

BLOGURIZINE

LE ZINE
DES
BLOGURINISTES



NO 16

AUTOMNE
2012

EDITORIAL

C'est l'automne...

Le froid arrive...

Les feuilles tombent...

Les journées raccourcissent...

La lumière se fait plus tamisée...

Rien pour justifier une quelconque baisse de moral, au contraire !

Il s'agit là d'une formidable opportunité pour vous attaquer à votre montagne de figurines en attente de peinture ! Loin des vacances, des pistes de ski et de la course aux achats de fin d'année, c'est l'occasion ou jamais !

Et c'est dans cette ambiance que la révolution est en marche dans le domaine de la figurine : l'explosion de l'achat participatif : la kickstartindiegogo mania, ce grand chambardement qui risque de bousculer à jamais nos petites habitudes d'achats figurinistes.

Alors, effet de mode ou véritable tendance de fond, l'avenir nous dira si tout dans notre passion peut se développer sur ce modèle... ou pas !

En attendant, confiez votre carte bleue à votre compagne, c'est... une simple précaution !

Très loin de ce modèle, certaines constantes demeurent comme le retard de parution du Blogurizine, mais puisque nous sommes toujours en automne, ça peut encore passer... Et en ce qui concerne ce seizième opus ou le Blogurizine en général, n'hésitez pas à nous faire part de vos remarques, de vos envies ou tout simplement pour nous signaler votre prochaine manifestation sur notre blog, notre page Facebook ou bien sur le forum Warmania.

Belisarius

Sommaire

Découverte

- Chaos in Cairo : rien que la pulpe !	3
- Color Warz Paint Brawl : un jeu de peinturlurage	7
- Malifaux : Etat des lieux	11
- Song of Blades and Heroes, l'édition révisée	16
- Zombicide Vs Last Night on Earth	20
- OPEX	25

Interview

- Vincent Glaza, créateur d'OPEX	26
----------------------------------	----

Aides de jeu

- Ma première partie à Alkemy	28
- Firestorm Armada : listes d'alliance en 800 pts de la ligue Zenian	36
- La relique : un scénario pour Song of Blades and Heroes	42
- Song of Tasks and Deadlines	44

Aides de jeu officielles

- Color Warz Paint Brawl : gestion alternatives des bonus	47
---	----

Hobby

- La peinture rapide... vraiment rapide !	48
- Soclage express pour zombies	53

Communauté

- L'achat participatif	56
- Les manifs à ne pas rater	62

Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès.
 Date de parution du numéro 16 : 05 novembre 2012
 Rédacteurs : Rafpark, Mehapito, Marvin le rouge, Nicoleblond et l'équipe Galleon, Arsenus, Soltan, SandChaser, Gregoire Boisbelaud, 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 et 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.

Chaos in Cairo rien que la pulpe !

Iowa Smith se pencha pour ramasser son Stetson et vit dans les gravures au sol la clé qui lui manquait pour résoudre l'énigme de la porte. Fu-Chen ne s'en aperçut pas et continua à le menacer de son arme.

Iowa recula doucement, faisant signe à ses compagnons de s'écarter du sol de la basilique. Les sbires de Fu-Chen ricanèrent lorsqu'Iowa trébucha et s'appuya sur le portique, mais leur chef comprit immédiatement. Iowa avait ouvert la porte et le sol se déroba sous eux...

Vous avez toujours eu envie de retrouver l'Arche Perdue ? Les aventures de Doc Savage, Bob Morane, Tarzan, Bob Ovest ou encore John Carter vous font envie ? Chaos in Cairo est fait pour vous...



Le jeu oppose deux groupes d'aventuriers des années 1920 à la recherche d'antiquités ou d'artéfacts anciens. Une dizaine de figurines de chaque faction suffit amplement pour jouer. Complétez avec un jeu de 54 cartes, une bonne poignée de dés et un mètre ruban (en pouces), et vous pouvez jouer.

Les principes du jeu

Chaque figurine est définie par quatre attributs (Force, Agilité, Esprit, Résolution) dont découlent la résistance et les pts de vie. Viennent en plus quelques compétences particulières et un nombre de Points d'Action. Aux profils de héros s'ajoutent des groupes d'acolytes gérés collectivement comme une seule figurine.

Au démarrage d'un tour de jeu, chacune des figurines se voit attribuer au hasard une carte (du jeu de 54 cartes nécessaire, suivez un peu...) qui indiquera à quel moment du tour elle pourra être activée.

Lors de son activation, une figurine peut effectuer les actions de son choix, dans la limite de ses Points d'Action. Se déplacer d'un

par Mehapito

> Au bord du fleuve

<http://auborddufleuve.canalblog.com>



Les Rocketmen du Major Tepeen atteindront-ils les sources avant les hommes de Old Lojzek ? (partie classique 1 contre 1)

pouce coûte par exemple 1PA, alors qu'un tir en coûte 4.

Chaque action non automatique sera soumise à un jet de dé.

Les jets de dés

Le principe est simple, chaque attribut correspond à un nombre de dés à jeter, et chaque résultat strictement supérieur à 3 est une réussite.

Vous l'avez compris, en cas d'opposition,

chaque figurine jette ses dés et c'est celle qui a le plus de réussites qui l'emporte. Une égalité est toujours au bénéfice du défenseur. C'est d'une simplicité à toute épreuve.

Les attributs ayant une valeur maximale de 4, le nombre de dés à jeter n'est pas énorme sauf... dans certains combats. Une fois

l'opposition gérée, la phase de dégâts permet l'ajout de dés bonus, ce qui peut quelquefois amener à jeter une main tout de même bien remplie !

Les profils

La règle ne fournit aucun profil ni groupe prédéfini. Ce sera à vous de créer vos propres profils à partir de vos figurines. Le processus de création est très simple (voir encadré).



Les antiquaires McGregory et Alim Chabi attendent leurs ouvriers sans remarquer l'attaque du Sultan Ibn Abdalah... (partie classique 1 contre 1)

Règle de création d'un personnage

Attributs (valeur max 4)

Force : 3pts/dé

Agilité : 3 pts/dé

Esprit : 2 pts/dé

Résolution : 2pts/dé

Pts d'Action : Agilité+Esprit

Vitalité : Force+Résolution

Résistance : Force+ ½ Résolution

Ajout des traits spéciaux (cf. règle p18)

Acquisition des équipements (cf. règle p22)

La valeur totale des points donne le niveau du personnage (civil, intrigant, aventurier, héros).

Frantz a conçu et mis en ligne une page de calcul pour créer vos personnages :

<http://www.archive->

[host.com/compteur.php?url=http://sd-1.archive-host.com/membres/up/69636467931469678/CiC_Char_Generator_V04_VF.xls](http://www.archive-host.com/compteur.php?url=http://sd-1.archive-host.com/membres/up/69636467931469678/CiC_Char_Generator_V04_VF.xls)

Tout ça n'est que du cinéma...

Pour ajouter un peu de fun à cette mécanique bien huilée, des actions particulières ("cinématographiques") sont jouables et permettent une accélération du jeu dans les moments les plus tendus.

De plus, des dés supplémentaires (les "dés Pulp") sont offerts à chaque équipe qui peut les utiliser à volonté pour obtenir plus de réussites.

Bref nous voilà avec un jeu très agréable et fortement intuitif qui permet de jouer toutes les histoires de série B imaginables.

La règle du jeu

CiC est un jeu créé par Scott Pyle dont la traduction a été publiée en ligne par Frantz Badre (<http://lesfigsdefrantz.blogspot.fr/>) sur un blog dédié :

<http://chaosaucaire.blogspot.fr/>

Il y explique pas à pas les règles avec de nombreux exemples de situation et d'aventuriers.

La règle existe également pour les films d'horreur gothique, Chaos in Carpatia, publiée par Blue Moon Factory (<https://www.blumoonmanufacturing.com/index.php>). Le même moteur de règles existe aussi pour un univers fantastique : Goalsystem Fantasy.

Mettre en scène

Puisque le jeu nous permet de revivre les scénarios des films d'aventure, pourquoi ne pas en profiter pour scénariser au maximum avec un "metteur en scène" ?

Dans cette configuration, on n'a plus deux joueurs qui opposent leurs équipes d'aventuriers, mais un groupe de joueurs qui affronte les adversaires joués par le metteur en scène (on l'appellera le MS pour plus de simplicité).

Le MS met à la disposition des joueurs une équipe composée de 4 à 8 personnages de niveau au moins "aventurier" ayant des compétences complémentaires martiales et/ou intellectuelles et éventuellement, selon la difficulté du scénario et des opposants, un groupe d'hommes de mains.

Il expose ensuite aux joueurs les objectifs du



Le docteur Emmanuel Lesage enjoint la compagnie Vermorel à dégager le passage... (partie "mise en scène")

scénario, le rôle de chaque personnage et les informations qu'il détient. (Il est toujours intéressant d'avoir un personnage qui a un objectif personnel différent de l'objectif du groupe.)

« Mais, c'est du jeu de rôle ! »

Pas vraiment, mais on s'en approche. L'aspect "roleplay" ajoute une réelle dimension au jeu et aux interactions entre les joueurs.

Les personnages sont en situation sur la table de jeu, le MS a préparé ses opposants (qui restent bien sûr cachés). La partie peut commencer.

Un ensemble de dés Pulp est offert au groupe des joueurs, le MS n'en a pas (de toute façon, il peut tricher à volonté). Le but, ici, n'est pas de voir un camp l'emporter, mais de permettre aux joueurs de progresser vers leur objectif avec des obstacles et opposants de leur force.

Toutes les situations sont possibles et recommandées, résolution d'énigmes, progression en terrain difficile, course contre le temps... Le jeu reste tout de même un jeu de figurines, on ne pourra donc pas se passer d'un combat. C'est là que le MS sortira une à une ses figurines pour faire monter la pression, sans oublier le méchant Boss qui apparaît puis disparaît dès que la situation n'est plus à son avantage !

Quel plaisir pour le MS de se lâcher en mélangeant les figurines, surtout celles qui dorment au fond d'une boîte depuis trop longtemps !



Toutes les fantaisies sont permises !

Les combats sont gérés avec la règle d'activation expliquée plus haut. Les figurines du MS ont une activation similaire, mais leur entrée sur la table compte généralement comme une activation complète.

Et ça dure combien de temps ?

Petite partie ou grosse campagne, CiC offre encore une fois toutes les options. Ce sera au MS de faire avec ses joueurs. Mais rien à voir avec les classiques parties multi-joueurs toujours longues et fastidieuses où il faut réussir à caser tous les joueurs autour de la table, trouver un format commun et compatible...

Avec CiC on a de quoi faire jouer un groupe de 5 joueurs et terminer une partie en une paire d'heures, parfait pour entamer une soirée en attendant tout le monde (eh oui, on peut entrer en cours de jeu) ou la terminer après votre jeu préféré.

Attention toutefois, vous risquez fort de vous prendre au jeu et d'entamer une campagne dont vous ne verrez pas la fin. La mienne dure depuis deux ans déjà et elle est loin d'être terminée !

Mehapito

Les figurines

Si le jeu peut être pratiqué avec du 18/20mm, c'est avec du 28/32 mm qu'il prend toute sa saveur cinématographique.

Toutes les figurines peuvent convenir pour se faire plaisir et découvrir le jeu, le Wysiwyg vous guidera grandement pour la création de leur profil. Il n'en reste pas moins qu'avoir un groupe d'aventuriers des années 1920 deviendra vite indispensable.

- De très bons groupes d'aventuriers existent chez Pulp Figures (<http://www.pulpfigures.com/main.php>) ou chez Copplestone (<http://www.copplestonecastings.co.uk/>) ;
- Des boîtes thématiques sont disponibles chez Old Glory (<http://www.oldgloryuk.com/>), qui possède également une gamme CiC (http://www.oldgloryuk.com/disp_items.php?m=41&s=148) ;
- Blue Moon (<https://www.bluemoonmanufacturing.com/index.php>), présent chez Old Glory, distribue également ses figurines ;
- vous voulez des opposants originaux ? Faites un petit tour chez Fenryll (<http://www.fenryll.com/fr/accueil.html>)!



Alors que les membres de l'expédition Duchamp s'interrogent sur d'étranges formations cristallines, le Docteur Conrad semble entendre quelque chose... (partie "mise en scène")

Color Warz Paint Brawl un jeu de peinturlurage

par Belisarius

> Jeuxdefigs
<http://jeuxdefigs.fr>

- « - Beli, ça t'intéresserait de tester un jeu ?
- Pourquoi pas, c'est quoi comme jeu ?
- Color Warz, un jeu de plateau.
- Tu sais, je fais plutôt dans la figurine...
- Ça tombe bien, y'a aussi des figurines ! »

Autant avouer tout de suite que je n'étais pas en terre inconnue... en effet, j'avais déjà découvert le jeu aux JFJ 2012 où il était en démonstration avant sa parution.

Je passerai sous silence la terrible déculottée que m'avait infligé mon frère ce jour là, pour (re)découvrir ce jeu en version finalisée.

Alors, ça parle de quoi ?

Sur la planète Khroma, l'Arbre-Monde est malade, rongé par la peinture noire...

Utilisant ses dernières ressources, il fait tomber sur Khroma des graines de peinture colorée. Chaque graine donne naissance à un arbre d'une des 6 couleurs primaires ou secondaires : rouge, bleu, jaune, orange, vert ou violet et à un peuple de petites créatures qui lui est associé : les Khromaz.

Ces tribus organisent régulièrement des combats mais oubliez tout de suite les duels sanglants : ici l'objectif est plutôt de repeindre ses adversaires pour les incorporer à sa tribu, pas de les égorger.

Très loin des univers sombres et sanglants auxquels nous sommes habitués, Color Warz nous propose ici un univers original et plus facile d'accès, capable d'accrocher n'importe qui, du plus jeune enfant au vieux joueur en passant par la compagne souvent réticente. L'ensemble est servi par un graphisme très réussi permettant de se plonger rapidement dans le jeu.

On ouvre ?

Le jeu se présente sous la forme d'une belle boîte remplie de matériel : un plateau à cases composé de 5 parties s'assemblant astucieusement et ne bougeant pas en cours de partie, de silhouettes en carton épais représentant les personnages, de pions en plastique représentant les couleurs des personnages et les flaques de peinture, d'un gros paquet de cartes (cartes bonus, effets spéciaux et aides-mémoire) et de deux livrets de règles (français et anglais).

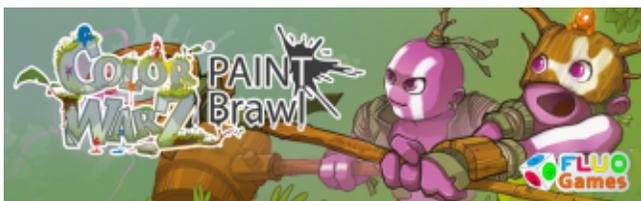


On joue quoi ?

Chaque joueur dirige une tribu colorée composée de quelques personnages aux spécificités propres. Le guerrier peut par exemple se déplacer en courant en ligne droite de n'importe quel nombre de cases et attaquer en repeignant 3 cases proches. Le chasseur ne pourra se déplacer que d'une case mais tirer pour repeindre une case située en ligne droite à n'importe quelle distance. Le Chaman se déplacera comme le chasseur mais attaquera en augmentant le réseau de peinture (l'ensemble des flaques de peinture restant au sol) de deux cases mais pourra aussi invoquer des golems...

Bon, on joue tous la même chose alors ?

Pas exactement... en fonction de la couleur de la tribu, les spécificités sont plus ou moins marquées. Par exemple à deux joueurs un joueur rouge disposera d'un chef, d'un chasseur, d'un chaman et de deux guerriers tandis que le joueur vert disposera d'un chef, de deux chasseurs, de deux chamans mais aucun guerrier... et c'est bien le type de personnage qui déterminera les possibilités offertes et la façon de jouer.



Le jeu peut se jouer de deux à quatre joueurs (les compositions de base changent en fonction du nombre de joueurs). À son tour un joueur peut effectuer deux mouvements et deux attaques... comme il veut, puis on passe au joueur suivant. Les personnages peuvent aussi effectuer des actions spéciales en sacrifiant des attaques ou des déplacements (par exemple pour désinvoquer un golem).

Et c'est tout ?

Pas vraiment... il y a des petits trucs en plus, par exemple des murs qui viennent meubler le plateau tout en gênant les lignes de vue et les déplacements. Et puis il y a aussi les cartes : au début de son tour un joueur pioche une carte bonus qu'il peut utiliser tout de suite ou garder pour plus tard (2 cartes max), cela permet par exemple de contrer des actions

adverses et de ruiner sa stratégie savamment planifiée.

Le but du jeu dépend du scénario décidé en début de partie permettant des parties rapides (20 minutes) ou plus longues (1 heure). Cela va de l'établissement d'un réseau de peinture entre le chef de tribu et la case centrale à l'escorte du chef jusqu'à la case centrale, permettant de varier les parties

Et je peux faire ce que je veux ?

Force est de constater qu'après quelques parties, les façons de jouer s'avèrent très différentes en fonction des joueurs et du scénario joué. Que vous misiez tout sur le contrôle des personnages adverses (en les repeignant), que vous progressiez prudemment en consolidant votre réseau de



peinture ou que vous adoptiez un jeu plus rapide voir agressif (ma femme...), les possibilités sont nombreuses.

On notera aussi que Fluo Games a pensé aux joueurs expérimentés en incluant dans le jeu des règles avancées permettant d'inclure d'autres personnages avec leurs propres spécificités et des actions spécifiques à chaque tribu (utilisable uniquement une ou deux fois par partie).

Mais c'est pour qui ce jeu ?

C'est pas si simple... Pour des joueurs expérimentés, le jeu se révèle très tactique même si l'ensemble des règles ne fait que quelques pages. Le jeu est rapide et permet d'enchaîner plusieurs parties, permettant de prendre sa revanche après une cuisante défaite. Le fait de pouvoir jouer à quatre permet de sortir de tous les jeux en duo et rajoute une bonne dose d'imprévu (allez prévoir ce que vont faire vos trois comparses quand les possibilités de coups tordus sont nombreuses...).

J'ai aussi joué au jeu en famille (femme et enfants) et l'accroche a été immédiate : le cœur des règles est rapide à expliquer et tout le monde y trouve son compte. C'est donc un jeu ouvert et permettant de jouer à différents niveaux.



Mais les figurines ?

ColorWarz : Paint Brawl est un jeu de plateau... mais avec figurines. Il est en effet possible de remplacer les silhouettes de jeu par des figurines.

Et là, le choix des auteurs a été clairement qualitatif : les figurines ont été sculptées par des sculpteurs de talent : Remy TREMBLAY et Stéphane NGUYEN et sont tout simplement superbes. La peinture officielle par Christophe BAUER les met bien en valeur et les tirages en résine ne souffrent d'aucun reproche... tout bon sur toute la ligne.

Des "color box" parfaitement adaptées à chacune des 6 tribus devraient sortir en décembre contenant les figurines nécessaires pour jouer chaque clan avec les sous-socles/flaques pour une cinquantaine d'euros (8 figs et 25 flaques).



Et après ?

Color Warz : Paint Brawl n'est que le premier élément d'un univers et d'un système de jeu qui va s'enrichir au rythme de ses sorties (règles supplémentaires et figurines).

Pour l'heure, l'évolution du jeu sera axée sur les figurines, la sortie des "color box" étant soutenue par 3 nouvelles sorties. De nouveaux combattants et une nouvelle caste sont aussi prévus pour l'année 2013.

Fin 2013 devrait voir l'arrivée de la couleur noire (les méchants de l'histoire) soutenue par des champignons (pas si mignons) et des dryades maléfiques.

Vous l'aurez sans doute deviné, j'ai bien apprécié Color Warz à la fois pour la simplicité des règles, pour les possibilités tactiques et pour les figurines qui sont vraiment parfaites. Le fait de pouvoir jouer à quatre et avec presque n'importe qui sont pour moi des plus non négligeables.

Reste plus qu'à aller récupérer ma boîte de jeu qui a mystérieusement disparue dans la chambre de mon fils...

Belisarius



Oak, le vieux sage - MiniZ HS1

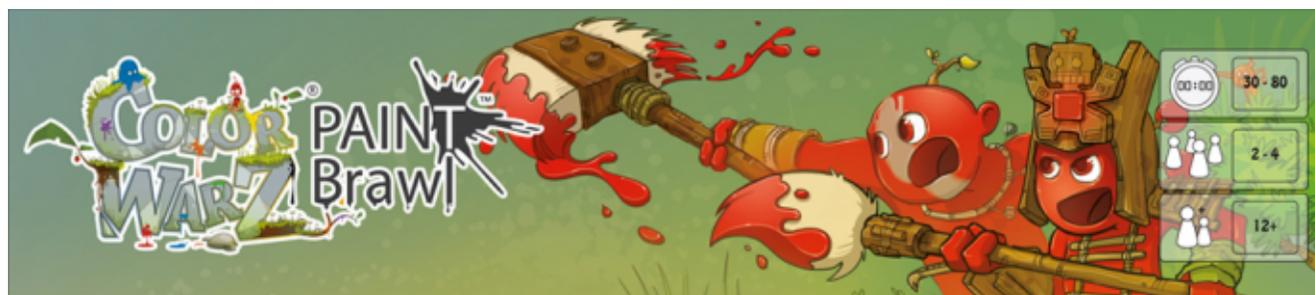
Sculpture : Rémy Tremblay
Peinture : Christophe Bauer

Forum officiel

<http://forum.fluogames.com/>

Site Fluo Games

<http://www.fluogames.com/fr/>



Malifaux : État des lieux

par Marvin le rouge

Depuis sa sortie en 2009, Malifaux a réussi à s'implanter et à perdurer dans le secteur difficile du jeu d'escarmouche. Un univers western fantastique, des figurines de qualité et un système de jeu solide ont convaincu bon nombre de joueurs. Et cela malgré une prise en main qui peut paraître difficile au premier abord, le jeu pourtant en vaut la chandelle. Mais là n'est pas le but de cet article, pour une description plus exhaustive de l'univers et du système je vous renvoie aux Blogurizine n°5 et 6. Alors, quoi de neuf dans l'Ouest (très) sauvage ?

Montée en puissance

Rising Powers est le premier supplément sorti et se présente sous la forme d'un épais livre de 256 pages à couverture souple. Tout en couleur et richement illustré, c'est un ravissement pour les yeux mais aussi pour nos petits doigts avides, car la qualité du papier nous invite à caresser les pages à chaque lecture.

Un bon tiers de l'ouvrage est dédié aux nouvelles, prolongement de celles commencées dans le livre de règles. L'univers est bien présent et ces petits récits donnent de la vie à nos figurines.

Le livre renferme aussi de nouvelles règles, compétences et profils de personnages.

La grosse nouveauté étant l'arrivée des « Henchmen » que l'on pourrait définir comme des seconds couteaux. Ils peuvent être engagés dans l'équipe d'un Master ou commander eux mêmes une équipe. Comme les Masters, ils sont capable d'utiliser les Pierrâmes ce qui les rend particulièrement redoutable.

Les nouvelles règles et compétences sont suivies d'un rappel du système de rencontre, utile mais pas essentiel.

Le gros de l'ouvrage est laissé aux nouveaux profils et là, il y a du beau monde. Chaque faction y trouvera un Master supplémentaire, un Henchman et un lot de Suivants bien sympathique. Pour ne traiter que des Masters/Henchmen nous avons :

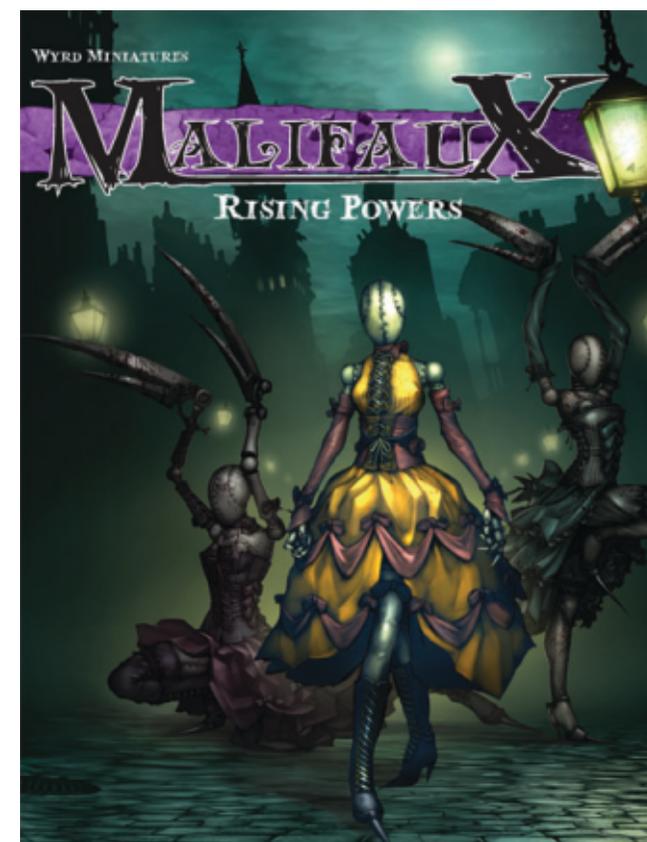
Du côté de la Guilde deux personnages de soutien, C. Hoffman en génie des Constructs et Lucius en commandant de la Garde.

En Résurrectionniste Kirai Ankoku, une invocatrice d'Esprits et Molly Squidpidge, une spécialiste des Horreurs et de Belles décaties.

Les Arcanistes gagnent la charmante Colette du Bois et ses Showgirls, et Kaeris une jeune femme angélique qui saura enflammer son petit monde.

Les Non-nés obtiennent The Dreamer un petit enfant qui vous fera cauchemarder mais aussi Collodi et son spectacle de marionnettes inquiétant.

Et enfin les Mercenaires recrutent Hamelin the Plagued qui sait s'entourer de vermine en tout



genre et Von Schill commandant du Freikorps, l'élite de l'élite, la crème de la crème du mercenaire.

Mais surprise sur le gâteau et fidèle à cette manie de copier sur les humains, les Gremlins

ont leur propre Henchman en la personne d'Ophelia Lacroix. Mini copie de Perdita Ortega, Ophelia est tout autant accompagnée de son clan, mais à la façon Gremlins. Au moins sa présence limitera les accidents de tir et les balles perdues dans le dos de ses petits camarades.

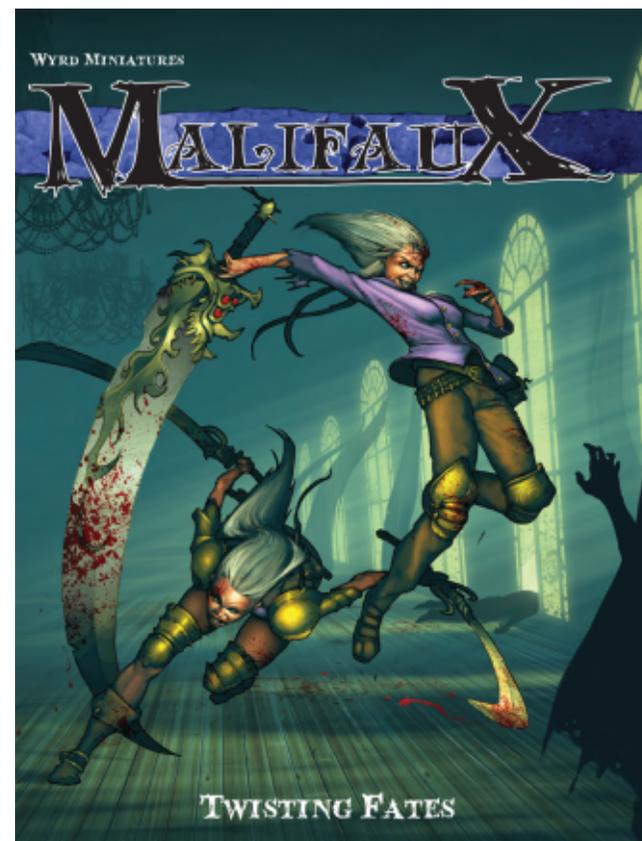
C'est ton destin

Second supplément, Twisting Fates garde le même format que le premier mais avec 276 pages cette fois ci. Même sanction, c'est beau, c'est doux et c'est rempli de savoureuses petites nouvelles qui nous font plonger dans l'univers tortueux de Malifaux.

La grosse nouveauté, et c'est peu dire, est l'intégration des Avatars.

Alors un Avatar, qu'est ce que c'est ? Il s'agit d'une version différente d'un Master déjà existant. Quand je dis différente c'est vraiment différente, la figurine change mais aussi son profil. On peut retrouver certaines caractéristiques ou capacités en commun mais la façon de jouer la figurine peut radicalement changer. On retrouve cependant dans le profil la nature profonde du personnage, à lire « Sonnia, Avatar de la Conflagration » on sent de suite que ça va envoyer du bois. Il y a donc une montée en puissance du personnage mais tout cela n'est pas gratuit... Eh non !

Un Avatar, comment ça marche ? En premier lieu, pour « attacher » un Avatar à son Master il va falloir déboursier deux Pierrâmes. Eh oui ! Ensuite pour transformer son Master en Avatar



il va falloir répondre à certaines exigences. Il en existe deux différentes pour chaque Master mais une seule peut suffire pour la transformation. Un tableau résume ensuite le nombre de points d'action qu'il faut dépenser en fonction du tour en cours et du nombre d'exigences remplies. Simple mais efficace. Il suffit alors de remplacer la figurine et de suivre les étapes de la transformation données pour l'Avatar en question.

Alors Avatar or not Avatar ? L'utilisation de l'Avatar n'est pas obligatoire pour remporter





une partie, encore heureux, mais offre une alternative salvatrice. Attacher un Avatar à son Master est une question de construction d'équipe et de scénario joué. Par exemple Lady Justice est un modèle de mobilité et de force de frappe, mais Justice Avatar of Balance l'a rend un peu moins flexible et un peu plus basé sur le soutien. De personnage central, Lady Justice devient support musclé, la construction de l'équipe n'est dès lors plus la même.

Cette fois-ci pas de nouveaux Master ni de Henchmen dans le supplément, uniquement des Suivants mais qui vont avantageusement renforcer toutes les factions existantes. Quelques coups de cœur en passant : Pour la Guilde, l'Exorcist, en cas d'invasion de Morts-vivants ou d'Esprits ne sortez pas sans lui.

Les Crooligans sont les ninjas des Résurrectionnistes. Petits mais mortels.

Les Union Miner des Arcanistes parce que l'union fait la force (oui elle est facile).

Chez les Non-nés la Spawn Mother, son coté Lovecraftien et ses mignons petits Gupps m'ont fait craquer.

Et enfin Sue des Mercenaires car c'est un hommage non dissimulé à Johnny Cash et ça, ça fait bien plaisir.

Une ombre sur Malifaux

Dernier supplément en date, Storm of Shadows a une saveur très exotique. La qualité est toujours au rendez vous mais le livre ne fait cette fois « que » 160 pages. Un peu moins



de nouvelles, le plein de profils. Kirai Ankoku nous avait apporté une touche japonaise au jeu, ce supplément le place sous le signe chinois.

Une nouvelle faction fait son apparition : les Dix Tonnerres, et tout de suite ça fait voyager. Mais certains modèles ont aussi une double affiliation, leur faction d'origine et celle des Dix



Tonnerres. Un tableau résume très bien le qui peut aller avec qui.

Alors quoi de beau du côté des profils ? Et bien un nouveau Master chez toutes les factions, y compris chez les Dix Tonnerres, sauf pour les Mercenaires qui sont punis. Et bien sur un lot de Suivants bien dans le thème de l'ensemble. Lucas McCabe de la Guilde est le premier modèle, et le seul pour l'instant, qui existe en position monté et démonté. Ce qui inclus un nouvelle règle pour gérer ce changement de statut. Non content d'avoir deux profils, sa

version montée dispose d'une capacité de mouvement jamais vue, on peut lui acheter des reliques pour quelques Pierrâmes afin de lui donner certaines capacités utiles, et même s'il manque un peu de force de frappe il apporte un soutien non négligeable.

Pour les Résurrectionnistes, Yan Lo vient jouer avec ses ancêtres. Si ceux-ci viennent à mourir, encore, il peut les absorber et acquérir leurs Sorts et Talents. Et dans l'éventualité où il y a assez de corps sur le terrain, les ressortir de leur boîte comme une mauvaise surprise. De plus, ce petit malin peut absorber le Chi des défunts et à l'aide de ces points de Chi s'améliorer et gagner de nouvelles capacités. Yan Lo gagne un niveau.

Les Arcanistes sont renforcés par Mei Feng, une génie des arts martiaux. Cela s'exprime par la possibilité de réagir à ses attaques ou sorts afin d'enchaîner sur une autre attaque ou sort, qui lui permet d'enchaîner sur... bref vous avez compris, une petite tornade de coups et de bleus. Elle peut aussi renforcer les Constructs et particulièrement ceux qui lui sont affiliés. Outch !

Du côté Non-nés on trouve Jakob Lynch. Jakob Lynch est un joueur de poker invétéré et un tricheur patenté, et comme Malifaux est un jeu à base de cartes, ça se ressent. Ses capacités vont vous permettre de gérer votre main au mieux et piocher comme un damné. Sans compter qu'il est accompagné d'une énorme créature appelée Hungering Shadow, un esprit avec des crocs, beaucoup de crocs. Dernier point, le trait Brillance qui peut être inné ou donné aux figurines. L'avoir quand on affronte

Jakob n'est jamais une bonne nouvelle, il est annonceur de coups reçu beaucoup plus violemment qu'à la normal.

Dernier Master, Misaki. Un profil existait déjà dans le livre de base en tant que Mercenaire, elle revient cette fois-ci en tant que maîtresse des Dix Tonnerres. Misaki n'y va pas par quatre chemins, elle frappe fort, très fort. Mais a des accès de finesse en volant les Pierrâmes à ceux qui ont la capacité de les utiliser. Bref, c'est un missile à tête chercheuse qui peut très bien tuer un modèle en un seul coup.

Enfin pour les Mercenaires, s'il n'y a pas de Master on peut cependant noter deux modèles



en particulier. Vanessa qui est la sœur, la vraie, de Viktoria. Elle ne peut être engagée que par sa grande sœur et apporte un soutien de premier ordre.

L'autre figurine est un Gremlin appelé Burt Jebson, vibrant hommage au film « Les aventures de Jack Burton dans les griffes du Mandarin ». Comment résister à un Gremlin à mulet et à une pétoire plus grosse que sa tête ?

Et maintenant ?

Malifaux a de beaux jours devant lui mais l'heure est aux changements.

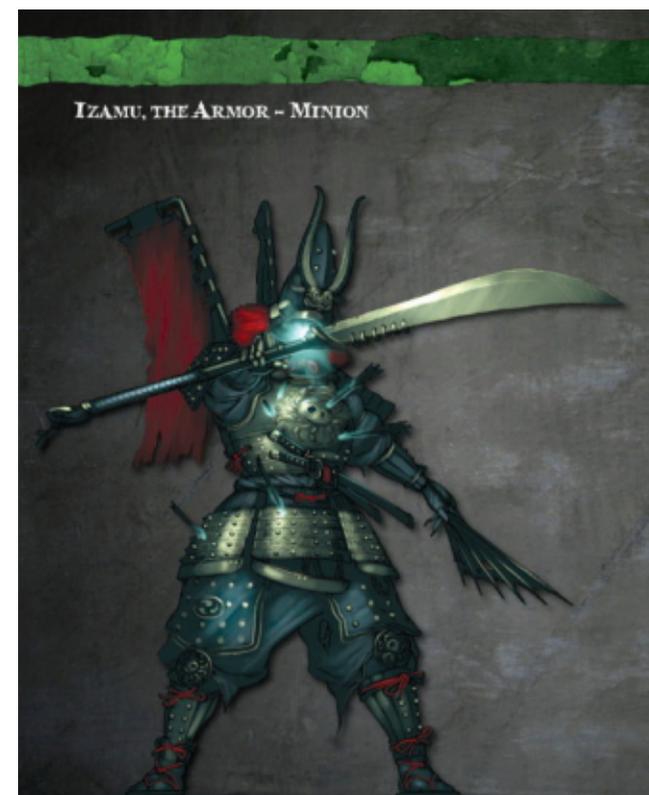
Le plus significatif est l'abandon des figurines en métal. Des coûts toujours plus élevés ont obligés Wyrd à entrer dans un processus de réflexion afin de trouver autre solution, et celle-ci est l'utilisation du plastique. Cependant fidèle à l'esprit, Wyrd a fait en sorte de trouver la meilleure technologie possible afin de ne pas

trop perdre en qualité. Les résultats obtenus sont encourageants, le plastique est rigide, les poses restent dynamiques et la perte, inévitable, de détails est des plus acceptable. Le plastique donne aussi du champ à des figurines plus volumineuses à moindre coût. Je dis ça je dis rien...

Marvinlerouge

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

Aides et Tactics
<http://pullmyfinger.wikispaces.com>



Song of Blades and Heroes L'édition révisée

par SandChaser

> SandChaser

<http://sandchaser.blogspot.fr>

La nouvelle édition révisée de Song of Blades and Heroes est parue depuis quelques semaines, il était donc normal que le Blogurizine en parle. Comme notre estimé éditeur a préféré se consacrer à d'autres choses, qu'Arseus est très occupé à régler ses

caméras et à apprendre à faire la cuisine, devinez qui s'en charge ? Mézigue. Avant d'aborder la nouvelle mouture des règles de ce jeu magnifique, j'aimerais quand même rappeler pourquoi Song of Blades and Heroes est un jeu magnifique.

- des règles d'une simplicité déconcertante mais parfaitement extensibles
- la possibilité de jouer quasiment n'importe quelle figurine et de construire ses propres profils
- aucun matériel particulier, seulement 3 dés communs et des réglettes de mesure
- un prix défiant toute concurrence puisque la présente édition révisée ne coûte que 8 USD (15 USD en version papier)

Cette nouvelle édition conserve tous les éléments qui ont fait le succès du jeu d'Andrea Sfiligoi, clarifie certaines règles et ajoute quelques options. Comme je n'ai pas encore testé cette version, je vous livre ici mes commentaires de lecture.

Avant le Fond, la Forme

Une nouvelle maquette et une nouvelle typographie. La mise en page est plus aérée et les illustrations se marient mieux au texte.

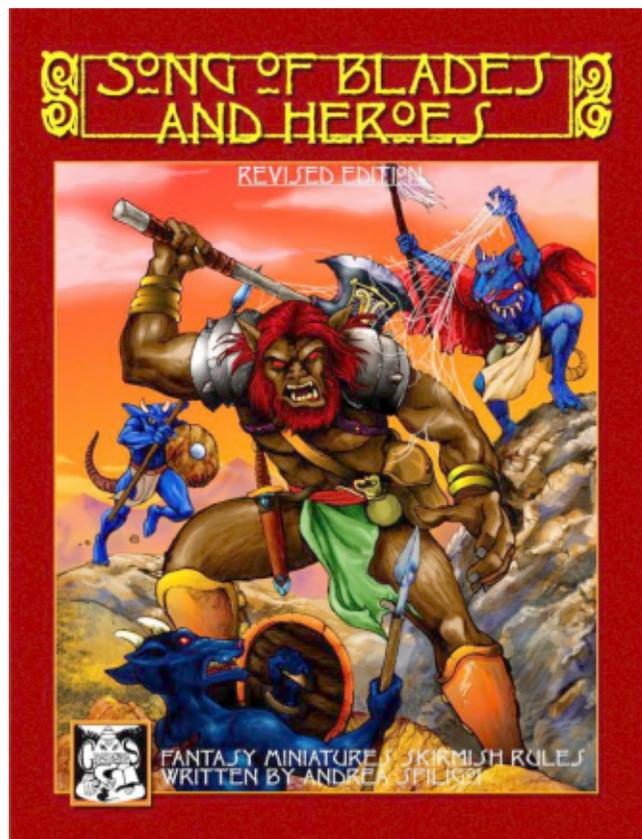
Tout cela concourt à une meilleure lisibilité. Cette nouvelle édition n'est malheureusement disponible pour l'heure qu'en anglais et en italien. La traduction française est cependant planifiée mais aucune date de parution n'a pu être divulguée malgré tous les efforts de persuasion de votre serviteur !

Activation et mouvement

Deux innovations sont introduites par cette nouvelle édition, les Mouvements Libres et le Pas de Déplacement Minimum.

Les Mouvements Libres (Free Moves) permettent de déplacer les figurines qui sont loin de l'ennemi sans pour autant requérir un test de Qualité. Si une figurine se trouve à plus de deux distances Longues d'une figurine ennemie et active, elle peut librement de déplacer de son mouvement.

Le Pas de Déplacement Minimum permet à une figurine, quel que soit son mouvement de base et la nature du terrain de toujours se déplacer de la largeur de son socle par action. Ceci va limiter la prise de tête de calculer de combien d'actions aura besoin un Nain qui marche dans la neige. Avec cette nouvelle règle, la figurine



qui possède un mouvement Court et se retrouve en terrain difficile se déplace de la largeur de son socle.

Les règles d'escalade, de saut et de chute sont précisées et devraient maintenant être jouables.

Combat

Rien ne change vraiment. La mécanique du combat et les modificateurs de circonstances restent identiques.

Un ajout bienvenu est la précision désormais officielle qu'un ennemi par terre reste capable de riposter. Dans le même ordre d'idées, le statut et les capacités des figurines par terre ou paralysées sont revus en détail. Notons que doubler le résultat de combat d'une figurine par terre ou paralysée suffit à lui infliger une Mort Horrible !

Deux règles optionnelles viennent s'ajouter à ce chapitre : la capacité de poursuivre un ennemi qui a reculé en Combat et les Cibles Prioritaire.

Une figurine qui a provoqué le recul d'un ennemi peut gratuitement se déplacer immédiatement après la résolution du combat pour rester en contact avec sa cible. C'est une règle que beaucoup de joueurs vont certainement appliquer de façon non optionnelle car le recul d'une figurine a toujours semblé être plutôt un avantage tactique.

La règle des cibles prioritaires est la seconde de ces règles et empêche une figurine de préférer frapper une cible à terre plutôt que de combattre un ennemi debout. Des exceptions pertinentes existent et de notre avis, il s'agit

d'une option à tester.

Enfin, au chapitre des clarifications, les différents cas et configurations possibles lors d'un Désengagement sont décrits et la règle



Tout le matériel pour jouer. Deux bandes de 300 points chacune. Des gabarits de mesure de distance. Trois dés. Quelques décors et marqueurs d'objectifs.

précise chaque cas. C'est un encore un ajout nécessaire tant ce point de règle a fait couler d'encre virtuelle sur le groupe Yahoo.

Tir

Rien de bien nouveau sur ce sujet, si ce n'est que les règles concernant les embuscades et les zones boisées restent présentées dans ce chapitre.

À noter qu'on ne peut plus tirer de l'extérieur vers l'intérieur un bois sans être en contact avec la lisière du bois.

Si la mécanique du combat à distance ne change pas, les profils de tireurs gagnent de nouvelles règles spéciales, Good Shot et Unerring Aim.

Magie

Nous sommes nombreux à la rédaction à penser que la magie reste le seul point noir de la version de base de Song of Blades and Heroes. Et là, pas de surprise, le contenu du chapitre et le fonctionnement de la magie restent identiques. Nous avons néanmoins apprécié la formalisation de la notion de puissance de sort. Si ces règles restent abstraites et conviennent à la plupart des situations de jeu, nous aurions aimé des règles optionnelles dans ce domaine également. Ne boudons pas notre plaisir car, dans ce chapitre aussi, un effort de simplification et de clarification a été fait.

Moral

Là encore, tous les cas de figure sont expliqués. Figurines à terre, engagées, paralysées, comment réagissent-elles à un ou plusieurs échecs au test de moral. Des précisions bienvenues qui ont bénéficié de la forte implication des membres du groupe Yahoo consacré au jeu.

Règles spéciales

Comme nous l'avons évoqué, deux nouvelles règles rendent les tireurs un peu moins inutiles, Good Shot et Unerring Arm. Good Shot offre un bonus de +1 au tir et remplace avantageusement Sharpshooter et étant moins cher. Unerring Arm divise les pénalités de portée par deux. Legendary Shooter est le pendant de Combat Master pour les attaques à distance. Faites attention, Legolas arrive !

Quelques règles spéciales de portée générale comme Heavy Armor ou Greedy font leur entrée dans les règles de base.

Certaines règles existantes sont modifiées. Exemple notable, Savage ne fonctionne qu'en mêlée et les Morts Horribles causées par cette règle font tester le moral à une distance Moyenne au lieu de Longue.

Commandement et Ordres

L'activation de groupe, le regroupement et le tir concentré ne changent pas. Les règles de



Une bande typique en 300 points

base incluent cependant quelques règles optionnelles pour les bandes de plus de 15 figurines : activations de groupe pour des escouades de 10 figurines, sous-chefs, etc.

Si cela reste léger pour jouer des batailles de plus de 40 figurines, il s'agit d'un ajout bienvenu aux règles de base et permet d'élargir un peu la cible des joueurs potentiels surtout ceux que la petite escarmouche scénarisée rebute un peu.

Pour finir

Le reste du bouquin regroupe les règles de campagne, les scénarios, la FAQ et les listes. C'est toujours aussi utile mais il n'y a guère de changements.

Vous voulez essayer Song of Blades and Heroes ?

Et vous ne savez pas par quoi commencer ?

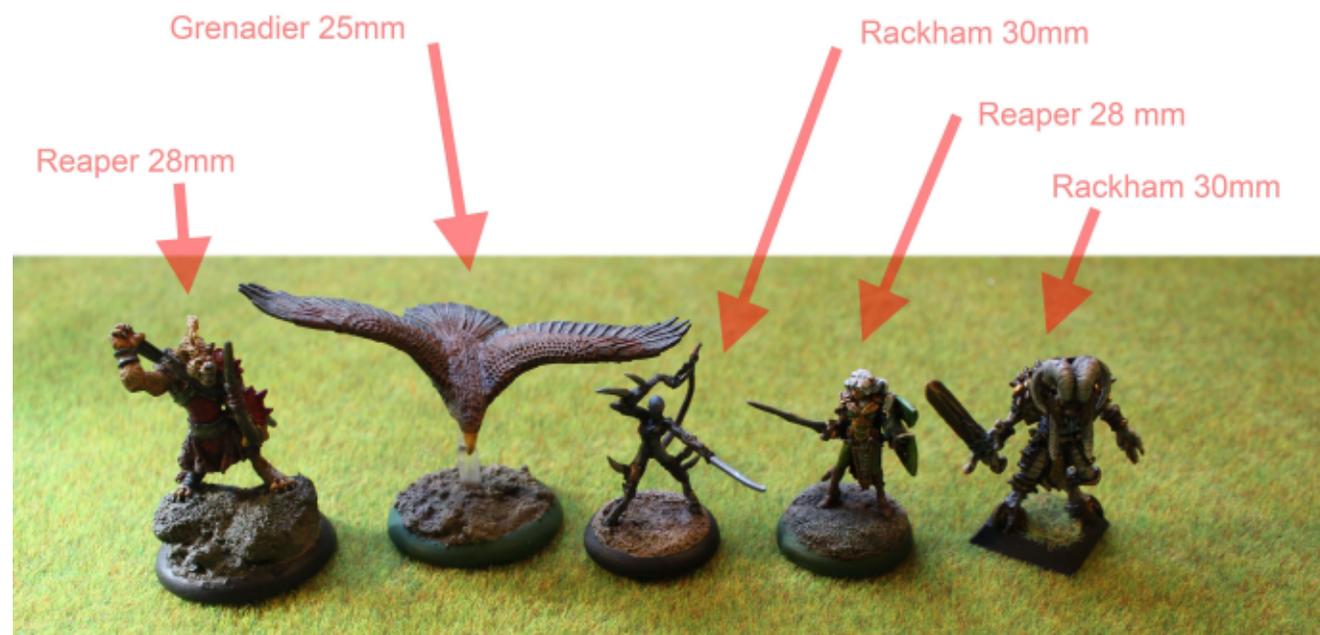
Il est vrai qu'on s'y perd dans la multitude de suppléments que propose Ganesha Games. Pour commencer, nous vous conseillons d'acheter le jeu de base Song of Blades and Heroes Revised Edition.

Ensuite, les suppléments Song of Wind and Water, Song of Gold and Darkness et Song of Deeds and Glory sont intéressants pour jouer en campagne. Le premier décrit l'influence du terrain et du climat sur le champ de bataille, le second permet de jouer dans des souterrains et le dernier étend les règles de campagne des règles de base.

Mais, le principal défaut des règles de base et des suppléments n'est de fournir aucun « fluff » sauf à se baser sur tous les poncifs classiques et génériques de la Fantasy.

Si vous cherchez quelque chose de plus intéressant, essayez Firebrand et Shadowsea, deux suppléments indépendants et autonomes qui proposent des règles complètes et un univers pour jouer.

Dans un genre différent, Flashing Steel propose de jouer des pirates, des mousquetaires et de ténébreuses empoisonneuses dans la grande tradition des histoires de cape et d'épée. Flying Lead permet de jouer toutes les escarmouches modernes où les armes à feu sont prépondérantes. Ces deux derniers suppléments sont également indépendants et autonomes.



Toutes les figurines sont jouables !

En conclusion, Song of Blades and Heroes reste un système de jeu toujours aussi agréable et rendu encore plus clair par la compilation intelligente des points de règles discutés sur le groupe Yahoo qui lui est consacré.

SandChaser

Ganesha games
<http://www.ganeshagames.net>

Zombicide Vs Last Night on Earth

par Rafpark

> Geek Lvl 60

<http://rafpark.wordpress.com>

Lors de la sortie de Zombicide j'avais un peu peur que le jeu fasse doublon avec Last Night on Earth.

D'où l'idée de comparer ces deux jeux qui à première vue se ressemblent assez, non pas pour déterminer lequel est le meilleur, les deux le sont, mais pour pointer les différences et vous permettre de faire le meilleur choix.

Last Night on Earth

Edité par Flying Frog Production ce jeu sorti en 2007 n'est malheureusement plus disponible à la vente... sauf qu'à Noël, une autre boîte du même acabit devrait être disponible proposant aux retardataires de profiter du jeu et aux anciens de récupérer du matos supplémentaire différent pour compléter leur jeu.

Le principe de celui-ci est basé sur le semi coopératif, à savoir que certains joueurs prennent le contrôle d'un ou plusieurs héros et d'autres d'un groupe de zombie. Le maximum étant 4 héros et 2 "hordes" de 7 zombies. Pour construire votre terrain de jeu vous avez un plateau central recto verso et 6 cotés en forme de L, vous aurez donc une multitude de configuration ce qui permet de varier les parties. Le tout est accompagné d'un deck de carte pour les héros (40 cartes simples + 20 cartes avancées) et un autre deck pour les zombies (même principe). Évidemment des figurines pour jouer ayant chacune leurs caractéristiques et des marqueurs à profusion. La petite surprise est que le jeu est accompagné d'un CD de musique pour "mettre

l'ambiance", pas encore eu le temps de l'écouter pour me faire une idée par moi même mais les échos sur ce CD ne lui sont pas favorable.

La charte graphique est originale puisque si le plateau reste un simple dessin, les images qui accompagnent le jeu sont tout simplement des photos !! Eh oui, des acteurs ont été habillés/grimés pour l'occasion et mis en scène, une photo et hop on obtient là une image sur une carte. Ca permet de renforcer l'ambiance et je trouve qu'on y gagne en immersion.



Zombicide Vs Last Night on Earth

Le tour du jeu est simple, d'abord les joueurs zombies qui :

- avancent le marqueur de tour
- piochent des cartes du deck zombie (jouer si c'est indiqué)
- lancent un D6 pour savoir si de nouveaux zombies arrivent en jeu (si le résultat du dé est supérieur au nombre de zombies présent on rajoute le complément, par exemple j'ai 3

zombies sur le plateau et je fais un 5, je rajoute 2 zombies, si j'avais fait 3 ou inférieur je ne rajoutais rien).

- déplacent leurs zombies d'une case dans les 8 directions et vers le héros le plus proche, ils peuvent traverser les murs.
- Combat avec les zombies en attaquant et les héros en défenseur.

Puis vient le tour des héros qui s'ils sont plusieurs peuvent jouer dans l'ordre qu'ils souhaitent, ainsi on peut très bien jouer en premier et le tour suivant en dernier, par contre il faut finir intégralement ses actions avant qu'un autre joueur joue. Ensuite dans l'ordre :

- mouvement d'une distance d'un D6, les murs et les zombies bloquent l'avancée. Ou on fouille un lieu en tirant une carte du deck héros.
- échange d'objets entre héros s'ils sont dans la même zone.
- tirer avec une arme à feu si un zombie est à portée.
- combattre au CaC



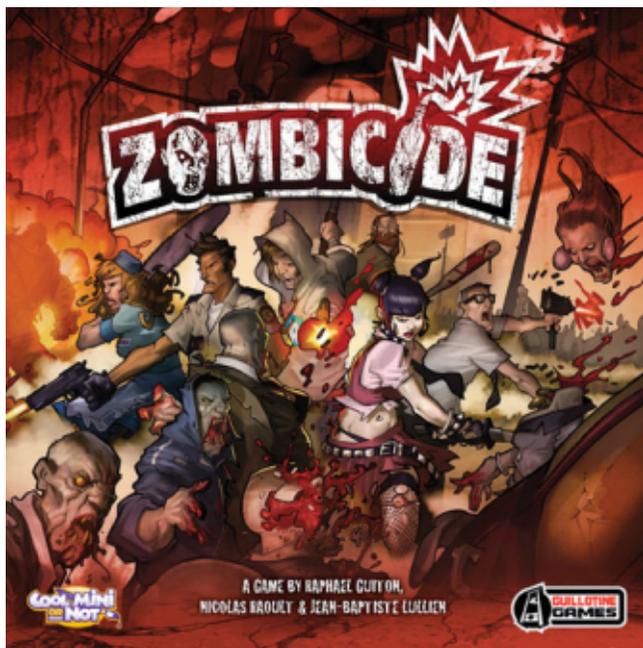
Au niveau des combats, les héros lancent deux dés et les zombies un seul :

- Si le zombie obtient un résultat égal ou supérieur au héros celui-ci inflige une blessure
- Si le héros obtient un résultat strictement supérieur au zombie il "repousse" celui-ci et le combat s'arrête là.
- Si le héros obtient un résultat strictement supérieur au zombie ET fait un double au dés il "tue" le zombie. Attention le double n'est pas forcément le résultat le plus élevé... je m'explique : Le héros peut avoir plus de dés avec des objets ou suivant où il se trouve. Imaginons que le zombie fasse un "3" et le héros avec ses 3D6 obtient "5,2,2", et bien le héros remporte le combat grâce au "5" et comme il a un double (les "2") il peut le tuer. S'il est assez facile pour un héros de repousser un zombie, il lui est toutefois assez difficile de

le tuer en temps normal, pour cela il lui faudra une arme à feu qui provoque automatiquement des blessures ou un objet qui lui ramène un troisième D6 pour augmenter ses chances.

Le jeu s'accompagne aujourd'hui d'extensions :

- Growing hunter qui a deux autres plaques en forme de L, un autre jeu de zombie, 4 nouveaux héros, deux nouveaux scénarios, des cartes et marqueurs supplémentaires.
- Héros Pack qui a un nouveau scénario, 4 autres héros et des cartes supplémentaires.
- Survival of the Fittest avec pleins cartes supplémentaires pour les deux decks et d'autres, 4 nouveaux scénarios avec les marqueurs qui vont bien.
- Zombies with grave weapons : 2 nouveaux jeux de figurines de zombies armées cette fois-ci avec des cartes correspondantes.



À cela s'ajoute d'autres goodies en vente directe sur le site de l'éditeur comme des sets de cartes supplémentaires ou même des zombies verts transparents !!

Zombicide

Créé par l'ancienne équipe de Rackham (oui je sais ça va leur coller longtemps ça ^^) maintenant regroupé sous le label Guillotine Games, édité par Cool Mini Or Not aux US et Edge en France, Zombicide vient de sortir dans vos boutiques et d'autres l'on reçu via leur souscription à Kickstarter.

Le principe du jeu est un « full coopératif », chaque joueur joue le rôle d'un survivant parmi le choix de 6 voir si vous êtes moins nombreux pour des scénarios vous pouvez en diriger plusieurs. L'avantage est qu'il n'y a pas besoin d'un maître de jeu pour jouer, c'est la mécanique du jeu qui s'en occupe et surtout il va falloir se concerter entre joueurs pour jouer. Le terrain se configure à l'aide de tuiles recto verso ce qui laisse pas mal de possibilité (même si certaines tuiles sont quand même très ressemblantes). Chaque héros a son plateau de stats avec une compétence de départ, il pourra récupérer d'autres compétences au choix parmi plusieurs au fur et à mesure qu'il tue des zombies. Le

héros pourra de plus posséder jusqu'à 5 objets dans son inventaire (moins s'il est blessé) mais ceux qu'il veut utiliser devront être dans « les mains du héros ».

Les graphismes sont travaillés et réussis, assez typé Comics, les persos sont très bien faits et on reconnaît les clin d'oeils de suite (El Machete, Sheldon Cooper, Bruce Willis, etc.). Les plateaux sont bourrés de détails... sanglants et le principe de délimitation des zones par les passages piétons dans la rue très bien trouvé. Des marqueurs portes sont aussi disponibles afin d'indiquer l'ouverture des bâtiments.

Actuellement 10 scénarios sont disponibles et un « 0 » pour l'initiation. Ils restent assez divers et variés mais surtout sur leur site il est possible de télécharger un créateur de carte afin de se faire ses propres scénarios, une campagne et d'autres scénarios sont aussi disponibles sur le site de Edge en Français. J'espère que les joueurs vont s'en donner à cœur joie et que les auteurs mettront les œuvres à disposition sur le site dédié.

Le tour de jeu est là aussi très simple :

On commence par les héros (vous donc), le premier joueur joue tous ses héros (ou son héros s'il n'en a qu'un) puis c'est



au tour du joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Chaque héros a le droit de dépenser 3 actions comme suit :

- Bouger d'une zone
- Faire une attaque (CAC ou tir mais il faut être équipé du bon matériel)
- Ouvrir une porte (si on est équipé)
- Fouiller une pièce (pas plus d'une fois par tour)
- Réorganiser son inventaire et/ou échanger des objets avec un perso sur sa zone.
- Valider un objectif

- Entrer ou sortir d'une voiture
- Faire du bruit

Ensuite le jeton premier joueur est passé à son voisin de gauche.

Vient ensuite le tour des zombies :

- Ceux qui sont dans la même case qu'un héros attaquent
- Les zombies bougent de leur valeur de déplacement vers la zone où ils voient un héros ou le bruit est le plus fort.
- Les zombies attaquent, pas de jet de dés,

une blessure automatique.

- On tire une carte par zone de spawn pour rajouter de nouveaux zombies, si les zombies ne sont plus dispo dans la réserve ceux présents ont le droit à une action gratuite.

Les héros sont donc obligés d'être équipés d'armes pour tuer les zombies, chacune a ses caractéristiques, qui fait du bruit, permet d'ouvrir une porte, au CaC ou a distance, fait plus ou moins de dégâts. Pour chaque zombie de tué, votre héros augmente son expérience jusqu'à atteindre un palier qui lui permet de gagner des bonus supplémentaires (action en plus, attaque en plus, dé en plus, habilités, etc). Mais c'est à double tranchant car quand on rajoute des zombies on regarde le perso qui a le palier le plus haut, et plus il est élevé, plus il y a de zombies qui arrivent. Pour le moment aucune extension n'est sortie mais début 2013 la première devrait pointer le bout de son nez et d'autres devraient suivre derrière.

Lequel prendre ?

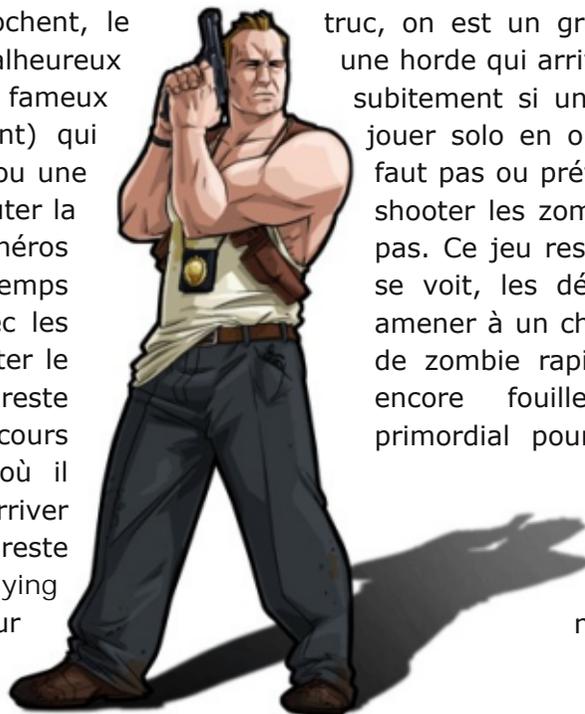
Les deux mon capitaine !!

Oui car sous leur relative ressemblance les deux jeux sont vraiment différents au niveau du gameplay et ne font pas doublon dans une ludothèque.

LNOE est certes en anglais mais une fan traduction existe et il est facile de le franciser. Le vrai gros plus de LNOE est son côté immersif grâce au style roman-photo du jeu, le maître de jeu qui dirige les zombies peut permettre aussi de varier la difficulté de la



mission en posant ou non certaines cartes et mettre de l'ambiance, le seul défaut reste que le mouvement des zombies est obligatoire (une case vers la cible la plus proche) et donc là-dessus le MJ est limité ce qui retire un peu de sel pour une tactique d'enfermement (en contre partie Invasion From Outer Space de FFP avec son plateau de commandement, ses points et les améliorations permet au MJ de s'éclater, vite la même chose pour LNOE !!). Les cartes permettent de bons rebondissements et les extensions proposées rajoutent de bons points de règles apparemment (pas encore eu le temps de tester mais tout le monde est unanime là-dessus). La grosse difficulté du jeu est de tuer les zombies, il faut fouiller pour s'armer rapidement et donc ne pas se mouvoir ce tour et donc bien anticiper le mouvement des zombies qui se rapprochent, le tout sous réserve d'un malheureux jet de dé pour bouger (le fameux « 1 » au mauvais moment) qui peut tout mettre par terre ou une carte zombie qui vient rajouter la pression. Au final les héros passent plus souvent leur temps à jouer à la savonnette avec les zombies, tentant de les éviter le plus possible et le combat reste une solution d'ultime recours (sauf quelques scénarios où il faut tuer du zombie) pour arriver à réaliser le scénario. Je reste fan du style des jeux de Flying Frog Production pour leur



charte graphique et l'ambiance qui l'accompagne mais une chose est sûre, LNOE doit vite s'accompagner d'extension.

Zombicide a ce côté comics US moins marqué que LNOE mais qui sera plus passe partout. Le clin d'œil des héros en fera sourire plus d'un et les tuiles sanglantes attireront l'œil pour deviner ce qui s'est passé ici. Au niveau du jeu il reste plus grand public et plus accessible, la mécanique est simple et s'explique en quelques minutes, le côté tous ensemble doit vraiment prendre le dessus même s'il est très tentant de faire une crasse à la « walking dead » où sur-équipé tel un terminator de 40k vous voulez foncer dans le tas. Le côté horde de zombie qui peut amener une cinquantaine de figs sur la table fait son effet (contre 14 maximum chez LNOE). Car en fait c'est là le truc, on est un groupe de survivant contre une horde qui arrive au fur et à mesure voir subitement si un héros a décidé de se la jouer solo en ouvrant une porte qu'il ne faut pas ou préfère fouiller la voiture que shooter les zombies qui arrivent à grand pas. Ce jeu reste un full coopératif et ça se voit, les décisions individuelles vont amener à un châtiment rapide ou un flux de zombie rapidement incontrôlable. Là encore fouiller les bâtiments est primordial pour s'équiper très vite, se prêter les armes les uns et les autres aussi. Se disperser ou avoir un tueur unique qui fait monter la jauge alors que

les autres sont encore en niveau « bleu » et c'est la galère assurée. Le hasard reste moins présent que dans LNOE, il est possible de « calculer » ce qui va arriver et d'optimiser ses actions. Bref ça discute stratégie et probabilité autour de la table pour savoir qui va faire quoi et dans quel ordre. Il y aura pas mal de négociation et de diplomatie entre les joueurs vu que certains voudront foncer dans le tas et au diable le scénario contrairement aux autres qui veulent y coller au plus prêt. Si à la première partie ça part dans tous les sens au bout de quelques essais on comprend vite qu'il faut vraiment s'entraider, ne pas booster un seul perso, éviter d'ouvrir les (grands) bâtiments quand le niveau est trop haut et s'en tenir au scénario sous peine de finir en tartare pour zombie. Évidemment le côté full coop apporte son lot de côtés négatifs avec le joueur qui veut tout gérer et on se retrouve bêtement à suivre les directives d'un ou de deux connaisseurs mais ça c'est le lot de tous ces types de jeu.

Donc voilà, maintenant à vous de choisir celui qui vous convient le mieux; moi je n'ais pas pu, j'ai pris les deux :D

RafPark

Site officiel Zombicide
<http://guillotinegames.com/fr/>

Site officiel Last Night on Earth
<http://www.flyingfrog.net/lastnightonearth/>

OPEX

OPEX est un jeu de Vincent Glaza. C'est un jeu d'escarmouche proposant de recréer ou de créer des affrontements entre les troupes françaises et diverses forces d'opposition (Albanais, Serbes, Afghans, etc...) sur 4 théâtres d'opérations différents sur ces 30 dernières années (Les Balkans, l'Afrique, le Moyen-Orient et l'Afghanistan). Donc de 1980 à nos jours (j'entends déjà les jeunes dire : 1980 ? Mais c'est la préhistoire, c'était avant Christophe Colomb ! ^^)

La grande originalité de ce jeu est de nous permettre de jouer les forces françaises avec des règles ultra-simples permettant de se concentrer sur la tactique à employer et surtout en nous évitant de consulter le bouquin de règles sans arrêt!



Pour info, n'étant pas pourvu en figurines françaises, j'ai utilisé le système avec des figurines Sci-fi, ce qui marche aussi très bien !

J'ai pu le tester avec l'auteur et j'ai vraiment adoré ! Je ne suis pas fan de la guerre moderne (peut-être trop récent à mon goût) mais là, je sais pas, j'ai accroché tout de suite !

Le système est simple : les figs possèdent deux caractéristiques, la qualité (utilisée pour l'initiative) et la compétence (pour le tir).

On utilise des D6 (pour les troupes pas douées), D8 pour les miliciens, D10 pour les troupes entraînées et D12 pour les troupes d'élites. La base pour toucher est de 4+ en comptant les divers modificateurs. Vous voyez



par Arsenus

> Mémoires d'un joueur

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

tout de suite que pour les D6, ça va pas être de la tarte! ^^

Le mouvement et le couvert seront par contre cruciaux, il vous faudra bien réfléchir aux placements de vos figs sinon, ça va être du tir au pigeon ! Le mouvement tactique permettra de se déplacer et de tirer, la course... ben... de courir... Les couverts protégeront vos figs selon leur nature (lourd ou léger). Quant aux armes, que la fig soit armée avec un AK-47 ou un FAMAS, il n'y a pas de différences en termes de jeu, les deux font bobo quand vous vous prenez une balle ! Les figs n'ont pas de points de vie ou d'armure car le jeu est rapide (1 tour de jeu = 1 minute environ) donc si une fig se prend un coup, elle est hors de combat (sonnée ou blessée ou même tuée, on ne sait pas) et le temps qu'elle s'en remette la baston est finie !

C'est donc un jeu rapide et nerveux, ce qui est parfait pour moi. Je vous redirige vers l'interview afin d'en apprendre plus.

Arsenus

Le forum non-officiel (mais le seul qui existe)
<http://opex-forum.bb-fr.com>

Interview de Vincent Glaza créateur d'OPEX

Salut Vincent ! Merci d'avoir accepté de répondre à ces quelques questions sur ton jeu OPEX. Tout d'abord, Peux-tu te présenter en quelques mots ?

Salut ! Merci à toi ! Bon me présenter... Que dire... Je suis un sympathique jeune homme de 40 balais attiré par l'Histoire depuis mes plus tendres années et par le wargame depuis... très longtemps ! Comme tout le monde j'ai joué aux petits soldats (airfix, matchbox, esci, etc...). Ensuite, j'ai découvert le wargame

classique (cartes et pions) avec notamment les jeux publiés par Jeux Descartes (Barbarossa, Dien Bien Phu, 2eme DB Normandie, 2eme DB Paris) puis j'ai commencé à m'intéresser aux figurines notamment à la sortie de Space Hulk, Warhammer 40.000 (rogue trader), Epic et là, j'avais mis le doigt dans un engrenage fatal ! Suite logique de cette addiction, j'ai postulé pour un emploi chez Games Workshop et j'y ai travaillé de 1993 à 1999 en passant par les boutiques de Paris 14 (à l'époque, il n'y avait que celle la !) puis Paris 6 et enfin comme manager pour l'ouverture de la boutique de Lyon. J'ai ensuite rejoint le service commercial où je m'occupais des revendeurs. Après un petit passage à vide niveau figurines, c'est la nouvelle édition de Space Hulk qui m'a fait raccrocher les wagons et c'était reparti ! Aujourd'hui, je suis plus fan d'historique que de fantastique mais je ne dédaigne pas jouer à Warhammer ou 40K. Mes préférences ludiques se portent sur les produits Warlord Games qui sont à mes yeux le nec plus ultra du wargame historique. Entre temps, quelques ennuis de santé m'ont obligé à quitter mon emploi et j'ai donc décidé d'allier ma passion à la nécessité de travailler et j'ai fondé Guerres Miniatures. À ses débuts c'était uniquement pour distribuer des figurines et des wargames et puis l'envie de créer quelque chose est vite apparue et l'idée d'OPEX a germé...



REGLES DE JEU POUR
ENGAGEMENTS TACTIQUES MODERNES



par Arsenus

> Mémoires d'un joueur

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

En quoi consiste OPEX ?

OpeX est un wargame micro-tactique où une figurine représente un homme, 1cm sur la table équivaut à 1 mètre de terrain réel et un tour de jeu représente entre 10 secondes et 1 minute de temps réel. C'est un système permettant de simuler des engagements tactiques modernes et comme son nom l'indique, il est axé sur l'armée française.

Comment t'es venue l'idée de créer ce jeu ?

Au départ, cette règle, je l'avais développée pour donner du punch aux bastons de mes parties de jeux de rôles et au fur et à mesure, je me suis rendu compte que ça ferait un bon système de wargame.

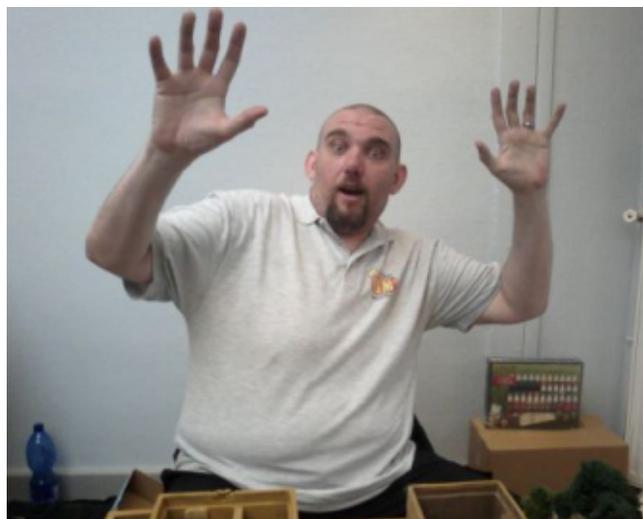
Pourquoi avoir choisi de faire cette période si proche de l'époque actuelle ?

Pour plusieurs raisons : en premier lieu, c'est une époque historique (le présent n'est que l'histoire de demain) et nous avons la chance de bénéficier de nombreuses sources de documentation. La seconde était tout aussi simple : créer un jeu oui mais il fallait lui donner une originalité : peu de jeux traitent des événements proches pour différentes raisons que je peux comprendre mais j'ai

décidé de prendre le contre-pied et de me démarquer de mes collègues ! En plus, j'avoue une certaine passion pour l'armée française et lors de discussion avec des gens qui ne connaissent pas le sujet, il en ressortait souvent une totale méconnaissance de la qualité de ces hommes et de leur professionnalisme, j'ai donc voulu les mettre en avant.

Parle-nous de ton système de jeu, son originalité ?

Le système est fait pour être très très simple (certains pourront dire trop) mais suffisant pour simuler tout ce que l'on souhaite, c'est un système ouvert et libre à chacun de développer ses propres règles. Son originalité : le système va servir de base pour toute une série de jeu dans le même esprit (simple, rapide et fun) qui prendront place dans les principales périodes historiques tout en m'autorisant également quelques petites incursions dans l' Heroic Fantasy, la SF ou autre...



Certains ont tiqué sur le fait que le livre ne semble pas terminé, certains points de règles ne sont pas développés et qu'il y a de nombreuses coquilles, peux-tu nous rassurer ?

Mea Culpa ! Oui, la première édition, bien qu'attentivement relue, comportait de nombreuses coquilles. C'est aujourd'hui corrigé et la prochaine impression sera nickel ! Quand aux points de règles non développés, il y en a sûrement mais ce que beaucoup de joueurs n'ont pas compris du premier coup (une fois expliqué ça va mieux ^^) c'est qu'Opex se veut simple à apprendre, simple à jouer et ne souhaite pas s'encombrer de fioritures qui nuiraient à cette fluidité et cette simplicité : beaucoup n'ont comme référence que 40K ou Battle qui sont très complets (voir trop...) Opex n'est pas un jeu de tournoi, le bon sens des joueurs est mis à contribution, ça change ! Beaucoup de joueurs ont aussi été surpris de ne pas trouver de listes d'armées ou des tableaux à tout bout de champs, ben oui c'est voulu ! Cette apparente simplicité peut choquer mais voyons ça comme les échecs, les règles sont simples, mais la maîtrise est plus compliquée. Sinon à ce jour OPEX est axé sur les engagements d'infanterie mais des petits suppléments verront le jour pour augmenter les possibilités. Mais OPEX restera un jeu d'escarmouche ! Surtout qu'à cette échelle de combat, une balle fait toujours mal !

As-tu une gamme de figurines à nous conseiller ?

À conseiller : Oui, EUREKA Miniatures ! bien sur, je dis bien sur car Nic Robson (le patron

d'EUREKA) a été impliqué dans le projet depuis ses balbutiements et qu'il à très gentiment cru au truc et m'a donné un bon coup de main donc... D'autant plus que grâce à OPEX je vais pouvoir distribuer ses figurines en France alors qu'il ne souhaite pas travailler avec des distributeurs... Sinon je travaille avec Matthew de chez Elhiem Miniatures qui est en train de sculpter une gamme Armée française en 20mm ce qui fera plaisir aux aficionados de véhicules en 1/72eme !

Quels développements pouvons-nous attendre d'OPEX ?

Pour OPEX : des suppléments thématiques sur d'autres armées, d'autres facettes du combat moderne et des scénarios historiques (je travaille actuellement sur un scénario sur l'assaut du pont de Verbejna qui a marqué les esprits en son temps) Il y aura aussi une suite (un prequel plutôt) puisque je travaille également sur une version après-guerre où l'on pourra jouer des combats de la guerre d'Algérie, de la guerre d'Indochine, et quelques actions comme Suez, Kolvezi etc... La gamme elle, s'étoffera de plusieurs jeux dans les années à venir le prochain sera plus fantastique (une sombre histoire de zombies ^^) et une chose est certaine, un des suivants sera sur la Bataille de Verdun (1916) car c'est une période qui me tient à coeur pour plusieurs raisons !

Merci beaucoup pour cet interview !

Ma première partie à Alkemy

par Nicoleblond et l'équipe Galleon

> Alkemy Nicoleblond

<http://alkemynicoleblond.blogspot.fr>

En premier lieu, quels sont les éléments nécessaires pour faire une première partie ? Je n'ai pas les figurines et est-ce que le jeu va me plaire suffisamment pour y investir ? Je voudrais découvrir la mécanique, voir le système de jeu. Il est tout à fait possible de tester le jeu sans avoir le "vrai" matériel pour y jouer, avant de franchir le grand pas et devenir un alchimiste équipé...

Que faut-il pour tester le jeu ?

A) Une table ou un espace aux dimensions d'au moins 90 x 90 cm. 120 cm x 90 cm serait préférable, c'est le format des tables du jeu qui sont exactement 48 pouces x 36 pouces (alkemy se joue en pouces, mesures anglaises. 1 pouce = 2,54 cm).

B) 8 petits décors rectangulaires entre 5 à 10 cm de long x 5 cm de large. Il est tout à fait possible d'avoir des décors ronds, plus ou moins gros, de hauteurs différentes.

C) 3 petits décors d'une taille de 2 cm de large environ sur 1 cm de hauteur, qui seront les bornes jin (premier scénario pour le test)

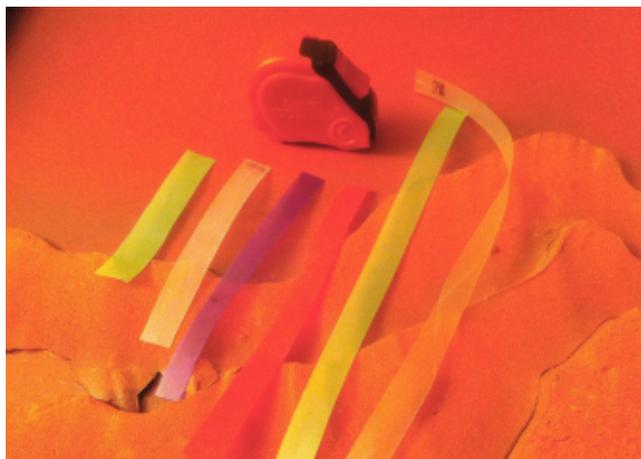
D) Des figurines bien sûr ! Si vous n'avez pas les figurines du jeu, vous pouvez tester avec des figurines d'une autre gamme qui serviront de proxies !



E) 4 dés 6. Alkemy se joue avec 3 types de dés de couleur différents (blanc, jaune et rouge), mais grâce à un tableau d'équivalence, vous allez pouvoir tester le jeu en utilisant vos dés 6.



F) Un mètre ruban graduée en pouces et/ou des réglettes.



G) Différents petits marqueurs qui vous seront utiles en cours de partie, pour indiquer les composants, pour vous rappeler le nombre d'actions restantes, quelle figurine a été activée...



H) Les cartes des profils des figurines ou bien une liste d'armée des profils que vous allez pouvoir constituer sous architect (voir ci-dessous). Dans ce cas, il vous faudra imprimer ou recopier cette liste.



I) Les 5 cartes de combat
J) un marqueur effaçable !



Cartes de combat, tableau d'équivalence pour les dés, planche de symboles pour les dés (que vous pourrez imprimer, découper, et coller sur vos dés 6) :

<http://alkemynicoleblond.free.fr/aide-de-jeu.html>

Tableau d'équivalence pour les dés

	1	2	3	4	5	6
1	↖1	↘2	↘3	↖4	↘5	↖6
2	↖1	↘2	↘3	↖4	↘5	↖4
3	↖1	↘2	↘3	↖4	↘3	↖4

↖1	↘2	↘3	↖1	↘2	↘3	↖1	↘2	↘3
↖4	↘5	↘6	↖4	↘4	↘5	↖3	↘4	↘4



Constitution de la liste d'armée

Alkemy est un jeu d'escarmouche, vous allez jouer avec moins de dix figurines pour commencer. Comme dans beaucoup de jeux, les figurines ont un coût en point, et on commence par définir en combien de points on joue la partie avant de procéder au recrutement des figurines.

Le format "standard" du jeu est 300 points. Cependant, pour faire une première partie, il est conseillé de faire une partie en 180 points, afin de pouvoir assimiler la mécanique du jeu. Vous pourrez ensuite faire une deuxième partie en 201 points, puis 255 points et plonger dans le format standard de 300 points. Toutefois, il est possible de jouer en 180, 200, 201, 255, 300, 301, voire jusqu'à 400 points. La seule "restriction" est le nombre de héros qu'il va être autorisé de recruter en fonction du format utilisé.



Les factions

Il y a 4 factions principales à Alkemy :



Royaume d'Avalon. Les Avaloniens sont un peuple très féodal, bouleversé par des guerres d'influence entre les différentes baronnies et autorités du royaume. Les forces des troupes Avaloniennes se focalisent sur les personnages et sur la masse des recrues et troupes de bases.

Nation Aurlok. Les Aurloks constituent le peuple de Mornéa le plus en phase avec la nature et leur environnement. Ils sont nés sous les auspices de Manitou et développent des particularités physiques et mentales propres à chaque Manitou, ce qui leur permet de se spécialiser.

Empire de la Triade de Jade. Les humains de l'Empire de la Triade de Jade constituent la nation la plus vieille de Mornéa. De leur longue histoire sont nés de nombreux enseignements martiaux ainsi que d'importantes avancées scientifiques, dont une qui a changé depuis la face du monde : l'alchimie.

République Khalimane. Rien ne peut mieux définir un khaliman que les principes d'honneur, de loyauté et de justice. Ce sont des êtres raffinés et fiers pour qui le combat ne représente rien moins qu'une forme d'art. Et les khalimans sont des artistes très... perfectionnistes.



Si vous voulez en savoir d'avantage sur l'histoire générale du jeu, le contexte, l'histoire de chaque nation, il y a Génésis qui est le livre de règles et de l'univers qui est désormais consultable en ligne :

<http://alkemynicoleblond.free.fr/egenesis.html>

Rendez-vous sur architect pour constituer votre liste d'armée en 180 points :

<http://www.figurines-studio38.fr/alkemy/architekt/>

Pour pouvoir imprimer votre liste d'armée, il va vous falloir créer un compte. Vous pourrez ensuite télécharger un PDF et/ou imprimer la liste. Cette liste vous permettra d'avoir toutes les caractéristiques des figurines recrutées.

Exemple de liste pour les 4 factions en 180 points, basé sur les starters Kraken édités en 2008.

Avalon : Garlan - prêtre campagne - 2 recrues - 1 arbalétrier - 3 novices

Aurlok : Tecum Seh - Chamane Médecine crapaud - 1 guerrier totem aurlok - 2 guerriers loup - 1 guerrier corbeau

Khaliman : Araoui - Oracle Sorhna - 2 jarayas - 2 ghulams

Triade de Jade : Capitaine Lee Ping - Alchimiste du long soupir - 2 miliciens lanciers - 2 miliciens archers - 2 gardes triadiques

Un peu d'explication avant de commencer

Comme vous le verrez, chaque profil a des caractéristiques :

- A) le nom de la figurine.
- B) le nombre de figurines liées à cette carte de profil.
- C) le coût en point de la figurine ou des figurines liées à une carte de profil.
- D) les points d'action (PA), c'est le nombre d'action que votre figurine va pouvoir effectuer dans un tour de jeu.
- E) l'esprit (ESP), qui va servir pour l'initiative principalement. Il servira aussi quand votre figurine sera ciblée par les alchimistes adverses et pour certains tests en opposition.
- F) le réflexe (REF), très déterminant pour l'initiative lors des combats.
- G) le combat (COM), qui vous permettra de "passer" la défense adverse.

H) la défense (DEF), qui sera le chiffre à atteindre par votre adversaire, pour réussir à vous blesser.

I) les valeurs de mouvement en pouces (MVMT), le 1er étant la marche, le 2ème la charge et le 3ème la course.

J) la taille de la figurine (TAI). Il y a 3 tailles de figurine, 1 étant la plus petite, 3 étant la plus grande. La plupart des figurines sont de taille 2.

K) les compétences de la figurine. On trouve les explications en-dessous du tableau ou sur le verso des cartes. Particularité des tireurs : l'arme est indiquée avec 2 valeurs, la première étant la valeur de COM de l'arme, et la deuxième la distance en pouces à laquelle peut tirer l'arme.

L) la ligne de vie. Les triangles blanc jaune rouge sont les points de vie (PdV), il y a 3

états de santé qui sont liés aux 3 types de dés (blanc, jaune et rouge).

M) la table de dégâts (DOM) qui est liée aux symboles que vous trouverez sur les dés. Le chiffre étant le nombre de PdV infligés à l'adversaire. Les figurines qui possèdent une arme de tir ont une deuxième table de DOM.

Particularité des alchimistes :

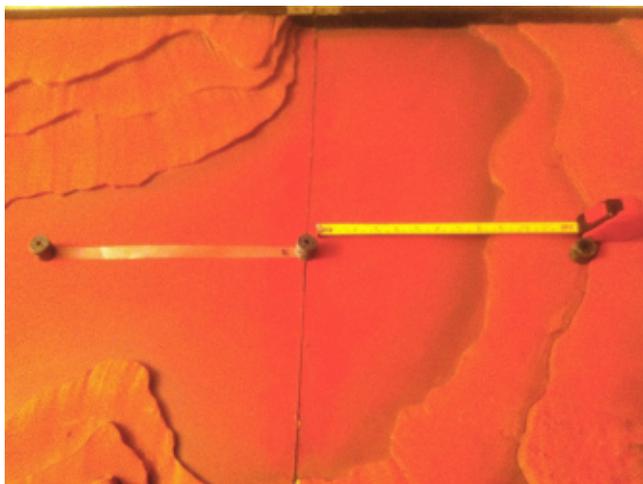
N) dans le tableau en-dessous du nom, il y a des triangles et des ronds. Les triangles correspondent aux composants que va ramasser l'alchimiste en cours de jeu et les ronds correspondent aux pierres alchimiques. L'alchimiste possède toutes les pierres (ronds) dès le départ du jeu.

O) sur la carte du profil, il y a les chiffres de 1 à 4 qui correspondent au niveau de concentration des alchimistes. Certaines



Mise en place du champ de bataille

1) Commencez par placer les 3 bornes jin sur la ligne médiane, comme indiqué sur le schéma, espacées de 12 pouces .



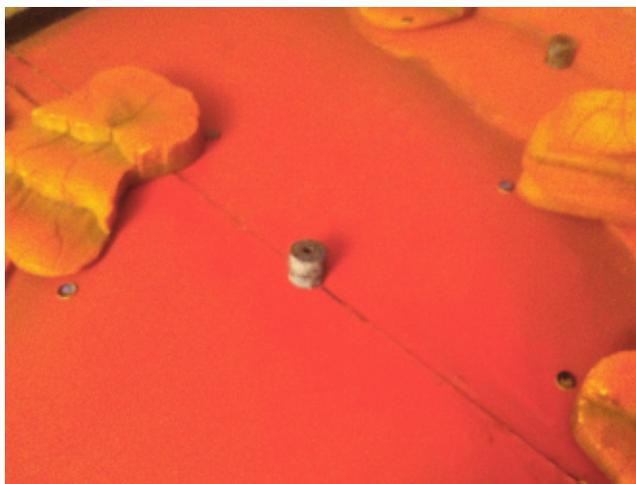
2) Les joueurs joueront à l'opposé l'un de l'autre, ils se placent d'un côté et de l'autre de la table de jeu.



3) Déterminez aléatoirement quel joueur commence à placer les décors. Le premier joueur place un décor, puis le 2ème décor est placé par l'autre joueur, le 1er joueur place le 3ème décor, et ainsi de suite jusqu'à placer les 8 décors sur la table. Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'une borne jin ou d'un bord de table.

Les décors ont évidemment un impact tactique dans le jeu, que ce soit pour "couper" les lignes de vue adverses, freiner l'accès aux bornes jin, se protéger des tirs adverses, ainsi que pour le placement des composants utilisés par les alchimistes. Mais pour la première partie, placez les décors "simplement".

4) Placement des composants. Les composants vont servir aux alchimistes. Ils vont devoir les "ramasser" en cours de partie. Ils leur serviront pour lancer les formules. Chaque joueur va devoir poser 4 composants de son "essence" : air pour la triade de jade, eau pour



les khalimans, terre pour avalon et aurlök. Prenez 4 petits pions ou marqueurs pour "simuler" les composants. Le joueur qui n'a pas commencé à placer les décors commence à placer un composant sur un décor, son adversaire place à son tour un composant, et ainsi de suite de façon alternée jusqu'à ce que chaque joueur pose ses 4 composants, en laissant au moins 5 pouces entre 2 composants (que ce soit les vôtres ou non), et de manière à ce qu'il y ait 2 composants de chaque joueur de chaque côté de la ligne médiane.

Déploiement

Chaque joueur compte son nombre de cartes de profil (sans les cartes des formules alchimiques) ou bien le nombre total de lignes dans le tableau d'armée. Celui qui en possède le plus commence à se déployer. Il déploie une figurine (ou plusieurs figurines qui sont liées à une carte) derrière la zone de déploiement. C'est ensuite à son adversaire de déployer une figurine, derrière sa zone de déploiement. Procédez ainsi jusqu'à ce que les joueurs déploient toutes leurs figurines.



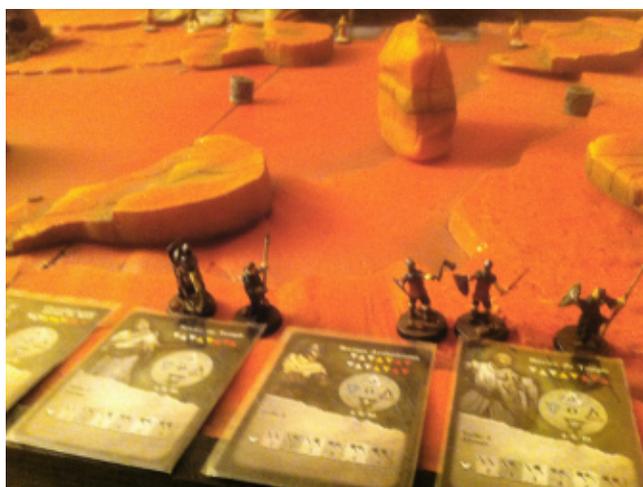
Ma première partie à Alkemy

Si les 2 joueurs ont le même nombre de cartes (ou lignes sur le tableau), chaque joueur jette 2 dés blanc et additionne la plus haute valeur d'esprit (ESP) parmi ses figurines. C'est un jet d'esprit en opposition. Le perdant commence à se déployer dans ce cas.



Exemple en 180 points

Avalon : Garlan - prêtre campagne - 2 recrues
- 1 arbalétrier - 3 novices
Khaliman : Araoui - Oracle Sorhna - 2 jarayas -
2 ghulams



Quelques règles d'or

- qui voit sa cible est vu par elle
- interdiction de mesurer avant de résoudre une action impliquant une mesure
- les distances se mesurent toujours de bord à bord des socles des figurines

Bienvenue à Mornéa !

Nicoleblond

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

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



Firestorm Armada

listes d'alliance en 800pts de la ligue Zenian

par Soltan

> EscarmoucheFigs

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

Depuis l'article du blogurizine N°14 où je présentais les règles d'alliance, de nouvelles références pour les factions mineures sont sorties.

Il est donc temps de voir ce qu'il est actuellement possible de faire avec ces figurines, d'autant que ces nouveautés font la part belle à la Ligue Zenian.

La v1.1 de Firestorm Armada contient tous les profils des vaisseaux d'alliance prévus à terme, mais pour le moment seul un petit nombre possède une figurine officielle et c'est dans ce stock que je vais exclusivement piocher pour vous proposer des listes d'alliance à 800 points.

À noter que les Erratas 1.1 sont pris en compte pour la composition des listes.

Comme nous l'avons vu dans le précédent article, il y a deux types de flotte d'alliance :

- les flottes d'alliance proprement dite, qui sont articulées autour d'une des six factions principales et à laquelle on rajoute des unités d'autres factions principales ou mineures.
- les flottes de support qui, de leur côté, ne

peuvent être composées que de bâtiments de flottes mineures.

Nous allons donc voir, pour chacune des trois factions principales de la Ligue Zenian, une flotte d'Alliance centrée sur cette faction, puis nous terminerons par une liste de flottes de support.

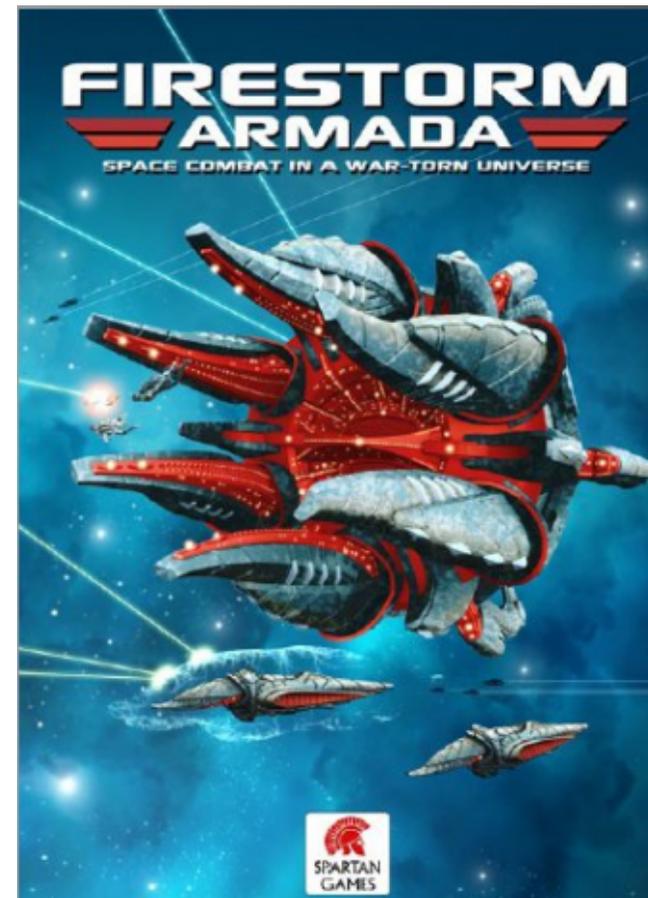
Il y a peu, le camp des « méchants » comportait encore très peu de choix, mais à la grande surprise des joueurs, Spartan Games a sorti toute une série de vaisseaux non prévus pour la Marine du Système de Rense (RSN).

Cette arrivée de figurines a été si conséquente que l'on a cru un moment que cette faction allait changer de statut et devenir la septième faction principale de Firestorm Armada.

La sortie de la v1.1 des règles n'a pas confirmé ce sentiment et la RSN reste donc une flotte mineure.

Cependant, c'est sans conteste un atout majeur pour la Ligue car en plus du petit dreadnought de classe Banshee fort sympathique, cette flotte se voit affublée d'un croiseur et d'un croiseur lourd parmi les meilleurs du jeu.

L'escorteur de cette faction possède aussi une



compétence intéressante qui confère +1 pour toucher à son bâtiment parent lorsqu'il se trouve dans les 8" d'une cible potentielle.

Bon, il faudra pour cela exposer l'escorteur et se priver des 4 Point Defense qu'il apporte à la défense rapprochée de son bâtiment parent, mais ce bonus n'est pas à négliger.

Alors, certes la Ligue Zenian peut aussi compter sur le renfort de frégates et croiseurs Ba'kash, mais leur impact sur la puissance d'une liste d'alliance sera moindre que celui de la RSN.

Vous l'avez compris, les listes proposées vont faire la part belle à la flotte RSN, coup de cœur d'un grand nombre de joueurs débutants comme confirmés.

Avant de passer en revue les listes, il faut avoir en tête les différents maximums par type de bâtiment des deux types de flotte.

Flotte d'alliance	Flotte de support
Dreadnought : 30%	Dreadnought : 40%
Cuirassé : 50%	Cuirassé : 40%
Porte-aéronefs : 50%	Porte-aéronefs : 40%
Medium : 50%	Medium : 50%
Small : 50%	Small : 50%



Flottes d'alliance

Dindrenzi

- 1 dreadnought RSN Banshee (230pts)
- 1 escorteur RSN Siren (20pts)
- 1 croiseur lourd Victory + 2 croiseurs Fury (200pts)
- 2 gunship Gladius (190 pts)
- 3 frégates Hammer (75 pts)
- 3 Frégates Hammer (75 pts)
-
- 790pts

Voici ma liste 800pts habituelle.

Avec ses 230pts le Banshee est le seul dreadnought à pouvoir intégrer une liste à 800pts.

Même s'il est moins performant que ses homologues des factions principales c'est tout de même le bâtiment le plus puissant accessible à ce niveau de points.

Ces arcs de bordées non bridés, sa puissance de feu à longue portée non négligeable et sa haute valeur de DR en font un choix sûr pour mener au combat toute liste de la Ligue Zenian.

De plus, une de ses compétences (MAR) confère +1 au bonus tactique de la flotte, ce qui monte ce dernier à 4 dans le cas de cette



liste Dindrenzi et donne de bonnes chances de remporter l'initiative à chaque tour.

Lui adjoindre un escorteur de classe Siren le rend encore plus redoutable, l'immunise quasiment aux attaques de torpille et élargit aussi son spectre de cibles potentielles puisque qu'il pourra alors tirer sur des frégates sans pénalité.

Sa forte valeur de DR lui permet d'aller au front sans ciller, il ne faut donc pas hésiter à l'envoyer au plus près des combats, ce qui

soulagera vos autres unités d'un certain nombre d'attaques.

Continuons par les vaisseaux de taille Medium. Trois des cinq Medium de la liste ont 6 HP, c'est-à-dire globalement 2HP de plus que la moyenne des Medium adverses.

Cette forte valeur de points de coque couplée à la haute résistance générale des vaisseaux dindrenzi leur procure une durée de vie bien supérieure à l'adversaire.

À cela il faut ajouter une puissance de feu conséquente, les deux gunships ayant, par exemple, une attaque liée à portée 2, identique à un cuirassé ou au Banshee.

Les deux croiseurs Fury, ne sont pas en reste niveau résistance et armement ce qui nous fait, au final, deux unités qui pourront dans les premiers tours s'occuper des cibles faiblement protégées, puis très vite s'attaquer aux unités de Medium adverses et même à de plus gros poissons dans le cas de l'unité de Gladius.

Quant au quota de Small, il est appréciablement rempli avec les agiles frégates dindrenzi de classe Hammer.

La seule faiblesse de cette liste peut être son petit nombre d'activations qui va la pénaliser en début de partie.

www.spartangames.co.uk

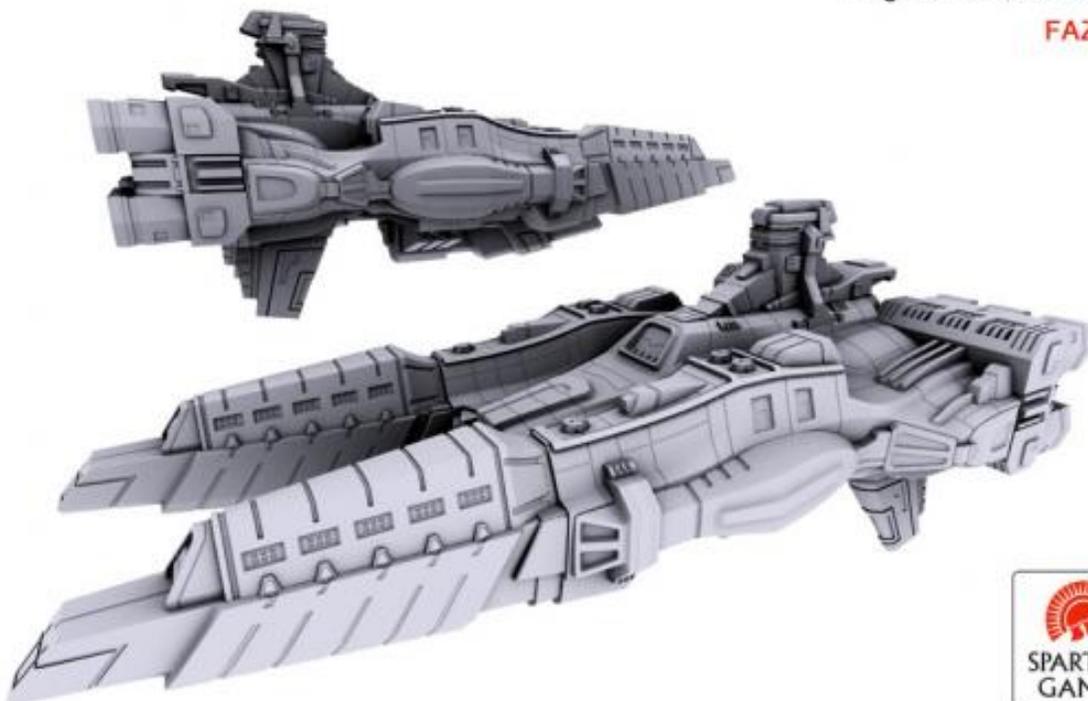


Zenian League: RSN

1 x Banshee Class Dreadnought

(Resin Hull, Resin Drop-on, Pewter Drop-ons,
Flight Stand, Stat Card)

FAZR10



Utilisation

Le Banshee sera placé au centre de la zone de déploiement ou à une position qui lui permettra d'utiliser dès les premiers tours au moins deux de ses arcs de tirs.

Sa cible principale sera évidemment le cuirassé adverse mais, sur le chemin, il sera de bon ton d'attendrir un maximum de Medium adverses, voir d'oblitérer les quelques frégates qui se retrouveraient malencontreusement sur son chemin.

L'unité de croiseurs se concentrera sur une unité homologue adverse.

L'unité de gunship pourra, dans un premier temps, chasser des unités de croiseurs avant de soutenir le Banshee dans la destruction du cuirassé adverse.

Les frégates soutiendront, quant à elles, chacune une unité de Medium, repousseront les frégates adverses et se jetteront à la première occasion sur les cibles endommagées pour les mises à mort.

Relthoza

- 1 dreadnought RSN Banshee (230pts)
- 1 escorteur RSN Siren (20pts)
- 3 croiseurs R&D Bane (165pts)
- 2 croiseurs lourds Scarab (160pts)
- 4 frégates Drone (80pts)
- 3 frégates Drone (60pts)
- 4 frégates RSN Bulkwark (80pts)
-
- 795pts



RELTHOZA
Bane Class Shunt R&D Cruiser

Les Relthozas possèdent une classe de croiseur R&D fort intéressante, à savoir le Bane qui a deux particularités : la première est de pouvoir se téléporter n'importe où sur la table de jeu et la seconde est d'être équipé d'un grand nombre de troupes d'assaut.

Je vous laisse donc envisager l'impact d'une unité de ce type dans la mise hors d'état de nuire du cuirassé adverse !

Utilisation

L'utilisation des croiseurs R&D implique que cette liste, le plus souvent, ne pourra rivaliser en terme de puissance de feu brute avec la liste adverse.

Il faudra donc choisir avec soin ses premières cibles pour affaiblir l'adversaire le plus rapidement possible et rééquilibrer les choses.

Le Banshee sera le principal rouleau compresseur de la liste et essaiera surtout de servir le plus possible d'aimant à tir.

Il sera épaulé par les Scarabs dans la chasse aux Mediums en préparation à l'assaut des Banes sur le cuirassé ennemi.

Quant aux frégates, elles intercepteront leurs homologues adverses, puis les survivantes épauleront les Scarabs.

Voici une liste alternative qui intègre une puissante unité de croiseurs RSN à la place du Banshee.

Elle s'utilise de la même manière, cependant il faudra jouer l'unité RSN avec un peu plus de retenue que le dreadnought si l'on veut tirer partie de sa puissance de feu le plus longtemps possible.



D'autant que son potentiel destructeur à longue distance est significatif, les croiseurs RSN n'ont donc pas besoins de s'exposer plus que de raison lors des premiers tours.

Le cuirassé Brood flanqué d'un Siren sera une seconde menace que l'adversaire ne pourra ignorer, ce qui l'obligera à diviser ses unités le rendant plus perméable à une attaque des croiseurs Bane.

L'escadrille d'intercepteur sera déployée en support anti-torpilles des unités les plus exposées.

- 1 Brood (185pts)
- 1 Siren (20pts)
- 1 Wing (Intercepteur) (5pts)
- 3 Bane (165pts)
- 2 Cerberus + 1 Spook (225pts)
- 4 Drone (80pts)
- 3 Drone (60pts)
- 3 Drone (60pts)
-
- 800pts



The Directorate
2 x Executioner Mk II Class Cruiser
(Resin Hull, Acrylic Flight Stand, Stat Card)
FATD23



Directorate

- 1 dreadnought RSN Banshee (230pts)
- 1 escorteur RSN Siren (20pts)
- 3 croiseurs Executioner MkII (210pts)
- 2 destroyer Nemesis (150pts)
- 3 Enforcer (60pts)
- 3 Enforcer (60pts)
- 3 Enforcer (60pts)

790pts

Utilisation

Cette première liste s'articule toujours autour du Banshee RSN, mais introduit un des meilleurs destroyers du jeu.

Les Nemesis devront être déployés au centre de la table ou à une position qui leur permettra d'utiliser le plus longtemps possible, et sans bouger, leur tourelle qui tire à 360°.

En effet, une fois leurs moteurs coupés, les Nemesis ne peuvent être pris pour cible à portée 3 et 4. Par conséquent, à portée 3 des

destroyers, aucune unité adverse majeure ne devra être à l'abri d'une attaque à 13AD sans riposte.

La liste alternative ci-dessous troque, une nouvelle fois, le dreadnought pour une unité de croiseurs RSN et un escorteur de plus pour le cuirassé Directorate qui fait son apparition.

Une escadrille d'intercepteurs vient compléter ce dispositif, elle pourra être envoyée en avant pour que le Judgment bénéficie à la fois du +1 pour toucher et d'une protection anti-torpilles et abordage conséquente.

- 1 cuirassé Judgment (180pts)
- 2 escorteurs RSN Siren (40pts)
- 1 Wing (Intercepteurs) (5pts)
- 3 croiseurs Vanquish (195pts)
- 3 croiseurs RSN Spook (195pts)
- 3 frégates Enforcer (60pts)
- 3 frégates Enforcer (60pts)
- 3 frégates Enforcer (60pts)

795pts



Zenian League: RSN
2 x Spook Class Cruiser
(Resin Hull, Pewter Drop-ons,
Acrylic Flight Stand, Stat Card)
FAZR03



Flotte de Support

Les flottes à composante 100% RSN sont accessibles grâce aux flottes de support.

- 230 banshee
- 20 1 siren escort
- 195 3 spook
- 195 3 spook
- 80 4 Bulwark
- 80 4 Bulwark
-
- 800pts

Pour mener une liste RSN à 800pts, le Banshee est invariablement le meilleur choix.

Certes il existe un cuirassé RSN de classe Spectre, mais il est bien moins utile et performant que le Banshee et son intégration dans la liste ne permet de toute façon pas l'ajout de plus de bâtiments de classe Medium puisque cette limite est fixée à 50% soit 400pts.

Il pourrait par contre permettre l'ajout d'une unité supplémentaire de deux frégates qui apporterait une activation de plus mais c'est tout.

Le couple Banshee + Siren est donc de nouveau privilégié et à cela on y adjoint deux unités de croiseurs de classe Spook.

Pour leur prix, en termes de puissance de feu, ces croiseurs sont tout bonnement exceptionnels.

Une unité de trois Spooks pourra menacer un cuirassé, voir infliger un dégât critique sur un

croiseur adverse dès le premier tour de jeu ! L'amiral adverse devra donc gaspiller de précieuses attaques pour les affaiblir rapidement sous peine de voir ses propres croiseurs disparaître à vitesse grand V de son répéteur de combat.

Si les Spooks arrivent à portée 2 sans être trop endommagés, même un dreadnought ne

sortirait pas indemne de l'affrontement.

À cela il faut ajouter le fait que les Spooks peuvent tirer leurs torpilles à 360° et qu'ils forcent l'adversaire à relancer ses réussites lors d'attaques de torpilles qui les ciblent.

Avec les deux unités de Spooks et le Banshee cela fait trois unités qui sont capables de

mettre la pression sur les unités importantes adverses dès le début de la partie et aucune autre liste ne peut se vanter de pouvoir faire de même.

Le revers de la médaille c'est que cette liste comporte peu d'unités, il faudra donc bien réfléchir à l'ordre de ses activations lors des premiers tours.

Si l'on veut utiliser la magnifique figurine du croiseur lourd de classe Cerberus, on peut échanger une des deux unités de Spooks par une unité de deux Cerberus et rajouter un Siren au Banshee.

On obtient une liste un tout petit peu moins puissante mais qui gagne en résistance.

Nous venons de le voir, toutes les factions principales de la Ligue Zenian profitent pleinement de l'arrivée des renforts RSN et une flotte de support composée exclusivement de bâtiments de cette flotte se révèle même être un redoutable adversaire.

Soltan

Site officiel

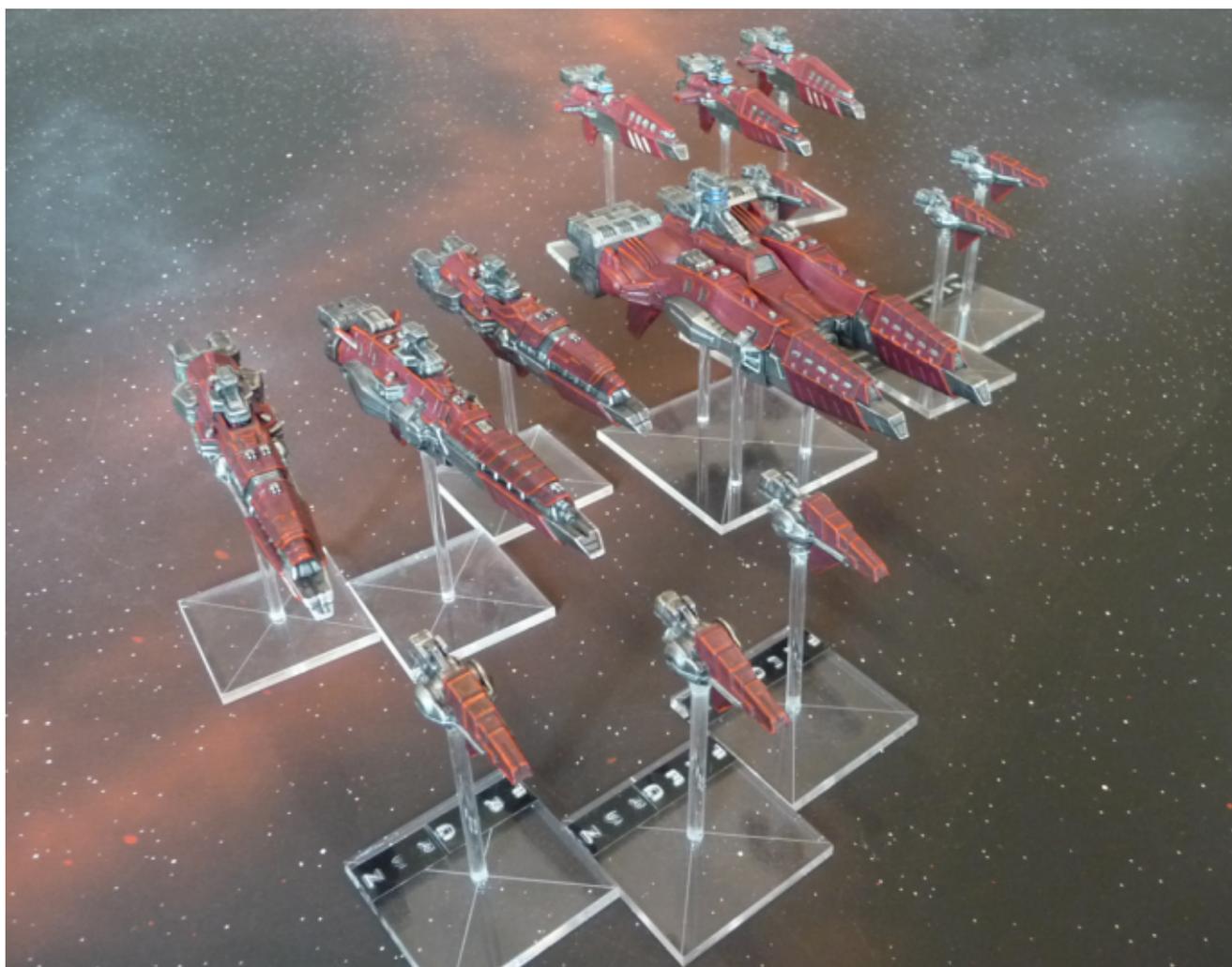
<http://www.spartangames.co.uk>

Forum officiel

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

Forum Spartan Games francophone

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



La Relique

un scénario pour

Song of Blades and Heroes

par SandChaser

> SandChaser

<http://sandchaser.blogspot.fr>

Ce scénario utilise les règles présentées dans l'article Song of Tasks and Deadlines du présent numéro. Les règles concernant les types de terrain proviennent du supplément Song of Wind and Water (SWW).

Mise en place

La Relique se joue sur une table de 1,20m x 1,20m. Quatre objectifs sont placés à une distance Moyenne du centre de la table comme indiqué sur le dessin. Les zones en jaune sont des marais (Swamps, SWW p12), les zones pourvues de petits sapins sont des forêts (Wooden Area, SBH p8 - Thick Vegetation, SWW p12), les zones en gris sont des rochers infranchissables. L'étang (en bleu) est considéré comme de l'eau profonde (Deep Waters, SWW p14). Il est possible de traverser l'étang grâce aux deux ponts qui figurent en rouge. La mise en place des décors respecte les règles d'espacement habituelles de Song of Blades and Heroes pour un scénario de type « All-Out Battle » (SBH p18).

Sous chaque objectif, placez de manière aléatoire l'un des quatre Marqueurs fournis et

tirez 1d3. Placez ce dé à côté de l'objectif, il représente le dé de progression de chaque objectif car chacun d'entre eux devra être fouillé et cela prend du temps.

Chaque camp dispose d'un compteur de durée.

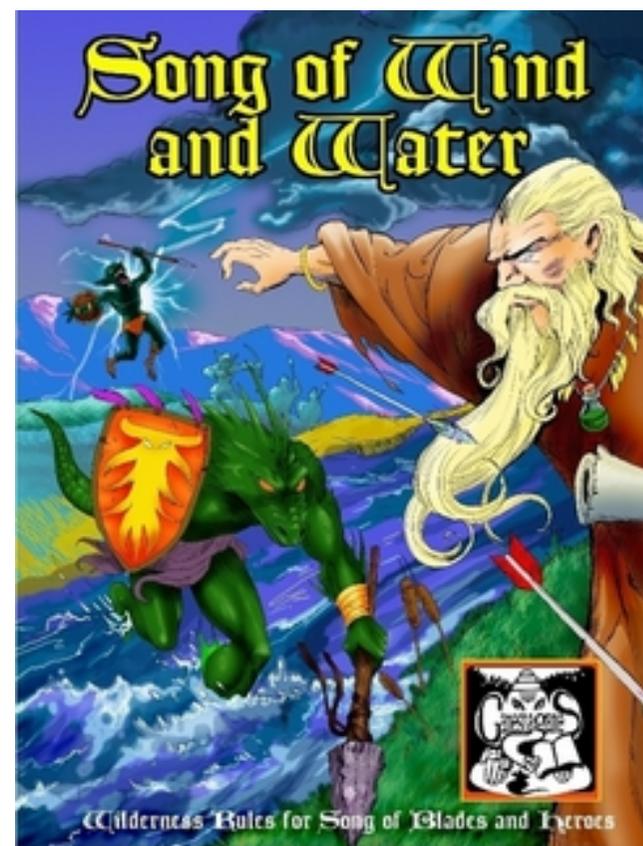
Objectif du scénario

Chaque camp en présence devra ramener la Relique dont l'emplacement exact est inconnu. Chaque objectif devra être fouillé et son contenu... accepté. Pour fouiller une tombe-objectif, il faut se placer en contact de l'objectif et dépenser un dé d'action pour faire baisser le dé de progression. Quand ce dé marque 0, la dernière figurine à avoir fait baisser le dé de progression révèle le marqueur et s'en empare le cas échéant.

La Relique : cet objet du fond des âges apporte du courage à celui qui le porte. La figurine qui détient La Relique gagne la règle spéciale Steadfast.

Bouh ! : un être vaporeux se matérialise et hurle une malédiction avant de disparaître à

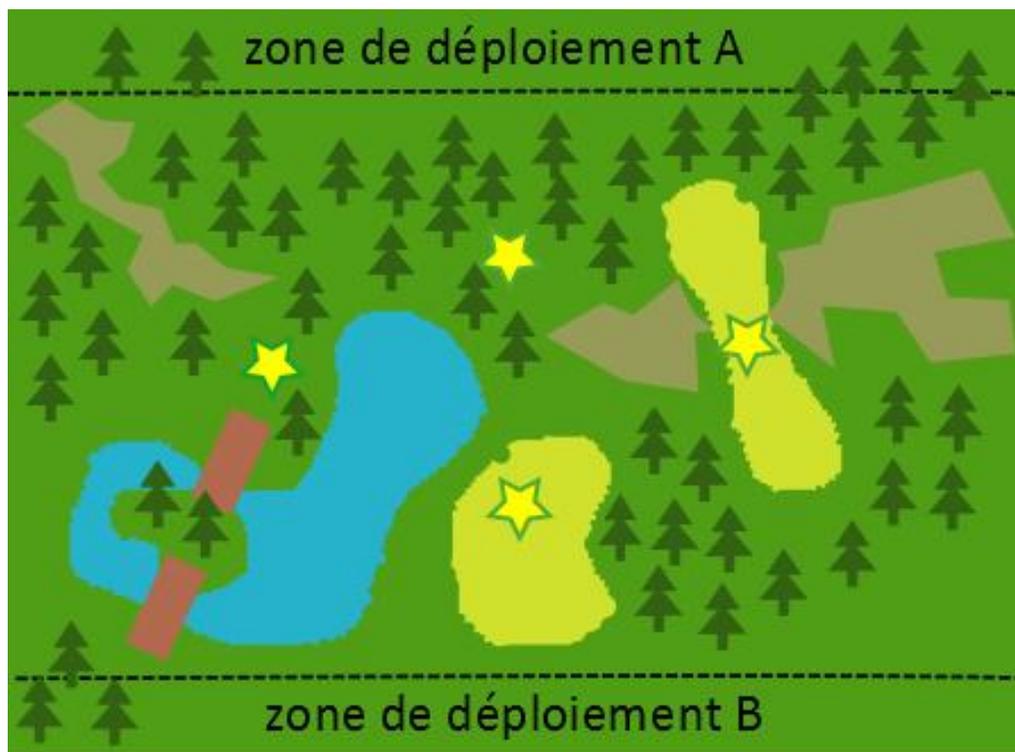
jamais. Quand ce Marqueur est révélé, toutes les figurines à une distance Courte de l'objectif subissent un malus à leurs de Qualité jusqu'à la fin du jeu.



La Relique : un scénario pour Song of Blades and Heroes

Vieille carte : une carte moisie et à moitié déchirée est le seul contenu de cette tombe. Le camp qui s'en empare (la dernière figurine qui a annulé le dé de progression) peut regarder la nature du Marqueur d'un seul objectif non révélé et profiter égoïstement de cette information.

Eboulement ! : creuser la tombe a provoqué un éboulement ! Quand ce Marqueur est révélé, toutes les figurines à une distance Courte de l'objectif subissent un « Free Hack » sur un Combat de 3.



Camps en présence

Ce scénario se joue avec une bande de 300 points par joueur.

Déploiement

Le déploiement suit les règles de déploiement du scénario « All-Out Battle » (SBH p18) si ce n'est que la largeur de la zone de déploiement est d'une distance Courte. Aucune figurine ne doit se trouver à moins d'une distance Longue d'un objectif après que le déploiement est terminé. Cette règle prend le pas sur toute règle spéciale avec laquelle elle pourrait entrer en conflit.

Le joueur désigné comme Défenseur choisit son bord de table (zone de déploiement A ou B) et se déploie en premier. Le joueur désigné comme Attaquant se déploie en second et commence la partie.

Règles spéciales

Pris par le temps : la partie a une durée de 10.

Conditions de victoire

La partie prend fin lorsque la durée est écoulée, lorsqu'un des deux camps concède ou voit ses figurines en fuite, éliminées ou neutralisées ou encore lorsqu'un des deux camps ramène la relique dans la zone de déploiement adverse.

Le camp qui s'empare de la Relique gagne 3 PV. Chaque tranche complète de 20 points de pertes adverse rapporte 1 PV. La différence entre les compteurs de durée de chaque camp rapporte autant de PV au vainqueur.



SandChaser

Ganesha games
<http://www.ganeshagames.net>

Song of Tasks and Deadlines

une aide de jeu pour

Song of Blades and Heroes

par SandChaser

> SandChaser
<http://sandchaser.blogspot.fr>

« Ceux qui ont une arbalète chargée et ceux qui creusent »

Vous m'épargnez cette adaptation douteuse de la célèbre réplique de Clint Eastwood dans Le Bon, la Brute et le Truand mais elle illustre parfaitement le sujet de cette aide de jeu, à savoir le traitement des actions complexes à Song of Blades and Heroes.

Qu'entend-on par action complexe ? À la différence des déplacements et des attaques qui sont instantanées, une action complexe se résout sur plusieurs activations différentes et plusieurs figurines peuvent y contribuer. Les exemples abondent entre creuser un cimetière pour y trouver un trésor, recharger une arbalète ou détruire le Portail du Destin. Réussir ce type d'action représente typiquement un objectif de scénario.

Une action complexe nécessite entre 2 et 6 actions pour être accomplie. Le nombre d'actions restant à faire est indiqué par un dé spécial, le dé de progression. Chaque figurine peut contribuer à la réalisation de l'action complexe en y investissant, lors de son Activation tout ou partie des succès obtenus

sur son test de Qualité. Quand le dé arrive à zéro, l'action est terminée et ses effets sont résolus immédiatement pour la figurine qui l'a terminée.

Sur ce principe de base on peut apporter quelques variations.

« Toi, tu creuses »

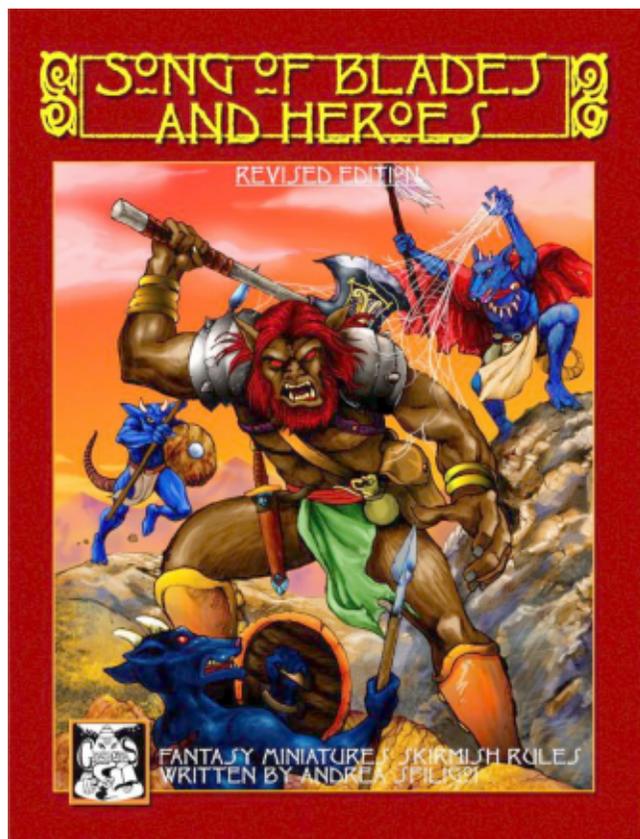
Une action simple mais qui prend du temps comme creuser le sol autorise n'importe quelle figurine de n'importe quel camp à participer à sa résolution. Ce type d'action requiert un marqueur d'objectif (une tombe, un X qui marque l'emplacement du trésor, etc) auprès duquel on place le dé de progression.

D'autres actions comme recharger une baliste ou une coulevrine ne peuvent être accomplies que par le camp qui possède le contrôle de l'objet à activer. Cela doit être indiqué dans le scénario ou dans les règles spéciales. Bien entendu, plusieurs figurines du même camp peuvent coopérer pour recharger l'arme, c'est le principe d'une équipe de servants de batterie.

Détruire un objectif ou un décor devrait être

possible grâce au principe des actions complexes. Chaque dé d'activation investi autorise à faire une attaque (qui ne compte pas dans le nombre maximum d'attaques que la figurine est autorisée à faire, généralement une) contre une valeur de combat qui dépend de la solidité de l'objet en question et qui devrait être indiquée dans le scénario. Le tableau ci-dessous indique les valeurs les plus courantes. Traitez ces attaques comme des Free hacks sauf qu'un succès de l'attaquant permet de décrémenter le dé de progression.

Type d'objet	Combat	Dé de progression
Buissons, lianes	1	1
Arbres	2	1
Mur de briques	2	3
Paroi de pierres	4	3
Portail du destin	5	5



4D6 Heures Chrono

Song of Blades and Heroes est un jeu rapide et fun, mais j'ai personnellement un reproche à lui faire : quand le hasard s'en mêle trop, l'enchaînement de turn-overs fréquents et prématurés peut transformer une partie en grand n'importe quoi, chaque joueur essayant de rattraper le retard qu'il s'imagine avoir pris en prenant encore plus de risques et, donc, en rendant les turn-overs encore plus fréquents.

« Tu n'as donc aucune notion du temps ! »

Le résultat final est que ce joueur s'enfoncé seul dans la défaite ou alors revient dans la partie de façon spectaculaire ! Ces événements participent du gameplay original de ce jeu d'escarmouche que nous, au Blogurizine, nous adorons mais quelquefois, ce genre de partie montre ses limites.

L'autre reproche que j'ai à faire concerne les scénarios. La condition pour que la partie prenne fin est que l'un de deux camps disparaisse à cause d'un « tablerasage » en règle ou pour avoir été mis en déroute totale.

Certains scénarios proposent des conditions d'arrêt spécifiques mais, dans ce genre de cas, la partie s'achève quand l'un des deux camps atteint son objectif ou concède car il est dans l'incapacité de le faire. Cependant, Song of Deeds and Glory (SDG) introduit le concept de concession dans le paragraphe « Voluntary Fleeing » (SDG p12) ce qui est une amélioration par rapport aux règles de base.

Alors que la plupart des jeux d'escarmouche proposent des scénarios en temps limité en se basant sur un nombre de tours convenu à l'avance, Song of Blades and Heroes en est lui complètement dépourvu.

À juste titre car il n'existe aucune ressource interne aux règles de Song of Blades and Heroes permettant de conclure une partie en

temps limité. En effet, la notion de tour est absente de Song of Blades and Heroes pour la raison évidente que l'activation alternée et la perte aléatoire de l'initiative (le turn-over) rendent impossible de repérer le début ou la fin d'un tour.

Comment faire alors pour donner une limite aux parties, une limite qui ne dépende complètement ni des conditions liées au scénario ni des décisions des joueurs ?

« Pas de destin mais ce que nous faisons... »

Pour compter le nombre de tours « virtuels » de la partie, l'idée est de profiter de la perte d'initiative d'un joueur pour quelque raison que ce soit (un turn-over prématuré ou une fin d'activation régulière). Chaque joueur dispose d'un compteur numéroté (1 d10 par exemple) et, en début de jeu, le compteur est initialisé à 0. Au cours de la partie, à chaque fois qu'un joueur perd l'initiative et passe la main à son adversaire, il a le choix d'incrémenter son propre compteur ou de ne pas y toucher.

Cela a plusieurs conséquences. Premièrement, un scénario en temps limité (X « tours ») se terminera dès qu'un des deux compteurs atteint la valeur X. Deuxièmement, le joueur dont le compteur a atteint cette valeur gagne autant de Points de Victoire que la différence de valeur entre les deux compteurs.

« Mais j'ai tout le temps que je veux ! »

Grâce à ce système, un joueur peut jouer la montre en n'incrémentant pas son compteur mais, ce faisant, il offre un PV à son adversaire. Son adversaire peut au contraire le presser en choisissant l'incrémentation à chaque fois. Les deux joueurs sont donc forcés de laisser filer le temps d'une manière ou d'une autre. Bien entendu, ce système de mise en place de scénarios à durée limitée ne se conçoit que dans le cadre de scénarios à objectifs. Voici les scénarios du Livre de Base (SBH) et du supplément Song of Deeds and Glory (SDG) qui pourraient bénéficier d'une durée limitée :

Treasure Hunt (SBH p18). Il s'agit de renforcer le côté course au trésor.

On Difficult Ground (SBH p18). La durée limitée permet de simuler l'arrivée de troupes alliées du défenseur ou de renforts de l'attaquant.



Ceux qui ont une arbalète chargée...

Assassination (SDG p11). La rapidité d'exécution est la clé du succès.

Holdout (SDG p11). Plutôt que de faire arriver le groupe de renforts aléatoirement, il est possible de le faire arriver après 4 tours soit dès que l'un des compteurs marque 4.

« Mon homme va calmer le jeu »

Que se passe-t-il lorsque les deux joueurs veulent jouer la montre en n'incrémentant pas leur compteur ? Rien. Les joueurs jouent normalement jusqu'à ce que l'un d'entre eux décide de recommencer à incrémenter son compteur pour engranger des points de victoire ou simplement pousser son avantage tactique. Dans ce cas de figure, la victoire est souvent du côté du joueur qui « sent » le vent tourner à son avantage le premier.

« Qui a bien pu foutre une bombe dans un grand magasin ? »

Un dernier type d'actions complexes sont celles qui doivent être réalisées en temps limité en combinant le principe du dé de progression et celui exposé dans les lignes qui précèdent. Le cas le plus classique est celui de la bombe à désamorcer. La bombe doit être désamorcée par un camp en un temps limité. Typiquement, l'autre camp a intérêt à ce que cette bombe explose. Pour mettre en œuvre ce scénario, mettez vous d'accord avec votre adversaire sur une durée limitée. A la fin de cette durée, la bombe explose ce qui peut signifier la fin du jeu mais pas forcément. Ensuite, affectez un



...et ceux qui creusent !

dé de progression à la bombe, plus la valeur de ce dé est proche de celle de la durée limite de la partie, plus il sera difficile de désamorcer la bombe.

« Messieurs, vous ne pouvez vous battre ici ! C'est la Salle de Guerre. »

Bien entendu ces quelques règles sont optionnelles, non officielles et ne doivent être utilisées qu'en parfaite connaissance de cause. L'avantage avec Song of Blades and Heroes, c'est que c'est un jeu fun et propice à l'expérimentation. N'hésitez donc pas à utiliser les règles sur les actions complexes et le temps qui passe et à nous faire partager votre avis !

SandChaser

Ganesha games
<http://www.ganeshagames.net>

Gestion alternative des bonus



Color Warz : Paint Brawl, contenu additionnel gratuit.

Nécessaire pour jouer : 12 dés à 6 faces (16 ou 18mm), 2 par couleur (Rouge, Bleu, Jaune, Vert, Orange et Violet). Ces dés se trouvent facilement dans toutes les boutiques spécialisées.

Objectif : remplacer la gestion classique des actions Bonus (étape 1 du tour de jeu, voir la page 10 des règles) par la gestion avec des dés.

Règles : En début de partie, chaque joueur prend les deux dés de sa couleur et les place devant lui. Un dé non placé sur le plateau bonus ci-dessous n'a aucun effet.

Au début de son tour, le joueur lance l'un de ses dés libre et le place sur une case vide de la carte correspondant au résultat du dé.

Si toutes les cases de la carte sont déjà occupées par des dés, placez votre dé sur l'une des cases libres de la carte de droite. On recommence si les cases sont occupées. Note : (le 6 est placé sur le 1).

Si les deux dés d'un même joueur sont déjà placés sur le plateau, il ne peut pas en relancer d'autre tant qu'il n'a pas effectué les actions bonus associées. Tout joueur peut cependant échanger ses deux dés contre une relance.

Pendant votre tour, vous pouvez utiliser vos dés pour effectuer l'action bonus correspondante. Les règles classiques sur les actions bonus s'appliquent normalement (voir la section bonus des règles page 14).



Remarque : Cette version offre un aspect plus tactique dans la mesure où les actions bonus des adversaires sont connues de tous.

Explosion	Fatigue	Immunité	Invocation	Kadamas	Raté

La peinture rapide... vraiment rapide !

par Gregoire Boisbelaud

Quand on découvre la figurine, on découvre un monde merveilleux peuplé de petits bonshommes de plomb. De plomb ? En fait non, ce sont des arc-en-ciel de couleurs chatoyantes déposés de main de maître par des artistes renommés.

Puis vient le moment de faire pareil. Et justement pareil, c'est long, compliqué, voir

impossible. Et l'on se retrouve à entasser des blisters à peine ouverts dans l'attente hautement improbable du jour où ils seront ouverts et peints comme on rêve de les peindre.

Cet article n'a pas pour but de vous vendre du rêve. Il a pour but de vous montrer que la réalité n'est pas si terrible.

Un ami blogueur m'a parlé du "voleur de poule", nom apposé en modélisme à une personne qui pratique une peinture bluffante non par sa qualité mais par sa rapidité d'exécution pour un rendu final correct.

J'ai appliqué cette très saine démarche sur des Cryx de la gamme Warmachine de Privateer Press car je devais peindre deux listes d'armée en 3 mois pour un tournoi. Une sorte d'APO doublée d'une vraie deadline.

Préparation

Aller vite ne veut pas dire bâcler et pour optimiser son temps de travail il faut le bon matériel.

Pour des raisons de flemme absolue, sous couvert d'armée fantômatique, j'ai choisi de conserver le blanc comme couleur principale et d'avoir quelques couleurs de contraste pour donner le change sur les détails.

Voici donc la liste de ce qui a été utilisé :

- bombe de sous-couche blanche : pour mon projet, je devais avoir un blanc pur comme base, j'ai donc choisi Army Painter, la bombe Citadel étant trop grise.



L'Egrogore a été peint avec la bombe AP, les 3 sorcières avec la bombe Citadel.



- pinceau Raphaël numero 2 et 4 : un réservoir suffisant pour durer. Une pointe assez fine pour faire les yeux si je le voulais vraiment (indice : non !).
- quelques pots de peinture.
- l'arme secrète absolue : la LASURE !

J'ai choisi un pot d'Army Painter Light Tone qui est assez gros et suffira à faire toute une armée sans problème, que l'on choisisse de tremper ou de peindre au pinceau et les trois teintes permettent de l'utiliser sur toutes les couleurs de peintures, du blanc au noir.

Les premiers travaux conditionnent la rapidité de votre peinture : ébarbez sommairement, ce n'est pas une figurine pour le Golden Demon, montez (superglue, tigeage éventuel), sous-couchez. La sous-couche est fondamentale car elle servira aussi de couche de base si vous l'appliquez correctement.

Peinture

Le choix de peindre en blanc comporte un risque majeur et un risque mineur.

Le risque majeur c'est le manque de contraste. Le blanc est pratique pour poser d'autres couleurs mais il gomme les détails. Il faut donc réfléchir à l'utilisation de couleurs de contraste. L'avantage du blanc est qu'il va avec tout. Pour cette armée, j'ai choisi du rouge (P3 Khador red) pour casser la froideur de l'armée que j'avais renforcée avec un choix de métallique argenté (P3 Quick silver)

Ou acheter la lasure ?

Deux écoles s'affrontent : les radins malins qui iront prendre de la lasure dans une bonne boutique de bricolage et les geeks chics qui iront la prendre chez Army Painter. Dans les deux cas, vous faites bien, aucune n'est meilleure que l'autre.

Le risque mineur c'est la monotonie. Ne mettez jamais toutes vos figurines à peindre sur la table en même temps. Cette vague de blanc vous rappellera tous les jours que vous êtes à deux doigts de manquer votre APO.

Une fois la sous-couche appliquée (je le répète cette étape conditionne tout, ne la manquez pas sinon, vous devrez étaler du blanc au pinceau, perdant le bénéfice de la peinture rapide), il suffit donc d'appliquer les couches dites « de base » sur la figurine avec un gros

pinceau : le rouge pour tous les tuyaux, radiateurs, turbines et autres pièces qui produisent ou transportent de l'énergie, le métal (ou l'os, j'ai utilisé du P3 Jack bone) pour les armes et certaines pièces mécaniques quand vous avez l'impression qu'il y a trop de blanc sur une surface (boulons, engrenages, plaques de protection) et le gris (P3 Frostbite) pour la peau des morts vivants (ou la chair pour les non mort-vivants).

Parce que vous êtes perfectionniste, vous pouvez vous amuser à mettre des éclaircissements et des lavis dès maintenant. Du jaune dans le rouge, pour simuler la chaleur de la source d'énergie et du violet dans les replis boursoufflés de vos morts vivants. Attention, cette manipulation supplémentaire doit être limitée, sommaire et rapide. De plus l'utilisation de la lasure a pour but d'éviter les lavis !



Voyez le travail grossier de lavis violet sur les coutures et l'éclairci très léger en jaune sur le rouge.



Lasure ou lavis ?

Ne choisissez plus. Il existe des gammes de peinture déjà citée qui proposent des lavis aux teintes similaires à la lasure. Vous perdrez l'avantage de la protection de la peinture mais vous y gagnerez de travailler avec un produit moins toxique.

De même le brossage à sec est inutile et même inefficace à cette partie de votre travail car il sera « gommé » par la lasure.

Lasure

Vous avez donc passé toutes vos couches de base. Vos figurines sont certes colorées (à minima pour les miennes) mais encore un peu plates.

La lasure va servir dans notre cas à remettre les détails des figurines en valeur et les protéger en les vernissant.

Avertissement : vous travaillez avec un produit toxique, salissant et avec un odeur très prégnante qui peut provoquer des maux de têtes ou pire quand on en abuse. Je n'ai jamais réussi à lasurer plus de 10 figurines à la fois, quelque soit leur taille. Travaillez avec des gants, éventuellement un masque.

La lasure pour du blanc devra être choisi dans une teinte claire (Light tone chez Army Painter où tout équivalent de bricoleur).



Le deathripper de gauche a été trempé, celui de droite a été peint, vous voyez la différence de finesse de traitement.

La méthode dite du « dipping » est séduisante. On prend la figurine avec une pince et on trempe directement dans le pot.

C'est une fausse bonne idée : il faut secouer outrageusement la figurine pour enlever le trop plein, voire utiliser un pinceau quand même pour les finitions. C'est long, salissant et imprécis.

La méthode du « Plortsch » est plus simple. Prenez un pinceau auquel vous ne tenez plus (même taille que celui utilisé pour la peinture) et étalez la lasure comme une peinture en vous assurant d'enlever les trop pleins dans les creux.

Avertissement : prévoyez d'utiliser de la térébenthine minérale. Ce solvant (toxique et

dangereux) permet de diluer la lasure qui en vieillissant a tendance à foncer et s'épaissir (un pot prendra une à deux cuillères à soupe) voire même sécher superficiellement pour former une pâte qui faudra fendre au couteau pointu pour mettre le térébenthine et faire fondre cette pâte. Elle vous permettra aussi à plus forte dose à vous débarrasser de la lasure sur les surfaces où vous l'aurez renversée par mégarde !

Le temps du séchage, la lasure est brillante, très brillante et semble assombrir votre figurine (ce qu'elle fait un peu). Ne soyez pas effrayés et laissez sécher une bonne nuit dans un endroit sec et aéré, l'odeur étant toujours très présente pendant le séchage.

La peinture rapide... vraiment rapide !

Le lendemain, vous aurez le plaisir de voir votre figurine transformée, un peu brillante mais complètement protégée par une couche qui laissera apparaître les détails de sculpture mais aussi vos éclaircissements et mêmes vos lavis préalables.

continueront à vous dire que vous pourriez mieux faire mais vous entasserez moins de plombs non peint dans vos placards avec cette méthode.

Grégoire Boisbelaud

Site officiel Warmachine
<http://privateerpress.com/warmachine/>



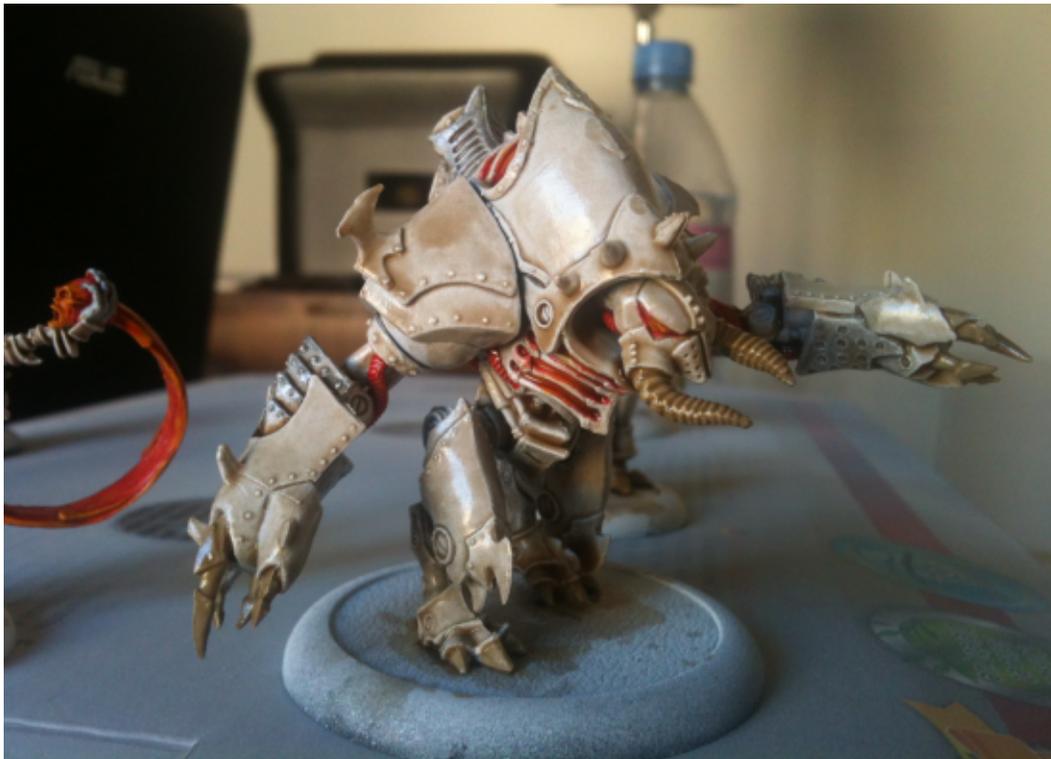
C'est quand même moins plat !

Rien ne vous empêchera de reprendre les figurines pour quelques détails après la lasure mais c'est à mon sens inutile.

Il ne vous reste plus qu'à vernir avec une bombe de vernis MAT (Anti-shine varnish chez Army Painter) et à socler.

Une fois votre schéma choisi, cette peinture rapide vous permet de peindre une armée complète en quelques heures avec un résultat satisfaisant sur la table (tabletop donc) mais aussi en photo. Les modélistes avertis





Soclage express pour zombies

par Belisarius

> Jeuxdefigs

<http://jeuxdefigs.fr>

Pour les quelques fêlés ayant décidé de peindre leurs jeux contenant des dizaines de zombies, le problème de soclage se pose fatalement. En dehors des très classes socles transparents ou des onéreux socles en résine, reste la solution d'utiliser les socles existants et de les personnaliser.

La base

Pour aller plus vite et éviter tout dommage collatéral, je prépare mes socles avant de peindre les figurines afin qu'ils bénéficient de la sous-couche. J'ai décidé de faire des socles type "débris" correspondant à un environnement

urbain dévasté (les invasions de zombies, c'est pas au pays des Bisounours). Comme texture j'utilise du crépi mural qui a le mérite de s'appliquer facilement, d'être très peu cher et d'avoir un rendu granuleux facilement exploitable. Je pose un peu de crépi sur certaines zones ou en petits tas, le but n'étant pas de recouvrir tout le socle, le socle d'origine représentant le bitume. J'agrémente ensuite avec des plaques de métal, faites en carton de blister coupé à la pince coupante et avec des tuyaux faits en tubes de coton-tiges (attention, choisissez bien vos coton-tiges, certains ont une tige en carton...). Ces éléments sont intégrés au crépi pour mieux les maintenir et

les fondre dans le décor.

Le tout est sous-couché en noir, les morceaux de socle apparents sont traités en gris de façon irrégulière, le crépi en marron ou en gris (terre ou gravats), les plaques reçoivent une couleur d'origine puis sont usés (comme les tuyaux) avec des teintes métalliques. Un bon jus foncé pour recouvrir le tout et éventuellement un peu de rouille sur le métal et le tour est joué !

Les accessoires

Avoir quelques éléments présents sur les socles permet de faire un petit clin d'oeil à moindre frais et de personnaliser fortement vos figurines. Les sources d'inspiration issues de la vie quotidienne sont multiples et vous trouverez une série d'éléments à imprimer à la fin de cet article.

Les **journaux** trainant par terre sont communs dans les villes en ruine infestées de zombies (ils ne savent pas lire). Souillés, gorgés d'eau, pleins de sang, froissés, déchirés... vous prendrez le temps de les préparer un peu avant de les intégrer à vos socles. Certains peuvent être posés simplement par terre mais il faudra pour d'autres les replier plusieurs fois

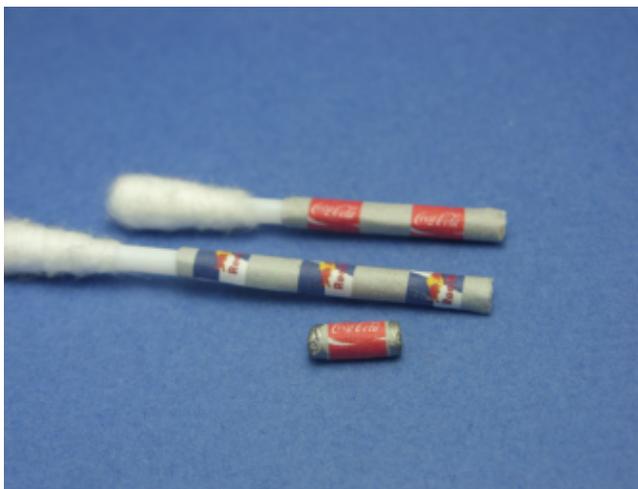


afin qu'ils se logent plus facilement.

Les **publicités** et les **tracts** sont traités de la même façon. Les **billets de banque** devront être découpés avec soin puis être collés délicatement en utilisant une pince à épiler...



Les **canettes** sont réalisées en réutilisant des tiges de coton-tiges. L'étiquette des canettes est enroulée et collée autour des tiges, en serrant fortement. On coupe ensuite des "tranches" pour former les canettes en prenant soin de ne garder qu'une petite ligne de gris aux extrémités. On complète ensuite les extrémités avec une petite dose de greenstuff ou de milliput et on repeint ces ajouts en argenté.



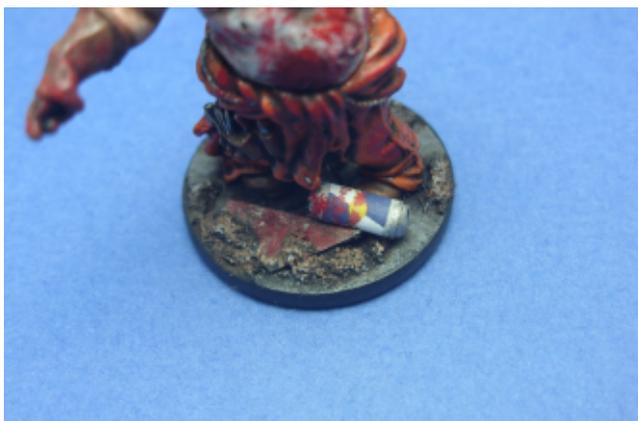
Pour le **cornet de glace**, on découpe la gaufrette que l'on enroule en cône (en s'aidant du bout d'un pinceau). On complète avec une boule de glace en green stuff que l'on pourra repeindre de la couleur voulue. On n'oubliera pas les coulures de glaces par terre...

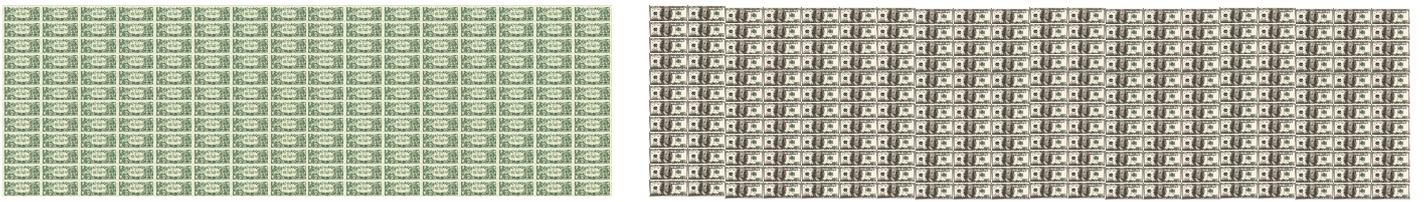
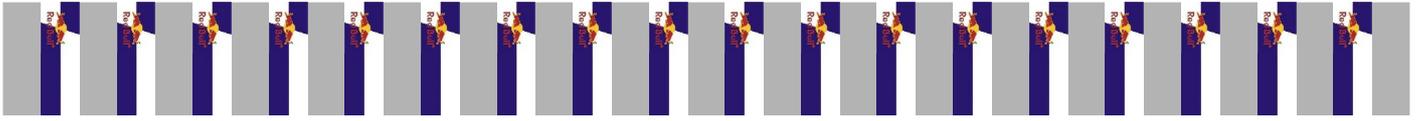
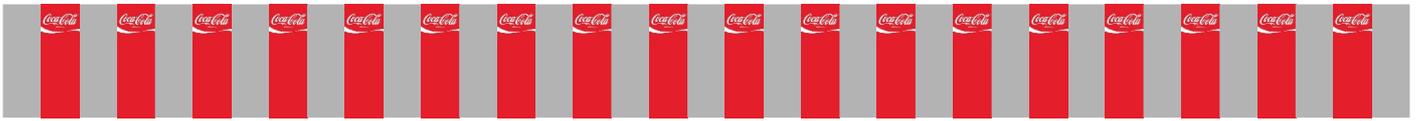


Les possibilités sont nombreuses et il est possible de meubler facilement tous vos socles. On pourra même s'embarquer dans des petits éléments plus ambitieux : des frites et un Hamburger, une poupée, un petit canard, une boîte en carton défoncée...

Belisarius

Pour trouver d'autres idées pour habiller vos socles de zombies, jetez un coup d'œil au défi zombicide sur Geek Lvl 60
<http://rafpark.wordpress.com>





L'achat participatif

par Rafpark

> Geek Lvl 60

<http://rafpark.wordpress.com>

Depuis quelques temps il y a des sites qui reviennent souvent sur les blogs ou les conversations des joueurs, je parle des sites participatifs tels que Kickstarter, Ulule ou Indiegogo. Il en existe d'autres mais actuellement ce sont ceux-là qui tiennent le haut du pavé. Dans cet article point de comparatif entre eux mais plutôt une explication du comment ça marche et quelques précautions à prendre.

À quoi ça sert ?

La « version officielle » de l'utilisation de ces sites est simple, vous êtes un jeune auteur / créateur avec un projet mais voilà, les méchants banquiers ne croient pas en votre projet et par conséquent ne vous prêtent pas l'argent afin de réaliser celui-ci. Ces fameux sites viennent donc à votre secours, à vous de créer une page détaillant votre futur projet (de jeux / figurines dans le cas qui nous concerne) avec photos, explications, les règles, bref de quoi attirer le chaland sur votre page. De là vous proposez différents niveaux d'investissement. Ça va du \$ ou € symbolique et ça monte doucement, multipliant les offres et sommes investies. Vous indiquez un palier qui correspond à la somme que vous devez

acquérir afin de lancer votre projet et un délai pour y parvenir avec date limite.

Une fois la date arrivée, deux cas se présentent à vous : soit la palier a été atteint et là les financeurs de votre projet sont débités et c'est parti pour la création, soit il n'est pas atteint et votre projet tombe à l'eau, les personnes ayant investi dedans gardent leur argent.

Le détail d'une annonce

Ce qu'il faut bien différencier dans une annonce ce sont les niveaux d'investissement et les différents paliers.

Dans le premier cas ce sont les offres que propose l'auteur pour le jeu. Comme je l'expliquais ça va du \$ ou € symbolique avec toute la considération de l'auteur à des offres dont le prix peut paraître indécent mais avec le contenu qui va bien souvent de pair. Par exemple pour quelques \$/€ vous aurez une lithographie du projet signée ou non et plus on monte, plus on obtient de ces petits plus pour arriver au prix du jeu qui permet, si vous investissez cette somme de recevoir ce dernier à sa sortie directement dans la boîte aux lettres. Ce n'est ni plus ni moins qu'une sorte de « précommande » à ce stade. Vient ensuite



des paliers supérieurs qui gonflent le contenu, le jeu se retrouve accompagné de divers goodies, d'améliorations, de mini extensions, de votre nom dans les règles en remerciement, bref tout ces petits trucs superficiels et dispensables qui les rendent justement si indispensables. Et là le geek est pris dans un piège et une tourmente qui se voit pour quelques \$/€ supplémentaires accorder des bonus « exclusifs ». Devant ce chant des sirènes, difficile de se retenir et bien souvent la passion et un côté calculatoire financier pour relativiser l'investissement avec un poil de mauvaise foi apparaît. On voit ensuite des offres qui regroupent plusieurs boîtes de jeux, goodies inclus ce qui permet d'effectuer des commandes groupées et ainsi d'économiser quelques \$/€ sur le prix du jeu et les fdp. Et on termine sur des trucs indécents avec des sommes pouvant atteindre plusieurs milliers de \$/€ mais qui vous permettent d'obtenir le jeu peint par des professionnels ou carrément une figurine à votre effigie.

Voilà ce que vous pouvez donc acquérir par l'intermédiaire de ces offres. Mais de là il faut rajouter les « paliers » qui augmentent au fur et à mesure que les gens investissent dans le jeu.

Le premier palier est bien souvent la somme minimale à atteindre pour que le jeu puisse prendre vie, mais au dessus on trouve des niveaux qui permettent de gonfler le contenu du jeu. Figurines supplémentaires, extensions en plus, sac pour ranger le tout, cartes ou figurines promos, bref là encore tout ce qui affole l'esprit du geek et le rend faible. On trouve même des bonus payants qui peuvent apparaître à certains paliers, de là on augmente son offre d'autant pour recevoir le précieux.

Vous l'aurez compris, le but d'une annonce et de nous affoler. Déjà bien souvent l'offre de base reste moins intéressante que l'offre de base + les quelques \$ suppléments et on a

tendance à payer un peu plus cher pour recevoir ces bonus. Comme beaucoup pensent de cette manière, les paliers sont assez vite atteints et là des goodies supplémentaires se rajoutent à votre offre de manière gratuite, mais l'hésitant qui n'avait pas encore misé se retrouve à plonger dans le vortex. Il n'est pas rare de voir sa mise de départ doubler à la fin entre les frais de ports et les goodies payants certes mais tellement tentant...

Comment ça marche

On passe à la partie pratique du comment on fait pour participer. Suivant le site il y a quelques variantes (moyens de paiements et fdp) mais ça reste sensiblement la même chose. Par exemple pour kickstarter, après s'être inscrit (avec l'aide d'une boîte mail ou de votre compte facebook), une fois sur la page du jeu que vous voulez aider il suffit de cliquer sur « back this project » en prenant l'offre que vous désirez, la page suivante vous invite à confirmer l'offre que vous souhaitez, modifier le montant pour rajouter les frais de ports ou goodies payants déjà apparus, il n'y a plus qu'à valider. Pour KS il vous faudra un compte amazon pour payer, alors que Ulule un compte paypal ou par CB suffit. Et vous voilà lancé dans un projet participatif.

Seulement suivant le projet il se peut que vous deviez rajouter le montant des FDP, bien souvent 25\$ sur KS, le site étant américain, les 25\$ correspondent au fait de traverser l'océan. Ulule étant un site français les offres comprennent les fdp dedans. Comme je

l'expliquais au cours d'un projet il se peut que des bonus payants alléchants apparaissent, pour les rajouter rien de plus simple, il suffit de mettre à jour votre montant. Sur la page du jeu cliquez sur « manage tour pledge », vous confirmez/sélectionnez votre offre (ou la changez suivant votre envie), on passe à la confirmation et là vous mettez à jour le montant. Imaginons une offre à 80\$, vous rajoutez 25\$ de fdp vous mettez donc 105\$, quelques jours plus tard un bonus payant de 20\$ apparaît on refait l'opération en ajustant le montant à 125\$. Pas de soucis, vous ne venez pas d'acheter deux boîtes mais juste de mettre votre montant à jour (si vous faites l'opération avec vos identifiants j'entend bien :D).

Le projet une fois fini, vous êtes immédiatement débité de la somme indiquée, quelques semaines plus tard (bien souvent un mois) vous recevrez un mail avec un lien vers une page qui vous permet de sélectionner les offres et options que vous avez pris. C'est à ce moment que vous validez vos choix, cochez les fdp et les options que vous aviez choisis. Le petit truc c'est qu'à ce moment vous pouvez rajouter des options, il suffit qu'une offre ce soit débloquée à la dernière minute ou juste pour rajouter cette figurine dont vous aviez tellement envie et que vous allez regretter de ne pas prendre, pas de problème vous validez, si le montant final dépasse celui que vous aviez inscrit lors de votre souscription, vous êtes réinvité à payer de nouveaux la différence.

Vous n'avez plus qu'à attendre votre bien, cela varie suivant le projet et peut être parfois envoyé en plusieurs parties.



Dans le détail

Sur le papier c'est donc super sympa, voilà que vous avez aidé un jeune auteur à sortir son jeu, grâce à vous il sera sur les étals et pour un peu plus cher que le prix d'une précommande, vous allez avoir des goodies exclusifs. Oui mais voilà, dans la réalité ça ne se passe pas toujours comme ça. Des auteurs qui n'ont pas trouvés d'éditeurs ou qui veulent se lancer dans l'autoédition on en trouve (je citerai le jeu Western Town pour lequel j'ai

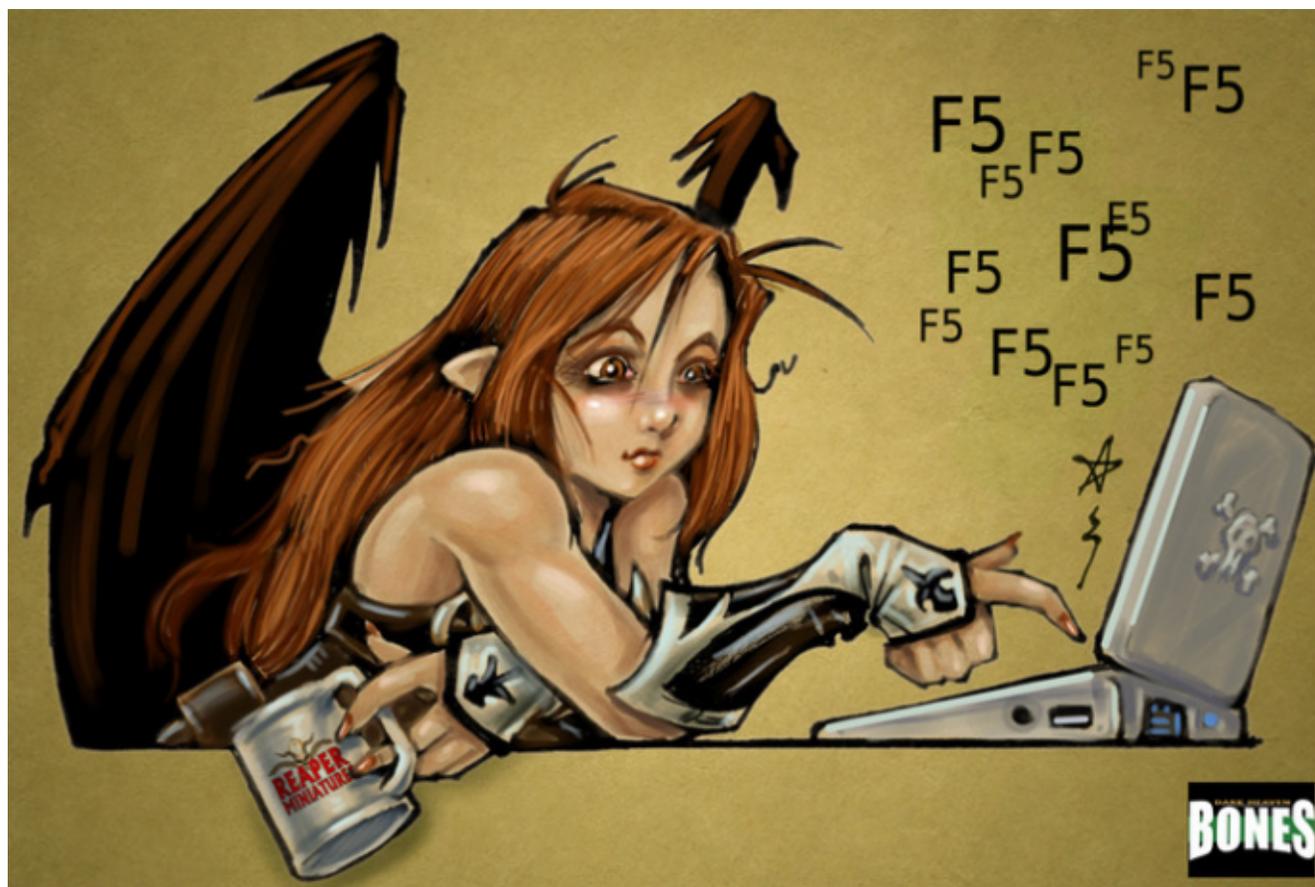
souscrit), mais on trouve aussi des éditeurs bien implantés tel que Queen Games, Cool Mini or Not, Soda Pop Miniature, Mantic Games, Krok Nik Douil, etc... L'intérêt pour ces maisons d'éditions de sortir un jeu via ce système est multiple :

- proposer un jeu qui est un peu en dehors de leur catalogue habituel et voir s'il trouve son public.
- financer le jeu par l'intermédiaire des joueurs et non par une banque et donc éviter de payer des intérêts (et il me semble que ce procédé

permet aussi d'avoir des avantages au niveau des impôts dans certains pays).

- ne pas vider la trésorerie de l'éditeur et donc limiter le risque financier.
- s'assurer la vente de boites.
- augmenter le nombre de tirage de jeu et donc baisser le prix de revient.

Sur ce dernier point, il faut savoir que plus on produit de boite, plus le prix de revient d'un jeu baisse. Par conséquent imaginons que le jeu doive sortir à 5000 exemplaires normalement, l'éditeur utilise un site participatif et vend plus de 4000 boites par ce biais, l'éditeur pourra faire un tirage à 9 ou 10 000 boites par exemple, le prix de revient se réduit et il restera 5 ou 6 000 boites qui seront distribuées de manière classique. La fabrication des 10 000 boites sont de toute façon payées par les acheteurs via Ks/Ulule/Indiegogo. Normalement un jeu standard à un rapport de 6 entre le prix de fabrication et la vente en magasin, un jeu qui coûte 5€ à produire se trouvera aux alentours de 30€ en magasin, attention je ne parle pas d'un jeu avec des figs, ces dernières font baisser le rapport et suivant la qualité de la fig c'est plus ou moins important, il n'empêche que même pour les figs plus on augmente le tirage moins la fig à l'unité coûtera chère. Au final le jeu vendu directement par l'éditeur (qui évite donc de passer par les intermédiaires habituels distributeur/magasin) lui rapporte plus et pourra lors du système de distribution classique soit vendre le jeu moins cher que prévu ou augmenter sa marge, bref tout bénéf pour lui.



Je reviens aussi sur l'exclusivité du KS.

À la fabrication vous vous doutez bien que l'éditeur ne va pas faire pile poil le nombre de figurines exclusive suivant le nombre de souscripteurs, par exemple s'il en faut 5326 ils vont plutôt en fabriquer 6000. Résultat entre les boîtes/figurines que l'on trouvera sur ebay par des petits malins qui essayent de rentrer dans leurs frais, plus le surplus qui risque de se retrouver dans des salons / offre limités et la quantité de départ (6000 figurines si on garde l'exemple), il ne faudra pas s'étonner de retrouver vos goodies sur le marché.

Ce principe de financement participatif tend à se développer quasi systématiquement chez certains éditeurs (CMON) pour leurs sorties, d'autres qui veulent accélérer le mouvement l'utilisent aussi (Reaper pour sa gamme Bones), et depuis quelques semaines ont vu le nombre de projet dans l'univers du jeu par ce biais qui augmente considérablement, voir se concurrençant entre eux. Sur le long terme on peut se poser la question si le distributeur classique (distributeur + boutique) ne va pas « se fâcher » de se voir ainsi squeezé systématiquement (même si des offres boutiques existent lors des KS et consort), je parle principalement des jeux de plateau, mais pour le moment il semblerait que les ventes par ce biais représentent qu'un faible pourcentage du total, moins de 10% (moins qu'Essen en 4 jours!).

Certains projets ne présentent que quelques photos et une petite vidéo rapide ou quelques lignes sur le fonctionnement du jeu, pas de PDF de règle, bref un achat presque à l'aveugle avec rien de bien concret et complet. Sur ce point c'est là qu'il faut parcourir un peu le net, ne pas hésiter à poser des questions sur la page dédiée, aller dans les forums de jeux où bien souvent sévissent les auteurs / éditeurs, rechercher sur les blogs, bref s'y intéresser et creuser un peu et vous trouverez les informations. On peut par contre s'insurger devant ce manque d'information, surtout pour un achat qui dépasse bien souvent les 100€.

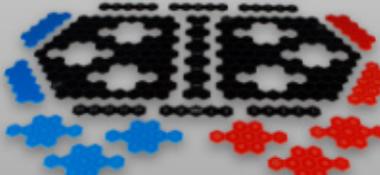
BASIC GUIDE TO THE DREADBALL KICKSTARTER

1) Choose from our great range of pledge levels
(We recommend Jack or Striker!)

2) Add on your choice of extra Teams
Buy One Season 2 Team Get One Free by adding \$25 to your pledge of Striker! or higher! Or get individual teams for \$20 each when adding to Jack or lower.

 FEMALE 8 Plastic Players	 ROBOTS 8 Plastic Players	 ZZOR 8 Plastic Players	 JUDWAN 8 Plastic Players
---	---	---	---

3) Add on your choice of pitch
Add on the Co-Prosperity Park Arena Premium Pitch or the customizable Quadrant Zero Stadium by adding the amount shown to your pledge.

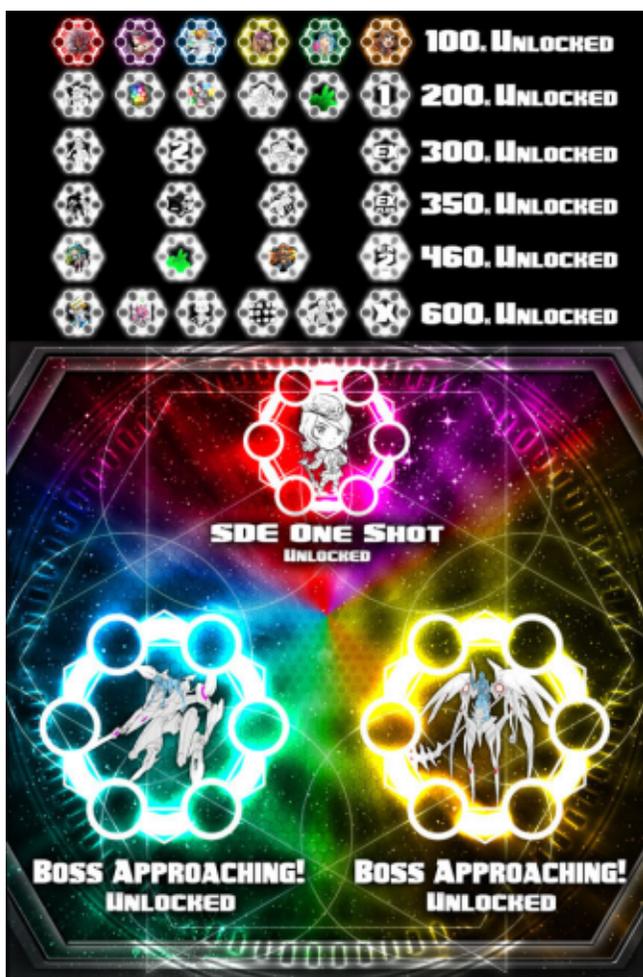
 Co-Prosperity Park Arena Premium Pitch - \$80	 Quadrant Zero Stadium Customizable Game Board - \$25
---	--

4) Add on your choice of extras
Choose from our wide range of extras including Kickstarter Exclusive Dice, T-shirts and MVPs!

SEE BELOW FOR THE FULL RANGE OF EXTRAS!

Quelques précautions à prendre

C'est bien beau tout ça mais est-ce que c'est sans risque ?? Et bien non, car Kickstarter, Ulule et consort et bien ce ne sont que des pages de présentation du projet et de regroupement des fonds. Une fois le délai fini et le projet validé les souscripteurs doivent se débrouiller avec l'éditeur/créateur.



Alors quand on tombe sur un éditeur connu avec de la bouteille le risque encouru peut être moins grand qu'avec un jeune auteur qui débute mais il suffit généralement de se renseigner un minimum pour se rassurer. Sur KS, un auteur qui avait récolté l'argent pour son projet, a tout simplement averti les souscripteurs quelques semaines plus tard que tout compte fait il ne pourra pas éditer son jeu car... il contient des secrets de l'univers et que la lune et le soleil lui ont dit de ne pas le faire... véridique !!! Bon ça a l'air de s'arranger depuis que les souscripteurs ont menacés d'avocat la personne... après s'être fait jeté par KS comme quoi ils n'étaient responsables de rien une fois le délais fini Oo !!

Je parle de petit éditeur mais on n'est pas à l'abri qu'un gros contrecoup vu la période actuelle et comme parfois le projet peut mettre 7 à 8 mois avant d'arriver dans votre boîte au lettre, il y a le temps pour que ça arrive. Je rajouterai les retards de productions liés à divers éléments et ce que vous pensiez avoir pour Noël risque de se retrouver sous le sapin à pâques.

Bref on parle bien de souscription à un projet en cours de création où tout reste à faire et non pas une précommande où le produit est finalisé et en cours de production, il faut bien prendre cet élément en compte avant de se lancer, frileux s'abstenir.

Quelques exemples

Je ne peux pas m'empêcher de vous mettre quelques exemples de projets participatifs qui

se sont finis pour vous montrer les sommes récoltées et les offres proposées :

- **Ogre**, l'un des premiers jeu de Steve Jackson réédité en version géante a récolté 923 680\$. Il devait sortir pour Noël, ça ne sera pas avant début 2013 sans date précise pour le moment.

- **Zombicide** de Guillotine Games édité par CMON/Edge a récolté 781 597\$, son offre phare à 100\$ (+25\$ de fdp pour les européens) permettait d'obtenir la boîte de base avec une quarantaine de figurines supplémentaires dont des héros exclusifs, T-shirt, etc... sans parler des options supplémentaires payantes, exclusives elles aussi. Aujourd'hui ce même pack se retrouve à plus de 300\$ sur ebay.

- **Sedition Wars** du Studio Mac Vey / CMON (et surement Edge pour la VF ^^) a récolté 951 254\$, il est actuellement en cours de production, son offre à 100\$ \$ (+25\$ de fdp pour les européens) permettait d'obtenir le jeu de base, une cinquantaine de figs supplémentaires et d'autres goodies (dés, campagne, etc...). Là encore plein d'options payantes avantageuses comme un set de décors pour 30\$ ou d'autres héros tirés de film SF (alien, etc...). Il va devenir le jeu le plus cher de ma ludothèque vu ce que j'y ai investi ^^.

- **Reaper Bones** à récolté 3 429 236\$ et son offre à 100\$ (+25\$ de fdp pour les européens) permettait d'obtenir 240 figs sans parler là encore des bonus payant à des tarifs affolant comme un dragon gigantesque à 25\$, un autre à 10\$ ou un chtuhlu à 10\$ aussi. Le site de KS a tout simplement planté la dernière demi-heure de cette offre due à un trop grand

nombre de connexion, privant certains retardataires de souscrire au dernier moment (il se reconnaîtra :D).

- **Relic Knight** le jeu de figurine de Soda Pop Miniature à fini à 909 537\$, son offre phare à 100\$ (+25\$ de fdp pour les européens) permet d'obtenir deux factions complètes voir surboostées de figs et tout le matériel en double pour pouvoir jouer à deux, deux figurines exclusives parmi un choix d'une dizaine et là encore des bonus payants sympas.



- **Dreadball** le « Bloodbowl » SF de Mantic en est actuellement à 500 000\$ (reste 3 jours) au moment où j'écris ses lignes, l'offre de 150\$ (+25\$ de fdp pour les européens) permet d'obtenir le jeu de base et deux équipes supplémentaires surboostés (soit un total de 4 équipes avec 14 figurines chacunes), des joueurs star en plus, un arbitre et tout le matériel nécessaire comme des bases hexagonales.

- **Western Town** (Ulule) a obtenu 11 871€, le jeu après avoir subi quelques problèmes de fabrication va bien sortir pour le salon d'Essen mais les souscripteurs auront le jeu après à cause de bonus pas encore fabriqués. Petit bémol, deux autres bonus seront réservés exclusivement à ceux qui vont à Essen... dommage pour ceux qui ne peuvent pas y aller (mais ça c'est tous les ans pareils :D). C'est le parfait exemple d'un jeune auteur qui s'est lancé dans l'auto édition et est en passe de réussir son pari.

- **Massilia** (Ulule) à obtenu 7422€, le jeu devait sortir pour Essen, malheureusement des problèmes avec le fabricant vont le contraindre à repousser la sortie pour après. KND a maintenant l'habitude de faire de la souscription pour chaque sortie de ses jeux (Vanuatu et sa réimpression, Massilia, des extensions de ses jeux).

- **Gloire de Rome**, Black box edition a obtenu 73 103\$, voilà plus d'un an que le projet est financé et les souscripteurs n'ont toujours rien reçu, même si apparemment ils voient le bout du tunnel puisque ça serait bon pour Essen... En attendant voilà un an qu'ils ont payé et

certaines boites envoyées sont dans un triste état.

Pour le hobbyiste joueur compulsif ce genre de site c'est LE MAL (cris d'effroi derrière), d'ailleurs même sans être compulsif les offres sont tellement intéressantes que bien souvent on se dit « quitte à l'acheter autant le faire maintenant, j'aurais les trucs en plus... ». Je ne parle même pas de la frénésie qui entoure certains projets dans le milieu de la figurine ou du jeu auprès des joueurs qui amène leur lot de dommages collatéraux embarquant de pauvres joueurs qui ne faisaient que passer. Il n'est pas rare de voir sur les forums certains lâcher leur budget mensuel /trimestriel /annuel (rayez les mentions inutiles) de jeu sur ce genre d'offre.

Je rappelle cependant que ça reste du participatif, ce n'est pas sans risque et aucun délai d'assuré. Alors comme pour tout, l'essentiel est de bien se renseigner et de ne pas hésiter à poser des questions.

RafPark

Kickstarter
<http://www.kickstarter.com>

Ulule
<http://fr.ulule.com>

Indiegogo
<http://www.indiegogo.com>

LE FESTIVAL DU JEU DE L'EST DE LA FRANCE, 25^e EDITION

LES JOUTES DES TÉMÉRAIRES

Faculté des Sciences & Techniques de Nancy

10 et 11
NOVEMBRE
2012

- Jeux de rôle
- Jeux de société
- Jeux de cartes
- Sagas audio
- Jeux de figurines
- Chasse à l'homme
- Grandeur Nature
- Jeux vidéo

(Invités : Arnaud Cuidet, PoC, etc)
Des tonnes de surprises pour la 25^{ème} édition!

ENTREE LIBRE ET GRATUITE

www.joutesdutemeraire.fr

Festival En Jeux!

2012

16-17-18
novembre

Ouverture dès :
12h00 le vendredi
10h00 samedi et dimanche

Expositions, Démonstrations, Boutiques,
Artisans, Concours d'auteurs, Tournois, Clubs,
Editeurs.

Entrée 5€ par jour, 7€ pour deux jours
Gratuit le vendredi et pour les enfants accompagnés jusqu'à 12 ans

Halles Universitaires - 1, Place de l'Université à 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique.

www.lefantastique.net
www.festivalenjeux.org

Illustration: Quentin Evlian

24 et 25 Novembre 2012
de 9h à 19h

La Chevauchée 2012

Salle des Pêcheurs
Rue des Pêcheurs
77360 Vaires sur Marne



MORE TERRAIN

COMITATUS
Figurines

Gauthey
Miniatures

Tables de démonstrations participatives
Reconstitution Bataille de Stalingrad (Flames of War)
Bring & Buy - Boutiques

<http://dragonsdevaires.forumactif.com/>

www.LudikBazar.com

BRED
LA BANQUE
POPULAIRE
QUI DONNE ENVIE D'AGIR



La Compagnie des Trolls & La Ville d'Antibes

Vous Proposent de Découvrir

FiMaJe

Le Salon Azuréen

de la Figurine,

de la Maquette,

et du Jeu

24 ET 25 NOVEMBRE 2012
CHATEAU DU FORT CARRE
06600 ANTIBES

Bonne Humeur,
Professionnels,
Associations,
Animations,
Concours,

lacompaniedestrolls.jimdo.com

Ouverture au public de 10h à 18h
Participation aux frais 2€ (-15 ans : Gratuit)
Parking Gratuit

Par sécurité, les mineurs de moins de 15 ans non accompagnés ne seront pas admis dans l'exposition





19ème Après-midi D.B.A.
de la Horde d'Or
Samedi 1 décembre 2012
de 14h à 19h

Asnières-sur-Seine




C.A.S.
16 Place de
l'Hôtel de Ville
92600 Asnières (Salle de l'ancien tribunal)

ENTREE LIBRE

Batailles Antiques-médiévales avec figurines (jeux d'histoire)

MONTREUX MINIATURE'S SHOW

1 ET 2 DÉCEMBRE 2012



Montreux - Historical model figures & scale modelling exhibition

EXPOSITION DE MAISONS DE POUPEES
EXPOSITION DE FIGURINES ET MAQUETTES 1/6e
DÉMONSTRATIONS DE VOLS EN PATROUILLE SUR SIMULATEUR
CONCOURS INTERNATIONAL DE FIGURINES ET DE MAQUETTES
STANDS DE VENTE SPÉCIALISÉS
DÉMONSTRATIONS DE PEINTURES ET DE CONSTRUCTION DE MAQUETTES



Tous les renseignements sur: www.mbxms.ch

Salle Omnisports de Clarens
 Ouverture au public:
 Samedi: 11h00 à 18h00
 Dimanche: 10h00 à 17h00

ENTREE GRATUITE



Trolls & Légendes

LE FESTIVAL DE TOUTES LES FANTASY

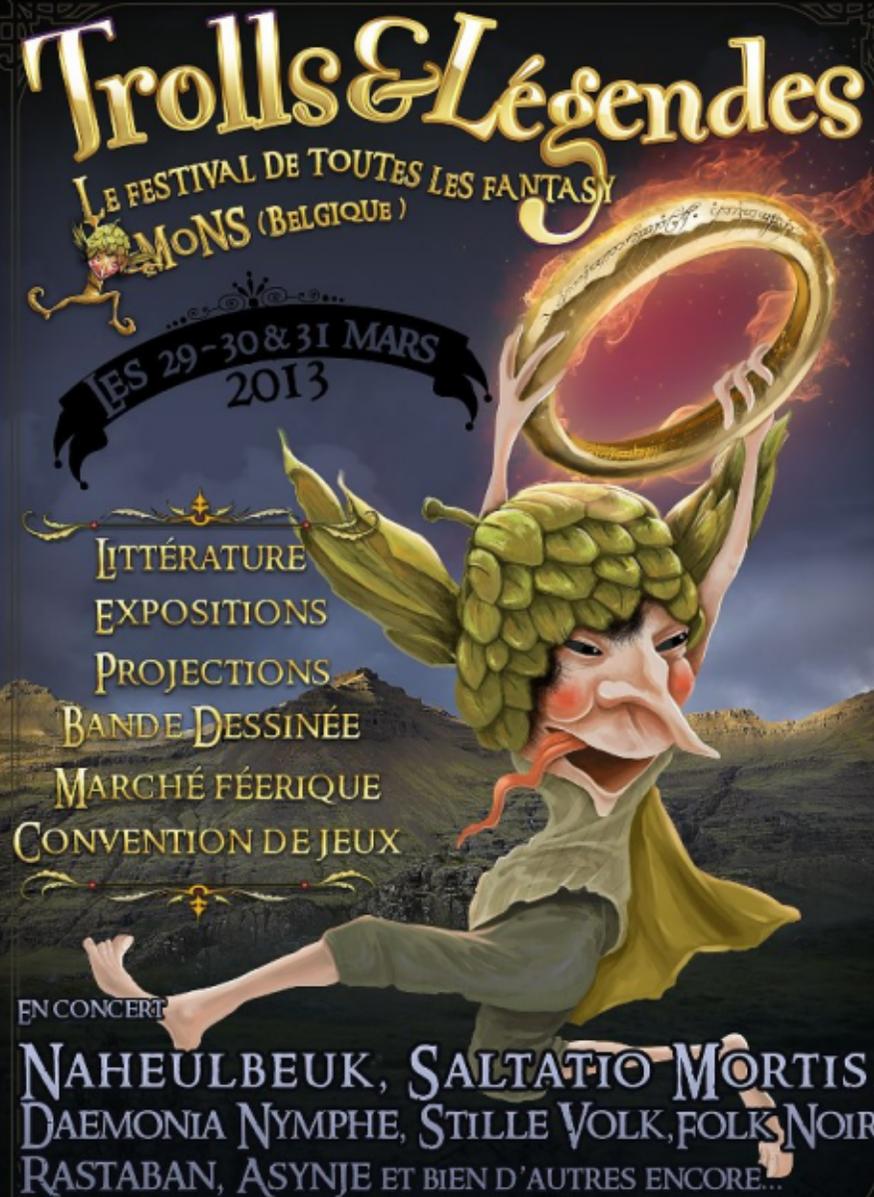
MONS (BELGIQUE)

LES 29-30 & 31 MARS 2013

LITTÉRATURE
 EXPOSITIONS
 PROJECTIONS
 BANDE DESSINÉE
 MARCHÉ FÉERIQUE
 CONVENTION DE JEUX

EN CONCERT:

NAHEULBEUK, SALTATIO MORTIS,
 DAEMONIA NYMPHE, STILLE VOLK, FOLK NOIR,
 RASTABAN, ASYNJE ET BIEN D'AUTRES ENCORE...



WWW.TROLLS-ET-LEGENDES.BE www.lefantastique.net