrilles de support**, qui doivent être regroupées dans un unique escadron. Ces escadrilles ne viennent pas d'un de vos porte-aéronefs et sont donc placées sur la table lors du déploiement initial.
- Les vaisseaux de taille Large ou Massive peuvent avoir des escorteurs d'une autre faction mineure (à l'exception des pirates Marauders), cependant aucune autre unité ne peut être composée de bâtiments de factions différentes.
- Si vous avez choisi d'utiliser **le jeu de cartes**, votre main maximale de cartes est égale à votre nombre d'unités en jeu (à l'exception des escorteurs et des plates-formes de défense automatisées) et ne doit pas excéder **4 cartes**.

# Firestorm Armada

## Composition d'une flotte Militaire Aquan Prime

Pourcentage maximum par type de bâtiment :

Installation :	30%
Leviathan :	40%
Dreadnought :	30%
Cuirassé :	40%
Porte-aéronefs :	30%
Medium :	70%
Small :	50%

- La flotte possède un bonus tactique de **+2** et une distance de commandement de **6"**.
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Medium.
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Small.
- Les **escorteurs** ne sont pas pris en compte dans le nombre minimum de vaisseaux de taille Small de la flotte, mais sont pris en compte pour le nombre maximum.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30%** de vos points de flotte en vaisseaux **civils**.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **10%** de vos points de flotte en vaisseaux **pirates Marauder**
  - o Le nombre de vaisseaux Marauders de taille Large ou Massive ne doit pas excéder le nombre de vaisseaux de taille Large ou Massive de la flotte militaire.
  - o Le minimum requit d'une unité vaisseaux de taille Small et d'une unité de vaisseaux de taille Medium doit être rempli avec des vaisseaux militaires.
  - o Vous ne pouvez mixer les vaisseaux militaires et Marauders dans une même unité, par conséquent les escorteurs Marauders ne peuvent pas être attachés à des vaisseaux militaires et des escorteurs militaires ne peuvent être attachés à des vaisseaux Marauders.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **10%** de vos points de flotte en vaisseaux **pirates Brethren** de taille Small ou Medium.
  - o Le minimum requit d'une unité vaisseaux de taille Small et d'une unité de vaisseaux de taille Medium doit être rempli avec des vaisseaux militaires.
  - o Vous ne pouvez mixer les vaisseaux militaires et Brethren dans une même unité, par conséquent les escorteurs Brethren ne peuvent pas être attachés à des vaisseaux militaires et des escorteurs militaires ne peuvent être attachés à des vaisseaux Brethren.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30 pts** pour acheter des **escadrilles de support**, qui doivent être regroupées dans un unique escadron. Ces escadrilles ne viennent pas d'un de vos porte-aéronefs et sont donc placées sur la table lors du déploiement initial.
- Si vous utilisez les compétences de vaisseaux (**MARs**) pour les factions principales, les vaisseaux **Aquan Prime** gagnent les compétences suivantes sans coût supplémentaire :
  - o Amélioration de la poussée linéaire (bâtiments de taille Medium et supérieure) :  
Ce vaisseau gagne +1 à sa valeur de mouvement s'il n'effectue aucun virage lors de son déplacement.
  - o Capteur thermique bâbord et tribord (bâtiments de taille Large et supérieure) :  
Si le socle de ce vaisseau (la tige) est complètement situé dans le chenal arrière de sa cible, toutes les attaques de cette arme reçoivent un bonus de +1 à leur jet d'attaque.  
Ceci ne s'applique qu'aux armes qui ont la compétence « Capteur thermique », lors d'un tir combiné avec une arme ne possédant pas cette compétence, effectuez des jets de dés séparés.
- Si vous avez choisi d'utiliser **le jeu de cartes**, votre main maximale de cartes est égale à votre nombre d'unités en jeu (à l'exception des escorteurs et des plates-formes de défense automatisées) et ne doit pas excéder **5 cartes**.

# Firestorm Armada

## Composition d'une flotte d'Alliance pour l'Alliance Kurak

Pourcentage maximum par type de bâtiment :

Dreadnought :	30%
Cuirassé :	40%
Porte-aéronefs :	40%
Medium :	60%
Small :	60%

- Vous devez choisir **une faction principale** autour de laquelle sera bâtie la flotte (Terran, Sorylian ou Aquan).  
Vous devez dépenser **au moins 50%** de vos points dans des vaisseaux de la faction choisie
- Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% de vos points en vaisseaux d'une autre faction principale ou faction mineure.
- La flotte d'alliance possède le bonus tactique et la distance de commandement de votre faction principale.  
Exemple : si vous avez choisi les Terrans comme faction principale, votre bonus tactique sera de +2 et votre distance de commandement sera de 6".
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Medium provenant de votre faction principale.
- Au moins la moitié des vaisseaux de taille Medium de votre flotte doivent être issus de votre faction principale.
- La flotte doit inclure au moins une unité vaisseaux de taille Small provenant de votre faction principale.
- Au moins la moitié des vaisseaux de taille Small de votre flotte doivent être issus de votre faction principale.
- Les **escorteurs** ne sont pas pris en compte dans le nombre minimum de vaisseaux de taille Small de la flotte, mais sont pris en compte pour le nombre maximum.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30%** de vos points de flotte en vaisseaux **civils**.
- Vous pouvez dépenser des points pour des bâtiments **pirates Marauder** OU **pirates Brethren** (mais pas les deux).  
Ces points sont déterminés par la faction principale que vous avez choisie.  
Si vous prenez des pirates Marauder vous avez droit à 20% dans le cas des Terrans, 10% pour les Aquans et Sorylians.  
Si vous prenez des pirates Brethren vous avez droit à 10%.
  - o Le nombre de vaisseaux Marauders/Brethrens de taille Large ou Massive ne doit pas excéder le nombre de vaisseaux de taille Large ou Massive de la flotte militaire.
  - o Le minimum requis d'une unité vaisseaux de taille Small et d'une unité de vaisseaux de taille Medium doit être rempli avec des vaisseaux militaires.
  - o Vous ne pouvez mixer les vaisseaux militaires et Marauders/Brethrens dans une même unité, par conséquent les escorteurs Marauders/Brethrens ne peuvent pas être attachés à des vaisseaux militaires et des escorteurs militaires ne peuvent être attachés à des vaisseaux Marauders/Brethrens.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30 pts** pour acheter des **escadrilles de support**, qui doivent être regroupées dans un unique escadron. Ces escadrilles ne viennent pas d'un de vos porte-aéronefs et sont donc placées sur la table lors du déploiement initial.
- Les vaisseaux de taille Large ou Massive peuvent avoir des escorteurs d'une autre faction principale ou d'une faction mineure, cependant aucune autre unité ne peut être composée de bâtiments de factions différentes.
- Les vaisseaux des **factions principales** gagnent les compétences (**MARs**) suivantes sans coût supplémentaire :
  - o Torpilles améliorées (bâtiments de taille Large et supérieure) :  
Un vaisseau possédant cette compétence obtient un bonus de +1 à ses jets de dés pour toucher lorsqu'il utilise ses Torpilles.
  - o Modulation de bouclier (bâtiments Terran de taille Medium et supérieure)
  - o Ingénieurs expérimentés (bâtiments Sorylian de taille Medium et supérieure)
  - o Amélioration de la poussée linéaire (bâtiments Aquan de taille Medium et supérieure)
- Si vous avez choisi d'utiliser **le jeu de cartes**, votre main maximale de cartes est égale à votre nombre d'unités en jeu (à l'exception des escorteurs et des plates-formes de défense automatisées) et ne doit pas excéder **4 cartes**.

# Firestorm Armada

## Composition d'une flotte de Support de l'Alliance Kurak

Pourcentage maximum par type de bâtiment :

Installation :	20%
Leviathan :	30%
Dreadnought :	30%
Cuirassé :	30%
Porte-aéronefs :	30%
Medium :	60%
Small :	60%

- La flotte possède un bonus tactique de **+1** et une distance de commandement de **6"**.
- La flotte ne peut être constituée que de **vaisseaux appartenant à des factions mineures**, et ne peuvent en aucun cas inclure des vaisseaux des factions principales (Terran, Aquan, Sorylian)
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Medium.
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Small.
- Les **escorteurs** ne sont pas pris en compte dans le nombre minimum de vaisseaux de taille Small de la flotte, mais sont pris en compte pour le nombre maximum.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **40%** de vos points de flotte en vaisseaux **civils**.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30%** de vos points de flotte en vaisseaux **pirates Brethren**
  - o Le nombre de vaisseaux Brethrens de taille Large ou Massive ne doit pas excéder le nombre de vaisseaux de taille Large ou Massive de la flotte militaire.
  - o Le minimum requis d'une unité de vaisseaux de taille Small et d'une unité de vaisseaux de taille Medium doit être rempli avec des vaisseaux militaires.
  - o Vous ne pouvez mixer les vaisseaux militaires et Brethrens dans une même unité, par conséquent les escorteurs Brethren ne peuvent pas être attachés à des vaisseaux militaires et des escorteurs militaires ne peuvent être attachés à des vaisseaux Brethren.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30 pts** pour acheter des **escadrilles de support**, qui doivent être regroupées dans un unique escadron. Ces escadrilles ne viennent pas d'un de vos porte-aéronefs et sont donc placées sur la table lors du déploiement initial.
- Les vaisseaux de taille Large ou Massive peuvent avoir des escorteurs d'une autre faction mineure (à l'exception des pirates Brethren), cependant aucune autre unité ne peut être composée de bâtiments de factions différentes.
- Si vous avez choisi d'utiliser **le jeu de cartes**, votre main maximale de cartes est égale à votre nombre d'unités en jeu (à l'exception des escorteurs et des plates-formes de défense automatisées) et ne doit pas excéder **4 cartes**.

# Firestorm Armada

## Composition d'une flotte Militaire Dindrenzi

Pourcentage maximum par type de bâtiment :

Installation :	20%
Leviathan :	40%
Dreadnought :	30%
Cuirassé :	40%
Porte-aéronefs :	30%
Medium :	60%
Small :	40%

- La flotte possède un bonus tactique de **+3** et une distance de commandement de **6"**.
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Medium.
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Small.
- Les **escorteurs** ne sont pas pris en compte dans le nombre minimum de vaisseaux de taille Small de la flotte, mais sont pris en compte pour le nombre maximum.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30%** de vos points de flotte en vaisseaux **civils**.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **20%** de vos points de flotte en vaisseaux **pirates Marauder**
  - o Le nombre de vaisseaux Marauders de taille Large ou Massive ne doit pas excéder le nombre de vaisseaux de taille Large ou Massive de la flotte militaire.
  - o Le minimum requit d'une unité vaisseaux de taille Small et d'une unité de vaisseaux de taille Medium doit être rempli avec des vaisseaux militaires.
  - o Vous ne pouvez mixer les vaisseaux militaires et Marauders dans une même unité, par conséquent les escorteurs Marauders ne peuvent pas être attachés à des vaisseaux militaires et des escorteurs militaires ne peuvent être attachés à des vaisseaux Marauders.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30 pts** pour acheter des **escadrilles de support**, qui doivent être regroupées dans un unique escadron. Ces escadrilles ne viennent pas d'un de vos porte-aéronefs et sont donc placées sur la table lors du déploiement initial.
- Si vous utilisez les compétences de vaisseaux (**MARs**) pour les factions principales, les vaisseaux **Dindrenzi** gagnent les compétences suivantes sans coût supplémentaire :
  - o Cloisons sécurisées (bâtiments de taille Medium et supérieure) :  
Si ce vaisseau est abordé, sa perte d'AP est réduite de **2** lors du **premier tour** du combat.
  - o Munitions incendiaires armes arc avant fixe (bâtiments de taille Large et supérieure) :  
Si le nombre de touches de cette arme est égal ou supérieur à la valeur de DR de sa cible, placez un marqueur «Incendie» sur celle-ci. Ceci s'applique en plus des éventuels effets dus à un dégât critique. Ce marqueur ne prend effet qu'à la suite d'un jet de réparation raté.  
Si plusieurs vaisseaux dotés de cette capacité effectuent un tir combiné, la cible ne recevra qu'un unique marqueur «Incendie». Un vaisseau peut avoir plusieurs marqueurs «Incendie» et chacun doit être réparé séparément.
- Si vous avez choisi d'utiliser **le jeu de cartes**, votre main maximale de cartes est égale à votre nombre d'unités en jeu (à l'exception des escorteurs et des plates-formes de défense automatisées) et ne doit pas excéder **5 cartes**.

# Firestorm Armada

## Composition d'une flotte Militaire du Directorate

Pourcentage maximum par type de bâtiment :

Installation :	10%
Leviathan :	30%
Dreadnought :	30%
Cuirassé :	40%
Porte-aéronefs :	30%
Medium :	60%
Small :	50%

- La flotte possède un bonus tactique de **+1** et une distance de commandement de **6"**.
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Medium.
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Small.
- Les **escorteurs** ne sont pas pris en compte dans le nombre minimum de vaisseaux de taille Small de la flotte, mais sont pris en compte pour le nombre maximum.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30%** de vos points de flotte en vaisseaux **civils**.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30%** de vos points de flotte en vaisseaux **pirates Marauder**
  - o Le nombre de vaisseaux Marauders de taille Large ou Massive ne doit pas excéder le nombre de vaisseaux de taille Large ou Massive de la flotte militaire.
  - o Le minimum requiert d'une unité vaisseaux de taille Small et d'une unité de vaisseaux de taille Medium doit être rempli avec des vaisseaux militaires.
  - o Vous ne pouvez mixer les vaisseaux militaires et Marauders dans une même unité, par conséquent les escorteurs Marauders ne peuvent pas être attachés à des vaisseaux militaires et des escorteurs militaires ne peuvent être attachés à des vaisseaux Marauders.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30 pts** pour acheter des **escadrilles de support**, qui doivent être regroupées dans un unique escadron. Ces escadrilles ne viennent pas d'un de vos porte-aéronefs et sont donc placées sur la table lors du déploiement initial.
- Si vous utilisez les compétences de vaisseaux (**MARs**) pour les factions principales, les vaisseaux **Directorate** gagnent les compétences suivantes sans coût supplémentaire :
  - o Renfort de proue (bâtiments de taille Medium et supérieure) :  
L'avant de ce vaisseau possède un blindage renforcé.  
Ce vaisseau voit sa valeur de CR augmentée de +1 contre les attaques effectuées par les bâtiments se trouvant complètement dans un arc de proue de 90°.
  - o Munitions bactériologiques, armes arc avant (bâtiments de taille Large et supérieure) :  
Si le nombre de touches de cette arme est égal ou supérieur à la valeur de DR de sa cible, cette dernière perdra 1 CP/AP (le score le plus haut est affecté ou au choix du défenseur en cas d'égalités)  
Ceci s'applique en plus des éventuels effets dus à un dégât critique.  
Si plusieurs vaisseaux dotés de cette capacité effectuent un tir combiné, la perte ne sera, au maximum, que de 1 CP/AP.
- Si vous avez choisi d'utiliser **le jeu de cartes**, votre main maximale de cartes est égale à votre nombre d'unités en jeu (à l'exception des escorteurs et des plates-formes de défense automatisées) et ne doit pas excéder **5 cartes**.

# Firestorm Armada

## Composition d'une flotte Militaire Relthoza

Pourcentage maximum par type de bâtiment :

Installation :	10%
Leviathan :	30%
Dreadnought :	30%
Cuirassé :	40%
Porte-aéronefs :	30%
Medium :	70%
Small :	60%

- La flotte possède un bonus tactique de **+2** et une distance de commandement de **8"**.
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Medium.
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Small.
- Les **escorteurs** ne sont pas pris en compte dans le nombre minimum de vaisseaux de taille Small de la flotte, mais sont pris en compte pour le nombre maximum.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30%** de vos points de flotte en vaisseaux **civils**.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **10%** de vos points de flotte en vaisseaux **pirates Marauder**
  - o Le nombre de vaisseaux Marauders de taille Large ou Massive ne doit pas excéder le nombre de vaisseaux de taille Large ou Massive de la flotte militaire.
  - o Le minimum requis d'une unité de vaisseaux de taille Small et d'une unité de vaisseaux de taille Medium doit être rempli avec des vaisseaux militaires.
  - o Vous ne pouvez mixer les vaisseaux militaires et Marauders dans une même unité, par conséquent les escorteurs Marauders ne peuvent pas être attachés à des vaisseaux militaires et des escorteurs militaires ne peuvent être attachés à des vaisseaux Marauders.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30 pts** pour acheter des **escadrilles de support**, qui doivent être regroupées dans un unique escadron. Ces escadrilles ne viennent pas d'un de vos porte-aéronefs et sont donc placées sur la table lors du déploiement initial.
- Si vous utilisez les compétences de vaisseaux (**MARs**) pour les factions principales, les vaisseaux **Relthoza** gagnent les compétences suivantes sans coût supplémentaire :
  - o Systèmes Furtifs (bâtiments de taille Medium et supérieure) :

Si ce vaisseau subit des attaques de Bordées, Tourelles ou Torpilles issues de bâtiments ennemis se situant à portée 3 ou 4, ces derniers **doivent** relancer toutes leurs touches (y compris les touches obtenues avec un dés bonus suite à un 6) et prendre en compte le second résultat à la place.  
Les Systèmes Furtifs s'utilisent en plus des Champs de Camouflage (si le vaisseau en possède) et ne nécessitent pas que ces derniers soient activés.
  - o Munitions perforantes, armes bâbords et tribords (bâtiments de taille Large et supérieure) :

Si le nombre de touches de cette arme est égal ou supérieur à la valeur de DR de sa cible, placez un marqueur «Décompression» sur celle-ci. Ceci s'applique en plus des éventuels effets dus à un dégât critique. Ce marqueur ne prend effet qu'à la suite d'un jet de réparation raté.  
Si plusieurs vaisseaux dotés de cette capacité effectuent un tir combiné, la cible ne recevra qu'un unique marqueur «Décompression». Un vaisseau peut avoir plusieurs marqueurs «Décompression» et chacun doit être réparé séparément.
- Si vous avez choisi d'utiliser **le jeu de cartes**, votre main maximale de cartes est égale à votre nombre d'unités en jeu (à l'exception des escorteurs et des plates-formes de défense automatisées) et ne doit pas excéder **5 cartes**.

# Firestorm Armada

## Composition d'une flotte d'Alliance pour la Ligue Zenian

Pourcentage maximum par type de bâtiment :

Dreadnought :	30%
Cuirassé :	50%
Porte-aéronefs :	50%
Medium :	50%
Small :	50%

- Vous devez choisir **une faction principale** autour de laquelle sera bâtie votre flotte (Dindrenzi, Directorate ou Relthoza).  
Vous devez dépenser **au moins 60%** de vos points dans des vaisseaux de la faction choisie
- Vous pouvez dépenser jusqu'à 40% de vos points en vaisseaux d'une autre faction principale ou faction mineure.
- Votre flotte d'alliance possède le bonus tactique et la distance de commandement de votre faction principale.  
Exemple : si vous avez choisi les Dindrenzi comme faction principale, votre bonus tactique sera de +3 et votre distance de commandement sera de 6".
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Medium provenant de votre faction principale.
- Au moins la moitié des vaisseaux de taille Medium de votre flotte doivent être issus de votre faction principale.
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Small provenant de votre faction principale.
- Au moins la moitié des vaisseaux de taille Small de votre flotte doivent être issus de votre faction principale.
- Les **escorteurs** ne sont pas pris en compte dans le nombre minimum de vaisseaux de taille Small de la flotte, mais sont pris en compte pour le nombre maximum.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30%** de vos points de flotte en vaisseaux **civils**.
- Vous pouvez dépenser des points pour des bâtiments **pirates Marauders**.  
Ces points sont déterminés par la faction principale que vous avez choisie, c'est-à-dire 20% pour les Dindrenzi, 30% pour le Directorate et 10% pour les Relthoza.
  - o Le nombre de vaisseaux Marauders de taille Large ou Massive ne doit pas excéder le nombre de vaisseaux de taille Large ou Massive de la flotte militaire.
  - o Le minimum requit d'une unité de vaisseaux de taille Small et d'une unité de vaisseaux de taille Medium doit être rempli avec des vaisseaux militaires.
  - o Vous ne pouvez mixer les vaisseaux militaires et Marauders dans une même unité, par conséquent les escorteurs Marauders ne peuvent pas être attachés à des vaisseaux militaires et des escorteurs militaires ne peuvent être attachés à des vaisseaux Marauders.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30 pts** pour acheter des **escadrilles de support**, qui doivent être regroupées dans un unique escadron. Ces escadrilles ne viennent pas d'un de vos porte-aéronefs et sont donc placées sur la table lors du déploiement initial.
- Les vaisseaux de taille Large ou Massive peuvent avoir des escorteurs d'une autre faction principale ou d'une faction mineure, cependant aucune autre unité ne peut être composée de bâtiments de factions différentes.
- Les vaisseaux des **factions principales** gagnent les compétences (**MARs**) suivantes sans coût supplémentaire :
  - o **Torpilles améliorées** (bâtiments de taille Large et supérieure) :  
Un vaisseau possédant cette compétence obtient un bonus de +1 à ses jets de dés pour toucher lorsqu'il utilise ses Torpilles.
  - o **Cloisons sécurisées** (bâtiments Dindrenzi de taille Medium et supérieure)
  - o **Renfort de proue** (bâtiments Directorate de taille Medium et supérieure)
  - o **Systèmes Furtifs** (bâtiments Relthoza de taille Medium et supérieure)
- Si vous avez choisi d'utiliser **le jeu de cartes**, votre main maximale de cartes est égale à votre nombre d'unités en jeu (à l'exception des escorteurs et des plates-formes de défense automatisées) et ne doit pas excéder **4 cartes**.

# Firestorm Armada

## Composition d'une flotte de Support de la Ligue Zenian

Pourcentage maximum par type de bâtiment :

Installation :	20%
Leviathan :	40%
Dreadnought :	40%
Cuirassé :	40%
Porte-aéronefs :	40%
Medium :	50%
Small :	50%

- La flotte possède un bonus tactique de **+2** et une distance de commandement de **6"**.
- La flotte ne peut être constituée que de **vaisseaux appartenant à des factions mineures**, et ne peuvent en aucun cas inclure des vaisseaux des factions principales (Dindrenzi, Directorate, Relthoza)
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Medium.
- La flotte doit inclure au moins une unité de vaisseaux de taille Small.
- Les **escorteurs** ne sont pas pris en compte dans le nombre minimum de vaisseaux de taille Small de la flotte, mais sont pris en compte pour le nombre maximum.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30%** de vos points de flotte en vaisseaux **civils**.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **40%** de vos points de flotte en vaisseaux **pirates Marauders**
  - o Le nombre de vaisseaux Marauders de taille Large ou Massive ne doit pas excéder le nombre de vaisseaux de taille Large ou Massive de la flotte militaire.
  - o Le minimum requis d'une unité de vaisseaux de taille Small et d'une unité de vaisseaux de taille Medium doit être rempli avec des vaisseaux militaires.
  - o Vous ne pouvez mixer les vaisseaux militaires et Marauders dans une même unité, par conséquent les escorteurs Marauders ne peuvent pas être attachés à des vaisseaux militaires et des escorteurs militaires ne peuvent être attachés à des vaisseaux Marauders.
- Vous pouvez utiliser un maximum de **30 pts** pour acheter des **escadrilles de support**, qui doivent être regroupées dans un unique escadron. Ces escadrilles ne viennent pas d'un de vos porte-aéronefs et sont donc placées sur la table lors du déploiement initial.
- Les vaisseaux de taille Large ou Massive peuvent avoir des escorteurs d'une autre faction mineure (à l'exception des pirates Marauders), cependant aucune autre unité ne peut être composée de bâtiments de factions différentes.
- Si vous avez choisi d'utiliser **le jeu de cartes**, votre main maximale de cartes est égale à votre nombre d'unités en jeu (à l'exception des escorteurs et des plates-formes de défense automatisées) et ne doit pas excéder **4 cartes**.

# Bushido : 3 scénarios

## Règles communes

### Décors

Les joueurs décident des éléments de décor à utiliser avant le déploiement. De plus, ils se mettent d'accord sur les effets de jeu de ces décors. Ils peuvent être caractérisés par 2 caractéristiques : la visibilité et la difficulté.

### Visibilité

Peut-on voir à travers ce décor ?

**Bloquant** : aucune ligne de vue ne peut être tracée à travers ce décor.

**Gênant** : les figurines peuvent voir à 3" à travers ce décor. Peu importe si la figurine est en contact avec le décor.

**Dégagé** : les lignes de vue peuvent être tracées à travers ce décor.

### Difficulté

Est-ce facile de s'y déplacer ?

**Infranchissable** : on ne peut pas s'y déplacer.

**Difficile** : on peut s'y déplacer mais à demi-mouvement.

**Facile** : n'affecte pas le mouvement.

Note : certains éléments de décor comme les bâtiments peuvent avoir des valeurs différentes, les joueurs doivent donc s'accorder sur ces zones particulières avant le début de la partie.

### Déploiement

Dans Bushido, le déploiement peut s'effectuer en ligne ou en coins.

**Déploiement en ligne** : les figurines sont déployées avec le socle en contact avec des bords opposés de la table.

**Déploiement en coins** : les joueurs déploient leurs figurines dans un carré de 6" situés aux coins opposés du plateau de jeu.

### Préparation

A moins que cela ne soit précisé dans le scénario, les joueurs doivent mettre en place les décors et se déployer de la façon suivante :

- Un joueur met en place les décors (on tire le joueur au hasard).

- L'autre joueur choisit sa zone de déploiement (comme indiqué dans le scénario).

- Les joueurs font un jet de Tactique en opposition (les compétences ne peuvent être utilisées pour ce jet).

- Le gagnant décide quel joueur se déploie en premier. Ce joueur déploie ses figurines, puis le deuxième joueur déploie ses figurines (comme indiqué dans le scénario).

### Durée d'une partie

La durée des parties de Bushido peut être fixe ou variable.

par Belisarius

> Jeuxdefigs

<http://jeuxdefigs.fr>

**5 tours variables** : Au début du 5<sup>o</sup> tour, avant la phase de Ki, un des joueurs lance un D6. Si le résultat est 4 ou plus, la partie s'arrêtera à la fin de ce tour. Si le résultat est 3 ou moins, la partie continue et ce jet sera refait au tour suivant, avant la phase de Ki. Le jeu s'arrêtera toujours au 7<sup>ème</sup> tour.

**Fixe (X)** : la partie s'arrêtera après la phase finale du tour X.

### Conditions de victoire

Quand le dernier tour de jeu est terminé ou quand un joueur n'a plus de figurine sur la table, la partie s'arrête et les joueurs vérifient les conditions de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire est le gagnant. Si les deux joueurs ont le même nombre de points de victoire, c'est une égalité.

Ces scénarios sont la propriété de GCT Studio et ont été traduits et publiés avec leur aimable autorisation.



## Attraper le Kami

### Décors

Six éléments de décors, situés à 2" minimum les uns des autres et des bords de table.

### Déploiement

Déploiement en ligne

### Préparation

- Un joueur met en place le décor.
- L'autre joueur choisit sa zone de déploiement.
- Le gagnant du jet de tactique désigne le joueur se déployant en premier. L'autre joueur déploie ensuite ses figurines.

### Durée de jeu

5 tours variables

### Conditions de victoire

1PV = Premier joueur à avoir une figurine ayant attrapé le Kami

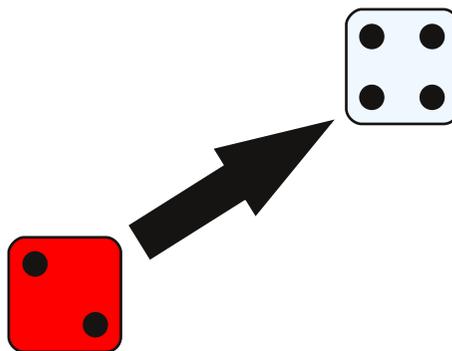
1PV = Joueur ayant une figurine contrôlant le Kami durant le plus grand nombre de phases Ki

1PV = Joueur contrôlant le Kami à la fin du jeu

### Règles spéciales

- Le marqueur du Kami est placé au centre de la table. Durant la phase finale de chaque tour, le Kami se déplace d'1D6 pouces dans une direction aléatoire. Lancer deux dés de couleurs différentes. L'une des couleurs représentant le Kami, l'autre indique la distance parcourue ainsi que la direction (voir schéma ci-dessous).

On lance deux dés, le dé rouge indique le Kami



Le Kami se déplacera de 4 pouces dans la direction de la flèche.

On ne tient pas compte du résultat du dé indiquant le Kami.

- Si le Kami passe à travers une partie du socle d'une figurine, celle-ci peut tenter de l'attraper. La difficulté dépend du tour de jeu :

Tour 1 : 5+

Tour 2 : 4+

Tour 3 : 3+

Tour 4 : 2+

Tour 5 : 2+

Tour 6 : 2+

- Durant la phase finale, le Kami peut tenter de s'échapper. Un joueur lance un dé avec la difficulté suivante :

Tour 1 : 3+

Tour 2 : 4+

Tour 3 : 5+

Tour 4 : 6+

Tour 5 : 6+

Tour 6 : 6+

En cas de succès, le Kami se déplace comme décrit ci-dessus.

- Le Kami ne peut pas être ciblé par des attaques ou des pouvoirs Ki.

- Une figurine tenant le Kami gagne la compétence « Lent » tant qu'elle porte le Kami,

- Une figurine finissant son mouvement en contact, ou à travers laquelle le Kami se déplace, peut tenter d'attraper le Kami en effectuant une action gratuite comme décrit ci-dessus. Si le Kami se déplace à travers plusieurs figurines, chacune effectue le jet dans l'ordre où elles ont été traversées par le Kami en commençant par la première touchée.

- Si une figurine transportant le Kami est mise à terre ou retirée du jeu, déplacer le Kami comme ci-dessus.

## Les idoles

### Décor

Six éléments de décors, situés à 2" minimum les uns des autres et des bords de table.

### Déploiement

Déploiement en ligne

Placer 3 marqueurs pour les idoles comme sur le diagramme suivant. Les idoles sont orientées vers la droite ou vers la gauche.

La première idole est placée au centre de la table, les autres à 8" de la première, à gauche à droite, sur la ligne médiane (à 12" de la ligne de déploiement).

Table de jeu de 24"



### Préparation

- Un joueur met en place le décor.
- L'autre joueur choisit sa zone de déploiement.
- Le gagnant du jet de tactique désigne le joueur se déployant en premier. L'autre joueur déploie ensuite ses figurines.

### Durée de jeu

Fixe (6 tours)

### Conditions de victoire

1PV pour chaque idole tournée vers la zone de déploiement du joueur à la fin de la partie.

### Règles spéciales

Si un joueur commence son activation en contact avec une idole et hors de la zone de contrôle d'un ennemi, il peut effectuer une action simple pour tourner l'idole de 90 degrés dans n'importe quelle direction. Les figurines avec la compétence insignifiant ne peuvent pas tourner les idoles.



## Le Message

### Décor

Six éléments de décors, situés à 2" minimum les uns des autres et des bords de table.

### Déploiement

Déploiement en coins de 6".

### Préparation

Un joueur met en place le décor.

L'autre joueur choisit sa zone de déploiement.

Le gagnant du jet de tactique désigne le joueur se déployant en premier. L'autre joueur déploie ensuite ses figurines.

### Durée de jeu

Fixe (6 tours)



### Conditions de victoire

- 1PV si votre messenger est toujours en jeu durant la phase finale du tour 6.

- 1PV en assassinant le messenger adverse lors d'un tour où votre messenger est toujours en jeu lors de la phase finale.

- 1PV si votre messenger est dans la zone de déploiement adverse avant que le messenger adverse ne soit dans la votre.



### Règles spéciales

- Chaque joueur affecte secrètement le rôle de messenger à l'une de ses figurines. Cela n'est pas révélé à votre adversaire jusqu'à la fin de la partie.

- Les joueurs n'annoncent pas que leur messenger a été tué mais écrivent sur la carte des personnages le tour où ils ont été tués.

À la fin de la partie, vous pourrez alors vérifier si vous avez tué le messenger adverse alors que le vôtre était toujours en vie.

- Les joueurs doivent aussi noter le tour où leurs figurines parviennent dans la zone de déploiement adverse.

- Le messenger ne peut pas utiliser la capacité « Issu des ténèbres » (From the Darkness) ou n'importe quelle capacité qui permet à une figurine d'être retirée du jeu et redéployée à un autre endroit.

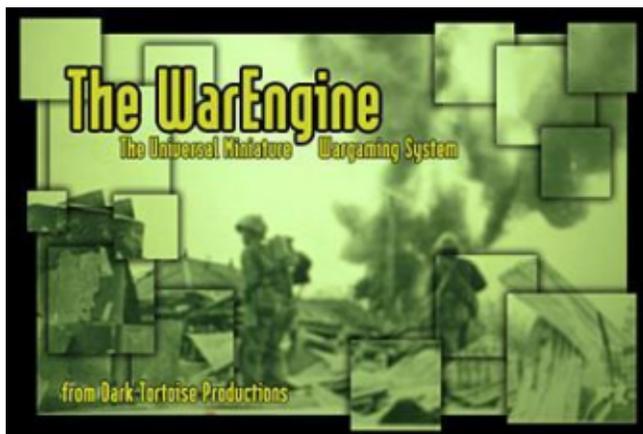
S'il agit ainsi, il est considéré comme ayant été assassiné.



# Le "Weird" avec Warengine deux exemples de listes

Le grand plaisir du système Warengine est de pouvoir choisir des figurines de différentes marques et d'assembler une bande cohérente. Jouer le « Weird » se prête très bien à cet exercice tant le nombre de gammes complémentaires s'est multiplié ces dernières années.

Cependant, le débutant pourrait être rebuté à l'idée de devoir créer les profils correspondants à sa sélection. Certains auront peur d'être trop généreux et d'autres trop limités. Afin de donner une idée de ce à quoi peuvent ressembler des forces un tant soit peu cohérentes, voici deux exemples de liste : la première pour les affreux nazis de l'ordre de Thulé et l'autre pour les vils stalinistes adeptes de démonologie...



## Ordre de Thulé

### Thule Gesellschaft Wunderwaffen Abteilung

Front russe 1946. Les combats meurtriers mais indécis qui font rage entre les forces de l'axe et soviétiques enlissent l'armée allemande pour un nouvel hiver. Les généraux d'Hitler savent qu'ils ne pourront pas contenir la nouvelle vague rouge qui se prépare à déferler. Le Führer, excédé par l'incapacité de ses chefs à régler le « problème » bolchévique, décide de s'en remettre à son ancien alchimiste et astrologue personnel : Rudolf Freiherr von Sebottendorff.

Si von Sebottendorff est un baron de 70 ans qui s'est converti à l'Islam à la suite de nombreux voyages en Egypte et en Turquie, il est surtout le fondateur de l'ordre de Thulé. Celle-ci est une organisation secrète qui mêle théories occultes, archéologie et alchimie. On ne sait pas qu'elle est la teneur exacte des nombreux entretiens entre le dictateur et l'astrologue. Certains affirment même qu'il serait difficile de distinguer qui est maître et qui est disciple.

Toujours est-il que maintenant, un nouveau

par Benoit

> Panique dans la vitrine

<http://www.paniquedanslavitrine.com>

département d'état est né, celui des Wunderwaffen (armes miraculeuses) et qu'à sa tête se trouve le baron...

## Constitution de liste

En plus des règles de base de sélection de troupes, les forces de l'ordre de Thulé doivent suivre les règles suivantes :

- La liste doit contenir 1 **Obersturmführer** et au minimum 2 **Thule Gesellschaft Abteilung** (section d'infanterie).
- Pour chaque 2 **Thule Gesellschaft Abteilung**, la liste peut contenir 1 **Spezialist Thule Gesellschaft Abteilung** (section de support).
- Jusqu'à 3 unités de **Zombies** et/ou **Wuwa** (armures énergétiques) peuvent être incluses dans la liste.

Les figurines qui illustrent cet articles proviennent de : Artizan Design, Crusader, Ironclad, Pardulon, Rackham et West Wind.

# Le "Weird" avec Warengine : deux exemples de listes

## Les Chefs

Les **Obersturmführer** sont les officiers que l'on voit habituellement à la tête des unités de l'ordre de Thulé. Cependant, il arrive que certaines opérations délicates soient supervisées par un **Sturmbannführer**. On compte en général un **Obersturmführer** pour une vingtaine d'hommes.

Obersturmführer - Thule Gesellschaft - Qty 1+								
PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr	HP	
94	Obersturmführer	C	12'	4k4	4k4	10'	8	

Sturmbannführer - Thule Gesellschaft - Qty 0-1								
PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr	HP	
115	Sturmbannführer Force leader	C	12'	4k4	5k5	10'	10	

## Les Troupes

Les **Thule Gesellschaft Abteilung** constituent la majorité des troupes disponibles. Dirigées par 1 sous-officier armé d'un MP40, elles comportent généralement de 5 à 8 hommes armés de fusils. Une seule section de la liste peut échanger toutes ses armes par des MP40 et/ou Stg-44.

Arsenal					
WP	Description	R	AV	AE	AET
18	Corps à corps	-	3k3	2X	CC
24	MP40	18'	3k2	-	-
18	Luger	12'	2k2	-	-

Thule Gesellschaft Abteilung - Qty 2+								
Qty	PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr	HP
1	27	Scharführer Sole survivor	T	9'	2k2	3k3	6'	0
5-8	23	Mann Sole survivor	T	9'	2k2	3k3	4'	0



Les **Spezialist Thule Gesellschaft Abteilung** (2 à 3 hommes) offrent un support non négligeable aux unités de l'ordre. Un seul membre de chaque section peut prendre un Panzerschreck, une mitrailleuse MG42 ou un fusil de sniper.

Spezialist Thule Gesellschaft Abteilung									
Qty	PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr	HP	
1	27	Scharführer Sole survivor	T	9'	2k2	3k3	6'	0	
1-2	23	Mann Sole survivor	T	9'	2k2	3k3	4'	0	

Mann Arsenal					
WP	Description	R	AV	AE	AET
6	Corps à corps	-	2k1	-	-
30	Gewehr 43	30'	3k2	-	-
24	MP40/PpsH	18'	3k2	-	-
32	Stg-44	30'	3k2	-	-

Scharführer Arsenal					
WP	Description	R	AV	AE	AET
6	Corps à corps	-	2k1	-	-
24	MP40	18'	3k2	-	-

Spezialist Abteilung Arsenal					
WP	Description	R	AV	AE	AET
70	Panzerschreck One shot	30'	5k4	3	EX
95	MG42 Move or fire	48'	4k4	3	BU
48	Sniper rifle Move or fire, Highly accurate	48'	4k3	-	-

# Le "Weird" avec Warengine : deux exemples de listes

## Les Wunderwaffen

L'une des premières actions de l'ordre de Thulé a été la mise au point d'une procédure de « recyclage » des pertes sous la forme de **zombies**. Le Doktor Klomp a été la cheville ouvrière de la mise en place (au plus près du front) du système de création d'éléments lents, extrêmement résistants et ne demandant pas de ressource.

Zombies - Thule Gesellschaft									
Qty	PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr	HP	
5-10	30	Zombies Summomned	E	6'	4k3	5k4	0	0	



Doktor Klomp								
PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr	HP	
80	Klomp Hardcase	C	12'	4k4	5k4	10'	4	

Zombies Arsenal					
WP	Description	R	AV	AE	AET
8	Poings	-	2k2	-	-
8	Poings	-	2k2	-	-
10	Morsure	-	3k2	-	-

Doktor Klomp Arsenal					
WP	Description	R	AV	AE	AET
18	Poing énergétique	-	3k3	2X	CC
10	Pikouze	-	3k2	-	-
22	PA : Summoning	-	3k3	-	-
22	PA : Actuate Casualty	-	3k3	-	-

# Le "Weird" avec Warengine : deux exemples de listes

Les combinaisons **Wuwa** sont la dernière création des ingénieurs à la solde de von Sebottendorff. Ce sont des armures polyvalentes pouvant être armées en fonction des missions à réaliser. Chaque combinaison est équipée de trois armes au choix du porteur. Destinées à ceux qui ont fait leurs preuves dans les sections de la **Thule Gesellschaft Abteilung**, elles ne sont pas encore suffisamment disponibles pour être utilisées massivement.

Wuwa Thule Gesellschaft Abteilung									
Qty	PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr	HP	
3-5	43	Wuwa Sole survivor	E	9'	4k3	4k3	6'	0	



Wuwa Arsenal					
WP	Description	R	AV	AE	AET
18	Poing énergétique	-	3k3	2X	CC
70	Panzerschreck One shot	30'	5k4	3	EX
102	Lance-flames Ignore cover, Immolation	18'	4k4	3	BU
95	MG42 Move or fire	48'	4k4	3	BU
54	Carabine au deutérium	30'	4k3	2X	LI
30	Lance plasma	24'	3k3	-	-

## La XXIIème armée de la garde soviétique

Depuis 1928, les orthodoxes russes ont été impitoyablement persécutés par Staline. Rien qu'en 1937, 85 000 prêtres ont été abattus par les hommes du « secrétaire général du parti communiste ». En quelques années, le nombre d'églises est passé de 30 000 à 500. Cependant, dès le déclenchement de l'opération Barbarossa, un soudain rapprochement entre Staline et les orthodoxes a vu le jour.

Certains ont vu dans cette tolérance subite une alliance destinée à rallier les croyants sous la bannière rouge. A contrario, d'autres –sans doute mieux informés- y ont lu l'intérêt des bolchéviques pour les héritiers de Raspoutine. Les arcanes de ce grand démonologue ont été conservées par les popes qui sont maintenant prêts à réveiller les féroces créatures qui dorment dans l'espace temps...

### Constitution de liste

En plus des règles de base de sélection de troupes, les forces de la XIIème armée de la garde doivent suivre les règles suivantes :

- La liste doit contenir 1 **kapitan** et 2 **sections d'infanterie** au minimum. Au moins l'une des sections doit être constituée de « bleus ».
- Pour chaque 2 **sections d'infanterie**, la liste peut contenir 1 unité spéciale.

### Les Chefs

Sur le champ de bataille, on retrouve généralement un kapitan pour une vingtaine d'hommes. Bien souvent, un major et/ou un kommissar supervise(nt) les opérations.



### Arsenal des chefs

WP	Description	R	AV	AE	AET
12	Corps à corps	-	2k2	2X	CC
18	Tokarev	12'	2k2	-	-
20	Revolver à repetitions	12'	3k2	-	-

Kapitan - XIII Army - Qty 1+							
PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr	HP
80	Kapitan	C	12'	4k4	4k3	8'	6

Major - XIII Army - Qty 0-1							
PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr	HP
95	Major Force leader	C	12'	4k4	4k4	8'	8

Kommissar - XIII Army - Qty 0-1							
PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr	HP
85	Kommissar Butthole	C	12'	4k4	4k3	8'	6

# Le "Weird" avec Warengine : deux exemples de listes

## Les Troupes

La majorité des hommes de la XIIeme armée de la garde ne se distingue pas beaucoup des fantassins habituels de l'armée rouge. Les hommes arrivent sur le front comme des « bleus » et s'aguerrissent combats après combats s'ils ont la chance d'échapper aux balles des ennemis... et des commissaires politiques.

Tous les fantassins d'une même section sont soit armés de fusils Nagant, soit de PpsH. Le serzhand peut être armé d'un Tokarev et un membre de la section d'un DT LMG. Au moins une unité de la liste doit être « **bleue** ».



Infanterie bleus - XIII Army - Qty 1+								
Qty	PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr	HP
1	24	Serzhand	T	9'	2k2	3k2	6'	0
5-8	10	Fantassins Poorly trained	T	9'	2k1	3k2	0	0

Infanterie - XIII Army - Qty 1+								
Qty	PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr	HP
1	24	Serzhand	T	9'	2k2	3k2	6'	0
5-8	14	Fantassins	T	9'	2k1	3k2	6'	0

XIII Army Arsenal					
WP	Description	R	AV	AE	AET
4	Corps à corps	-	1k1	-	-
30	Nagant	30'	2k2	-	-
18	Tokarev	12'	2k2	-	-
24	PpsH	18'	3k2	-	-
72	DT LMG	48'	4k3	2	BU

# Le "Weird" avec Warengine : deux exemples de listes

## Les Unités Spéciales

Les héritiers de Raspoutine ont mis leurs plans en œuvres. Les **démons** sont de terrifiantes créatures armées de griffes et de crocs. On les trouve sous diverses formes plus cauchemardesques les unes que les autres.

Kutusov Arsenal					
WP	Description	R	AV	AE	AET
15	Corps à corps	-	3k2	2X	CC
12	Crocs Extra bite	-	3k2	-	-
16	Piétinement Charging weapon	-	3k2	-	-

L'**armure Kutusov** et la réponse soviétique au Wuwa. Technologiquement moins avancée, elle est plus lente mais beaucoup plus robuste. On ne la trouve encore que rarement sur le front. Cependant, elle semble plus adaptées aux conditions hivernales et est surtout bien moins chère à produire.

Armure modèle "Kutusov"									
Qty	PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr	HP	
1-3	54	Kutusov	E	6'	4k3	4k3	0	0	

Démons mineurs									
Qty	PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr	HP	
1-3	76	Démons Monster, Dodge	L	18'	4k4	A	0	0	



Démoneurs Arsenal					
WP	Description	R	AV	AE	AET
14	Corps à corps Charging weapon	-	2k2	-	-
96	Lance-flames Ignore cover, Immolation, Volatile	18'	4k4	3	BU
72	DT LMG	48'	4k3	2	BU

# Retour sur les JFJ 2012

La 7ème édition des JFJ (journées figurines et jeux) s'est déroulée le samedi 4 et dimanche 5 février 2012 à Sartrouville, dans la banlieue parisienne.



Elle a réuni 74 joueurs aux différents tournois :

- Infinity, jeu sur un univers futuriste, OPEN sur 2 jours
- Le Seigneur des Anneaux, jeu dans l'univers de JRR Tolkien
- Alkemy, avec 3 personnes qui se sont qualifiées pour la finale de juin 2012
- Wargods, Demonworld, Warhammer Invasion JDC,
- et notamment la finale du jeu français EDEN avec 30 joueurs qui s'étaient qualifiés durant toute l'année 2011.

Les participants aux tournois venaient des 4 coins de la France (Lille, Brest, Montpellier, Toulouse, Lyon). Un participant venait même de Belfast !



Ouverture des tournois

par Nicoleblond

> [AlkemyNicoleblond](#)

<http://alkemynicoleblond.blogspot.com>

Il y avait également des concours de peinture, dans différentes catégories :

- concours OPEN (participation avec une ou plusieurs figurines au choix des participants),
- plusieurs sessions de concours SPEED (figurine imposée pour tous les participants dans un temps imparti de 1 heure)
- concours SLOW (figurine imposée pour tous les participants dans un délai de 24 heures)
- concours spécial jeu EDEN (au choix des participants sur les figurines du jeu)

Les peintres étaient moins nombreux cette année, très certainement à cause de la neige qui est tombée entre la nuit de samedi et dimanche.

Malgré les conditions climatiques difficiles, les JFJ ont connu une très belle fréquentation avec près de 800 personnes (tournois, concours de peinture, exposants, bénévoles) sur les 2 journées. Les boutiques professionnelles, éditeurs et surtout les clubs et associations étaient encore une fois présents pour proposer une édition très variée, pour le plus grand plaisir de tous les visiteurs. Un grand nombre de jeux de figurines, jeux de sociétés, jeux de cartes et jeux de plateaux étaient présentés : Kings of war, Eight Wonder, Eden, Hell Dorado, King of Tokyo, Bushido, Saga, Formule Dé,

Smog the Thirteenth Hour, Krysalis, Dixit, Dynostapian Wars, Golgo Game of Death, Tikal 2, Seigneur des Anneaux, Warhammer Escarmouche modifié, Bang, Atomic Super Humans, Malifaux, Oscar, Starmada : The Admiralty Edition, L'Âge du Rag'Narok...

Comme à chaque édition, une figurine exclusive a été produite à 400 exemplaires. Ikiria the Red Angel rejoint ainsi les 6 autres figurines des anciennes éditions des JFJ. L'équipe du club Wargames SFJ, club de l'association MJC de Sartrouville, comprenait 25 personnes pour gérer l'ensemble de la convention sur les 2 journées.

### L'équipe JFJ



Photo de famille après le tournoi Alkemy



On pouvait même venir déguisé



Démo de Bushido



Démo de Dystopian Wars



Le stand Eden



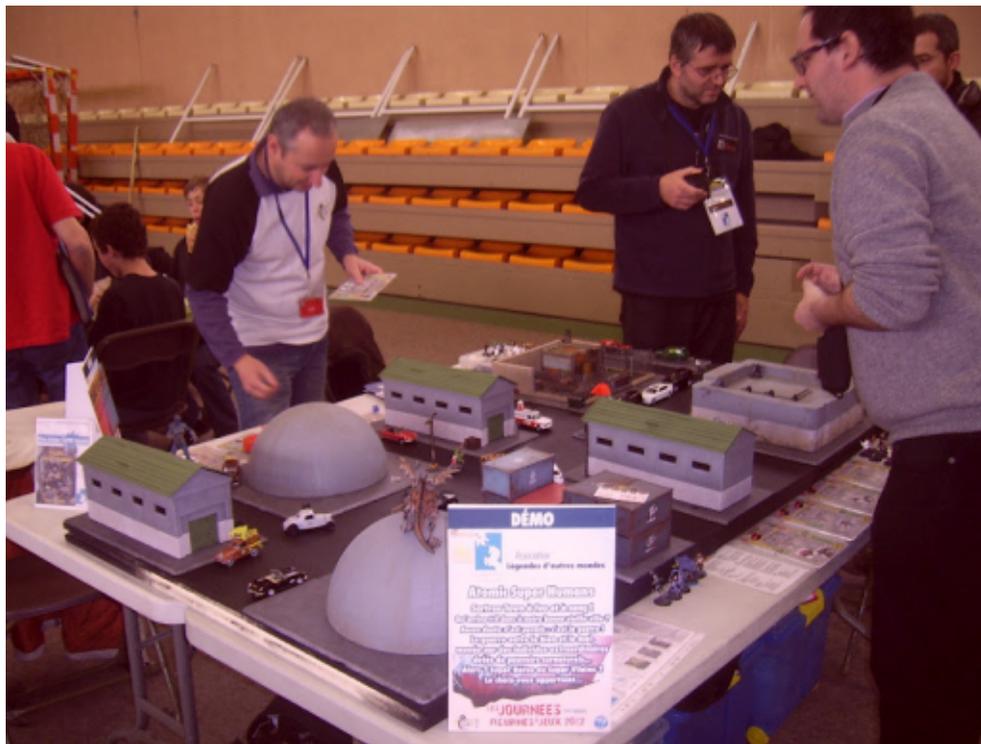
De superbes décors chez Fantasy Gelände



De jolies tables pour pousser du pitou, ici Infinity



LudikBazar, attention Krakage...



Atomic Super Humans en démo



Wonderlands project et le GTFKrou



Plein de jeux de société à tester...



De superbes figurines à acheter...



Et des joueurs bien concentrés



De l'espace, du monde, des jeux...



Et même des joueurs venus de loin...

## Tout pour le jeu !

Les JFJ font partie de ces manifestations où l'on revient chaque année sans se poser de questions, simplement parce qu'on est certain de passer un excellent Week-End.

Que l'on soit tournoyeur chevronné, joueur curieux, peintre perfectionniste, acheteur compulsif ou simple visiteur, seul, en groupe ou en famille, il y a de quoi satisfaire tout le monde.

Les JFJ c'est aussi l'occasion de retrouver des gens croisés au hasard des forums ou des blogs, de tailler le bout de gras figuriniste au détour d'une allée ou autour d'une partie en découvrant un nouveau jeu, de montrer ses dernières réalisations, de monter des projets... bref un formidable lieu de rencontre communautaire, ouvert sur la diversité du jeu de figurines, comme on aimerait qu'il y en ai plus.

J'en profite pour remercier l'ensemble de l'équipe organisatrice pour tout le travail effectué pour notre plaisir à tous. Rendez-vous l'an prochain !

**Belisarius**



Site officiel

<http://www.sfj78.fr>

Page Facebook

<http://www.facebook.com/LesJFJ>

# Warmania le renouveau !

par Gandahar

> Warmania

<http://www.warmania.com>

Un peu d'histoire. Né le 16 décembre 2002, Warmania est un site et un forum généraliste rassemblant une très grande communauté de joueurs de wargames, de jeux de figurines, de peintres et de modélistes. Longtemps réputé pour sa forte communauté Warhammer 40,000, le forum s'est petit à petit ouvert à d'autres jeux et depuis janvier 2012, il s'est réorganisé pour donner une plus grande visibilité sur l'ensemble des jeux du marché.

## Quelques chiffres

En 10 ans d'expérience, ce sont plus de 12.000 membres qui ont participé à la vie du forum en postant plus de 200.000 messages. La galerie de figurines ne compte pas moins de 4.000 photos, incluant les podiums des concours de peintures sur plusieurs années. Plus de 80 articles sont disponibles à la consultation ou au téléchargement. Selon les

années, entre 1 et 3 millions de pages sont lues par une moyenne de 50 visiteurs simultanés.

## La maturité des joueurs

Depuis les années 2000, le monde du wargame a grandement évolué, que ce soit par la multiplicité de l'offre – de nombreux jeux ont vu le jour, d'autres se sont éteints –, par la maturité des attentes des joueurs, par l'évolution de la communication internet et par l'explosion du marché de l'occasion.

## L'intérêt d'un grand forum généraliste

Il y a 10 ans, les forums spécialisés n'étaient pas aussi nombreux, les blogs pas aussi riches et répandus que de nos jours. Or, si les forums spécialisés et les sites personnels sont

extrêmement intéressants, ils manquent souvent de visibilité par les non initiés. Beaucoup atterrissent sur les blogs par hasard suite à une recherche internet. Il est probable que sur un forum spécialisé, on manque l'opportunité de nouveaux proxys pour son jeu par méconnaissance de ce qu'il se fait à côté ! L'intérêt du forum généraliste est justement de donner aux visiteurs, une vue d'ensemble sur ce qui se fait dans le monde du jeu, sur les nouveautés tous éditeurs, toutes échelles et toutes époques confondus.

## Le forum aujourd'hui

La fin de l'année 2011 représente un tournant pour Warmania avec le départ de son webmaster fondateur et la reprise par un passionné des premières heures. Avec l'aide d'une équipe en partie renouvelée et la participation de membres très motivés, nous avons remis la machine en route !

La nouvelle politique du forum est une plus grande ouverture sur les joueurs, en mettant en avant les blogs et les sites personnels, les rencontres entre joueurs, les associations et les professionnels (à venir), et bien sûr tout



cela s'accompagne d'un accueil plus chaleureux des membres !

Ce renouveau se concrétise par la création d'une section entièrement dédiée à la communauté, où les membres peuvent partager leurs créations personnelles, leurs blogs et leurs coups de cœurs. Les joueurs peuvent aussi discuter directement avec un rédacteur du magazine RAVAGE dont un forum lui est consacré.

## Préparer l'avenir

Les associations qui en feront la demande, pourront avoir un forum qui leur sera dédié. Il est aussi possible qu'une section « ESPACE PRO » voit le jour pour les professionnels (peintres, magasins, journaux) qui voudraient avoir plus de visibilité sur le forum, ou qui voudront se démarquer des autres annonces.

Nous réfléchissons aussi à une page de liens qui sera accessible à partir du site, dirigeant le

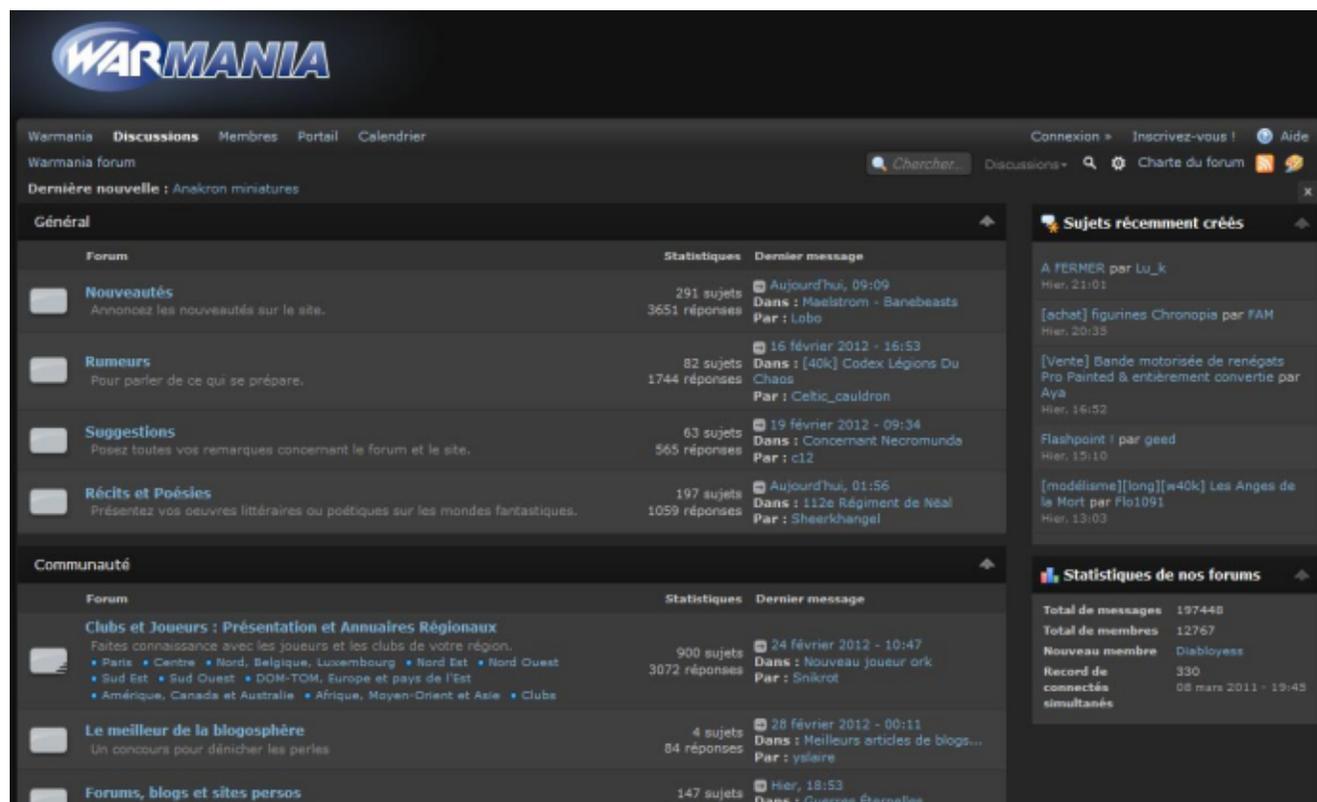
visiteur vers d'autres forums francophones ou internationaux consacrés aux jeux de figurines, mais aussi vers les sites officiels des éditeurs, les blogs des fans, etc...

Nous allons continuer à tisser des liens avec le reste de la communauté internet, toujours dans le but de rapprocher les joueurs. Le récent lien de partenariat avec le Blogurizine en est l'exemple !

D'autres projets sont en préparation, mais il est trop tôt pour en parler. Nous souhaitons que Warmania devienne une plaque tournante pour le joueur quelle que soit sa passion : le modélisme, la peinture, le jeu entre amis, les tournois, ou tout simplement venir bavarder avec d'autres personnes ayant les mêmes centres d'intérêts.

Nous vous souhaitons nombreux sur le forum !

++ Gandahar ++



Site Warmania  
<http://www.warmania.com>

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

# PETITES GUERRES

CONVENTION DE JEU D'HISTOIRE AVEC FIGURINES

La convention des Immortels de Paris Ouest  
« Petites Guerres 2012 » se tiendra les  
samedi 24 et dimanche 25 mars 2012 à Levallois.

### Au programme :

- De superbes tables de démonstration participatives
- Un tournoi *Field of Glory*
- Un tournoi *Art de la Guerre*
- De nombreux revendeurs étrangers et français

Le lieu demeure le même :  
le Palais des Sports Marcel Cerdan, 141 rue Danton, à Levallois.

C'est dans trois mois (oui, on sait, on abuse, mais ce n'est pas une raison pour tarder à vous inscrire).

Contactez nous à cette adresse : [pg2012@15mm.org](mailto:pg2012@15mm.org)



Le club des Légendes d'autres mondes  
Jeux de rôles - Jeux de plateaux - Jeux de figurines

vous invite à sa

## SOIREE DECOUVERTE

# Jeux de Plateaux & de Figurines

spéciale "identité cachée" avec :  
Loups-garous de Thiercelieux  
Resistance  
Shadow Hunters  
Atomic Super Humans  
... et bien d'autres...



## Samedi 24 mars

à partir de 20h30

dans nos locaux à Limeil Brevannes (94450)

[clublimeilbrevannes@free.fr](mailto:clublimeilbrevannes@free.fr)

<http://clublimeilbrevannes.free.fr>

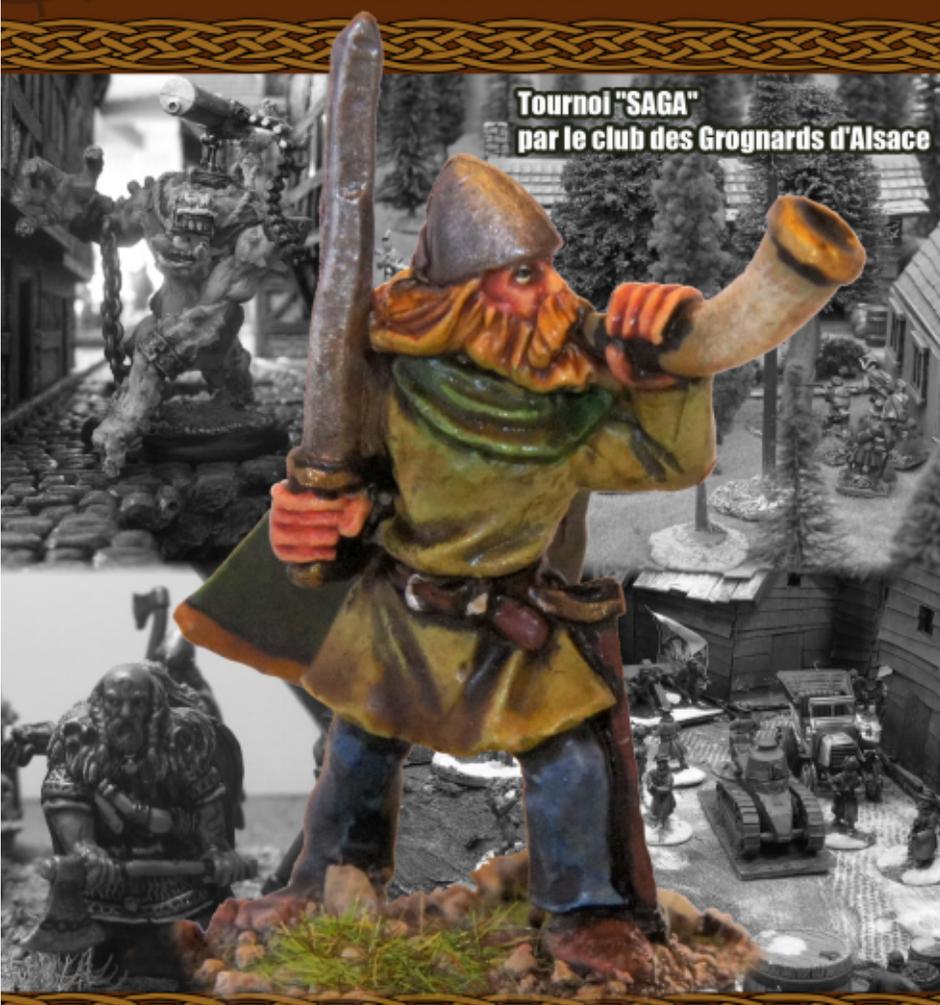
<http://clublam.blogspot.com/>



Légendes  
d'autres mondes

**5<sup>ème</sup> Rencontres de Jeux de Figurines de Buchères (10)**  
**28 et 29 avril 2012**

**Tournoi "SAGA"**  
par le club des Grognards d'Alsace



Jeux de stratégie historiques et fantastiques, démonstrations, boutiques, restauration sur place  
Salle polyvalente de Buchères, samedi et dimanche de 10h à 18h,  
Contact: Arnaud Lequien: [alequien@gmail.com](mailto:alequien@gmail.com), site web: [www.ajha.fr](http://www.ajha.fr)

**ENTREE LIBRE**

ville de **Buchères** **COMITATUS**

**SAMEDI 12 ET DIMANCHE 13 MAI 2012**  
**SALON NORMAND**  
**DE LA FIGURINE ET DU JEU**  
QUATRIÈME ÉDITION

DÉMONSTRATIONS  
ET INITIATIONS  
AUX JEUX

GRANDS  
TOURNOIS

CONCOURS  
ET ATELIERS  
PEINTURE

EXPOSITION

ENTRÉE LIBRE  
ESPACE DES 4 VENTS  
DE 10H À 18H

**SAINT-NICOLAS D'ALIERMONT**

Renseignements et inscriptions - Mairie (service enfance et jeunesse) 02 35 85 80 11

Illustration : Gautier "Graphigaut" Glroud // Colorisation : Association GTFK (GRLC)



# LES ARENES DU GRAOULLY

## CONVENTION MULTI JEUX

Les 19 et 20 Mai 2012 a METZ (57)

### RENCONTRES EPIC ARMAGEDDON

**SAMEDI 19 MAI**  
- 3 PARTIES A 3 000 PTS

**DIMANCHE 20 MAI**  
- MULTI PARTIE  
LISTE EN 4 000 PTS

VOIR DETAILS REULEMENT SUR LE BLOG.  
DIFFERENTS LOTS PREVUS.  
NOT D'ORDRE: S'AMUSER!

**TOURNOI**

**SAMEDI: WARRHAMMER BATTLE**

**DIMANCHE: BLOODBOWL**

**DIMANCHE: WARRHAMMER 40K**

+ ANIMATIONS: JEUX DE PLATEAUX/ROLES, STANDS, SNACK, COLLATIONS...

**a la MJC des 4 bornes**  
rue Etienne Gantrel METZ 57050 France

tous les détails disponibles ici: <http://arenesdugraouilly.webnode.fr/>  
contact : [arenesdugraouilly@gmail.com](mailto:arenesdugraouilly@gmail.com) Tel : 06-59-09-84-94

# Convention Day

## 12

**2 juin 2012**  
Salle du Touquet  
Marquette-lez-Lille  
de 9h à 18h

Entrée 2€  
Gratuit pour les enfants

[www.conventionday.fr](http://www.conventionday.fr)



Texte par Alaric Cantonain



Texte par Sylvain



Texte par Foxou



Texte par Anonyme

