

Eté 2016 #24

# BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

AIDE DE JEU - BANC D'ESSAI - DÉCOUVERTE - DOSSIER - HOBBY - NEWS - RENCONTRE - REPORTAGE - SCÉNARIO - ...



A FISTFULL OF KUNG FU - FURY - JUDGE DREDD - KOLAPS - ZOMBIE 15' - ...

# EDITO

PAR GREGOIRE BOISBELAUD

**U**n de mes amis se réjouissait lors d'une Gencon récente de l'âge d'Or du hobby. Selon lui, la variété, le nombre et la qualité des jeux n'ont jamais été aussi grands et appréciables. Sur ce point, je suis d'accord, il y a de tout pour tout le monde en quantité.

Néanmoins, je parlerais plutôt d'un âge de Bronze. Car si les produits se multiplient, les éditeurs comme les utilisateurs n'assurent pas le renouvellement des générations de joueurs. Où est le Heroquest du 21ème siècle, en supermarché, qui fascinera une nouvelle génération de rôlistes/figurinistes/améritrasheurs ? Notre génération égocentrique se plaint dans l'indécence masse des produits soumis à sa bourse généreuse et à sa classe d'âge...

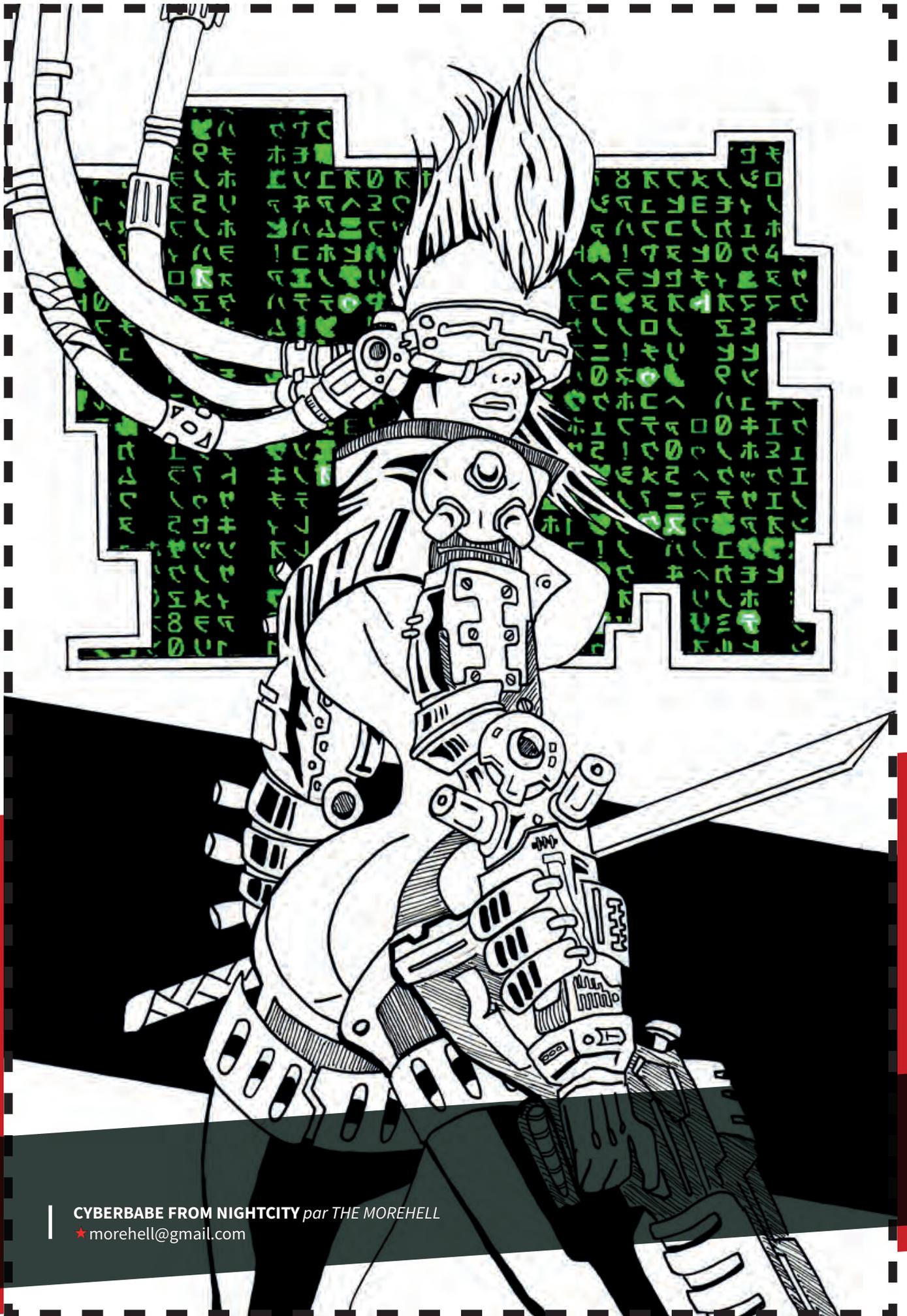
*"No future... But what we do". Pas de futur que ce que nous faisons.*

Oui, ce Blogurizine est punk, pas seulement ce numéro, mais le Blogurizine dans son entier. Notre vocation, notre destinée, notre crédo même, est de former les générations futures à notre hobby, afin qu'un jour, eux aussi, vieux et cons comme nous, nos filles et nos fils puissent se demander si leur progéniture sera pour la figurine historique, futuriste ou fantastique.

**B**logurizine est une publication web, gratuite et libre d'accès, consacrée aux jeux de figurines. Pour vous tenir informé des prochaines publications, connectez vous sur ★ <https://blogurizine.com/>

- Date de parution : le 20 septembre 2016
- Rédacteur en Chef : Grégoire BOISBELAUD - [redaction.blogurizine@gmail.com](mailto:redaction.blogurizine@gmail.com) -
- Secrétaire de rédaction : Nicolas ROESCH -
- Rédacteurs : AJAX, Bertrand MULLON, CAMTHALION, David ROSSBACH, Dimitri DIM69 PEYRARD, DV8 Grégoire BOISBELAUD, Jim GAUDIN, NICOLEBLOND, RAFPARK, TENGI TENGO, WHISPE,
- Illustrateur de l'édito : THE MOREHELL - [morehell@gmail.com](mailto:morehell@gmail.com) -
- Direction Artistique / Maquette et mise en page : Tanguy TRAPY -
- Image de couverture : «Rank Xerox» - Art Design par Tanino LIBERATORE -

*L'ensemble des articles sont rédigés par des joueurs, blogueurs et passionnés. Les publications ne sont ni officielles ni approuvées par les éditeurs des jeux auxquelles elles font référence. Les images, les photos, les illustrations, les textes, la mise en page sont la propriété de leurs auteurs respectifs.*



CYBERBABE FROM NIGHTCITY par THE MOREHELL

★ [morehell@gmail.com](mailto:morehell@gmail.com)

# SOMMAIRE

ETE 2016



12

## PIN UP

5. **CARRINA SUICIDE**



60

## REPORTAGE

6. **GENCON** - La GENCON bien ou bien ?

## DECOUVERTE

- 13. **A FISTFULL OF KUNG FU** - God saves the... Punk
- 18. **DRAGON RAMPANT** - Le lion caché
- 26. **DRAKERYS** - Open The Box et premières impressions
- 32. **MERCS** - Mercs Recon on KS
- 38. **7TV** - Terminator Genesys

## BANC D'ESSAI

- 52. **GUILDBALL** - Ils ont les ballons ronds, vive les Brittons
- 61. **JUDGE DREDD** - Mes premiers pas dans Megacity One



72

## JEU EN EN CART

73. **KOLAPS** - Les règles de Kolaps Hell Awaits

## CLIN D'OEIL

- 80. **DUST 1947** - Après le Starter Set
- 87. **ZOMBIE 15'** - Open The BrainBox



87

## DOSSIER

- 101. **FURY** - Ethar, entrez dans le Furyverse
- 110. **SPACE HULK LIKE** - Dans l'espace on ne vous entendra pas hurler... jurer... pleurer...

## HOBBY

- 126. **TUTO** - One Day, One Mini' ! Space Marine Dark Angel
- 130. **WARCOLORS** - Revue de la gamme de peinture Warcolors



101

## AIDE DE JEU

- 134. **ALKÉMY** - Croaaaaa dans le Clan Walosi
- 142. **ANDE** - Le réveil de la ruche

PIN UP

# CARRINA



# REPORTAGE

PAR JIM

★ <http://meetmyminis.tumblr.com/>

## LA GENCON, BIEN OU BIEN ?

**L**a GenCon, c'est la mecque du figuriniste, le graal du pousseur de pitou, le nectar du mangeur de plomb... et le marronnier de l'été pour le Blogurizine. Impossible de se passer d'un micro-reportage !

Comme beaucoup d'entre nous, des rêves humides de GenCon hantaient mes nuits depuis mes vertes années, toujours à l'état de fantôme adolescent : trop loin, trop cher... Mais tout ça c'est fini : en 2016 je vis l'american dream et 1h30 de vol plus tard, le n00b est dans la place !

Note aux benêts, je n'y étais pas juste pour le plaisir : j'ai travaillé sur un stand durant l'intégralité du salon, par conséquent mon écumage des allées a été très limité. Cette convention est énorme, se répartit en plusieurs halls et bâtiments, et son programme ferait rougir un bottin des pages jaunes : pour ma part, j'en suis resté au Hall des exposants - déjà assez grand - et je suis loin d'avoir exploité toutes les activités du salon.

Voici donc un retour par le petit bout de la lorgnette, un pot-pourri d'impressions personnelles, mais en aucun cas un compte-rendu exhaustif de ce qui est annoncé par les ricains comme "The best four days of gaming".

### T'AS CRAQUÉ TON SLIP ?

A cette enthousiaste question, on est souvent surpris par ma réponse mitigée : "Pas vraiment". Si les geeks européens en mal d'Eldorado ludique fantasment la convention américaine autant que moi, ils auront également un sentiment de simple "déjà vu" en plus grand.

**“ CETTE CONVENTION EST ÉNORME, SE RÉPARTIT EN PLUSIEURS HALLS ET BÂTIMENTS, ET SON PROGRAMME FERAIT ROUGIR UN BOTTIN DES PAGES JAUNES**

Peut-être que je m'attendais à trop : trop grand, trop de monde, de watzefuqueries, de phénomènes uniques aux states... Finalement, ça reste une convention. Bien sûr on croise des gamers aux proportions titanesques dans les allées et on trouve de la geekerie à perte de vue...

Mais mis à part quelques exceptions, ce sont les mêmes éléments que n'importe quel gros salon européen, y compris les cosplayers trentenaires se pavanant dans des tenues trop moulantes.

# GEN<sup>3</sup> CON<sup>1</sup>.6

AUGUST 4-7, INDIANAPOLIS

A titre de comparaison, j'ai eu la chance de pouvoir me rendre à Essen à plusieurs reprises, et le salon allemand m'a bien plus "transporté" que ce que j'ai pu découvrir de ce côté-ci de l'océan, que ce soit dans la démesure des lieux ou la variété de l'offre proposée. Deviendrais-je snob ?



Je veux bien croire qu'il se passe des choses extraordinaires, mais ce n'est pas dans le Hall B. C'est là que sont concentrés les exposants en une succession de stands commerciaux, quelques-uns énormes (Asmodee/FFG, Upper Deck...), la majorité plus petits et exotiques (cf. le jeu sur les randonneurs des parcs nationaux ou les escargots tueurs).

Sur mes quatre heures de vadrouille dans le côté mercantile de la Con, aucun jeu n'a su m'emballer au point de faire péter le compte en banque, et aucune de mes connaissances ne m'a fait part de "buzz surprise" du salon : il semblerait que 2016

ait été une cuvée particulièrement plate du côté des nouveautés.



Le jeu de société Seafall a remporté la palme de la rupture de stock, mais avec moins d'une centaine de copies en vente, le challenge était facile. L'absence officielle de D&D pour la première année et de Magic : The Gathering depuis 2-3 ans mécontentait quelque peu nos amis rôlistes et car-teux. Quand aux pitous, les éditeurs de figurines



alignaient leur line-up classique, avec quelques pre-relases à l'appui et éventuellement une figurine "édition GenCon". Pas d'effets d'annonces monumentales qui ne soit arrivé à mes oreilles, et à l'heure du ouaibe ce sont presque les visiteurs les plus mal renseignés : le temps perdu à faire une démo-traquenard (celle où l'animateur découvre les règles en même temps que vous) est

autant de news ou d'achats à rattraper le soir sur internet avec le wi-fi de l'hôtel.

S'il a des mollets bien musclés, l'amateur de raretés peut en réalité se contenter de venir le jeudi pour courir de stand en stand afin de rafler les "exclu" salon de chaque éditeur. La source se tarit souvent assez rapidement, et un dilettante qui se pointe le week-end pour faire ses emplettes risque de se contenter de menu fretin. Je suppose que le "GenCorner" moyen gratte tout ce qu'il peut le premier jour et passe le reste du salon à profiter des activités extra-commerciales dans les espaces alentours... En tout cas je lui souhaite !



## LE CREUSET DU FIGURINISTE

Pour nous, figurinistes du Vieux Monde, le véritable intérêt de la Con est de retrouver quasiment tous les acteurs du milieu réunis au même endroit, ce qui n'arrive en France qu'au compte-goutte. Ici, ils vous ouvrent grand les portes de leurs stands bien achalandés. Alors oui ils ne proposent rien d'exceptionnel et vous trouverez la même chose en ligne à meilleur prix, mais leur simple présence géographique à quelques minutes les uns des autres suffit à émoustiller et souvent à déclencher une grave hémorragie financière (prévoyez une valise vide à l'aller). Les plus gros stands sont beaux et bon, ils donnent envie d'y rester, même pour n'y faire que du lèche-vitrine.

Mention spéciale à Malifaux et son gros nounours berserk, maintenant que j'ai pu voir la gamme dans toute son étendue le krakaje n'est pas loin !

Le stand Privateer Press n'était pas très sexy mais assez adapté pour gérer ses fanboys dépensiers : en tant que tel j'ai pu me goberger de Pin's et de figs "spéciale convention" (comprendre une figurine salon et le reste en avant première) jusqu'à l'indigestion. Steamforged Games et leur Guildball disposaient d'un espace impressionnant pour ce

“ **JE SUPPOSE QUE LE “GENCONER” MOYEN GRATTE TOUT CE QU'IL PEUT LE PREMIER JOUR ET PASSE LE RESTE DU SALON À PROFITER DES ACTIVITÉS EXTRA-COMMERCIALES DANS LES ESPACES ALENTOURS**



jeu relativement nouveau ; on peut souhaiter que cela soit dû à la bonne santé de ce dernier et pas au cramage des fonds du KS de Dark Souls (dont la démo du proto tournait non-stop) ! Par ailleurs j'ignore s'il était présent les années passées, mais j'ai eu la surprise de retrouver GW sur un espace "Warhammer", fait peu commun quand on est habitué à la frilosité du géant en matière d'événements tiers (NDLR : c'est leur troisième année successive mais leur stand double chaque année en taille et en offre).



Pour les chercheurs de plomb valant de l'or, le stand qui donnait le plus de frissons n'était pas un éditeur, mais une boutique envahie par de gros bacs débordant de bitz et de figurines OOP, principalement du GW (Oldhammer quand tu nous tiens). J'y suis passé en coup de vent pour un cadeau, mais le collectionneur averti peut, tel Picsou avec son magot, nager dans le vieux plomb toxique des heures durant.



Des éditeurs plus petits étaient bien évidemment présents, sachant que je n'ai malheureusement eu le temps de m'arrêter qu'à ceux qui étaient sur la route de mon stand, notamment Kingdom Death dont l'espace était aussi classe que leur produit, Arena Rex avec ses gladiateurs bien huilés, ou en

core le temps de lancer quelques dés sur les magnifiques tables du KS pirate "Blood and Plunder". Le gameplay ne m'en a pas laissé un souvenir impérissable, mais leur table maritime envoyait du steak de baleine.



On regrettera au passage l'absence de vente de décors originaux : un ami cherchant du matériel pour Congo a ratisé tout le salon pour finalement se retrouver brecouille (comme on dit dans le Bouchonnais) et se voir conseiller d'aller au SALUTE pour trouver son bonheur ; dire au gars qui a traversé l'Atlantique qu'il aurait pu se contenter de la Manche, c'est fort de café !



## PAS DE JEUX, MAIS DES GENS

J'ai donc passé la majorité de l'événement au turbin, trimant pour un garde-chiourme bien connu de ces pages sur un stand bigoût DUST USA / Don't Panic Games. On y démontrait Paolo Parente's DUST 1947 (oui c'est long à dire) pour le premier et Drakerys pour le second, et les deux jeux m'ont grandement séduits. Ils possèdent des atouts alléchants que vous retrouverez sûrement détaillés dans un futur BLOGURIZINE ; peut-être est-ce l'effet brainwash du démo-guy, mais les boîtes ramenées donnent envie de lancer des dés à peine les valises posées !

Si participer à une convention en tant qu'exposant a ses contraintes, un certain nombre d'expériences ne peuvent se vivre que de l'autre côté de la barrière, notamment découvrir le dessous des cartes et les joies de travailler en équipe avec des collègues qui déchirent. Bien que peu impressionné par l'espace exposant/éditeurs, cette GenCon 2016 est pour moi une expérience géniale du fait de ceux avec qui

j'ai pu la passer : retrouvailles de connaissances du milieu, tissage de nouvelles amitiés et excitation mutuelle autour de produits dont on veut faire profiter un maximum de public...

## L'AVIS DE GRÉGOIRE BOISBELAUD

*Effectivement, notre ami Jim a raison, cette GenCon était un brin décevante. Pas par la variété des jeux et produits proposés (il n'y a jamais eu autant d'exposants) mais bien par la pauvreté des nouveautés et des choses originales. De fait, le salon s'appuie sur des tanks solides, les gros stands devant l'entrée, qui sont pris d'assaut dès le rush du matin (il faut voir les vidéos sur Youtube pour avoir peur) et les petits stands profitent de la manne exceptionnelle de 120,000 visiteurs dans le weekend.*

*Personnellement, je déteste Essen qui est encore plus gros mais tellement tentaculaire et Kubenbiste qu'il en est déprimant (et puis c'est quand même la ville la plus moche de la région la plus moche d'Allemagne...) et la GenCon est une mine pour jouer 24h/24h à ce que l'on veut. Et c'est sans doute la source de la déception de Jim, enchaîné qu'il a été au stand Drakerys, dont il a fait la moitié des 250 démos dans le weekend !!*



Certes, cette méga-convention américaine n'est pas aussi folle que je le pensais (encore une fois, amis européens, on a des choses très bien à domicile pour cramer notre budget), mais elle reste quand même un événement auquel je compte revenir tant que je vivrais aux US, ne serait-ce que pour découvrir ces fameux "days of gaming..."

Au final je n'ai pas joué une seule fois !

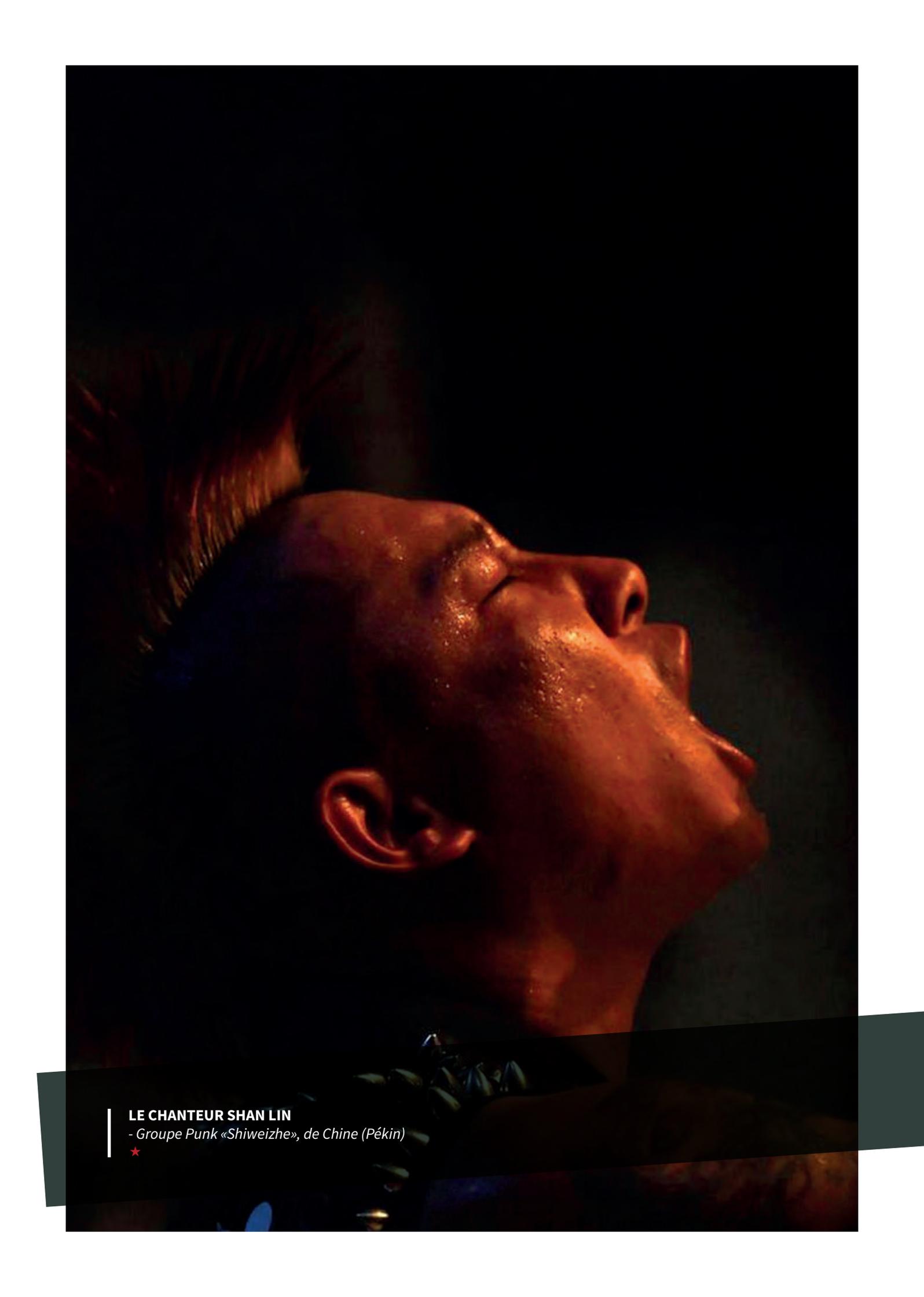




NO

URE

...S, the JAM, RAMONES.  
...  
...EX, BLONDES, BUZZCOCKS  
... & MORE!



**LE CHANTEUR SHAN LIN**

- Groupe Punk «Shiweizhe», de Chine (Pékin)



# CLIN D'OEIL

## A FISTFULL OF KUNG FU

**O**sprey s'est récemment fait une spécialité de sortir des règles pour des « petits » jeux d'escarmouche en général assez sympa et pas prise de tête. On peut citer Ronin (Japon médiéval), In Her's Majesty Name (steampunk un peu barré) ou encore Frostgrave (med-fan congelé).

C'est aussi le cas de A fistfull of kung fu, Hong Kong movie wargames rules...

PAR AJAX

★ <http://hastalafigurinasiempre.blogspot.fr/>

# DECOUVERTE

## GOD SAVES THE... PUNK !

### POUR UNE POIGNÉE DE FIGURINES EN PLUS

AFOKF a pour but de reconstituer des «scènes» qui pourraient être issues d'un film «made in Hong Kong», mais la règle laisse bien plus de libertés et tous les films d'action de près ou de loin peuvent servir de références comme «Une nuit en enfer»,

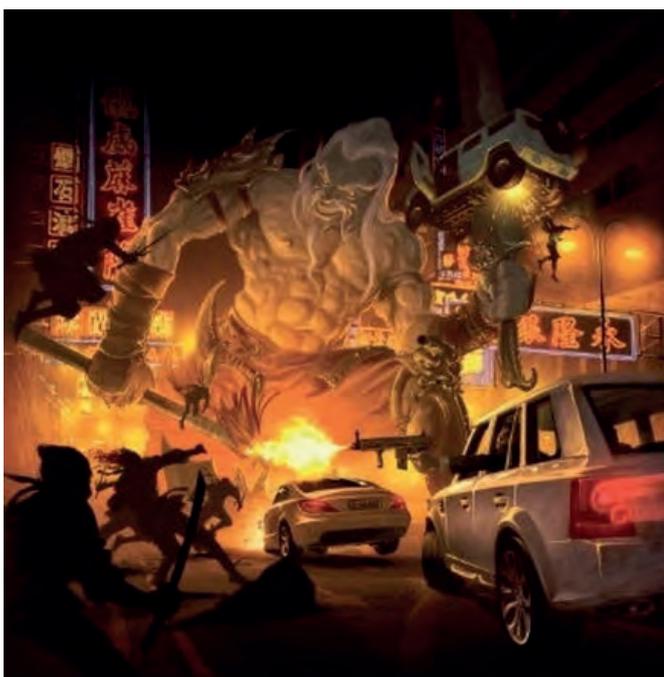
«Jack Burton dans les griffes du Mandarin», «Los Angeles 2013», «Roméo doit mourir», «Underworld», «Predator»,...

L'idée générale du jeu tourne donc autour de bastons à mains nues ou de gunfights comme on en voit dans tous les films d'action.

Le tout se déroule selon des scénarios, les joueurs ayant des objectifs à atteindre comme capturer un méchant, prendre sa revanche en tuant un ennemi... Chaque scène se déroule ensuite dans un lieu comme une rue de marché, un chantier, une école d'arts martiaux... On le voit l'esprit est très cinématographique.

Dans A Fistfull of Kung Fu, vous dirigez une bande thématique de quelques figurines. Chaque personnage se définit par sa qualité (Q) et son combat (C) ainsi que d'éventuel(s) Traits qui sont des capacités spéciales. Les Héros, par exemple, ont une qualité de 2 et un combat de 4 ou 5 et plusieurs Traits.

Le livre présente quelques factions classiques des films d'actions : flics, yakuza, artistes d'arts martiaux, ninjas, Triades chinoises, cyborgs et créatures cybernétiques et des «alliés» ou ennemis comme des bêtes magiques des dragons, des



## A FISTFUL OF KUNG FU

Hong Kong Movie Wargame Rules

cultistes, des zombies, des vampires, des animaux Rien ne vous empêche avec un peu d'imagination de rajouter quelques protagonistes/profils comme nous le verrons juste en dessous avec une bande 100% punk ! En effet, la règle laisse la possibilité de créer sa propre bande rien qu'à soi.

du jet de dé de votre adversaire est supérieur à la Qualité de la figurine qui réagit, elle a droit à une ou plusieurs actions et agit AVANT votre propre figurine. A noter qu'un échec d'un jet de réaction n'entraîne pas une nouvelle réaction de l'autre joueur.

## ET COMMENT ON JOUE ?

A chaque tour, un joueur prend la main (jet de d6) et va activer l'une de ses figs pour la faire bouger, tirer, lancer un sort, effectuer une attaque, etc en utilisant des D6 et en tenant compte d'éventuels modificateurs (comme un couvert dans le cas d'un tir). Puis on consulte un tableau pour les effets (que peut choisir l'attaquant). Lorsqu'une figurine est activée, le joueur choisit de lancer un, deux ou trois dés. Chaque résultat égal ou supérieur à la Qualité de la figurine est une réussite et permet de réaliser une action (certaines actions nécessitent deux réussites). Attention tout de même, deux subtilités. Si l'un de vos jets est un échec, votre adversaire a droit à une réaction avec son Héros et uniquement lui (le Héros peut réagir plusieurs fois pendant le tour adverse).

Votre adversaire lance donc à son tour un nombre de dés égal à votre nombre d'échec. Si le résultat

Exemple de bande, démons et cultistes  
Figurines North Star ▼



## PUNK NOT DEAD

Le mot «Punk» reste étroitement lié, aujourd'hui encore, à la période de la fin des années 1970 et au mouvement musical emmené par les Sex Pistols, les Clash ou encore les Ramones. Ce mouvement antiautoritaire voire anarchiste a mis en avant une certaine forme de rébellion et d'énergie, refusant les valeurs sociales traditionnelles. Ses adeptes se distinguaient en portant jeans, T-shirt et blousons de cuirs, arborant tatouages, piercings et des coupes de cheveux outrancières et colorées à la limite de l'attentat capillaire comme la fameuse crête iroquoise (mohawk en anglais).

Deuxième subtilité, si lors d'un lancer avec deux ou trois dés, vous obtenez deux échecs, vous perdrez la main. Concrètement, on finit son tour avec l'éventuelle réaction du Héros de l'adversaire puis on enchaîne avec le propre tour de l'adversaire. Afin de tempérer l'aléatoire de ce système, chaque bande possède aussi du Chi (une sorte d'énergie vitale magique).

Ce chi est utilisé pour relancer des jets de dés ratés ou obtenir des bonus.

Pour une bande de 400 points, vous disposez de 4 points de Chi pour la partie. Par exemple, contre un point de Chi, vous pouvez relancer un dé. Ce qui permet parfois de réussir une action ET ne pas perdre la main.

Ainsi donc, je souhaite aligner une bande de punks... pas de souci. Pour commencer, la composition de ma bande, nécessite que je paye un coût pour chaque membre auxquels je peux ensuite rajouter des compétences spéciales (au nombre de 80) comme two guns (qui, vous l'aurez compris permet de tirer en même temps avec deux armes et un petit malus). Les personnages et les compétences les plus chères étant les meilleures.

Votre bande est un groupe de plusieurs figurines représentant un total de 400 points et peut inclure de 6 à 15 figurines.

On y trouve trois types de figurines :

- Protagonist : c'est le leader et le héros de votre groupe. Il a accès à plusieurs compétences et vous coûtera entre 60 et 150 points.

- Bruiser (costaud ou «gros bras») : c'est aussi un personnage unique. C'est l'aide le plus précieux pour le Héros. Il coûte de 35 à 55 points.

- Extras : ce sont vos hommes de main, présents pour soutenir et faire briller le héros. Ils coûtent entre 15 et 50 points.

## **JOUER DES PUNKS À AFOKF, LA LISTE**

Chef punk (Protagonist)

116 points – Q2 – C4

Compétences : Aggressive tumble, Automatic weapon, boiling blood, Group fighter, Move and fire

Description : le chef punk est le leader d'un petit groupe de punks. Orateur politique ou bien chanteur d'un groupe, il se retrouve à diriger une bande d'individus plutôt réfractaires à l'autorité ce qui suppose une influence non négligeable et des talents hors normes... voire un bon armement !

Ingénieur du son punk (Protagonist)

100 points – Q2 – C4

Compétences : Aura of the dragon, Group fighter, Magic Gong

Description : les punks aiment le gros son. Celui des guitares saturées notamment. L'ingé' son ne sort jamais sans sa console de mixage histoire que tout le monde soit au courant que sa bande et lui-même viennent revendiquer un territoire.

Batteur punk (Bruiser)

53 points – Q4 – C3

Compétences : Automatic weapon, Immovable stance

Description : le batteur punk possède une qualité, il cogne aussi fort sur ses fûts que sur ses adversaires. Ce costaud tatoué n'est pas du genre à se laisser impressionner surtout lorsque l'heure de la bagarre a sonné.

Punk molotov (Bruiser)

43 points – Q4 – C3

Compétences : Ambusher, Grenades

Description : le punk molotov est un personnage

inquiétant aussi dangereux pour lui, ses camarades que leurs adversaires. Ce pyromane limite psychopathe ne prend son pied qu'en lançant simultanément ses bouteilles enflammées et son rire hystérique.

Punk à roulettes (Extra)

25 points – Q4 – C2

Compétences : Long move, Pistol

Description : le punk à roulettes est un punk on ne peut plus normal (pour autant que le terme « normal » puisse s'appliquer à un punk) à une exception près, c'est un adepte du roller, du skate ou des patins à roulettes, ce qui lui offre une rapidité non négligeable au moment de se battre.

Punk à chien (Extra)

18 points – Q4 – C2

Compétences : Pistol

Description : le punk aime les chiens car les chiens, c'est bien connu, sont profondément anti-système. La preuve ? Ils font pipi partout y compris sur les bâtiments de l'autorité publique. Le punk à chien est un punk de base mais il vous permet de sélectionner un chien par punk (15 points - Q4 – C2 - Animal – Long move).

Punk à batte (Extra)

19 points – Q4 – C2

Compétences : Dashing

Description : le punk à batte est un punk basique. Une crête, une batte, un vieux cuir un peu zone.

## **ET LES FIGURINES ?**

Soyons honnête, il n'existe pas réellement de marque proposant une bande clé en main de punks si ce n'est, à la rigueur chez Wargames Foundry dans leur gamme Street Violence. Il faudra piocher à droite et à gauche chez plusieurs fabricants mais aussi jouer du couteau de modélisme et de la greenstuff pour personnaliser votre groupe.

Cependant, il existe des références sur lesquelles vous appuyer.

## **SOURCES**

★ <https://ospreypublishing.com/>

★ <http://www.wargamesfoundry.com/>

★ <http://northstarfigures.com/>



Ci-dessous, des figurines de chez Foundry pouvant être utilisées presque telles quelles.

- ★ <http://www.wargamesfoundry.com/>
- ★ <http://www.offensiveminiatures.com/>
- ★ <http://www.cpmmodelsminiatures.co.uk/>
- ★ <http://www.castingroomminiatures.com/>
- ★ <https://www.facebook.com/groups/wildinthestreetsgame/>
- ★ <https://www.mikebravominiatures.co.uk/>

A noter aussi la possibilité d'utiliser des têtes d'Indiens Iroquois pouvant être adaptées à des corps modernes :

- ★ <http://store.warlordgames.com/>

# DECOUVERTE

PAR AJAX

★ <http://hastalafigurinasiempre.blogspot.fr/>

## DRAGON RAMPANT - LE LION CACHE

**D**ragon Rampant est une règle sortie en décembre 2015 dernier chez Osprey Publishing. Elle est dérivée de la règle historique médiévale, Lion Rampant et est « sous-titrée » Fantasy Wargaming Rules, ce qui couplée avec la couverture, nous plonge direct dans le bain, c'est incontestablement une adaptation pour jouer dans un univers « med-fan ».

Signalons d'entrée que le livre est en anglais et que la rédaction du livre n'est pas dénuée d'humour très british jouant gentiment avec les codes « med-fan » que nous connaissons tous...



### DRAGON RAMPANT

Fantasy Wargaming Rules

Daniel Mersey

OSPREY  
WARGAMES

### BIENVENUE DANS LE MULTIVERS !

Le premier et principal atout de Dragon Rampant est son adaptabilité. Vous voulez utiliser vos figurines pour jouer dans un univers médiéval-fantastique soit qui n'est pas couvert par une règle dédiée (Game Of Thrones), soit qui ne demande pas trop de figurines (au contraire, par exemple, de King of War), soit vous possédez des figurines d'un monde désormais disparu (Chronopia) soit, enfin, vous avez testé une nouvelle règle qui ne vous convainc pas (Age of Sigmar). Bref, vous avez les figurines et vous voulez un jeu d'escarmouche pas trop prise de tête ? Dragon Rampant est fait pour vous. Le petit fascicule de 64 pages est en fait une énorme boîte à outils. Certes, le système proposé est générique, clé en main (il y a des listes d'armées, nous y reviendrons) et abordable au débutant pour peu qu'il lise l'anglais. Mais la règle peut être très facilement adaptée à absolument TOUS les mondes/univers plus ou moins "med-fan", de l'âge hyborien de Conan à la Terre du Milieu d'Aragorn et Sauron en passant par la

Ménilboné d'Elric, ou, pourquoi pas, le monde de Troy et ses truculents et facétieux Trolls. Et encore j'en passe des bonnes et des meilleures... Je peux donc tout jouer ? Oui, à peu de choses près... vous ne pourrez pas évidemment aligner des figurines qui ne sont pas de près ou de loin "med-fan" (oubliez vos Space Marines ou vos tanks Sherman !), ça paraît logique.

## MACÉDOINE DE FIGURINES

La création d'armée à Dragon Rampant n'est pas très compliquée et répond à quelques principes de base. Pour faire simple, faites la liste de vos figurines med-fan et voyez comment les utiliser. Évidemment, plus vous aurez de figs, plus vous aurez de choix... Une « armée » à Dragon Rampant correspond à un budget classique de 24 points et doit compter au moins 4 unités et au plus 10. Il est toutefois possible de jouer en 12 ou 36 points... ou en 27... ou 18 ! Tant que vous vous mettez d'accord avec votre adversaire sur le budget (équitable ou asymétrique), pas de souci. Quel que soit votre choix, on reste dans de la grosse escarmouche avec, sur la table, en général, entre 20 et 30 figurines par camp. Le coût des unités de base est évidemment fourni par le livret de règles. Ce coût va de 1 à 12 points. Logiquement, plus l'unité est puissante, plus en sera chère. Par exemple, la cavalerie lourde sera bien

qui se bat seule, c'est une single or reduced model unit dans la règle et elle possède 6 points de force (c'est-à-dire de vie). Mais ce n'est pas être obligatoirement une « grosse » figurine unique. Elle peut rejoindre une unité de guerriers à pied ou des cavaliers. Dans ce cas-là, elle sera la dernière à être retirée de son unité. Votre Leader, comme tout patron qui se respecte, possède ses propres compétences appelées Traits que vous sélectionnez et qui ont un coût. Il peut par exemple être brave, ce qui signifie que son unité (ou lui seul s'il se balade en solitaire sur le champ de bataille) n'est pas soumis à la règle Peur. On le voit une très grande liberté est laissée dans la création d'armée. L'idée est

“ **JE PEUX DONC TOUT JOUER ? OUI, À PEU DE CHOSES PRÈS... VOUS NE POURREZ PAS ÉVIDEMMENT ALIGNER DES FIGURINES QUI NE SONT PAS DE PRÈS OU DE LOIN «MED-FAN»** ”

vraiment de partir des figurines que l'on possède et de les organiser de manière à créer une force cohérente...

## DELMINOË ET ANGMAR

Voici un bon exemple de Leader qui est une single or reduced model unit. Une telle figurine se bat seule sur le champ de bataille et possède 6 points de force (de vie). Elle est considérée comme une cavalerie d'élite. Son coût de base est de 6 points.



plus coûteuse que l'infanterie légère.

Une des figurines de votre armée doit être votre Leader, c'est-à-dire votre avatar sur le champ de bataille et donc le chef de votre armée. Cette "promotion" est gratuite. Votre Leader est, le plus souvent, une figurine unique, souvent montée et



Comme c'est une unité volante, son coût est augmenté de deux points pour un total de 8. Si le joueur souhaite lui donner une arme magique, il faudra payer deux points supplémentaires. Si c'est un magicien, 4 autres points devront être dépensés pour atteindre un total de 14 points ! Soit, pour

une partie en 24 points, plus de la moitié de votre budget.



Cette figurine, intégrée dans une unité d'infanterie lourde, pourra être votre Leader. Dans ce cas-là, vous ne payez que le coût de l'unité. Vous avez toutefois la possibilité de rajouter des avantages à ce personnage voire à l'ensemble de son unité.

## QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS !

Chaque unité se caractérise par différentes statistiques :

- Coût : le nombre de points que coûte l'unité dans la liste d'armée comme nous l'avons vu plus haut, entre 1 et 12.

- Points de force : le nombre de points de vie (appelée points de force en anglais, Strength points) possédée par l'unité. Ils ne correspondent pas forcément au coût de l'unité. Une unité ayant 6 points de force sera représentée sur le champ de bataille, pour des raisons pratiques que nous développerons plus bas, par 6 figurines. Il existe toutefois la possibilité d'aligner douze figurines (un point de force par tranche de deux figurines), 3 figurines (équivalent à 2 points de force chacune) ou une seule possédant du coup 6 points de force à elle seule. C'est le cas par exemple de certains chefs d'armée ou des grosses créatures. Ces unités possédant plusieurs points de force sont appelées single or reduced model units.

- Attaque : le score à atteindre avec deux D6 pour que cette unité attaque une unité ennemie.

- Mouvement : le score à atteindre avec deux D6 pour que cette unité bouge.

- Tir : le score à atteindre avec deux D6 pour que cette unité effectue une attaque à distance.

- Courage : le score à atteindre avec deux D6 pour que cette unité ne panique pas et continue à se battre.

- Armure : le nombre de touches à effectuer contre cette unité pour quelle perde un point de force.

- Valeur d'attaque : le score à égaler ou à dépasser sur un D6 pour que cette unité touche un ennemi dans un combat quand elle attaque.

- Valeur de défense : le score à égaler ou à dépasser sur un D6 pour que cette unité touche un ennemi dans un combat quand elle se défend.

- Valeur de tir : le score à égaler ou à dépasser sur un D6 pour que cette unité touche un ennemi quand elle tire.

- Distance de mouvement : le mouvement maximum que peut effectuer l'unité.

## LES FRONDEURS DU BOIS-JOLI

Les frondeurs de Bois-Joli sont une unité de gueux recrutés par un nobliau local. Mal équipés mais un minimum expérimentés, ils sont juste là pour balancer quelques cailloux à la tronche des ennemis en espérant causer un ou deux morts dans les rangs adverses ! Ils ont un coût de 4 points et 12 points de force. Leur attaque est de 7+ et ils toucheront (Valeur d'attaque) sur des 6 (sur D6) car ce n'est pas une unité taillée pour le corps-à-corps et la



charge. Au contraire, le score à atteindre pour effectuer un tir est de 6+ vu que c'est leur boulot... les attaques effectuées toucheront (Valeur de tir) sur du 5+ (sur D6) avec une portée maximum de 12 pouces (environ 30 centimètres). Ils ont un courage respectable (4+ sur deux D6 sans modificateurs). Enfin, ils ont une armure de 2.

Les unités sont ensuite classées en plusieurs types : Cavaliers d'élite (comme des Paladins à cheval, des chevaliers de vouivre ou de dragons), cavaliers lourds (des chevaliers caparaçonnés humains, des chevaucheurs de sangliers orques...), cavaliers légers (éclaireurs elfes sur destriers, chevaucheurs de loups gobelins...), grandes bêtes de guerres (dragon, hydre, Homme-arbre...), "petites" bêtes de guerres (Yétis, lions, loups, -groschiens de guerre...), infanterie d'élite (héros de toutes races, minotaures...), infanterie lourde (guerriers du Chaos ou du Bien en armure, thanes Nains, nobles elfiques...), infanterie légère (à peu près tous les soldats de base de toutes les armées !), infanterie belliqueuse (Orques noirs, Trolls, Ogres...), Machine de guerre lourde (catapulte, baliste etc...), Tireurs légers (archers, frondeurs...), horde (rats, paysans, gobelins, supporters d'une équipe de Blood Bowl...).

Chacune de ces unités possède des règles spéciales et des options permettant de les customiser. Par exemple, les Berserkers Barbares sont considérés comme une infanterie belliqueuse. Leur coût est de 4 points mais ils possèdent 12 points de force ! Ils auront, entre autres, les règles spéciales Rangers (ils combattent avec les mêmes stats sur tous les terrains) et Charge sauvage (obligation de charger si une unité ennemie est à portée). On le voit, il ne faut pas confondre le coût de l'unité et leurs points de force/résistance (Strength points).

## LES HOMMES DU NORD

Ayant décidé de mettre sur pied une petite force pour jouer à Dragon Rampant, je fouille dans mes tiroirs... rapidement, je m'aperçois, étant joueur « d'histo » (SAGA entre autres), que je possède pas mal de figs de Vikings mais aussi quelques Barbares au look beaucoup plus med-fan, la plupart de chez Hasslefree. Ce sera la base de mon armée. Ensuite, j'ai aussi des Loups (utilisés comme créatures à Frostgrave), hop, eux aussi sont enrôlés en compagnie d'un shaman...

J'ai donc sous la main une bonne trentaine de figurines historiques de vikings, des loups géants et des figurines de Barbares. En consultant le bou-

“ **NE VOUS ATTENDEZ PAS À UN SYSTÈME FOLKLORIQUE OU ORIGINAL, ON EST DANS DU CLASSIQUE ÉPROUVÉ, UN BON VIEUX « IGOYOUGO », BREF EN BON FRANÇAIS, DE L'ACTIVATION ALTERNÉE**

quin, je sélectionne des profils correspondant aux figurines. Les Vikings deviennent de l'infanterie lourde (ceux avec des armures) et des Berserkers (ceux sans armures) et les loups géants des « petites » bêtes de guerre.



## UNE MAIN PLEINE DE DÉS

Passons maintenant au système de combat/activation. Ne vous attendez pas à un système folklorique ou original, on est dans du classique éprouvé, un bon vieux « igoyougo », bref en bon français, de l'activation alternée.

Le joueur ayant la main effectue tout d'abord des « activations » obligatoires. Il doit « rallier » les unités démoralisées en effectuant un jet de Courage. Puis, les unités ayant la règle spéciale Charge sauvage (les Ogres, les Berserkers barbares, les Tueurs nains, les Concombres hystériques...) doivent obligatoirement être activées en premier et on finit en faisant agir le reste de l'armée. Lorsque vous choisissez une unité, vous faites donc un jet pour l'activer. Elle peut effectuer un mouvement, une charge, un tir... Pour être activée, cette unité doit réussir un jet dans la compétence correspondante.

Par exemple, pour bouger, elle doit réussir un jet de mouvement. Une unité ne peut être activée qu'une fois par tour. Si le jet est un échec, votre tour est fini. Cette règle peut sembler étrange - et rude ! - mais l'auteur la justifie (pas bêtement) en mettant en avant le fait que, dans le feu de la bataille, une unité peut ne pas comprendre un ordre, recharger leurs armes, hésiter... etc. Cela vous oblige aussi à un peu de réflexion et de planification pour réduire la part d'aléatoire. Commencez son tour en faisant charger des arbalétriers n'est peut-être pas très malin... Quoiqu'il en soit, tant que les jets sont réussis, vous pouvez faire agir toutes les unités que vous souhaitez. Lorsque vous avez activé toutes vos unités ou ne souhaitez plus en faire agir, la main passe à votre adversaire.

## ACTIVATION

Concrètement, prenons un groupe de Cavaliers lourds. Ils possèdent une valeur d'attaque de 5+. Vous choisissez de faire attaquer vos chevaliers contre une unité adverse à portée. Vous jetez deux D6. Si votre résultat est de 5 ou plus, ils chargent et on résout le combat ! Simple, non ? On comprend aussi au passage que faire charger des unités de tireurs (à 7+) sera plus dur que de les faire... tirer (6+). A chacun sa spécialité.



Lorsque votre unité a été activée pour tirer, bouger, charger, jeter un sort, faire le café... euh non, pas le café... on résout immédiatement l'action choisie. Pour un tir ou un combat au corps-à-corps, une unité jette 12 D6 si elle possède plus de la moitié de ses points de force et seulement 6 si l'unité possède moins de la moitié de ces mêmes points. L'unité effectue ensuite ses jets sur sa valeur d'attaque ou de tir. On compte les réussites. On retire l'armure ennemie obtenant ainsi les dégâts to-

taux. On retire les pertes. Rapide et efficace. Ensuite, toute unité ayant perdu des points de force effectue un test de Courage. S'il est raté, l'unité est démoralisée, elle recule et reçoit un marqueur indiquant son état. Ce test de courage s'effectue aussi lorsque le Leader est tué ou lorsque l'armée a perdu la moitié de ses points.

## UNE BONNE MARAVE...

Un exemple concret de combat ? Pas de problème, allons-y ! Soyez concentré, on va faire un peu d'arithmétique...



Prenons une unité de Barbares (oui, encore eux !), qui sont une infanterie lourde, ils coûtent 4 points et possèdent 12 points de force. Ils ont chargé (étonnant, non ?) et leurs points de force sont au maximum. Ils lancent donc 12 dés d'attaque qui vont toucher sur du 5+ (leur valeur d'Attaque). En face, une unité complète d'infanterie légère possédant aussi 12 points de force ce qui équivaut à 12 dés. Ces fantassins légers toucheront sur leur valeur de défense (4+). Oui, ces bougres savent tenir le terrain ! Je passe sur les éventuelles règles spéciales afin de ne pas complexifier l'ensemble.

Nos Barbares réalisent 7 touches. Leurs adversaires ont une armure de 2. Concrètement, cela signifie que les fantassins retirent une perte (1 point de force représenté par une figurine) par tranche de 2 touches. L'unité de fantassins subit donc 3 points de pertes. La septième touche n'ayant pas d'effet. Trois figurines sont retirées du groupe et il reste 9 points de force / figurines dans le groupe des fantassins légers.

C'est au tour des fantassins légers d'effectuer leurs

jets. Etant douze au départ du combat, ils jettent autant de dés et obtiennent 6 touches. Les Barbares ont une valeur d'armure de 3 et perdent par conséquent 2 points de force (1 par tranche de trois touches). Il leur reste ainsi 10 points de force. Ces deux unités continueront à se battre avec l'ensemble de leurs 12 dés au tour suivant n'ayant pas perdu plus de la moitié de leurs points de force.

Les deux groupes ayant subi des pertes, ils effectuent un test de Courage. Les Barbares ont une valeur de Courage de 4+. Ils lancent deux dés et obtiennent un 4 et un 3, soit 7 au total. On retire de ce score les deux points de perte pour arriver à 5+. L'armée ayant encore plus de la moitié de ses points et le Leader étant encore présent sur le champ de bataille, il n'y a pas d'autres modificateurs qui interviennent. Le test est réussi, les Barbares tiennent la position. Si les fantassins légers ratent leur test, ce sont eux qui reculeront. Dans le cas où les deux unités réussissent leurs tests, c'est l'unité ayant subi le plus de pertes qui recule. Là encore, s'il y a égalité, c'est l'attaquant qui recule.

## A KIND OF MAGIC

Le reste du livre est consacré aux règles fantastiques qui vont renforcer l'aspect « med-fan » de la règle. Ces options ont un coût en point et permettent aux unités d'avoir accès à des règles comme Peur ou Vol (pas besoin d'expliquer je pense...) ou encore des artefacts magiques (armes et armures) et bien évidemment quelques sorts pour les magiciens, sorciers et autres shamans... ces règles, en général assez simples, permettent de réellement personnaliser votre force. On peut se plaindre de la pauvreté de la liste des sorts. Mais, à l'image de l'ensemble de la règle, l'auteur incite les joueurs à créer leurs propres sorts, sortilèges, enchantement etc..., en accord avec l'adversaire, et les jouer s'ils ne déséquilibrent pas trop le jeu. On voit bien là l'aspect « boîte à outils » pour les joueurs expérimentés.

On trouve ensuite des scénarii que l'on peut coupler avec des quêtes. Les scénars sont relativement classiques mais assez bien mis en situation et expliqués, donnant envie de les tester voire de monter des tables dédiées. Par exemple, vous pouvez jouer le scénario La taupe sacrée d'Ukkert. Rien que le titre est un pur bonheur ! La bataille se déroule au pied d'une montagne. Les attaquants

ont volé dans un tunnel sous ladite montagne un puissant artefact magique, une taupe enfermée dans une boîte, aux défenseurs. De suite, on visualise sans problème des hordes d'Hommes-Rats ayant fait main basse sur un trésor des Nains ! Les attaquants – couinant et poilus - doivent sortir l'objo par un coin de table et les défenseurs – les barbus teigneux - le ramener sous la montagne, dans le coin opposé.

“ **LA DERNIÈRE PARTIE DU LIVRE S'ATTELE À PRÉSENTER PAS MOINS DE QUATORZE BANDES «CLÉS EN MAIN» POUR LES JOUEURS FEIGNANTS, EN MANQUE D'INSPIRATION OU SOUHAITANT JOUER RAPIDEMENT**

Parallèlement à chaque scénario, les joueurs choisissent de remplir des quêtes, trois au maximum par partie, comme "faire couler le premier sang". On le devine, une de vos unités doit être la première à déclarer une attaque durant la partie. Au final, scénario et quêtes rapportent des points de gloire. Le joueur ayant obtenu le plus de points de gloire remporte la partie. Le système est assez élégant et bien pensé permettant de maintenir une certaine tension durant les parties.



Enfin, la dernière partie du livre s'attelle à présenter pas moins de quatorze bandes "clés en main" pour les joueurs feignants, en manque d'inspiration ou souhaitant jouer rapidement. Elles offrent aussi des pistes de réflexion pour votre propre bande. Rien ne vous empêche de partir d'une bande existante et d'y rajouter des unités. On trouve donc les listes suivantes (traduction approximatives par ma pomme) :

- Forestiers des confins du monde (j'aime ce nom, il claque) : un bucolique mélange de trolls et gobelins plus ou moins sauvages et crasseux. Socles forestiers avec mousses et champignons de rigueur !

- Centaures : Bienvenue dans la Grèce antique imaginaire. Les Hommes-chevaux (sont-ils leur propre plus belle conquête ?) sont accompagnés d'hoplites, armure de bronze, boucliers ronds et lances en mains. Pourquoi ne pas rajouter quelques satyres aussi ?

- Nains : Rien que du classique. Barbus, amateurs d'or et de bière, solides, petits et hargneux. N'oubliez pas les haches et les marteaux.

- Elfes : Là aussi, rien que du poncif. Svelte et rapides, voire légèrement efféminés, sentant la violette ou l'iode suivant les cas, on trouve dans le même sac les Elfes sylvains, des Mers, Noirs, Hauts...

- Gobelins : Du populeux en veux-tu, en voilà ! Des hordes de petits verts agressifs vont déferler sur la table accompagnés de Trolls (stupides, of course...) et de Hobgobelins pour commander le bazar.

- Habitants des Tombes : En général placés sous le commandement d'un magicien/sorcier Nécromant, C'est un joyeux défilé de squelettes et autres zombies sentant la terre fraîche et la chair en décomposition.

- Petit Peuple : Gnomes facétieux et autres Halflings ventrus prêts à défendre leurs maisons en forme de terriers et leurs incommensurables réserves de nourriture et de vins constituent cette armée atypique mais toujours aussi sympa.

- Chevaliers de la Citadelle Lumineuse : Vous aimez les blonds californiens au sourire Ultrabright vêtus d'or et d'argent et chevauchant de fiers destriers pour porter secours à la veuve et l'orphelin ? Bref, votre truc, c'est les paladins, alors cette armée est faite pour vous.

- Hommes-Lézards : Du reptile de toutes tailles à plumes colorées façon civilisations pré-colombiennes, tout droit sortis de la jungle et accompagnés de quelques dinosaures.

- Hommes du Nord : Une armée qui sent le cuir,

la bière et du dessous des aisselles. C'est donc du Barbare plus ou moins civilisé et chaotique selon votre goût.

- Hommes de l'Ouest : Bienvenue au Moyen-Age ! Chevaliers, magiciennes, gueux et trébuchets.

- Orques : Un autre grand classique med-fan, car comme d'hab' ils sont verts, affreux, sales et méchants...

- Hommes-Rats : Comme d'hab' là aussi, c'est poilu, populeux et ça couine.

- Marauders des Sables : Une armée humaine d'hommes du désert, à cheval ou sur chameau, d'inspiration africaine (Touaregs), arabe ou asiatique (Mongols), à vous de voir !

Il faut rajouter à toutes ces armées les "Grrr, toutes créatures, petites et grandes" qui donnent les coûts et profils de créatures pouvant être utilisées par TOUTES les forces : Ancien Dragon, Démon majeur/Avatar de Dieu, Géant, Manticore, Ver géant, Griffon, Chevaucheurs de Griffon. Du gros, du large, du colossal...



# DECOUVERTE

PAR GREGOIRE BOISBELAUD

★ <http://shwtd.tumblr.com/>

## DRAKERYS - OPEN THE BOX ET PREMIERES IMPRESSIONS

**E**n 2014, *Don't Panic Games*, fraîche société venue de nulle part mais composée de vétérans du jeu de figurines et de la geekerie, concluait un Kickstarter avec succès pour le financement de leur premier jeu, un jeu de figurines qui plus est : *DRAKERYS*. 2 ans et de multiples avatars plus tard, le jeu était enfin disponible à la GenCon en première mondiale. Découvrons ensemble ce que nous réserve le jeu.

### UN JEU DE FIGURINES PARMIS TANT D'AUTRES ?

*DRAKERYS*, c'est tout d'abord *Don't Panic Games* (DPG), une société avec 3 associés :

Cédric Littardi, vétéran de l'édition du Manga en France (créateur de *Kaze*) et patron de la franchise "Dernier Bar Avant La Fin Du Monde" que les Parisiens et les Lillois Geeks connaissent bien.

Nicolas Raoult, auteur à succès de jeux de plateau, comptant notamment *Zombicide* et ses multiples extensions et *Massive Darkness*. C'est aussi un ancien de *Rackham* pour les plus vieux d'entre nous.

Mohamed "Mohand" Ait-Mehdi, le créateur d'*Eden*, peintre talentueux récompensés par des "Golden Demon" à la bonne époque et sculpteur de la plupart des gammes dont il s'occupe.

Le jeu *DRAKERYS* est une création de Mohand basée sur un univers Medieval Fantastique hyper

classique. Les règles sont de Pierre Joanne (aussi auteur sur *EDEN*) et Nicolas Raoult (qui a donc travaillé sur *AT-43* et *Confrontation L'Age du Rag'Narok*).



Le Kickstarter a permis le déblocage du Starter Set mais aussi de suppléments des factions originales, Irosia (les paladins humains) et Ashral (les gros orques qui tâchent) mais aussi pour les factions Avaren (des elfes bien ténébreux avec une vraie touche d'originalité) et Aurium (des nains nécromanciens super-technologiques qui m'ont rappelé les nains de Skyrim). Il y a aussi des mercenaires, un dragon (à la figurine magnifique, il faut bien le dire) et des créatures élémentaires. Bref, un univers Med Fan comme on les aime ou les déteste.

L'originalité du jeu vient de son système de règles et de la modularité assumée des figurines qui le composent.

## UN SYSTÈME DE RÈGLE MODERNE ET NOSTALGIQUE À LA FOIS

Souvenez-vous, nous sommes en 2006. Rackham est à la croisée des chemins et se lance dans le jeu futuriste en plastique. C'est AT-43. Pour ceux qui ne le savent pas encore, c'est le meilleur jeu de figurines de tous les temps. Notamment grâce à un mécanisme de jeu simple et pourtant novateur : le tableau de résolution universelle.

“ L'ORIGINALITÉ DU JEU VIENT DE SON SYSTÈME DE RÈGLES ET DE LA MODULARITÉ ASSUMÉE DES FIGURINES QUI LE COMPOSENT



Par le truchement des maths et la comparaison entre des caractéristiques et des difficultés, ce tableau d'une ligne permet de savoir exactement quel résultat espérer sur les dés pour obtenir une réussite.



Et bien les créateurs de DRAKERYS ne renient pas leurs plaisirs passés et ont choisi le même système mais transposé à un D10 pour permettre une plus grande amplitude des caractéristiques.

A cela, s'ajoute une autre originalité : Le Time Path. Cette fois-ci c'est un système de gestion de l'initiative et des activations. Grosso modo, à chaque fois que vous allez activer une unité, il y aura deux conséquences : vous allez "fatiguer" l'unité qui recevra donc des pions pour signifier cet état de "stress" mais vous allez aussi faire progresser le pion de votre armée sur le Time Path. Si vous êtes derrière votre adversaire (ou sur la même case mais au dessus de son pion), vous allez pouvoir jouer. Si vous passez devant, c'est son tour. Chaque action coûte un certain nombre de cases sur le time path.

Pour le coup, ce système est vraiment original et permet à tout moment de déterminer clairement sa stratégie en enlevant l'aléa du jet d'initiative à tout bout de champs.

Allez-vous multiplier les petites actions sans conséquences ou sacrifier le tout dans une action d'éclat ? Vous en paierez le prix plus tard de toutes manières.

Les cartes qui représentent les figurines sont classiques. Des icônes en nombre permettent une universalité, contrée paradoxalement par une quantité astronomique de compétences. C'est la meilleure représentation de ce fossé que DRAKE-RYS essaie de combler dans le jeu de figurines.



Depuis des lustres, et a fortiori il y a deux ans quand le jeu est lancé sur KS, le jeu de figurines connaît deux genres diamétralement opposés : Le jeu simpliste, où l'on pousse des figurines comme excuse pour des jetons de dames. Le jeu hyper touffu, où l'on doit tout vérifier au millimètre, que ce soit la position de la figurine, la taille du socle, le volume fictif occupé par la figurine et évidemment les distances en pouces mais pour lesquels le départage se fait en quart de millimètre...

Donc du jeu pseudo tout public ennuyeux ou du jeu adulte confirmé un peu effrayant. DRAKERYs cherche à combler ce fossé générationnel/ludique en proposant une modularité non seulement des

figurines mais aussi du système de règles afin que chacun y trouve son compte.

DPG présente le jeu comme un "miniature boardgame" plutôt que comme un "tabletop miniature game". Si, l'appellation marketing est un peu audacieuse (on reste clairement dans les mécaniques et les habitudes d'un jeu de figurines classiques plus que dans un jeu de plateau "évolué"), l'idée derrière ce sobriquet est claire : Ils veulent que leur jeu comble l'écart entre les groupes ludiques.

Du coup, les cartes ont plusieurs niveaux de lecture. Et les figurines partent du même principe.

### DES FIGURINES SIMPLES, CLAIRES ET... MODULABLES

Pour le coup, la modularité n'est pas une nouveauté en figurines. Les marques qui font de la grappe justifient le coût exorbitant de leurs figurines par cette modularité. Les marques qui font du PVC (le plastique mou ou "restic" comme disent les gogos qui n'y comprennent rien) font parfois de la modularité en rajoutant des bouts. C'est notamment le cas de Privateer Press avec leurs Warjacks lourds et depuis plus récemment à leurs troupes. On met une seul corps et autant de sets de bras que le chassis du robot peut en utiliser selon les règles.

Pour Drakerys, c'est la même chose. Et cela s'applique évidemment à toutes les troupes et même les personnages !!



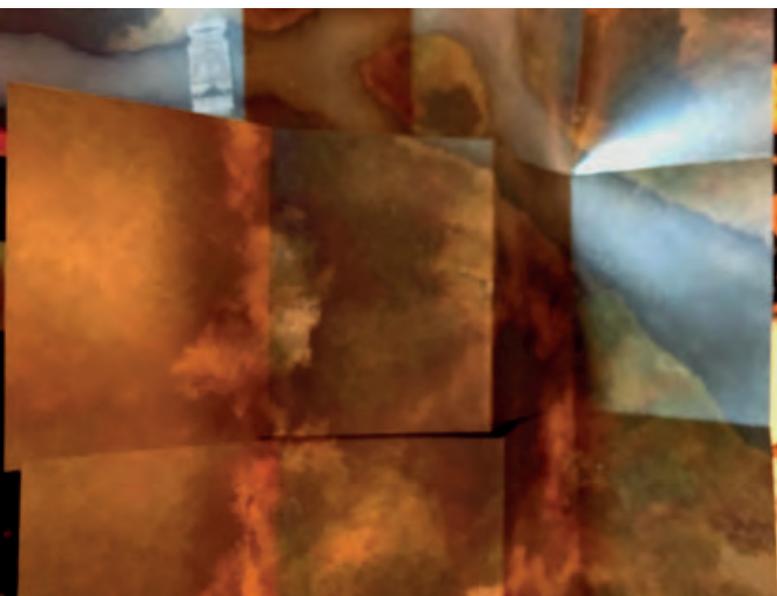
Ainsi, vous pourrez en changeant une paire de bras (et parfois une tête) personnaliser complètement votre armée. Le nouveau joueur appréciera De pouvoir "clipser" les éléments modulables sans colle. Le modéliste vétérinaire jouera avec les plus petits aimants qu'il puisse trouver pour économiser des sous et le joueur bourgeois pourra acheter 12 exemplaires de chaque boîte et les coller à la truelle sans souci !

En terme de sculpture, c'est 99% Mohand et 1% Viktor Dragosani (il a sculpté Isha). C'est donc homogène, plutôt fun en terme de sculpture et la gravure est nettement suffisante pour un jeu de figurine de semi masse. Semi-masse ? Oui, parce que le jeu est un jeu d'escouade mais n'a pas vocation à prendre des heures ni à déployer des centaines de figurines de chaque côté. Bien sur, vous pouvez le faire et malgré la taille de la table (3'x3') vous aurez de la place pour manoeuvrer.

**“ C'EST DONC HOMOGENE, PLUTOT FUN EN TERME DE SCULPTURE ET LA GRAVURE EST NETTEMENT SUFFISANTE POUR UN JEU DE FIGURINE DE SEMI MASSE**



Le contenu est vraiment impressionnant (38 figurines, un livre de règles, un livre de campagne d'apprentissage, 10 dés à 10 faces, un poster qui représente la surface de jeu un ruban de mesure, des jetons et évidemment les cartes de profils et la planche de Time Path) et permet d'avoir une jolie table pour jouer tout de suite.



## UN JEU PLUG AND PLAY

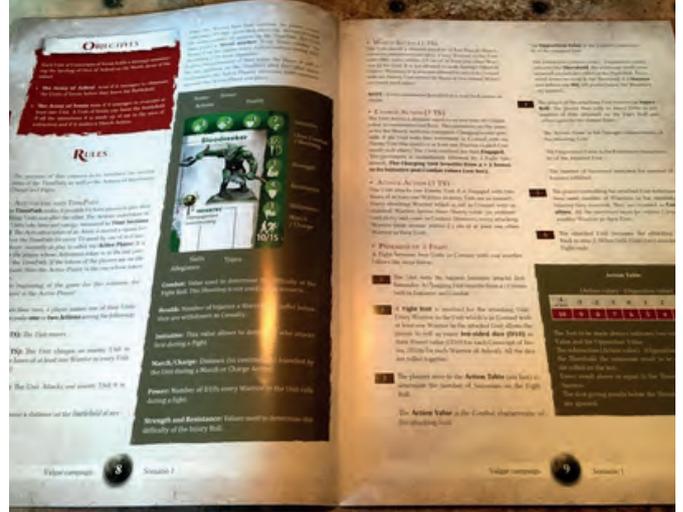
Nous l'avons dit, la philosophie de DRAKERYS est de réconcilier le jeu simple et rapide et la tactico-stratégie old school.

Ainsi le starter set, pléthorique, est livré déjà assemblé. Ce n'est pas un obstacle à la personnalisation, c'est avant tout une volonté de permettre de jouer dès l'ouverture de la boîte.



Alors bien sur, certains éléments de jeu seront des jetons en carton (notamment les vortex et maels-troms) mais cela participe de cette ambiance "on s'en fout, on joue tout de suite". Evidemment, en bon figuriniste et même si les sculptures ont

toutes un code couleur par faction (Rouge pour Irosia, vert pour Ashral), vous aurez tôt fait de vouloir les peindre et là encore, bonne surprise : Le plastique PVC est suffisamment rigide (une des causes de retard du KS pour avoir un plastique plus dur) et propre pour pouvoir peindre les figurines sans sous-couche (l'auteur de cet article est intimement persuadé que la sous-couche est une escroquerie majeure en tout état de cause) et avec un minimum de traces de moulages à traiter auparavant.



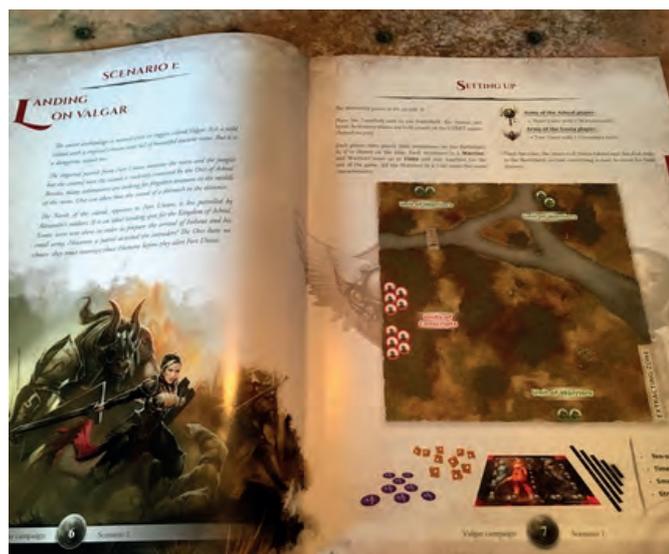
deux faisant tout bien sans plus mais permettant de générer plus de magie et d'invocation d'élémentaires.

Tiens, parlons-en des élémentaires. Une autre source d'originalité du jeu. Non seulement par leur présence (depuis Rackham, je n'ai pas vu beaucoup de jeu avec différents élémentaires jouant un rôle fondamental) mais surtout par leur usage en jeu. L'élémentaire dans DRAKERYS est accessible et fondamental. La magie réside sur l'utilisation de sources élémentaires de pouvoir, les vortex et maelstroms. Ces éléments de jeu sont disposés de façon aléatoire sur la table (puis font l'objet d'une dispersion aléatoire) et serviront aux mages pour pouvoir lancer des sorts offensifs ou défensifs. Mais comme le monde du jeu est un univers où la magie se réveille et se manifeste dans

## UN JEU VARIÉ

Les multiples scénarios de rigueur sont bien présents dans le livre de règles. Mais la variété vient aussi forcément des profils modulables. Avec un nombre de références réduit, le jeu crée de la richesse et de la rejouabilité par la variation des profils de jeu. Ainsi un héros peut être un mage redoutable, un guerrier formidable ou un mix des

“ **UN GUERRIER AURA UNE CHANCE D'UTILISER CES SOURCES DE POUVOIRS EN INVOQUANT DES ÊTRES ÉLÉMENTAIRES DE DIFFÉRENTS NIVEAUX** ”

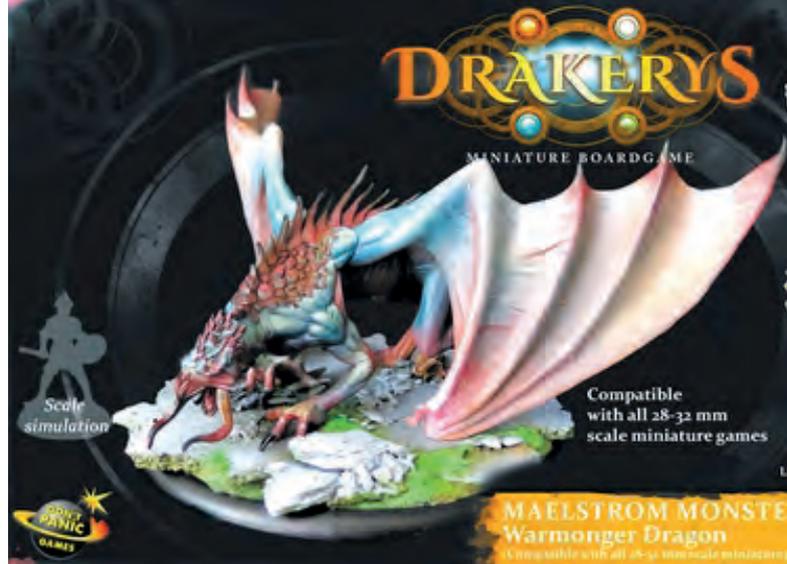
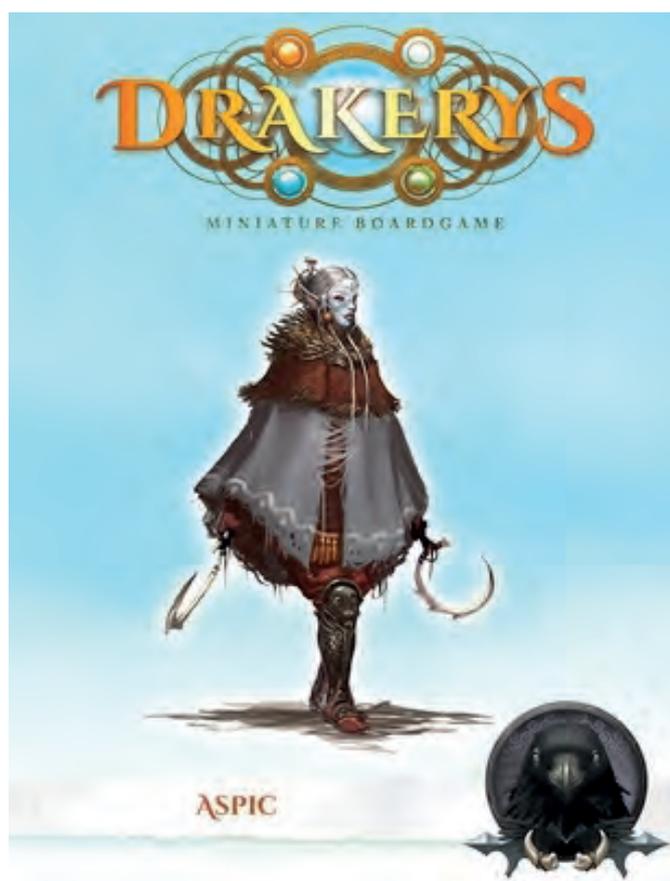


les héros les plus inattendus, même un guerrier aura une chance d'utiliser ces sources de pouvoirs en invoquant des êtres élémentaires de différents niveaux (et donc types selon la source) pour aider ses troupes au combat. De façon attendue, les élémentaires sont de 4 types : Air, Eau, Feu, Terre. Et de 2 types pour le moment : Les guerriers de base, des jolies nanas qui représentent plutôt bien leur rôle sur le champs de bataille, et les Overlords, des monstres sur grand socles qui tabassent leur mère en terme de sculpture et de style. Selon le choix d'élémentaire invoqué, les rôles seront très différents. Certains jouent un rôle de support des troupes en boostant leurs caractéristiques et jets de dés de façon conséquente. D'autres seront des cogneurs purs uniquement présents pour faire cracher du sang à votre ennemi par tous les pores de leur peau.

Du coup, entre les choix de personnages aux rôles variés et importants sur la table, les choix de troupes modulaires et les choix d'invocation d'élémentaires, les combinaisons de jeu sont quasi infinies et surtout créeront un nouveau challenge sur la table à chaque partie.

L'avantage aussi des références qui sortent toutes en même temps est qu'aucune n'est rendue obsolète par le "power creep" fréquent dans les jeux à sorties par vague. espérons qu'ils sauront garder l'équilibre du jeu avec les prochaines sor-

“ **LA PROGRESSIVITÉ D'APPRENTISSAGE DES RÈGLES LE REND FACILE À JOUER POUR TOUT LE MONDE, NOVICES ET VÉTÉRANS** ”



ties (les nains n'ont par exemple pas tout débloqué lors du KS et des concepts de chaque armée avaient été présentés qu'ils n'ont pas non plus eu l'heur d'être débloqués).

## CONCLUSION : C'EST DANS LES VIEUX POTS...

DRAKERYS avait tout du projet casse-gueule pour moi. Un univers sans originalité, des figurines en PVC, un jeu à mi chemin entre l'escarmouche et

la masse et une complexité apparente dû à un héritage ludique vieux de 10 ans qui pouvait être rebutante. Pourtant, c'est une bonne surprise : le jeu est dénué de lourdeur. La progressivité d'apprentissage des règles le rend facile à jouer pour tout le monde, novices et vétérans. L'univers est classique mais pas ennuyeux et l'introduction des forces élémentaires, et de mercenaires très charismatiques (et ce dragon, mais ce dragon !!!!) rend l'univers attractif et familier.

A titre personnel, j'ai une grosse préférence pour les Elfes, vraie originalité du jeu qui présente des Drows inuits japonais particulièrement violents et sexy sans avoir à les déshabiller.

Reste maintenant à attendre patiemment la sortie du jeu avant Noël 2016, les figurines sont quelque part entre la Chine et le vieux continent à l'heure où j'écris ces lignes...

## SOURCES

★ <http://www.drakerys.com/>

★ <http://www.facebook.com/dontpanicgames/>

# DECOUVERTE

PAR RAFPARK

★ <https://rafpark.wordpress.com/>

## MERCS - MERCS RECON ON KS

**A**près avoir révolutionné le monde du Dungeon Crawling, Megacon Games continue le jeu coopératif mais cette fois-ci à la sauce contemporaine et sur la base d'opération d'infiltration.

*A la façon d'un Splinter Cell, vous allez pouvoir prendre en main une équipe afin d'effectuer des missions à haut risque, le tout en essayant d'être le plus furtif possible.*

### A L'ORIGINE...

Mercs c'est avant tout une gamme de figurines et un jeu d'escarmouche qui existe depuis 2011. Sans rentrer dans les détails on peut dire que c'était un peu du infinity-like. Le jeu se prend quand même facilement en main et l'astuce vient des cartes avec tout d'indiqué dessus et qui servent aussi de gabarit de mouvement et pour vérifier les angles de tirs.

Très bonne idée de leur part mais comme tout jeu d'escarmouche, celui-ci à eut du mal à percer.

Laissé un peu à l'abandon MGC veut relancer leur licence en passant la gamme par le plastique et pour ce faire rien de tel qu'un jeu de société : MERCS Recon.

### “ HISTOIRE DE “REMERCIER” LES BACKERS UNE PREMIÈRE VAGUE EST ENVOYÉE AVEC LES DEUX BOITES DE JEU POUR LES GOURMANDS

Le jeu passe donc par KS pour arriver en retard (comme d'habitude). Mais histoire de “remercier” les backers une première vague est envoyée avec les deux boites de jeu pour les gourmands. Vient ensuite la tonne d'add-on. Chacune sous forme de boite avec un thème, plus quelques figurines d'add-on du KS, des exclusives et des cross-over avec Myth.



## LA BOITE DE BASE

Les boites de jeux sont donc au nombre de deux, pas de panique, pas besoin d'avoir les deux pour jouer, une seule suffit. Le matériel est quasi identique, un cadre en puzzle pour créer les bords de la map, des tuiles pour faire la map et donc permet de fabriquer une grande variété de combinaisons. Je vous rassure de suite, on est loin du principe chronophage de Earth Reborn là-dessus, ça se fait en quelques minutes.

Evidemment des Dés différents et gravés, des marqueurs de toutes sortes, des cartes de missions et autres, les fiches de stats des figurines et bien sûr les figurines.

La version que j'ai pu avoir présente des défauts d'impression, comprendre une erreur de colorimétrie qui fait que les contrastes ne sont pas vraiment appuyés sur quelques planches, le truc saute aux yeux sur les marqueurs de zones détruites mais globalement ça reste très sympa.

Pour les figurines et bien je suis un peu moins enthousiaste. Certes celles de Myth ne brillent pas par leur magnificence et font leur job, ça reste du jdp. Mais là le but est de servir pour le jdp mais aussi pour leur jeu de fig. Et là si les figs font encore le taf pour le plateau, je ne peux qu'être plus critique sur leur utilisation dans le jeu de figurines. Gravure moyenne, plastique chiant à ébarber et surtout omniprésence de ligne de moulure mal placée, ces détails relativement faibles ne sont que quelques reproches et la palme du loupé vient des flingues. Alors oui un flingue IRL c'est pas un truc large comme un bras de bodybuilder mais là c'est clairement moche pour pas mal d'entre eux, ça manque de détails, de volume, bref comme une image vaut mieux qu'un long discours :



Alors je vous rassure, elles ne sont pas toutes comme ça, clairement pour du jdp ça suffit bien, sauf que celles-ci sont à monter et donc ça va démoraliser pas mal de monde du jdp justement. Et du côté des hobbyistes confirmés, ce genre de gravure à tendance à les faire fuir.

## “ UN FLINGUE IRL C'EST PAS UN TRUC LARGE COMME UN BRAS DE BODYBUILDER

Bref vous l'avez compris, très déçu par la qualité des figurines proposées, même si je ne m'attendais pas à un truc de ouf connaissant Myth, clairement là ils ont réussi à faire pire et en plus même pas assemblé !!

Je le répète, elles ne sont pas toutes comme ça, et avec un peu de motivation et de savoir faire on y arrive. Après y'en a qui s'en sortent plutôt bien quand ils ne sont pas manchots, constatez par vous-même :



Je termine par vous indiquer les différences entre les deux boites, tout simplement les factions présentes :

- Dans la première boite "Assassination Protocol" vous avez les Kemvar et Kenzai Waza
- La seconde boite "Counter Threat" contient une faction CCC et EU Inc

Une seule suffit amplement pour jouer, la seconde reste pour les complétistes et varier vos expériences de jeux.

## LES SG

Comme tout Ks les Add-on proposent du matériel en plus tel que des sculptures alternatives pour les forces ennemies, des figurines qui représentent les civils pour remplacer les marqueurs en cartons, des portes en 3D et d'autres pour compléter votre équipe et ainsi avoir plus de spécialistes (dont les snipers).

Quelques extensions fournies aussi sous forme de pack qui rajoute des missions mais aussi de nouvelles factions de Mercs. Et là pas moins de 10 packs proposés en tout mais si certains sont offerts, il faut passer à la caisse pour les autres. La majorité rajoute carrément une faction complète, des cartes missions en plus, des tuiles, les fiches de persos, là encore pour les complétistes où pour ceux qui voudraient s'offrir un début de faction pour MERCS le jdf.

La petite cerise sur le gâteau et l'apparition de nouveaux héros utilisables dans Myth, vu que j'adore ce jeu, ben je ne suis pas passé à côté bien sûr !!!



“ **CLAIREMENT ÇA FAIT DU MONDE, UNE VÉRITABLE ORGIE, UN TRUC DONT ON A HONTE QUAND ÇA ARRIVE CHEZ SOI,**

Clairement ça fait du monde, une véritable orgie, un truc dont on a honte quand ça arrive chez soi, un truc que même une vie n'y suffit pas pour écumer le truc. Bref un Ks quoi :P

## LE GAMEPLAY

Pour le jeu ça reste relativement simple, même si encore une fois les règles sont clairement alambiquées, les Américains ne savent pas écrire des règles et là ça se confirme. Compter une bonne soirée pour vous prendre la tête avec !!

Le jeu commence par la mise en place, on pose un grand cadre avec des compteurs et des symboles et dedans on y place les différentes tuiles suivant quelques indications de départ (comme les grandes tuiles sur les 4 coins). On place les marqueurs idoine, les paquets de cartes et des jetons de différentes couleurs sur la map comme indiqué sur les tuiles (ça reste relativement chaud à trouver mais avec de bons yeux on y arrive !).

De là on pioche une carte mission au hasard mais pas trop (je m'explique pourquoi à la fin). Celui-ci indique encore une mise en place suivant la mission : extraction de civils, trouver un serveur pour y mettre un virus, destruction d'objectifs. Bref on a ici l'embarras du choix et comme je l'ai dit les



## LES ADD-ON

Et bien sûr on oublie pas les Add-on, véritable machine à cash pour rajouter des brouzoufs et là il y avait du choix, figurines pour remplacer les marqueurs, héros tiré de séries/films bien connus et des packs d'extensions (dont une offre totale moule frite) permettant là aussi de récupérer de nouvelles factions avec tout ce qu'il faut (voir ci-dessus) et un kit de mission avec des personnes infectées (qui a dit zombie).

autres packs en rajoutent encore. De quoi pulvériser le renouvellement du jeu en soit, sans compter que le plan du bâtiment varie suivant vos envies et les tactiques ne sont pas les mêmes suivant les factions choisies.

En définitive ça me rappelle un peu Ghost in the shell, metal gear solid, splinter cell, bref si vous avez été fans de ces jeux vidéos vous tomberez sous le charme de sa mécanique et ça vous met clairement dans l'ambiance de ces commandos.

## LE TOUR DE JEU

En fait chaque joueur se retrouve avec un perso et sa fiche. Là encore des marqueurs de partout pour indiquer les différents levels.

Chaque tour de jeu se divise en 4 phases :

- la Phase d'Agent
- la Phase OPFOR
- la Phase MERCS
- la Phase Bilan

Les deux premières phases sont en fait l'IA du jeu. Dans la phase d'agent, ces derniers sont en fait les fameux disques placés avant sur le plateau, ce sont des signatures thermiques mais on ne sait pas ce que c'est. On pioche donc une carte et celle-ci nous indique la direction que ceux-ci doivent prendre, toujours sous forme de disque donc de signature thermique. S'ils sont "bloqués" par un mur ils n'avancent pas, dans le cas où ils ont deux choix on lance un dé et suivant le symbole ils se dirigent vers celui-ci (les symboles sont présents sur le cadre mis en début de partie).



Si un agent arrive dans la ligne de vue (Ladvi) d'un MERCS (un de vos gars) il arrête de suite son mouvement. A la fin on pioche une carte pour indiquer à quoi correspond chaque disque qui se trouve dans la Ladvi d'un de vos MERCS et de là on place un marqueur ou la figurine correspondante. Cela va du simple employé aux soldats de niveau I à IV, ils sont appelé OPFOR (pour OPeration Force). Le résultat à prendre sur la carte dépend de votre niveau de sécurité, si au début c'est facile au fur et à mesure des tours ce niveau va augmenter (ou pas) à la phase de Bilan.

**“ÇA ME RAPPELLE UN PEU GHOST IN THE SHELL, METAL GEAR SOLID, SPLINTER CELL, BREF SI VOUS AVEZ ÉTÉ FANS DE CES JEUX VIDÉOS VOUS TOMBEREZ SOUS LE CHARME**

La Phase OPFOR active les figurines mise en place (et pas les disques!) dans le sens décroissant. Comprendre que les Force de sécurité de niveau IV jouent en premier puis les III etc, ceci jusqu'aux employés. Chaque force à une carte qui indique le nombre de mouvements, son attitude, son attaque, ses pv, sa défense etc. Evidemment plus le niveau est élevé plus ceux-ci vont être difficile à tuer !!

Les employés sont un cas à part, ils vont tenter de s'enfuir du bâtiment, sont tétanisé s'ils sont dans la même case qu'un de vos MERCS et s'ils sortent, comptent dans les "pertes" (ils donnent l'alerte de votre présence). Si vous les tuez, vous aurez alors un malus.



La Phase de MERCS c'est à ce moment-là que vos troupes vont jouer et comme une image vaut mieux qu'un long discours voilà un peu le panel de vos possibilités :

CP COMMAND POINT ACTIONS			
	CP	Name	Description
<b>Normal</b>			
	1	Initiative	Can only be selected if the MERC did not attack or hustle. Returns 2 CP in the Refresh phase.
	3	Reload	Place the attack counter at the MERC's maximum allowed attack capacity. Attacks cannot be performed after a reload.
	3	Interact	Can use a location for its secondary purpose.
	1	Use Kit	Allows a MERC to use a piece of equipment in his or her possession.
	1	Capture	Non-violent removal of an employee. Must have majority control of an area. Targets are NOT added to the casualty pool.
	3	Interrogate	Allows a MERC to reveal one of the secondary objective locations per the rules on the employee card.
<b>Movement - MERCs cannot move into a room with an agent, OpFor, or objective. See Breach &amp; Clear.</b>			
	1/area	Move	A MERC moves one area per CP spent.
	3	Hustle	A MERC moves four areas, but cannot perform ANY other actions.
<b>Ranged Combat</b>			
	2	Focused	An attack at weapon range that converts all the CDd8 into LDd8.
	1	Sweeping	An attack at weapon range that uses the weapon's standard dice pool.
	1	Throw	An attack that is thrown to an area. It will be overthrown one area in the direction of the throw if no burst is rolled.
<b>Melee Combat</b>			
	1	Focused	An attack in the same area that uses the weapon's standard dice pool.
	2	Sweeping	An attack in the same area that converts all the LDd8 to CDd8.
<b>Reserve Action - Allows a MERC to perform ONE reaction attack if OpFor appear in LoS (in the direction the MERC is facing).</b>			
	1	Spray & Pray	A single attack that initiates upon the appearance of miniatures: security forces AND employees.
	2	Selective	A single attack that initiates upon the appearance of security forces ONLY.
<b>Combined Action - Combined actions show the total CP that must be spent between all MERCs involved in the action.</b>			
	2 MERCs = 3	Attack & Move	Allows MERCs to act simultaneously. One member moves three areas. The other member gets to perform one sweeping attack.
	2 MERCs = 2	Duck & Cover	This is a purely defensive combined action. The "ducking" MERC with the highest priority is reduced in priority by -3. The "covering" MERC increases his counter on the priority track by +1. Additionally, the "ducking" MERC receives one bonus soak d8 during the next OpFor phase (see page 12).
	3 MERCs = 7	Breach & Clear	Initiates a Breach & Clear action. Relocate to the B&C tile. Each member receives one focused attack at no CP cost. Additional actions may be taken in priority order after the initial breach.

Comme vous pouvez le voir il y a certaines restrictions (comme par exemple si on court on n'attaque pas), le fait de devoir mettre en réserve des actions de tirs afin de "shoot first" lors de la phase OPFOR, etc... etc... etc...

Oui mais voilà, votre réserve d'action n'est pas inépuisable, vous devrez baisser votre marqueur et à "0" c'est fini.

En plus au prochain tour vous ne récupérez que 4 points d'action, pas la totalité donc attention de bien gérer pour en garder au moment crucial. Et suivant le nombre d'action utilisée vous allez bouger dans l'échelle d'initiative. Et donc plus vous faites d'actions, plus vous montez dans l'échelle d'initiative et donc plus vous jouerez tard.

Et là on arrive à la phase de BILAN. C'est là qu'on bouge l'initiative des Mercs suivant les bonus/malus indiqué sur votre réserve d'action. Grosso modo plus vous utilisez d'actions, plus vous montez dans l'initiative, plus vous jouerez tard dans le tour. Et inversement si vous utilisez peu d'actions. Cela peut être problématique vu que chaque joueur à sa spécialité et donc devoir attendre celui qui a la bonne action au bon moment peut vous faire perdre un temps précieux.

**“ PLUS VOUS FAITES D’ACTIONS, PLUS VOUS MONTEZ DANS L’ÉCHELLE D’INITIATIVE ET DONC PLUS VOUS JOUEREZ TARD ”**

tour). Quand on passe au niveau 2 ce qui change va être le choix des troupes suivant les disques lors de la phase d'agent. Mais il y a aussi certaines conditions immédiates qui peuvent faire monter ce niveau lors de la phase d'OPFOR ou de MERCS comme tuer trois employés, compléter un objectif, avoir 8 OPFOR sur la map et un certain nombre de disques de dégâts.

Je fini maintenant par un mode assez particulier, le B&C (Briser et Cribler) est une action activée par 3 MERCS qui doivent se trouver sur la même tuile et dépenser ensemble 7 points d'actions. Cette action s'active lorsque les MERCS doivent rentrer dans une pièce où se trouve un objectif et/ou un agent et/ou un OPFOR. Grosso modo on pose tout ce petit monde et les persos adjacents à la tuile qu'ils veulent investir (autre MERCS et OPFOR compris) sur une tuile à part. L'action se déroule en un tour et ne dépense pas d'action sur vos fiches persos (sauf les 7 PA payé au début).

Le but est de faire mal très vite car si les MERCS font plus de dégâts que les force ennemies pré-

A savoir qu'un autre marqueur est présent, celui qui va régler la difficulté au fur et à mesure de votre avancée. Ainsi à chaque fois que vous éliminez un ennemi ou qu'un civil s'enfuit du bâtiment après vous avoir repéré, il passe dans le pool de "victime". Vous lancez les dés et pour chaque résultat explosion vous augmentez de 1 cran cette échelle (avec la limite de ne pas dépasser deux niveaux dans le même tour, par exemple on ne peut pas passer de niveau 1 à 3 en un

sentent à la fin du tour ils remportent le B&C, éliminent les forces présentes dans le B&C et remportent l'objectif s'il y en a un. Dans le cas inverse, ils perdent l'objectif (voir la mission) et les MERCS présents sont tués. Là encore ça renforce vraiment le sentiment d'infiltration, on prépare son coup et hop tout le monde rentre ensemble, ça défouaille de partout et on a une action pour éliminer un maximum d'ennemis pour réussir dans cette salle. Il faudra donc préparer votre action avec un bon timing et ne pas sous-estimer les forces en présence.

## DU BONHEUR !

Encore une fois MGC Games nous a gratifiés d'une vraie pépite ludique. Là encore ça déborde de partout au niveau matos, les possibilités sont énormes, les extensions à foison permettent une durée de vie quasi infinie pour le jeu.

Le bémol va quand même pour la qualité des figurines qui est en deçà de pas mal de standards. La prochaine étape serait de s'améliorer comme producteur de figurines afin de rendre le tout plus détaillé, même si certaines pièces sont très réussies.

Au niveau du gameplay, l'ambiance, les actions, les événements et la multitude de missions renforce cette immersion dans ce principe d'infiltration.

Le double emploi du matériel, le fait de pouvoir s'acheter le livre de règles de MERCS le jeu de fig plus les quelques cartes de stats qui va permettre d'utiliser vos figurines dans un autre format est là aussi une superbe idée ce qui prolonge la durée de vie de votre matos.

Malheureusement le jeu demande encore pas mal d'effort et d'apprentissage, il faudra donc insister et ne rien lâcher sous peine d'être déçu par le jeu, tel Myth qui a pu en décontenancer plus d'un mais qui reste encore le meilleur DC qui soit actuellement.

Bref, MGC Games est à des kilomètres des jeux que l'on a l'habitude de voir venant d'un éditeur US, relativement complet, profond, immersif, il me tarde de voir la suite de leurs projets, quoi que non, parce que là j'ai de quoi jouer pour la vie en fait ;)



“ **MGC GAMES EST À DES KILOMÈTRES DES JEUX QUE L'ON À L'HABITUDE DE VOIR VENANT D'UN ÉDITEUR US, RELATIVEMENT COMPLET, PROFOND, IMMERSIF**

@+ et bon jeu.

## SOURCES

★ <https://www.kickstarter.com/projects/megacongames/mercs-recon>

★ <http://megacongames.com/games/mercs/mercs-recon/>



# DECOUVERTE

PAR BERTRAND MULLON



## 7TV - TERMINATOR GENESYS

**D**es robots, des voyages dans le temps... à n'en pas douter le petit Jimmy Cameron aurait été un grand fan des productions 7TV, notamment de L'HOMME DES ANNÉES 2000 et des ARGONAUTES et s'en serait sans doute inspiré plus tard lorsqu'il aura réalisé TERMINATOR.

*Histoire de voir ce que ça aurait donné, je vous propose de m'accompagner à la production et derrière la caméra pour vous donner un aperçu des règles de 7TV sur une scène alternative du dernier volet de la saga TERMINATOR, suite à l'article de présentation paru dans le précédent blogurizine.*

*Vous trouverez aussi un premier jet du script de TERMINATOR GENESYS piqué dans les affaires de James Cameron et adapté façon 7TV si vous voulez poursuivre l'aventure cinématographique ou réécrire l'histoire.*

### LES CASTINGS

Les règles du jeu 7TV proposent une boîte à outils permettant de créer vos propres personnages en s'inspirant et en modifiant les profils déjà existants.

L'idée étant de vous montrer les possibilités, je ne détaillerai pas ici le processus d'adaptation pour tous les profils de TERMINATOR GENESYS mais me contenterai de détailler ceux que j'ai utilisés pour la scène alternative. Je vous renvoie pour les autres aux profils proposés dans le PDF des règles 7TV téléchargeable gratuitement agrémentés de quelques suggestions.

Commençons par POPS, le T-800 gardien envoyé dans le passé pour protéger SARAH CONNORS. Si je devais esquisser son profil en quelques mots, je dirais que c'est un bon combattant tourné vers la force brute plus fort qu'un humain et un robot vieux mais pas obsolète.

POPS étant un héros, selon les règles de 7TV, il faut partir d'un profil héroïque pour le créer. Celui qui se rapproche le plus de l'idée de départ est le profil de L'HOMME D'ACTION et effectuer pas mal de modifications pour l'adapter à mon idée.

Reprenant les quelques traits susmentionnés, j'ai d'abord augmenté la valeur de CORPS de 1 pour traduire sa force physique.

J'ai renommé le TALENT Coup d'éclat (Burst of Action) qui offre une attaque bonus au personnage VIEUX MAIS PAS OBSOLÈTE pour rester dans le contexte.

Ensuite j'ai échangé plusieurs EFFETS SPECIAUX : Chanceux (Lucky) contre Robot, A l'abri (Blown clear) contre Garde du corps (Bodyguard) et Endurant (Hard) contre Invulnérable.

J'ai créé aussi un effet spécial spécifique et emblématique du personnage intitulé JE REVIENDRAI pour appuyer la ténacité de POPS qui continue à se battre même réduit à l'état de boulons à moitié fondus. Cet effet spécial lui permettra de revenir sous forme d'Endosquelette puis de Rampant (avec un peu de chance aux dés).

Concernant les ATTAQUES, j'ai échangé Arts martiaux contre Bagarre (Brawl) pour qu'il ne blesse pas les humains, ajouté le Coup percutant (Crushing blow) du METALNAUTE pour s'occuper des T-800 et T-1000 adverses, et remplacé le Pistolet contre un Fusil à pompe (Shotgun), arme de la même catégorie, parce que c'est son arme fétiche.

Enfin, concernant les GENRES, j'ai supprimé Civil et échangé Secret contre Science.

Profils Homme d'action et Pops



Les versions Extra T-800 ENDOSQUELETTE et RAMPANT se basent sur le profil de l'Extra de Méchant METALNAUTE. Normalement, pour un casting héroïque, on ne peut sélectionner que des profils Neutres ou Héroïques.

Mais c'était le profil qui se rapprochait le plus de l'idée de squelette métallique, alors j'ai fait une entorse à la règle.

Autre entorse, j'ai adapté le profil pour le faire correspondre à l'idée que j'avais d'un T-800, même si seules les Stars et Co-Stars peuvent normalement bénéficier de modifications et d'améliorations.

J'ai ainsi d'abord supprimé l'effet spécial Solitaire (Loner) pour les deux, et l'effet spécial Lent (Slow) uniquement pour la version endosquelette, le RAMPANT ayant quand même quelques difficultés à se mouvoir sans ses jambes. J'ai d'ailleurs spécifié cet état par la règle RAMPANT, une reformulation de la règle Mouvement "X".

Un vrai escargot!

## LA CRÉATION DE PERSONNAGES

*Si les profils proposés par Crooked Dice dans les règles et programmes télé ne correspondent pas à l'idée que vous vous faites de vos Héros ou Méchants, vous pouvez les adapter:*

*Augmentez ou diminuez une caractéristique pour +/- 1 point. Les points de vie ne peuvent être augmentés et le coût pour augmenter la Défense est doublé.*

*Echangez un genre pour 1 point.*

*Echangez, ajoutez ou retirez des effets spéciaux pour +/- 1 point ou gratuitement.*

*Echangez ou ajoutez des attaques pour 1 point. Le premier échange est gratuit.*

Pour les caractéristiques, je suis parti de la version POPS, rabaisant la caractéristique de Défense à 9, et le Tir à 3 pour la version ENDOSQUELETTE et à 1 pour la version RAMPANT.

Ces deux profils serviront également à définir tous les T-800. Les profils de SARAH et KYLE ont demandé moins de modifications.

Ce sont des Co-Stars, moins puissantes que les Stars pour différencier la valeur et la puissance de POPS par rapport aux êtres humains qu'il protège. Je suis donc parti pour SARAH et KYLE d'un même profil, celui de la Co-Star ADJOINT FIABLE (Dependable deputy).



J'ai d'abord emprunté à la Star ESPRIT MILITAIRE l'effet spécial Entraînement militaire (Military training) et retiré le talent Acolyte (Sidekick).

J'ai boosté le CRAN (Spirit) des deux Co-Stars pour qu'ils puissent faire face plus facilement.

Il fallait différencier les deux Co-Stars. Je suis parti du fait que SARAH attire le danger, en l'occurrence de méchants robots venus du futur pour la tuer. J'ai donc remplacé son TALENT initial Chargez (Take charge) par celui de l'ASSISTANT COURAGEUX Aimant à problèmes (Danger magnet). J'ai aussi augmenté sa valeur de tir de 1 pour montrer sa formation aux armes à feu dispensée par POPS.

J'ai essayé de traduire le fait que le destin de KYLE a changé radicalement, qu'il en est conscient et que donc rien de ce qui lui arrive n'est inéluctable avec le TALENT Pas de Destin, qui permet de relancer le résultat d'un seul dé. Je lui ai aussi ajouté l'effet spécial Garde du corps (restriction SARAH) puisque c'est sa mission initiale.

Je terminerai le recrutement des Castings par la création du T-1000. Tout comme il faut partir d'un profil Héroïque existant pour créer un nouveau

Héros, pour créer un profil Machiavélique, il faut partir d'un profil existant de Méchant.

▼ Profil de l'Adjoint fiable



Pour moi, le T-1000 est un infiltrateur capable de prendre n'importe quelle apparence. Il est aussi fort qu'un T-800, résistant au feu et capable de se régénérer. Bref, une vraie plaie. Le profil approchant le plus est celui de l'ENVAHISSEUR D'UN AUTRE MONDE pour bénéficier de son EFFET SPECIAL Régénération.

Moins costaud qu'un HOMME D'ACTION, il a fallu le booster un peu plus et donc déroger à la règle qui impose de ne booster que deux caractéristiques maximum. J'ai ainsi augmenté le COMBAT et le TIR de 1 et le CORPS de 2.

Pour les EFFETS SPECIAUX, j'ai échangé Alien contre Robot et Sacrifice contre Invulnérable. J'ai ajouté Immunité (au Feu), Riposte et Vigilant (Aware).

Côté ATTAQUES j'ai échangé Bagarre contre Arme de Poing pour traduire ses mains qui se transforment en lames et Pistolet Alien contre Pistolet.

Il lui fallait aussi un Talent pour traduire sa capaci-

té de mimétisme. J'ai d'abord pensé à la règle Copie Conforme, l'idée étant de se faire passer pour un membre du Casting héroïque et s'approcher au contact sans risquer d'être attaqué. Mais ça m'obligeait à posséder les figurines en double. J'ai donc transformé cette règle en TALENT Suspicion oblige deux figurines alliées en ligne de vue alors qu'au tour d'avant elles ne l'étaient pas à faire un test de Cran pour se reconnaître si le T-1000 n'est pas visible de l'une d'elle au moins depuis deux tours; si le test échoue elles croient qu'elles sont ennemies et ne peuvent jouer (se tiennent en respect).

Profils Envahisseur et T-1000 Policier ▼



### SCENE COUPEE

Voici la scène avec laquelle j'ai testé les règles et les profils fraîchement créés.

### SYNOPSIS

1984. SARAH, KYLE et POPS viennent d'être arrêtés par la police et conduits au poste. Le T1000, sous forme d'un policier tente de les éliminer.

### CASTING

Le casting Héroïque est constitué de SARAH, KYLE et POPS.

Les Héros ▼



Le Méchant T 1000 de son côté est accompagné de deux T-800 (aucune idée de la manière dont ils sont arrivés là, on en saura plus dans le prochain volet de la saga sans doute).

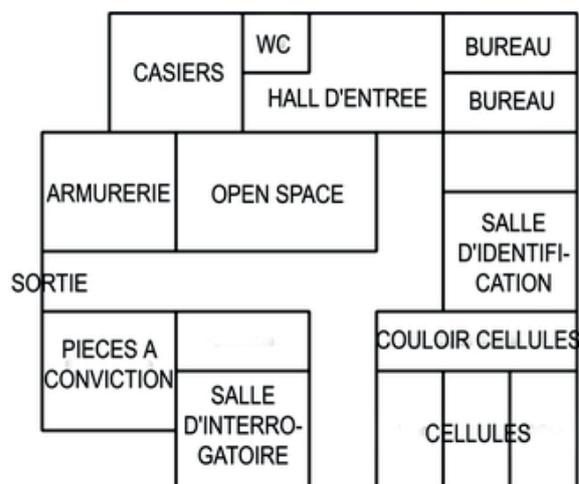
▼ Les méchants



### LE LIEU

La zone de jeu de 60x60cm représente l'intérieur d'un commissariat de police en 1984.

▼ Plan de table



### MISE EN PLACE

POPS commence dans la salle d'identification, le T-1000 en face de lui derrière le miroir sans teint. SARAH moisit en cellule tandis que KYLE attend en salle d'interrogatoire. Les deux T-800 commencent la partie dans le hall d'entrée.

Les Héros débiteront comme premier joueur.

Cinq marqueurs objectifs sont disposés comme suit:

1 dans le bureau central qui représente le lecteur cassette fétiche de SARAH.

1 dans la salle des pièces à convictions qui représentent les affaires de SARAH et KYLE.

3 dans l'armurerie qui représentent des armes pour combattre le T1000.

### **GENÉRIQUE DE FIN**

La partie se termine quand le Deck de compte à rebours est épuisé, quand l'un des deux joueurs n'a plus de figurines en jeu, quand le T1000 a éliminé SARAH ou quand SARAH, KYLE et POPS sont sortis du commissariat.

Les points de Victoire sont déterminés de manière classique.

### **SILENCE, MOTEUR... ACTION!**

Et voici comment ça s'est passé.

#### **PHASE DE PRÉPARATION - LE PROLOGUE**

Un premier Jet de dé permet de définir qui est l'Attaquant et qui est le Défenseur. Cela peut influencer sur la zone de déploiement et les Objectifs du camp. Ici tout est déjà écrit/défini par le synopsis.

Une fois la partie mise en place et les figurines dans leur zone de jeu (les espions comme le T-1000 sont placés en dernier) vous devez créer un Deck de Cartes de COMPTES A REBOURS qui définira la dureté de la partie et récupérer des cartes GADGET (1 par Co-Sar et Star de votre Casting).

Le camp des Méchants n'a donc droit qu'à 1 GADGET. Il se retrouve avec une Cigarette Rocket.

Le camp des Héros peut en obtenir 3 et dispose au final d'un Parapluie Pare-balles, de Sels pour reprendre connaissance et de lunettes à Rayon-X pour retirer un bonus de couvert au tir.

Avant le premier tour, un jet d'initiative avec la Caractéristique ESPRIT permet de désigner le premier joueur si rien n'est spécifié dans le synopsis. Le perdant obtient deux Points d'Intrigue sauf en cas d'égalité où chaque joueur gagne 1 point d'Intrigue.

Ici, c'est le camp des Héros (qui sera donc l'Attaquant) qui va commencer donc aucun jet n'est nécessaire.

### **UN ROUND DE JEU**

*Chaque round commence par la pioche d'une ou deux cartes COMPTE A REBOURS, c'est la phase du même nom. Au premier tour de chaque joueur, une seule est obligatoirement retournée.*

*Suit la phase d'ACTION. Le joueur A L'ECRAN (dont c'est le tour) gagne un certain nombre de POINTS D'INTRIGUE en fonction de son casting: 2 pour chaque Star, 1 par Co-Star et 1 pour chaque duo d'Extras.*

*Avec ces Points d'Intrigue, le joueur peut activer ses figurines (1 point = 1 figurine activée, à l'exception des unités). Il peut aussi dépenser des Points d'Intrigue pour déclencher TALENTS et EFFETS SPECIAUX. Il peut enfin aussi retirer des MARQUEURS D'ETAT.*

*Chaque figurine dispose de deux actions avec certaines restrictions. Elle peut enchaîner deux actions de mouvement mais pas effectuer un Tir et un Corps à Corps durant la même activation. Une figurine peut aussi effectuer des actions gratuites supplémentaires qui permettent de déroger à ces règles.*

*Son tour se termine en vérifiant que son casting n'est pas REDUIT (de moitié) et en gérant les ETATS encore actifs de ses figurines. Il peut aussi décider de VOLER LA VEDETTE (cf. Tour 2).*

#### **ROUND 1 - ROUND DES HÉROS**

C'est la carte compte à rebours Off CAMERA ACTION qui est piochée. Elle permet d'effectuer une action immédiatement. Les cartes compte à rebours de l'Acte 1 sont orientées sur les placements et les déplacements.

Ainsi, KYLE, laissé seul dans la salle d'interrogatoire crochète ses menottes et se dirige vers la porte. Il s'arrête sur le pas de la porte lorsqu'il entend un gros clash.

C'est POPS. Dos au mur dans la salle d'identification en attendant de se faire tirer le portrait, celui-ci a détecté le T-1000 de l'autre côté de la vitre sans teint qui lui fait face. POPS fonce dans le miroir et assène un coup au T-1000 qui lui arrache quelques morceaux de métal. Le T-1000 empoigne POPS et le plaque contre le mur.

Ayant vérifié que la voie est libre, KYLE ouvre la porte et se faufile de l'autre côté du couloir pour atteindre la cellule où se trouve SARAH.

Duel entre hommes d'acier ▼



Le joueur en question obtiendra moins de Points d'Intrigue ce nouveau tour, les Extras ne lui en rapportant aucun.

C'est le deuxième tour des Héros, ils retournent deux cartes pour gagner deux Points d'Intrigue car il reste encore beaucoup à faire et le camp a besoin d'activer plusieurs effets. Cette Carte compte à rebours est DO NOT ADJUST YOUR SET qui permet au joueur actif puis à son adversaire de déplacer un même nombre de figurines de 3".

## UN COMBAT

*Le joueur désigne une cible et s'assure de la portée.*

*Le défenseur effectue son JET DE DEFENSE.: Caractéristique + Modificateurs + 1D6 initial + Dés supplémentaires (en échanges de points d'intrigue).*

*L'attaquant effectue son JET D'ATTAQUE: Valeur de l'Attaque sélectionnée dans le profil + Modificateurs + 1D6 initial + Dés supplémentaires (en échanges de points d'intrigue).*

*On détermine les effets.*

«Tu es libre Sarah !» ▼



KYLE emboîte le pas à SARAH alors que deux T-800 s'avancent pour prêter main forte au T-1000.

SARAH atteint l'armurerie la première et s'empare d'un fusil à pompe. KYLE est sur ses talons.

▼ Sarah s'équipe d'un fusil à pompe



Pendant un déplacement, une figurine peut traverser le socle d'une figurine alliée si elle a la place de se poser ensuite derrière (ou plus loin, si son mouvement le lui permet). SARAH ne laisse pas le temps à KYLE de s'assurer qu'elle va bien et le bouscule pour prendre la direction de l'armurerie à l'autre bout du bâtiment.

## ROUND 2 - LES HÉROS VOLENT LA VEDETTE

Une fois par épisode, chaque joueur peut décider d'enchaîner un deuxième tour en volant la vedette. L'ordre des rounds est désormais inversé.

POPS est toujours aux prises avec le T-1000 et échange toujours des coups, mais aucun n'arrive à prendre le dessus, même si POPS, grâce à son Talent VIEUX MAIS PAS OBSOLETE peut enchaîner une deuxième attaque de Corps-à-Corps.

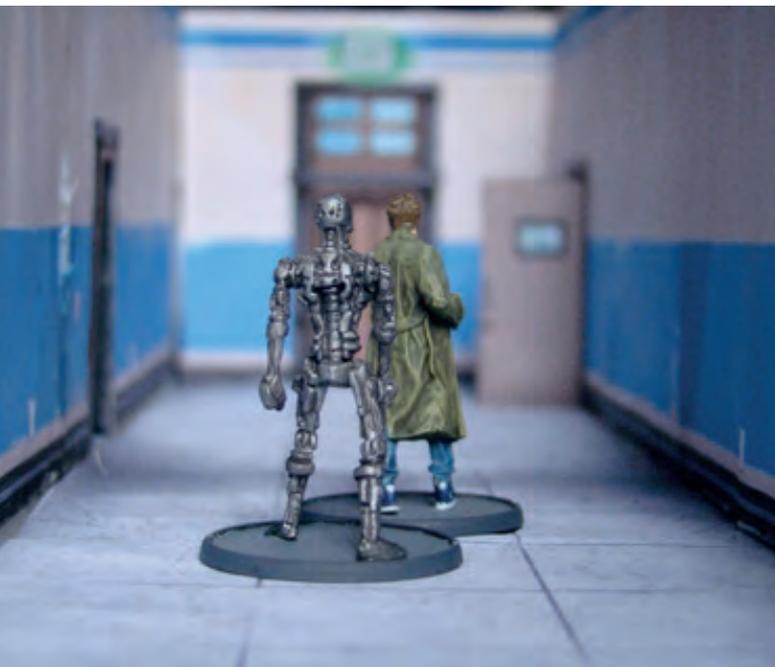
### ROUND 3 – LES VILAINS REPRENENT LA MAIN

Les Vilains dont c'est le premier tour retournent une carte de compte à rebours. Ils déclenchent une CHASE SEQUENCE qui donne un mouvement gratuit à un Extra.

Un T-800 traverse l'open space central pour tenter d'intercepter SARAH et KYLE.

Le T-800 parvient à rattraper KYLE alors que celui-ci est à deux pas de l'armurerie et le frappe de dos. KYLE est sonné par la violence de l'impact.

*Kyle est rattrapé* ▼



Les figurines disposent en effet d'un arc AVANT et d'un arc ARRIERE. Elles ne peuvent donc voir que ce qui se passe dans les 180° face à elles. Une ennemi peut donc profiter pour les frapper de dos à condition de ne pas commencer son mouvement dans l'arc avant de cette figurine adverse et obtenir un bonus d'attaque.

L'autre T-800 a rejoint POPS et le T-1000. Les trois combattants échangent des coups sans qu'aucun ne prenne l'avantage, gênés par l'espace exigü. D'ailleurs, POPS utilise son parapluie pour gêner ses adversaires un peu plus et se protéger de l'attaque suivante.



▲ *A deux contre un*

### ROUND 4 – LES VILAINS VOLENT LA VEDETTE

Les Vilains retournent deux cartes de compte à rebours pour accélérer la fin du jeu. STUNTMAN REQUIRED met le feu aux extras sous le gabarit. Une carte inutile contre un casting de Héros uniquement composé de Stars et de Co-Stars.

L'alarme incendie se déclenche sans affoler personne.

Le T-800 qui en avait après KYLE lui assène un second coup mortel qui le laisserait normalement hors d'état de combattre. Mais Kyle peut jouer avec le Destin grâce à son Talent. Là ça aurait dû être un "Tout sauf un 1". Mais le destin est capricieux et c'est un 1 qui ressort au dé relancé pour la Défense de Kyle. Le T-800 fait donc gagner à son camp deux Points d'Intrigue pour cette élimination (comme toute élimination de Star ou de Co-Star).

▼ *Est-ce la fin pour Kyle ?*



Derrière la porte de l'armurerie, SARAH entend KYLE lui dire de faire attention dans un dernier souffle alors que le T-800 s'apprête à forcer la porte. SARAH appelle POPS au secours.

Le T-100, le T-800 et POPS sont eux toujours au corps-à-corps, enchaînant les coups sans parvenir à endommager l'adversaire.

### ROUND 5 – ROUND DES HÉROS

Carte compte à rebours STOCK FOOTAGE, première carte du second Acte. Les cartes du second Acte influent généralement sur l'attaque du camp adverse. Celle-ci permet de reprendre et de rejouer une carte Compte à rebours défaussée.

Avec l'action bonus de OFF CAMERA ACTION rejouée, POPS a entendu l'appel de SARAH et rompt le combat. Les deux robots ennemis lui assènent un deuxième dégât au passage (attaque gratuite due au fait qu'il rompt le contact). Mais POPS parvient à se dégager et fonce retrouver SARAH.

*Pops quitte le combat* ▼



SARAH fait face au deuxième T-800 et vide son fusil à pompe sur lui avant de le charger pour lui balancer son arme à la tête sans parvenir à l'endommager.

Une charge étant une attaque gratuite disponible si une figurine est à portée de combat rapproché. Pour moi, elle déroge donc à la règle qui interdit d'effectuer à la fois un tir et un combat en tant qu'actions "payées" en Points d'Intrigue.

▼ Sarah accueille le T-800 comme il se doit



### ROUND 6 – ROUND DES VILAINS

Les Vilains retournent deux cartes de compte à rebours pour accélérer la fin du jeu. AFTER THE WATERSHED permet d'effectuer une attaque de Corps à Corps avec 1D3 figurines alliées. Le T-800 aux prises avec SARAH réplique immédiatement et parvient à la blesser.

Avec le peu de Points d'Intrigue qui leur restent, le T-1000 et le T-800 se lancent aux trousses de POPS.

▼ La menace approche



## ROUND 7 – ROUND DES HÉROS

La carte compte à rebours BIG BREAK s'adresse aux extras. Elle est donc inutile à l'équipe. Mais la carte suivante est une carte de l'Acte Final, ce qui implique que le camp des Héros gagne immédiatement deux Points d'Intrigue.

*Pops à la rescousse ▼*



POPS interrompt le geste du T-800 au moment où celui-ci s'apprête à s'en prendre à nouveau à SARAH. Les attaques successives des deux héros mettent à mal le T-800 qui voit son corps coupé en deux par un tir de fusil à pompe dans la colonne vertébrale suivi d'une forte traction de POPS. Mais il n'a pas dit son dernier mot.

*Il est revenu ▼*



## ROUND 8 – ROUND DES VILAINS

Les Vilains retournent deux cartes de compte à rebours pour accélérer encore la fin du jeu, faisant grandir la pression pour les Héros. La carte tirée, KILL THE BADDIES permet de faire une attaque gratuite et de gagner des étoiles en cas d'élimination. Intéressant quand on a plus d'étoiles.

Le T-800 rampant tente donc de frapper SARAH qui l'esquive sans peine.

Le T-1000 rejoint les Héros et s'en prend à POPS en tirant un mini missile de son cigare avant de l'engager au corps à corps, mais gêné par la porte ouverte de l'armurerie, il ne parvient pas à porter un coup fatal.

*▼ Mêlée finale*



## ROUND 9 – ROUND DES HÉROS

La Carte compte à rebours CUT! fait gagner 4 étoiles à chaque camp si le joueur décide de l'utiliser.

POPS en profite pour achever le T-800, se dégager du T-1000 et sort en portant le corps inerte de KYLE sur son épaupe. SARAH le suit.

Générique !

## L'AVIS DES TELESPECTATEURS

A la fin du Round 9, il ne restait que deux cartes de compte à rebours donc la partie se serait automatiquement terminée à la fin du round suivant au profit des Méchants.

Côté Héros, KYLE est mort, POPS a subi deux blessures, SARAH une seule. Ils ont emporté un objectif et ont éliminés un T-800, ce qui leur procure au final seulement un 1 Point de Victoire pour l'objectif.

De l'autre côté, le T-1000 a subi deux blessures, a éliminé Kyle et possède quatre objectifs, ce qui procure à son camp cinq points de Victoire (quatre pour les objectifs et un pour avoir éliminé une Co-Star), c'est à dire que c'est une Victoire Décisive pour les Méchants.

Mais l'histoire n'est pas finie. Kyle est-il vraiment mort? Les Héros sont-ils toujours en mesure de sauver le futur? Le T-1000 va tout faire pour les retrouver et finir le travail.

Evidemment, certains choix tactiques sont discutables. Les Héros auraient sans doute pu fuir directement mais la partie n'aurait pas été très palpitante.

J'ai cherché au début à obtenir des objectifs pour marquer des points, un principe vite oublié en cours de partie à partir du moment où sauver la peau des Héros a pris le pas sur la course aux points.

Pour les deux camps ça s'est au final résumé à une poursuite, les uns cherchant à intercepter les autres. Comme dans un épisode de Doctor Who!

Principal combat de la partie, l'échange de coups entre POPS et le T-1000. Un combat très long sans que l'un puisse prendre un réel avantage, reflet de leurs combats dans le film. Mais pas vraiment excitant à jouer. Avec une Défense de 10 chacun, difficile, sans dépenser moult Points d'Intrigue pour obtenir des dés supplémentaires en nombre suffisant, d'espérer faire des dégâts.

D'ailleurs, d'autres tests m'ont conforté dans cette idée, les Minions n'arrivant que très rarement à causer de dégâts aux Stars, et surtout pas avec un petit pistolet qui leur sert d'équipement de base souvent. Par contre les Minions ne font pas un pli

dans ce jeu face à une Star (sauf peut-être ici vu que j'avais boosté les T-800).

Je retiendrai deux choses de ce premier test avec des castings créés spécialement, choses que j'avais aussi constatées lors d'autres parties. Les points d'Intrigue sont trop vite dépensés. Une partie peut se jouer sur leur utilisation ou leur économie. Vaut-il mieux faire un maximum d'action à chaque tour ou économiser pour frapper un grand coup? Tout est question de timing.

L'autre point concerne les cartes COMPTE A REBOURS et GADGET. Petit bonus bienvenu, elles ne sont pour autant pas toujours jouables. Ainsi, les lunettes à rayon X n'ont aucune utilité au corps à corps et la carte BIG BREAK piochée par les Héros Star et Co-Stars ne s'adressait qu'aux Extras.

Ce petit côté aléatoire non optimisé me plaît. Ce n'est pas du bourrinisme forcené, juste un petit twist qui peut relancer l'action sans déséquilibrer les choses.

Allez, une tasse de thé bien méritée (et vivement conseillée dans le jeu par les auteurs) et j'attaque la relecture du script qui suit.

## ATTENTION SPOILERS!

*Si certains parmi vous n'ont pas vu ou n'ont pas osé de peur d'être déçus aller voir TERMINATOR GENISYS, les lignes qui suivent dévoilent les grandes lignes de l'intrigue. Vous les lisez à vos risques et périls, périls relatifs cependant car le prochain film réécrira sans doute l'histoire encore une fois...*

## TERMINATOR GENISYS - LE SCRIPT

Les scénarii qui suivent peuvent être joués de manière indépendante mais je les ai écrits pour pouvoir être joués en campagne. J'ai d'ailleurs volontairement mis de côté le comptage des points de victoire, laissant les conditions de victoire de chaque scénario désigner le vainqueur potentiel de la campagne.

Ces scénarii donnent le beau rôle aux Héros, comme la plupart des films hollywoodiens. Néanmoins, le joueur incarnant les Méchants a plus de chances de stopper la campagne et de l'emporter. Ainsi, pour pouvoir passer à la période 1984, les

Héros doivent réussir l'une des deux missions de 2029 afin d'envoyer KYLE REESE dans le passé. Et pour passer de 1984 à 2017, il faut avoir obtenu une puce et que POPS et KYLE et/ou SARAH survivent à la confrontation avec le T-1000 pour activer la machine temporelle et faire un bond dans le futur (ou peut-être le passé... c'est un peu compliqué les histoires de voyage dans le temps).

Starter Terminatot Genesys ▼



### 1.1 - 2029: SIÈGE DE SKYNET

L'unité COLORADO de la RESISTANCE doit détruire le processeur central qui abrite SKYNET.

La zone de jeu représente le dédale au cœur duquel se trouve l'unité centrale de SKYNET.

Le joueur SKYNET organise sa défense comme il le souhaite mais doit déployer ses soldats et tanks à plus de 6" des bords de la table.

LA RESISTANCE constitue deux ou trois commandos entrant par des bords différents. Chacun doit disposer d'un marqueur qui représente les explosifs dont ils comptent se servir. Le joueur RÉSISTANT sera le premier joueur.

La partie se termine quand le paquet de cartes compte à rebours est épuisé, que le joueur RÉSISTANT a réussi à déposer un marqueur contre l'unité centrale et qu'aucun ennemi n'est à 2" de celui-ci à la fin du tour ou que l'un des joueurs n'a plus de figurines.

### 1.2 - 2029: ENTREPÔT DE LA MACHINE TEMPORRELLE

JOHN CONNORS, KYLE REESE et un COMMANDO

DE LA RÉSISTANCE doivent prendre le contrôle de la base pour pouvoir expédier KYLE dans le passé et sauver la mère de JOHN.

La zone de jeu représente l'extérieur de la base, remplie d'ENDOSQUELETTES et de quelques tanks SPIDER. JOHN CONNORS, chef de la résistance, KYLE et une poignée de RÉSISTANTS (donc certains avec armes lourdes) sont massés dans un CAMION qui se présente à l'entrée de la base.

Le joueur RÉSISTANT est le premier joueur.

La partie se termine quand le paquet de cartes compte à rebours est épuisé, que le joueur SKYNET n'a plus de figurines ou que JOHN CONNORS ou KYLE REESE sont éliminés.

▼ Spider Tank



### DIRECTOR'S CUT

Si le joueur RÉSISTANT perd le premier scénario, des renforts de T-800 (les survivants) arrivent dans le second scénario.

Si SKYNET est neutralisé dans le premier scénario, vous pouvez aussi compter combien de tours vous avez joué pour ce premier scénario afin d'en faire la limite de tours pour le second. Le joueur RÉSISTANT gagne alors automatiquement si ni KYLE ni JOHN ne sont morts.

Vous pouvez aussi jouer les deux simultanément avec un paquet de cartes de compte à rebours

commun. Les deux joueurs RÉSISTANTS font leur tour simultanément en utilisant la même carte pour les effets, puis les deux joueurs SKYNET font de même.

### CASTING 2029

John Connors, dont le profil pourrait être celui du CERVEAU MILITAIRE.

Kyle Reese, dont nous avons déjà le profil.

1 Officier de la Résistance, l'équivalent du CAPO-RAL

Des Soldats de la Résistance, pendants futuristes des SOLDATS

Le Tank Spider demandera quelques ajustements mais vous pouvez partir sur le profil de l'AT-ST du programme télé Star Wars

Le Camion est l'équivalent d'u FOURGON.

### 2.1 - 1984: RENCONTRES

Alors que SARAH et POPS accueillent le T-800 pour s'emparer de sa puce, non loin de là KYLE tente d'échapper au T-1000 et de retrouver SARAH.

La zone de jeu de 120x120cm représente un quartier commerçant. Les marqueurs objectifs peuvent représenter la puce du T-800 et les fringues que doit trouver KYLE pour s'habiller (les voyages dans le temps sont réservés aux naturistes).

SARAH, POPS et le T-800 se déploient près d'un bord de table, KYLE et le T-1000 près du bord opposé.

SARAH et POPS commencent, et KYLE et le T-1000 ne seront activés qu'à partir du 2e tour du premier joueur.

SARAH et POPS disposent d'un fourgon blindé qu'ils ne pourront utiliser qu'une fois le T-800 hors d'état de nuire. Le fourgon dispose d'un arsenal d'armes (armes de base et militaire) parmi lesquelles les héros peuvent piocher (une à la fois seulement).

La partie se termine quand le paquet de cartes compte à rebours est épuisé, que SARAH et KYLE meurent, ou que SARAH, POPS et KYLE parviennent à se retrouver à bords de leur fourgon blindé.



Là devrait intervenir la scène de poursuite, mais je n'ai de budget que pour des vélos. Alors comme nous ne sommes pas dans un épisode de Derrick...

### 2.2 - 1984: USINE DÉSAFFECTÉE

SARAH, KYLE et POPS s'apprêtent à activer la machine temporelle, le T-1000 les rejoint, réactive le T-800 neutralisé dans le premier scénario et tente encore une fois d'éliminer SARAH.

Si SARAH ou KYLE ont été mis hors d'état de nuire au précédent scénario, ils reviennent en jeu avec 1 point de vie. Si POPS a été endommagé, il revient en jeu sous forme de T-800 Endosquelette.

Le T-1000 est le premier joueur. Il ne peut activer le T-800 que s'il rejoint celui des trois héros qui porte le pion objectif correspondant.

La zone de jeu représente l'usine désaffectée, une suite de galeries et de salles.

La salle centrale dispose d'un piège à destination du T-1000, des cuves d'acide sur lesquelles vous pouvez tirer. Les cuves se vident et toute figurine dessous est attaquée par l'acide (similaire à l'état En feu dans les règles).

La partie se termine quand le paquet de cartes compte à rebours est épuisé, que SARAH et KYLE meurent, ou que le T-1000 et le T-800 sont mis hors d'état de nuire (points de vie à 0).

### 3.1 - 2017: HÔPITAL

Arrêtés et menottés dans une chambre d'hôpital alors qu'ils viennent d'effectuer un voyage temporel, SARAH et KYLE tentent de fausser compagnie

aux agents du gouvernement quand JOHN 2.0 vient les chercher. Il tente de les entraîner avec lui mais POPS intervient et dévoile sa trahison.

La zone de jeu représente l'intérieur de l'hôpital. SARAH, KYLE, JOHN 2.0 et POPS commencent dans le parking. Des agents du gouvernement (alliés temporaires de JOHN 2.0 car voulant arrêter les trois héros) débutent dans la chambre dont se sont enfuis SARAH et KYLE au milieu de la table.

La partie se termine quand le paquet de cartes compte à rebours est épuisé, que SARAH et KYLE meurent, ou que les Héros parviennent à s'enfuir en sortant par le bord opposé de la zone de jeu.

Après, je n'ai pas assez de budget non plus pour la poursuite en hélico qui suit normalement. Désolé. Donc Fondu au noir, ellipse et...

### 3.2 – 2017: CYBERDYNE

SARAH, KYLE et POPS sont déterminés à détruire le processeur central de Skynet avant qu'il n'active Genisys et prenne le contrôle du réseau informatique mondial et ne déclenche le JOUR DU JUGEMENT DERNIER. JOHN 2.0, l'HOLOGRAMME de Skynet et les AGENTS DE SÉCURITÉ vont tenter de les en empêcher.

La zone de jeu représente les locaux de Cyberdyne. A l'opposé de l'entrée principale se trouve le serveur central et le processeur de Skynet. JOHN 2.0 et POPS commencent devant l'entrée, KYLE et SARAH à 12" du même bord. Les agents de sécurité sont répartis comme le souhaite le joueur SKYNET. Le Camp premier joueur est celui des héros.

La partie se termine quand le paquet de cartes compte à rebours est épuisé, que le joueur Héros a réussi à déposer un marqueur contre le processeur central et qu'aucune figurine n'est à 2" de celui-ci à la fin du tour ou que l'un des joueurs n'a plus de figurines.

### DIRECTOR'S CUT

Vous pouvez décider de remplacer la règle JE REVIENDRAI par MISE À JOUR 2.0. Cette règle permet à POPS de passer du modèle T-800 au modèle T-1000 s'il se trouve à proximité de la zone du serveur quand il perd son dernier point de vie.

### CASTING 2017

John Connors 2.0, une version du T-100 améliorée sans doute. 9A va être un peu bourrin je le crains.

L'HOLOGRAMME de Skynet peut être assimilé au FANTOME.

Les AGENTS DE SÉCURITÉ, POLICIERS et INSPECTEUR sont disponibles dans les règles.

## NOTES DE PRODUCTION

Je n'ai pas encore testé la campagne dans son entièreté mais les possibilités offertes par 7TV pour créer son propre programme TV offrent un large potentiel aux joueurs.

Maintenant, rien ne vous oblige à vous triturer les méninges pour adapter votre série préférée. CROOKED DICE propose en effet quelques programmes TV sur lesquels je reviendrai dans le prochain numéro du BLOGURIZINE.

## SOURCES

- ★ <http://www.crooked-dice.co.uk/>
- ★ <http://www.crooked-dice.co.uk/wp/rules/7tv-2nd-edition/7tv-2nd-edition-downloads/>
- ★ <http://riverhorse.eu/terminator/>
- ★ <http://www.worldworksgames.com/>





# BANC D'ESSAI

PAR JIM

★ <http://meetmyminis.tumblr.com/>

## GUILDBALL - ILS ONT LES CHAPEAUX RONDS, VIVE LES BRITTONS

**A** défaut d'avoir assuré sur le gazon de l'Euro 2016, nos amis anglais peuvent se rattraper autour d'un terrain de Guild Ball et noyer leur chagrin à grands coups de jets de dés !

Promis j'arrête de parler de l'Euro. Ou du Brexit. Sortir deux fois en un mois, quand même... Bref ! La nation à l'origine du soccer nous apporte désormais sur un plateau une version "figurinisée" du sport, à l'attention de l'amateur de salon qui préfère pousser du pitou en intérieur plutôt qu'un foutu ballon rond en plein cagnard - et on ne va pas s'en plaindre.

### WARMABOWL

Créer un jeu de sport n'est pas une chose aisée, nombre d'éditeurs s'y sont cassé les dents. Allier simulation, fun et dynamisme pour avoir des sensations "dans l'esprit" du sport d'origine tout en restant le cul posé sur sa chaise, c'est un challenge ! Dans le milieu de la figurine, il n'y a guère que Blood Bowl qui ait marqué durablement les esprits.

Du coup, à chaque (rare) fois qu'un jeu de sport voit le jour, on a droit à "En fait c'est comme Blood Bowl mais avec du foot/volley/ski/course en sac ?"

**“ PROMIS J'ARRÊTE DE PARLER DE L'EURO. OU DU BREXIT. SORTIR DEUX FOIS EN UN MOIS, QUAND MÊME... BREF !**



Si dans certains cas la question est légitime, je préfère immédiatement dissiper tout malentendu en introduction de cet article : Guild Ball n'est pas du tout un Blood Bowl revisité sauce FIFA.

Au petit jeu des comparaisons avec des repères connus, la création de Steamforged Games est beau-

coup plus proche d'un Warmachine qu'elle ne l'est de l'ancêtre de GW. Outre l'évident déplacement sans cases, le jeu repose sur une judicieuse utilisation de ressources pour optimiser l'utilisation des capacités de votre petite équipe de six joueurs (tous nommés et uniques) afin de déclencher combos et actions d'éclats, le tout à grand renforts de compétences spéciales, feats et autres zones de contrôle.

S'il ne devait en choisir qu'un, un joueur plus casual (ou nostalgique) préférerait donc attendre la réédition de Blood Bowl prévu pour cette fin d'année, tandis que l'adepte du chauffage de neurone apprécierait cette bouffée de nouveauté à sa juste valeur !

## UN SPORT DE HOOLIGANS JOUÉ PAR... DES HOOLIGANS

Une partie de Guild Ball représente un match entre deux équipes adverses, appartenant chacune à une guilde "d'artisans" (après tout, le crime organisé est souvent du travail d'orfèvre) avec chacune son style de jeu et ses personnages propres. A ce jour il existe neuf guildes : Butchers, Fishermen, Brewers, Masons, Alchemists, Morticians, Engineers, Hunters, et Union (les criminels en question, dont les membres peuvent être utilisés comme mercenaires au sein des autres équipes).



La présence du fantastique est très légère dans Guild Ball, et se limite à quelques capacités mystérieuses, de l'alchimie, ou l'origine/apparence étrange de certains joueurs. On navigue plutôt

dans des intrigues de corporations médiévales low-fantasy, et ça fait plaisir de ne pas voir ces foutus orcs ou elfes pointer le bout de leurs oreilles pointues !

Au sein de ces équipes, six joueurs : un capitaine, quatre sportifs orientés selon différentes affinités (buteur, milieu de terrain, ailier, etc.) et... une mascotte ! Un charmant animal qui aura principalement un rôle de soutien plus ou moins impactant sur le déroulement de la partie (si-si, votre cochon peut taper du groin dans le ballon).



Comme évoqué plus haut, tous les personnages sont nommés - des "star players" en quelque sorte - et font partie d'un casting varié parmi lequel on va faire notre marché pour constituer l'équipe de nos rêves avant de commencer une partie.

Un sportif de Guildball se distingue par des attributs (mouvement, capacité tactique, frappe du ballon, défense, armure, influence), des PVs, des compétences spéciales, mais surtout un Playbook et des "Plays", ou coups fourrés : pour être activés, ces derniers auront besoin de points d'Influence ou de bons jets de dés - nous y reviendrons. Enfin, certains profils disposent de Heroic Plays ou legendary Plays, mini-feats utilisables une fois par tour ou par partie, respectivement.

## QUAND ON ARRIVE AU STADE

Lorsque le coup de sifflet retenti, la partie commence ! Pour l'emporter, il faut scorer 12 VPs (points de victoire). On en gagne 4 en marquant



un goal, 2 pour chaque joueur adverse sorti du terrain. A vous de voir votre stratégie... En fonction de la Guilde on remarquera certaines préférences, comme celle des Bouchers qui se dédie volontiers au pétage de rotules plutôt que courir après le truc rond qui rebondit partout.



Déplacer un joueur de sa valeur de mouvement en pouces ne coûte rien, mais tout autre action (courir, faire une passe, attaquer, utiliser des Plays...) consommera de l'Influence. Aha, de la gestion de ressources ! Eh oui, en début de tour il vous faudra répartir X points d'influence entre vos footeux, chacun ne pouvant en stocker qu'un maximum stipulé sur son profil. Lorsque le choix est fait plus moyen de revenir en arrière, il faut donc anticiper au mieux les réactions de l'adversaire pour bien gérer le tour. Attention à l'analysis paralysis ! Le nombre total de points d'Influence à répartir dépend de votre composition d'équipe, un argument de plus pour faire une sélection judicieuse en amont de la partie.

Une fois l'influence attribuée, on entre dans le vif

du sujet et les deux joueurs activent alternativement un sportif sur la table. Cela contribue à plus de dynamisme, et pousse à la réactivité (pas de "I go you go" BloodBowlesque ou votre équipe de halflings bouffe le gazon avant que vous ne commenciez la partie), avec changements de plans à gogo qui vous feront sûrement des nœuds au cerveau !

## MOI VOIS, MOI TIRE

Un modèle se déplace avant d'effectuer tir et/ou attaque(s). Un Play peut être joué avant ou après son mouvement.

**“ PAS DE “I GO YOU GO” BLOODBOWLESQUE OU VOTRE ÉQUIPE DE HALFLINGS BOUFFE LE GAZON AVANT QUE VOUS NE COMMENCIEZ LA PARTIE**

Il faut évidemment gérer habilement le placement de vos joueurs sur cette surface de 4'x4', car chaque sportif possède une "zone d'engagement" passive et permanente autour de lui, qui lui permet de gêner l'adversaire : malus au tir, mouvement, combat, interceptions... en plus des sympathiques attaques d'opportunité. Ajoutez à cela la possibilité de jouer avec du terrain (forêts, bâtiments, etc.) dans vos stades et vos parties ne seront jamais une droite ligne vers le goal adverse !



Pour tirer c'est assez simple : il vous suffit de lancer autant de dés que votre valeur de frappe, et obtenir au moins un 4+ sur l'un deux. Des modificateurs s'appliquent évidemment pour altérer votre réserve de dés et la valeur à atteindre (zone

de contrôle adverse, ligne de vue...) mais ils ne sont pas légion. Vous pouvez tenter de faire une passe, viser un point précis du terrain, ou simplement marquer un but.

Mais... Et si vous n'avez pas la balle ? Qu'à cela ne tienne, passer à côté d'un ballon libre (même en plein mouvement), permet de la récupérer. Et s'il est en possession d'un adversaire ? Ah ! Les choses deviennent intéressantes, car il faut attaquer l'ennemi.

## LA TAQUETAQUETIQUE DU FOOTEUR

Une fois à distance d'engagement d'un joueur adverse (en possession du ballon ou non, peu importe) vous utilisez votre capacité tactique (TAC) pour l'attaquer, de la même façon que le tir. La valeur à obtenir sur chaque dé est égale à sa défense, et le nombre de succès obtenus vous offre un choix d'effets, présenté dans le Playbook de votre héros.



Chaque personnage possède un Playbook unique, qui caractérise son style de jeu. Il consiste en une sorte d'échelle de succès, chaque échelon proposant un résultat différent à appliquer. Il se lit de la gauche vers la droite, sous forme de colonnes. En fonction que vous obteniez 1, 2, 3, 8 ou trouzemille réussites, vous pourrez choisir un (et un seul) résultat parmi l'éventail d'échelons que vous aurez "débloqué", les derniers effets étant plus puissants (car plus gourmands en succès) que les premiers. Cela peut être de piquer la balle à votre adversaire, lui infliger X points de dommages, le repousser de X pouces, vous déplacer de X, et parfois déclencher certains de vos "Plays" sans avoir à dépenser d'Influence ! Autant vous dire que ce Playbook fait le café, et qu'il faudra choisir judicieusement l'effet désiré. Effet bonux : si vous parvenez à faire le tour du cadran (obtenir plus de succès que votre Playbook n'a de colonnes), vous pouvez choisir un résultat supplémentaire.

Cette mécanique qui peut surprendre est à la fois originale et centrale pour gagner à Guild-

Ball, car elle permet beaucoup plus de choses que de la simple castagne. Il faut rapidement se mettre en tête que charger un ennemi n'est pas forcément pour le mettre à terre, mais pour déclencher d'autres effets sur le terrain.

“ **JE SAIS QUE NOS LECTEURS AIMENT ÉCRASER LES FIGURINES DE LEURS ENNEMIS SOUS LEURS BOTTES CLOUTÉES** ”



Un exemple ? Je joue les Fishermen : les Playbooks de leurs joueurs ont moins de résultats infligeant des dégâts que les autres équipes, mais beaucoup plus d'effets de mouvement (bouger de 1", pousser de 2", etc.). Même avec cette équipe de crevettes, je me retrouve donc à charger très souvent l'ennemi, non pas pour le blesser, mais pour me faufilet entre les mailles et gagner de précieux

## UN MOMENTUM SVP

*Impossible de gagner à Guild Ball sans mouiller le maillot et se froter aux joueurs ennemis, d'autant que certains effets du Playbook produisent une autre "ressource" : le Momentum. Les points de Momentum disparaissent d'un tour sur l'autre et sont essentiels : il vous en faut pour marquer des buts ! La dépense d'au moins 1 point est obligatoire pour tenter de viser le goal, ce qui vous pousse donc à effectuer au minimum une action de contact avec un joueur (taper, le dribbler...) avant de tenter votre but en or. Mais il n'y a pas que les buts dans la vie, et ces points vous permettent aussi de booster vos jets de dés, vous soigner ("second souffle"), effectuer des actions/mouvements supplémentaires, ou prendre l'initiative au tour prochain : crucial, non ? Quand on vous dit qu'il faut aller au contact...*

pouces supplémentaires me rapprochant du goal !

Je sais que nos lecteurs aiment écraser les figurines de leurs ennemis sous leurs bottes cloutées, évoquons donc rapidement les dégâts : si vous choisissez d'infliger des dégâts suite à une action, vous déduisez d'autant le total de PV de l'adversaire. Classique, tout ça pour dire qu'un joueur réduit à 0 sort du terrain. Il pourra néanmoins revenir plus tard dans le jeu : plus il attend sur le banc de touche et plus il reviendra avec un total de points de vie élevé, mais jamais à son maximum. Evidemment certains persos sont plus fragiles que d'autres et supportent plus ou moins bien le KO. Je rappelle que sortir un joueur rapporte 2 VPs : on veut du sang.

### C'EST CHAUD MAIS C'EST BON

Vous l'aurez compris, le gameplay est très riche et pousse à prendre en compte de nombreux paramètres ; le déroulement d'un tour est simple et intuitif, mais les capacités de chaque personnage (non seulement les compétences et Plays, mais aussi - surtout - le Playbook) démultiplient les possibilités. On comprend pourquoi l'équipe de Steamforged limite les équipes à 6 personnages, permettant d'allier une grande variété de combinaisons sans (trop) vous fondre la cervelle. Heureusement, l'activation alternée garantit que votre plan ne se déroulera jamais sans accroc, et

évite de passer de longues minutes à planifier 10 coups en avance.

Cette richesse combinatoire est à la fois la force et la faiblesse de ce jeu qui ne sera pas pour tout le monde, surtout si on le compare au plus casual Blood Bowl. Encore plus qu'à ce dernier, en fonction de votre partenaire il est possible que la cadence soit ralentie... Si une partie d'initiation (3 joueurs) dure environ 45mn, la totale (6 joueurs, terrain, complots...) peut facilement dépasser les deux heures.

“ **CETTE RICHESSE COMBINATOIRE EST À LA FOIS LA FORCE ET LA FAIBLESSE DE CE JEU QUI NE SERA PAS POUR TOUT LE MONDE, SURTOUT SI ON LE COMPARE AU PLUS CASUAL BLOOD BOWL**

Je conseille donc de ressortir la bonne vieille pendule d'échecs une fois que les bases du jeu sont maîtrisées, histoire de faire monter un peu la pression !

### REGLEMENT SPORTIF

*On parle de la façon dont bouger et cogner avec vos pitous, mais quid des règles du sport en lui-même ? Eh bien elles sont assez légères, comme le devaient être celles de nos ancêtres moyen-âgeux. Les joueurs ne peuvent pas sortir volontairement du terrain, et si la balle en est éjectée, elle y est relancée par la foule. Il n'y a qu'un seul kick-off, en début de match : dès qu'un but est marqué, la balle est immédiatement remise en jeu et on continue le tour sans interruption, ce qui peut créer quelques retournements de situation ! Enfin, en ce qui concerne la surface de réparation ("goal line"), si une équipe envoie le ballon dans sa propre surface, elle ne peut plus gagner de Momentum jusqu'à ce que la balle en sorte. C'est tout !*

### UN JEU DE SAISONS

Mais je parle règles, et qu'en est-il de mon aspect préféré dans un jeu de figs, le background ? Il m'est difficile de me plonger dans un jeu si l'univers ne me parle pas, et Guild Ball a su me séduire. Quand on pense simulation sportive on ne pense pas toujours au monde qui gravite autour, mais les petits gars de Steamforged l'on fait.



Au travers d'une rapide présentation du monde et une succession de nouvelles tournant autour des protagonistes du sport, le livre de la Saison 1 sait titiller votre curiosité et vous plonger dans le bain d'un univers sans merci dirigé par les magouilles des Guildes, où espoirs et craintes de nos héros sportifs sont bien souvent écrasés au profit des luttes d'influence dépassant le simple terrain de Guild Ball. Chaque personnage est doté de son petit historique, et l'amateur de fluff ne peut qu'espérer que ce contenu continue d'être développé au fil de l'eau.

“ **CERISE SUR LE GÂTEAU, LES AUTEURS ONT RÉUSSI À ENTREMÊLER BACKGROUND ET JEU COMPÉTITIF. L'UNIVERS DE GUILDBALL EST ÉVOLUTIF, ET LA VIE DES STARS DU BALLON CHANGE DE SAISON EN SAISON**



Cerise sur le gâteau, les auteurs ont réussi à entremêler background et jeu compétitif. L'univers de Guildball est évolutif, et la vie des stars du ballon change de saison en saison. Certains joueurs deviennent expérimentés et se dotent d'un nouveau profil et sculpture, d'autres meurent ou quittent le sport, de nouvelles recrues arrivent... Le tout sans aucun remords : on est loin du bouclier d'invulnérabilité des casters de WarmaHordes. Les amoureux de "fluff" sont donc maintenus en haleine comme avec une bonne série, tandis que ceux qui préfèrent le "munch" attendent avec impatience de voir qui évoluera et comment cela affectera le jeu.

Tout cela se reflète dans le système officiel de ligue et championnats. A chaque saison un nouveau roster de personnages, mélange de nouvelles sorties et d'anciens modèles, est disponible pour les tournois officiels. En "sortant" certains modèles du circuit et en introduisant d'autres, l'éditeur contrôle le méta-game et les combinaisons possibles pour la communauté compétitive, tout en le justifiant "fluffiquement".

Ce principe permet notamment de conserver un équilibre et l'absence de valeurs en points sur les profils : les joueurs peuvent prendre n'importe qui parmi l'écurie de footballeurs disponibles, tant qu'ils ont au moins 1 capitaine et 1 mascotte dans leur team.

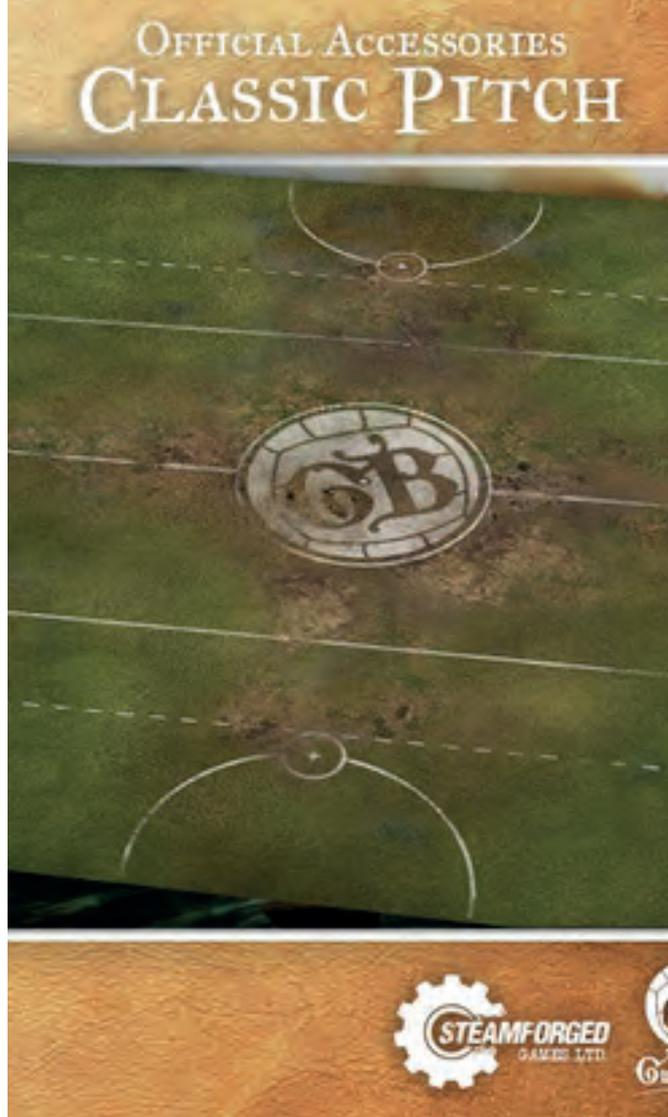
Mais alors, vos précieuses figurines "périssent" ? Que nenni, car entre amis ou avec des tournois "maison" il sera toujours possible de jouer avec l'intégralité de la galerie des joueurs et vous livrer aux combos les plus fous.

### **MATOS DE COMPET'**

Un rapide mot sur les figurines en question : la qualité est au rendez-vous. Je trouve les concepts originaux, dynamiques et bourrés de caractère. Toute la gamme est en métal, et les amateurs de fines sculptures ne seront pas déçus ; le tout se peint très bien.

Une mention spéciale pour la petite touche "hobby" du jeu, le Goal : il n'y a pas de figurine "officielle" pour ce socle de 50mm, et les membres de la communauté redoublent d'ingéniosité et de talent pour donner plus de caractère à leurs équipes ! Je vous invite à une petite recherche internet, c'est souvent bluffant.





férentes équipes avant de mettre la main au porte-monnaie. Une excellente initiative, qui ne vous laisse aucune excuse pour ne pas vous laisser tenter !

## SOURCES

- ★ <http://steamforged.com/guildball/>
- ★ <http://www.brokenegggames.com/enhancements/guild-ball.html>

Côté équipement sportif, Steamforged vend des tapis de jeu de bonne qualité, et tous les marqueurs qui conviennent (bien qu'à mon sens ces derniers soient hors de prix), mais vous trouverez également de nombreux vendeurs indépendants pourvoyeurs de matos custom pour attirer les faveurs financières des fans.

A l'heure où j'écris ces lignes nous sommes en pleine Saison 2. Des nouveaux joueurs ont fait leur apparition, des versions expérimentées ont vues le jour, et une nouvelle Guilde (Les Chasseurs) est sortie. La sélection des joueurs pour les tournois de cette année a changée, et le livre de la saison 2 a introduit des règles de Ligue, pour prendre en compte les machinations des guildes et tisser un fil rouge entre vos parties.

Aucun problème pour prendre le train en marche cependant, toutes les ressources sont accessibles gratuitement en ligne : non seulement les livres de règles dans leur intégralité, mais aussi toutes sortes d'outils, dont les silhouettes des joueurs à imprimer pour tester les styles de jeu des dif-







**JUDGE DREDD** par Mike MC Mahon

- Illustration pour la couverture du Mag' 2000AD & Tornado - Prog 148 du 19/01/1980

★ <https://www.2000adonline.com/>

# BANC D'ESSAI

JUDGE DREDD

**L**'article de Jim dans le précédent numéro m'a rassuré sur un point : je ne suis pas le seul à laisser les jeux prendre la poussière faute de temps après un achat compulsif.

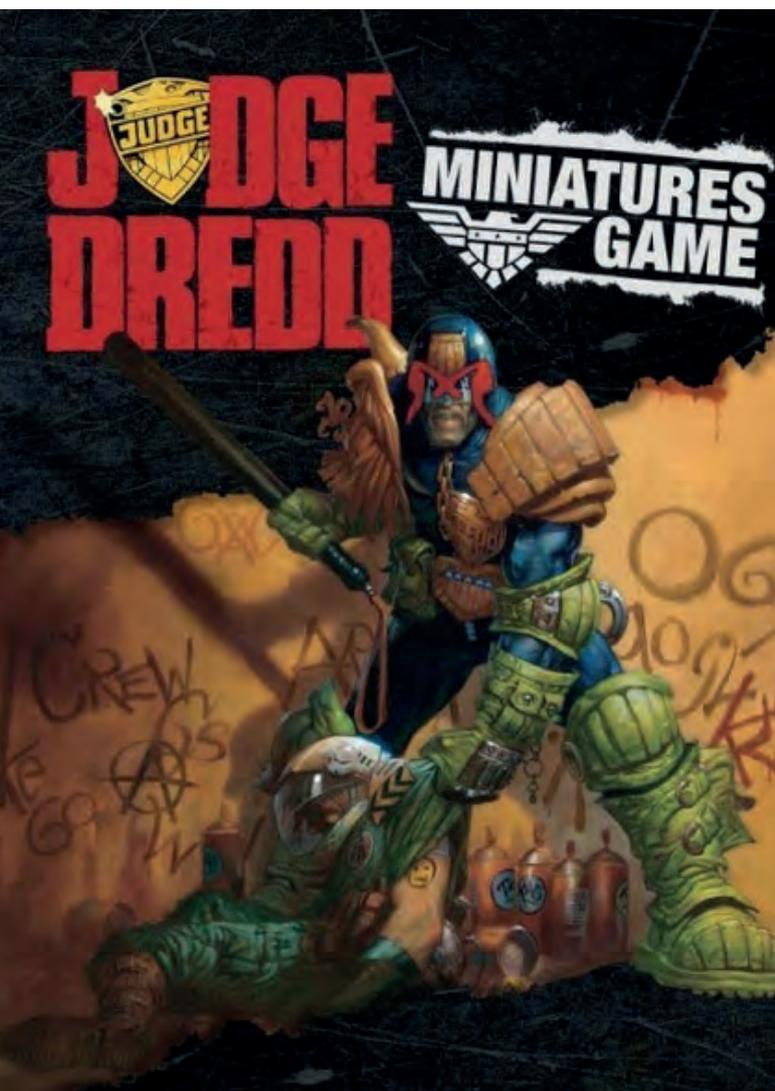
Mais cet article m'a surtout donné envie de me plonger dans cet univers violent et quelque peu déjanté, de parcourir les règles plus en détail et de peindre quelques morceaux de plomb. Voici donc mes premiers pas, de l'académie qui forme les Juges aux rues malfamées de Megacity One.

PAR BERTRAND MULLON



# BANC D'ESSAI

## MES PREMIERS PAS DANS MEGACITY ONE



### ACADEMY OF LAW

Les juges étant au centre des histoires de Megacity One et des Terres Maudites (même s'il n'y a pas de bonnes histoires sans bon méchant), c'est par eux que j'ai commencé les barbouillages. Entraînés depuis leur plus jeune âge à la manière de faire respecter la loi et équipés pour répondre à toutes les situations, les juges représentaient dans mon idée le profil de référence auquel mesurer le reste des personnages.

#### ▼ Profils des Juges

### STREET JUDGE

150 CREDITS

MOVE	5"
AGILITY	+1
SHOOT	+1
MELEE	+1
MELEE DICE	2D
WILL	+1
ARMOUR	+5
HITS	3

**TYPE:** INFANTRY HERO

**EQUIPMENT:** BOOT KNIFE, DAY STICK, LAWGIVER, STANDARD ISSUE ARMOUR, STUMM GAS GRENADES

**CASE FILE**  
The most public face of the Justice Department, the Street Judge is a highly trained and motivated individual, dedicated to the enforcement of the Law. Equipped with advanced weaponry and investigative equipment, there is very little a Street Judge cannot cope with.

**OPTIONS**

- If the Street Judge is given the Dual Shooter Talent, he may purchase a second Lawgiver for +25 Credits.
- A Street Judge may choose one of these options: Swap his Lawgiver with a Scattergun for +0 Credits, a Lawrod for +10 Credits, a Wisdommaker for +20 Credits or a Stab gun for +50 Credits, or take a Jerpack and become a Flying Squad Judge for +50 Credits. If the Street Judge chooses any of these options, he may not ride a Lawmaster.

---

### PSI-JUDGE

175 CREDITS

MOVE	3"
AGILITY	+1
SHOOT	+1
MELEE	+1
MELEE DICE	2D
WILL	+1
ARMOUR	+5
HITS	3

**TYPE:** INFANTRY HERO

**EQUIPMENT:** BOOT KNIFE, DAY STICK, LAWGIVER, STANDARD ISSUE ARMOUR, STUMM GAS GRENADES

**CASE FILE**  
The powers displayed by Psi Judges range from anything from the ability to read a perp's mind or glimpsing into the future to blasting foes with telekinetic bolts. Psi Judges are often highly-strung, flippant individuals, very much a contrast to the straight-laced Street Judge.

Outre le bleu sombre de l'uniforme, les Juges se définissent comme chaque Héros et Minion du jeu par un profil constitué de caractéristiques (Mouvement, Agilité, Tir, Mêlée, Dé de Mêlée, Volonté, Armure et Points de vie), d'équipements de base et optionnels et de règles spéciales.

Mis à part leurs deux armes de Corps-à-Corps, des grenades et une armure capable d'encaisser la plupart des attaques standards, c'est leur fameux Lawgiver MKII et ses sept types de munitions qui a retenu mon attention.

Impatient de le tester j'ai donc mis en scène un petit duel entre juges façon western de Sergio Leone alors qu'ils sortaient de la zone peinture.

Afin de me concentrer sur les différentes actions et tester le combat, j'ai décidé de ne pas tenir compte de la règle Arrest des juges, la réservant aux truands qui finissaient de prendre des couleurs sur l'établi de peinture.

*Juge Deckard* ▼

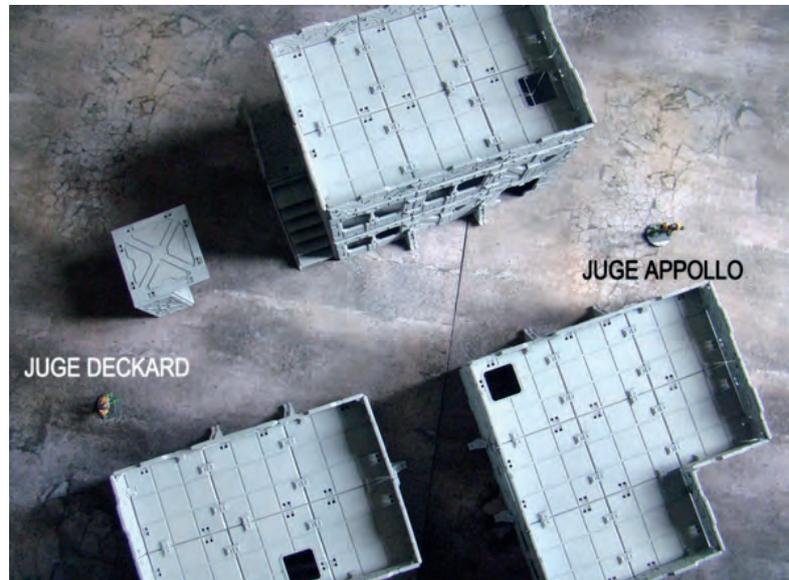


*Juge Appollo* ▼



Concernant la mise en place, si l'initiative n'est pas imposée par le scénario, elle se résout par un jet de dé. Le plus haut résultat désigne le premier joueur. Dans certains scénarios, il se déploie en second après avoir choisi son bord de table. Ce que j'ai fait ici.

▼ *Déploiement du duel*



## TOUR 1

La séquence du tour :

Le joueur active l'intégralité de ses figurines avant de passer la main au joueur suivant. Chaque figurine dispose de deux actions qu'elle doit utiliser (en intégralité ou non) avant que le joueur n'active la suivante parmi Mouvement, Tir, Mêlée et les actions spéciales (se cacher, se mettre en état d'alerte, utiliser ses pouvoirs psi...). Chaque action peut être enchaînée deux fois d'affilée.

Appollo a l'initiative. Il utilise ses deux actions pour se mettre à l'abri à l'angle du bâtiment le plus proche.

▼ *Appollo se met à couvert*



De l'autre côté du terrain Deckard marche d'un pas sûr jusqu'au bâtiment sur sa droite et grimpe sur le toit, situé à moins de 6" et disposant d'une surface plate pour l'accueillir (deux conditions obligatoires pour pouvoir grimper).

Il est important de définir quels terrains sont escaladables, impassables ou difficiles et ceux qui procurent des couverts avant la partie (ce que j'ai oublié dans l'impatience du moment).

*Deckard se glisse sur le toit*



## TOUR 2

Une des conventions que j'apprécie dans un jeu qui se veut plus fun que compétitif, c'est la possibilité de mesurer les distances à n'importe quel moment; j'avoue ne pas être impartial pour cette règle et ne l'appliquer que pour les figurines ayant un peu de jugeote (je pense que le Fattie qui sera l'adversaire des juges à la partie suivante n'en profitera pas!).

Appollo cherche donc à voir s'il peut atteindre Deckard en tirant. Mais son adversaire est hors de vue. Appollo décide donc de rentrer dans le bâtiment et se glisse jusqu'à la fenêtre la plus proche de son adversaire, espérant avoir un meilleur angle de tir. Mais Deckard est toujours hors d'atteinte.

Deckard s'approche prudemment du bord du toit et tire sur Appollo avec sa munition Standard Exécution. Mais Appollo est difficile à distinguer dans l'ombre du bâtiment et les balles ricochent sur les murs alentours.

## ACTION DE TIR

*L'Attaquant lance autant de dés que la rafale de son arme et ajoute à chaque résultat sa caractéristique de tir.*

*Le Défenseur lance un seul dé auquel s'ajoutent son Agilité et l'éventuel bonus de couvert. On compare les résultats et si l'Attaquant l'emporte, chaque résultat supérieur à celui du Défenseur signifie une touche.*

*Le défenseur peut effectuer un jet d'armure avec un seul dé auquel s'ajoutent la valeur d'armure et le bonus de couvert (uniquement couvert lourd) minorée par le bonus de pénétration d'armure de l'arme. Si le résultat est supérieur à 10, le tir est sans effet.*

▼ *Appollo se poste en embuscade*



▼ *Deckard vide son arme*



### TOUR 3

Apollo réplique avec un tir Perce-armure pour bénéficier du bonus de pénétration d'armure et compenser le bonus d'armure de Deckard. Le Lawgiver MKII est polyvalent et dispose toujours d'une munition adaptée à la situation (rafale pour maximiser les dégâts, perce-armure pour compenser un couvert, incendiaire, explosive...).

Malgré le changement de munition le tir échoue car Deckard est bien à l'abri derrière la balustrade du toit.

Apollo décide de sortir par la fenêtre et de défier Deckard au corps à corps. Une fenêtre étant considérée comme terrain difficile, Apollo voit son mouvement réduit de moitié. Ce qui ne l'empêche pas de traverser la rue.

*Viens te battre ! ▼*



Deckard ne se fait pas prier et descend rejoindre son adversaire au milieu de la rue. Son deuxième mouvement, inférieur à 3" lui permet de bénéficier d'une attaque de charge gratuite.

*Mêlée ▼*



### ACTION DE MÊLÉE

*Une attaque de Mêlée se résout un peu différemment d'une attaque de Tir.*

*Il faut d'abord sélectionner une arme parmi celles disponibles, arme qui servira pour tout le combat.*

*Chaque combattant lance le nombre de dés de mêlée, ajoute à chacun son score de mêlée et le vainqueur inflige des dégâts. Puis comme pour le tir, le perdant doit effectuer un jet d'armure pour voir s'il encaisse le coup.*

Apollo attendait Deckard de pied ferme et esquive son coup de Day stick tout en effectuant un coup de pied retourné qui surprend Deckard et lui assène une blessure avec son Boot knife.

### TOUR 4

Le vainqueur d'un combat a la possibilité de repousser son adversaire mais Apollo préfère rompre le combat pour que je puisse tester l'attaque d'opportunité (sympa!).

Quand un combattant veut quitter un combat, un échange de coups a lieu. Si celui qui veut quitter le combat gagne, il ne cause aucune blessure et peut quitter le corps à corps.

Apollo s'éloigne donc de quelques pouces pour décharger son Lawgiver sur Deckard qui s'écroule criblé de balles.

*▼ Deckard s'écroule*



## CASE FILES

Les règles de base en tête, je me suis remis à la peinture pour constituer un gang avec les figurines qui me plaisaient.

J'ai d'abord adjoint à Deckard (pour le consoler d'avoir perdu la manche précédente) une Psi-juge, Lorna, ce qui porte la valeur de l'équipe à 325 points.

N'étant pas encore assez familier avec les règles, je n'ai pas tenu compte des modifications apportées à chaque héros à sa création dans le mode campagne et me suis contenté de sélectionner les deux premiers pouvoirs Psi Pre-Cog et Telekinetic pour la juge Lorna, Danger Sense pour augmenter son agilité temporairement et Concussive Blast pour disposer d'une attaque à distance supplémentaire (mais est-ce vraiment nécessaire avec le Lawgiver MKII?).

Juge Lorna ▼



Devant donc constituer un gang de 325 points, j'ai pris les figurines qui étaient terminées. D'un côté un Fattie nommé Big Mike, de l'autre une Juve/Punk/Fan (les figurines étant suffisamment génériques pour représenter différents profils), un Gangster et un Blitzer.

Le Fattie et les gangsters n'étant pas censé s'associer (pas d'entrée commune sélectionnable ni dans le gang des Fatties ni dans celui des Mobsters ou celui des Punks) j'ai fait une petite entorse à la règle pour faire du Gangster le coach malhonnête du Fattie nommé Pops, du Blitzer le garde du corps du Fattie nommé Brownie et de la

## ACTION DE MÊLÉE - BIS

*Si plusieurs protagonistes se retrouvent dans une attaque de Mêlée vous devez appliquer la règle Ganging Up. Pour chaque combattant allié, l'Attaquant gagne un dé supplémentaire de Mêlée et un bonus de +1 à son score.*

*Le pauvre robot n'avait aucune chance.*

Juve la Fan Number One du Fattie dénommée Sugar.

### ▼ Les crapules



Contrairement aux Juges, la plupart des profils ne disposent pas d'un équipement fixe mais d'un nombre de points à dépenser en armes et armures. J'ai donc sélectionné leurs armes de façon à ce qu'elles correspondent à ce que l'on voit sur la figurine.

Pour faire face au Lawgiver des Juges, il me fallait aussi leur donner une armure. Le Fattie dispose de la règle Fat! qui impose de doubler le coût des armures. Malheureusement, cela impliquait que son petit sucre d'orge n'aurait pas accès à une protection similaire, sous peine de dépasser le budget en points.

Je me retrouve donc avec d'un côté deux Juges et de l'autre 4 membres d'un Gang. Un déséquilibre qui s'explique par l'expérience et l'équipement des Juges, supérieur au simple gangster.

Néanmoins ce déséquilibre n'est pas trop

important. Du fait de son gabarit, le Fattie dispose d'une valeur de 4 en Mêlée contre 1 pour les Juges, le Blitzer est lui aussi meilleur qu'un Juge en Tir et en Mêlée. Et la lenteur du Fattie, seulement équipé d'une arme de Mêlée est compensée par la règle Bellywheel qui lui permet de foncer en ligne droite avec un bonus de D10+2" s'il effectue deux actions de déplacement consécutives.

Ces avantages seront-ils suffisants ?

## BLOOD ON THE STREETS

Pour la petite histoire qui servira de prétexte à la baston, deux juges enquêtent sur les drogues illégales qui permettent aux Fatties d'assurer le spectacle lors des concours de nourriture. Ils viennent de localiser un Fattie en furie qui est en train de massacrer un robot balayeur qui a ramassé son goûter tombé par terre avant que lui-même ne puisse le récupérer.

Je décide que la seule contrainte soit que Big Mike doit achever le robot avant de pouvoir s'en prendre aux juges.

Le déploiement est imposé pour répondre au contexte de la partie. Big Mike, Pops et Brownie encerclent le pauvre minirobot tandis que Sugar est grimpée sur le support au-dessus du container pour veiller à ce qu'ils ne soient pas dérangés.

Déploiement ▼



Les Juges Lorna et Deckard traversent les ruines à l'opposé de la table de jeu.

Après un jet de dé, l'initiative revient au Gang.

### TOUR 1

Big Mike se défoule sur le minirobot qui lui a piqué son encas. Epaulé par ses deux complices il 'en fait qu'une bouchée et parvient à récupérer son sandwich qu'il s'empresse de dévorer.

▼ *Rend-moi mon sandwich !*



Mais la satisfaction de Big Mike est d'aussi courte durée que son sandwich. Sugar vient d'apercevoir ces empêcheurs de manger tranquille de Juges. Elle descend de son perchoir et se met à couvert contre la barrière.

Brownie va se placer dans l'angle derrière le container.

▼ *Les criminels se déploient*



Pops fonce vers les escaliers du bâtiment central, espérant pouvoir atteindre un emplacement propice pour tirer dans le dos des Juges.

Deckard, fonce vers le centre alors que Lorna se met à couvert dans les ruines pour se concentrer sur son pouvoir et gagner un point d'Agilité jusqu'au début du tour suivant. Ce qui lui coûte un point Psi sur les quatre dont elle dispose. Elle pourra néanmoins dépenser une autre action spéciale pour regagner ces points perdus.

## TOUR 2

A peine calé par son encas Big Mike décide de se défouler sur les Juges pour se mettre en appétit avant la collation suivante. Il se met difficilement en branle, mais une fois lancé fonce en ligne droite, dépasse son coach qui lui hurle de s'arrêter grâce à la règle Belli Wheel. Il freine quand il aperçoit Deckard.

Pops monte l'escalier et arrivé sur la plateforme aperçoit à son tour le Juge Deckard. Cherchant à protéger son poulain, il vide son chargeur sur le Juge malgré le peu de visibilité. Et le rate.

*Face à face à face ▼*



Brownie commence à contourner le bâtiment central par la droite tout en cherchant du regard la juge que lui a signalé Sugar un peu plus tôt.

Sugar de son côté court après son gros bébé d'amour pour le protéger à son corps défendant.

Elle a juste atteint l'escalier qu'elle entend le juge Deckard vider son chargeur sur Pops et le voir dévaler l'escalier, raide mort. A peine remise de sa surprise (et d'un test de Volonté réussi suite à la mort d'un Héros allié), elle entend ce même juge intimer à Big Mike de se rendre.

Et ce dernier, sans doute marqué par la perte de son manager se rend en pleurnichant.

*▼ La fin de Pops*



## LA RÈGLE ARREST

*Les Juges ont obligation de donner à leur adversaire une chance de se rendre (hors méchants présents illégalement sur le territoire et robots) si ceux-ci n'ont pas tenté de les tuer avant. Ils doivent dépenser une Action pour faire un test de Volonté en opposition. S'ils gagnent les Juges passent les menottes aux Minions et les envoient dans un Isocube. Les Héros adverses réussissent automatiquement le test mais obligent quand même les Juges à utiliser cette règle.*

Lorna s'avance vers Brownie et lui intime l'ordre de lâcher son arme. Mais Brownie a les nerfs solides et lui montre son majeur dressé en guise de réponse tout en pointant son Spitgun vers elle.

### TOUR 3

Brownie lâche une rafale sur Lorna qui s'écroule criblée de balles. Il s'avance ensuite vers elle pour donner un coup de pied à son cadavre afin de s'assurer qu'elle est bien morte.

*Du plomb pour la juge ▼*



Deckard, pressé de se porter au secours de Lorna vide son chargeur sur Sugar sans sourciller avant de se porter au-devant de Brownie. Il n'entend pas la miss murmurer un "je t'aime Big Mike" dans un dernier souffle.

### TOUR 4

Brownie surprend Deckard en passant le coin du bâtiment et en vidant son chargeur sur le juge. Mais il en faut plus pour abattre le juge, bien protégé par son armure.

*▼ Duel final*

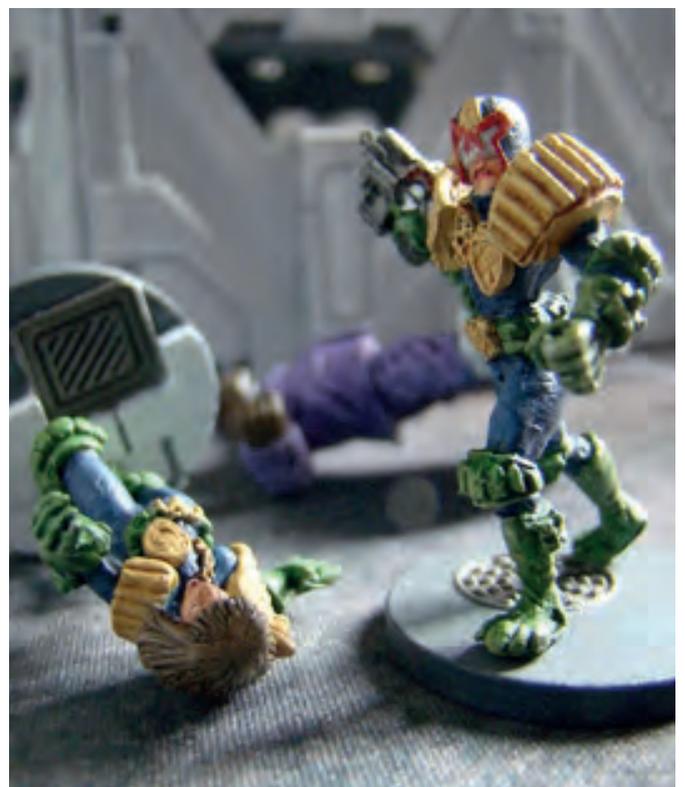
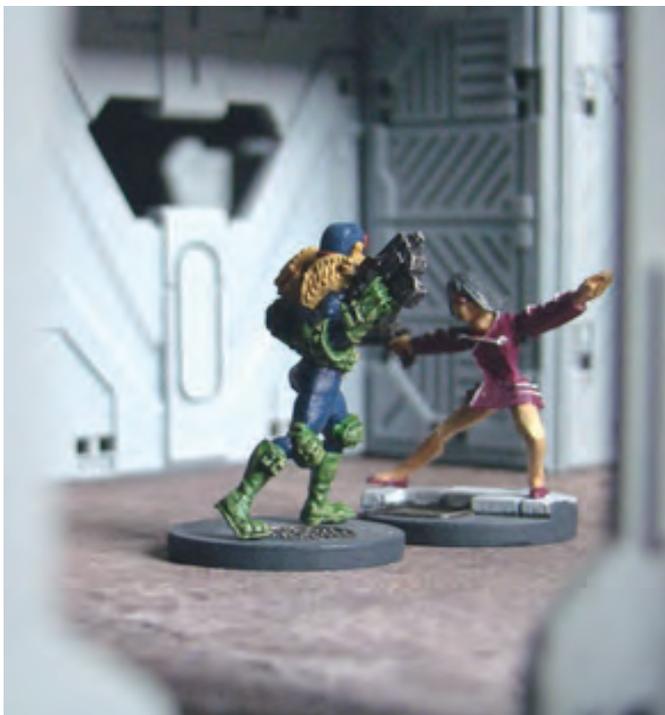


De son côté, furieuse d'avoir vu son gros shamallow se faire arrêter, Sugar fonce toutes griffes dehors sur Deckard qui l'envoie valser d'un revers de main. Sans armes, Sugar subit en effet un Malus à ses actions de Mêlée.

Celui-ci réplique par deux fois et achève le garde du corps désormais inutile du Fattie.

*▼ Au chevet de Lorna*

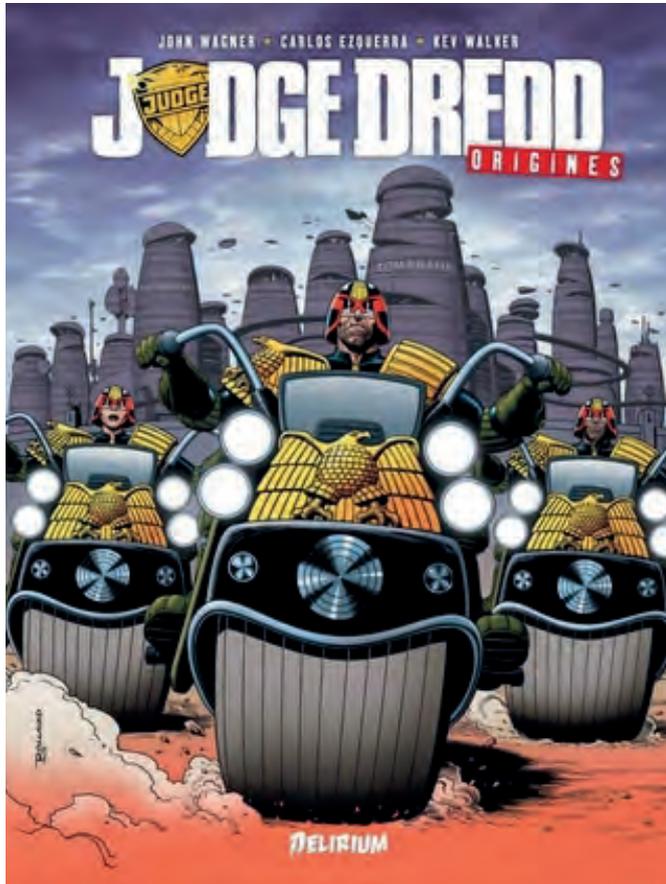
*Vengeance ▼*



## RAPPORT D'ENQUÊTE

Rapide, violent et sans pitié. Ce sont les premiers mots qui me viennent après ces premières rapides parties de découverte. J'ai retrouvé retranscrit ici l'esprit de la BD avec plaisir.

*Couverture de la BD Judge Dredd Origines* ▼



Alors bien sûr je n'ai pas optimisé les compos ni sans doute tenu compte de toutes les règles avancées. Il faut un petit aide-mémoire pour cela que je vais devoir compléter.

Ma table était aussi un peu vide et ça ressemblait parfois à du tir au pigeon. Je n'avais pas mis beaucoup de couverts volontairement pour tester l'équilibre corps à corps / tir. Il va falloir en mettre beaucoup et faire progresser les personnages bien plus prudemment dans mes prochaines parties.

Le côté tir aux pigeons est renforcé par l'utilisation du Spitgun du Blitzer (même s'il est cher en points) et des Lawgivers MKII des Judges. Avec une rafale qui permet de lancer plusieurs dés, leur capacité à éliminer un adversaire en un tour est importante. Donc ne pas oublier d'acheter des armures à tout le monde afin d'espérer survivre un minimum face à ces juges bien équipés.

En tout cas, la règle spéciale Arrest des Judges

est monstrueuse. J'avais peur de perdre une action mais elle permet d'éliminer un minion ou deux par tour avec un peu de chance. Et perdre le Fattie, une tuerie au Corps à Corps d'après ses caractéristiques a été très frustrant. Je regrette de n'avoir pas vraiment pu tester les pouvoirs Psi et m'interroge sur leur réelle utilité. J'expérimenterai un peu plus leur impact dans mes prochaines parties d'entraînement.

La suite justement. J'ai une petite bande d'East Meg (des pourritures de Communistes!) qui attend son tour sur l'établi de peinture. De quoi préparer une petite campagne d'invasion de Megacity One et aborder les scénarios du supplément.

J'avais écarté les règles de campagne et la constitution d'une bande dans ce cadre varie un peu puisque les Héros se voient attribuer des modifications de caractéristiques. Je vais devoir aussi étoffer ma bande parce qu'une campagne se joue en 500 points, soit l'équivalent de 3 juges.

Mais il faut aussi prévoir les futurs recrutements prévus au fur et à mesure de la progression du gang. Big Mike va devoir ravalier sa fierté et accepter de travailler pour les Juges pour faire face à la menace d'East Meg. Pourra-t-il pardonner à Deckard d'avoir éliminé sa petite amie? A suivre...

## SOURCES

- ★ <http://www.warlordgames.com/>
- ★ <http://www.mongoosepublishing.com/>
- ★ <http://labeldelirium.com/>

▼ *Couverture du supplément au jeu*





# NO FUTURE

the JAM, RAMONES.  
KRAMM  
BLONDES, BUZZCOCKS  
KRAMM & MORE!



**DOMINATRICE** par *Wasteland-Warriors*  
- Photographe : Julien ZANNONI  
★ <http://julienzannoni.com/>

# JEU EN ENCART

KOLAPS

**K**olaps est un jeu d'escarmouche dont les actions se déroulent à Strasbourg, dans un futur proche apocalyptique.

PAR DAVID ROSSBACH

★ <http://kolaps.forumactif.org/f20-kolaps-hell-awaits/>

# Hell Awaits

KOLAPS

SYSTEME DE JEU AVEC FIGURINES DANS UN FUTUR D'ANTICIPATION APOCALYPTIQUE

Son corps sorti de l'état de veille dans lequel il venait de plonger et le ronronnement feutré des servomoteurs se fit entendre. L'officier retira soigneusement les câbles de l'interface située dans ce qui jadis aurait été son bras puis se leva. La pénombre inondait la pièce, l'homme retarda le passage en vision nocturne comme pour goûter la gravité de ses ordres. Il se dirigea vers l'unique fenêtre pour y scruter un horizon désolé, une terre stérile, modelée par les combats et la haine, abreuvée de sillons de flammes et de sang.

Au bout d'un instant la mise au point de son optique se fixa sur son reflet dans le verre, cet étranger d'acier avec qui il avait fallu fusionner. « Qu'attends tu ? Un lever de soleil ? » l'idée lui traversa l'esprit, et cette pointe d'humour lui donna un sourire aussitôt effacé par un éclair dans le lointain. La déflagration qui le suivit fut le signal, l'humain qui venait de se réveiller devait se rendormir pour laisser place à la machine, son ultime rempart contre le Kolaps.

Il était temps de rejoindre ses troupes, de les mener au combat et d'abattre le courroux d'une race refusant d'abdiquer.

En sortant de la pièce, il se connecta au réseau d'information du camp. « rassemblement dans cinq minutes. » crachèrent les hauts parleurs du complexe d'un ton monotone. Ses systèmes de combat s'enclenchèrent. Une étincelle perdue dans cet être froid se demanda comment le monde en était arrivé là.

Les dossiers du passé s'ouvrirent.

## PRÉPARATION

**KOLAPS :** Hell Awaits est un jeu d'escarmouche nécessitant une surface de jeu optimum de 90x90 cm pourvue d'éléments de décors.

La valeur des unités engagées se situera de préférence entre 15 et 20 points.

Les unités sont formées de figurines de la gamme KOLAPS selon les restrictions de profils et en suivant les feuilles de profils d'unité.

Bien que fournies avec des socles de 40mm de diamètre les figurines peuvent être assemblées sur des socles de tailles inférieures.

**KOLAPS :** Hell Awaits utilise un système de cartes d'ordre, aussi, un paquet de 54 cartes spécifique composé de 18 cartes de chacune de des catégories « Mouvement » « Attaque » et « Action » est nécessaire. Ces cartes comportent également un système de "pentacles" permettant les actions spéciales.

Un assortiment de marqueurs, de dés à 6 faces et de dispersion sera également recommandé.



## MISE EN PLACE

Au début de la partie, sauf indication contraire du scénario, chaque joueur lance 2D6, celui qui obtient le résultat le plus haut décide qui commence à jouer. Celui-ci déploiera ses figurines en premier et choisira le bord de terrain qui lui convient. Son adversaire prendra le bord de terrain opposé. La zone de déploiement par défaut est 1 longueur de carte du bord de terrain.

Un scénario peut modifier tout ou partie du paragraphe précédent .

Une fois les figurines déployées, chaque joueur, en commençant par celui qui jouera en premier, reçoit 3 cartes d'ordres de base (plus si spécialisations) auxquelles on en ajoute 2. Les joueurs défaussent ensuite deux cartes de leur choix.

Le restant des cartes est utilisé comme pioche pour reformer sa main en fin d'activation.

**A peine le seuil de la rue franchie, le petit groupe stoppa sa course. L'atmosphère était lourde et une concentration plus forte de cadavre emplissait l'air d'une odeur nauséabonde. Quelques véhicules finissaient de se consumer. Et un camion couché en travers masquait l'horizon. L'orientation de la rue semblait atténuer encore les rayons du soleil, la pénombre rendant toute chose menaçante. Un silence de mort hantait les lieux.**

## NOTIONS DE BASE

**KOLAPS : Hell Awaits** utilise des dés à 6 faces. Ils sont notés D6. Dans certains cas, un dé de dispersion sera également utilisé.

**Jet d'action :** une action se réalise en jetant un nombre de D6 défini par la combativité du personnage. Ce sont les dés d'action. Le but est que la somme des résultats des dés soit la plus élevée possible.

**Jet d'opposition :** un jet d'opposition est un jet de dés obtenu :

- par une action d'opposition (ex : une esquive contre une frappe)
- par les « Timers » de l'adversaire
- par la configuration du terrain.

Il s'agit d'un jet de un à plusieurs D6 (nommés dés d'opposition) dont la somme des résultats est à soustraire de la somme des dés du jet d'action concerné. Le but principal est de faire échouer l'action (si la somme finale est inférieure ou égale à 0) ou d'en limiter la réussite.

**Jet de sauvegarde :** Un jet de sauvegarde est réalisé lorsque le joueur active un personnage ayant subi des touches. Le nombre de D6 à lancer est égal à la valeur de protection. Un échec signifiera une démoralisation, une blessure ou une mort selon le résultat. Une opposition plus ou moins élevée sera déterminée par le nombre de touches.

**« 1 critique » :** on nomme « 1 critique » le résultat de 1 obtenu sur un D6. Sa valeur est égale à 0 et le dé ne peut pas être relancé dans le cadre d'une spécialisation autorisant une relance partielle des dés d'action.

**« 6 critique » :** on nomme « 6 critique » la valeur maximale d'un D6. Un et un seul « 6 critique » donne le droit à un dé bonus (deux ou trois critiques ne permettent pas d'avoir deux ou trois dés bonus, juste un).

Ce dé est un dé bonus, il est jeté après les relances éventuelles octroyées par une spécialisation. Le 1 pour ce dé bonus n'est pas critique, sa valeur redevenant 1. La valeur maximum de 6 reste critique et permettra donc un nouveau dé bonus régi par les mêmes règles.

**Mesures :** Les mesures sont exprimées en longueur de carte ou en largeur de carte. Il s'agit des côtes d'une carte d'ordre soit 8.5cm de longueur et 5.5cm de largeur.

## PROFILS D'UNITÉ

Le profil d'unité est composé de plusieurs éléments :

- 1:** Le nom de l'unité figure sur la carte. Un nom commun dans le cadre d'une troupe générique, et il peut être assorti d'un nom propre pour les personnages spéciaux de haute valeur.
- 2:** La valeur de combativité indique le nombre de D6 à lancer lors d'un jet d'action. Lorsque le personnage est blessé, il faut utiliser la valeur sur fond rouge.
- 3:** L'affiliation est également notée pour identification et utilité pour l'usage de certaines spécialisations.
- 4:** Une valeur de protection indique le nombre de D6 à lancer lors d'un jet de sauvegarde. Lorsque le personnage est blessé, il faut utiliser la valeur sur fond rouge.
- 5:** Une valeur d'endurance permettant de comptabiliser les touches est présente sous formes de deux barres. La barre supérieure s'utilise pour un personnage en bonne santé, la barre inférieure pour un personnage blessé.
- 6:** Les spécialisations sont notées sur deux lignes. La première concerne les spécialisations passives. Ce sont des avantages que le joueur peut appeler à tout moment, sans utiliser de cartes d'ordres. Dans l'exemple il s'agit des spécialisations "Assaut" et "Leader".
- 7:** Les équipements autorisent un panel d'actions propres. Lorsqu'un personnage doit être retiré du jeu, on place un marqueur « Equipement » en lieu et place de sa figurine. Tout autre personnage peut ramasser ce marqueur « Equipement » pour récupérer l'équipement du personnage retiré.
- 8:** Un couple de valeur est noté en bas du profil. En rouge c'est la valeur d'unité servant à équilibrer un affrontement. En noir il s'agit du nombre maximum de ce profil dans l'unité. Un " - " indique que l'unité peut recevoir un nombre illimité de ce profil.

EXEMPLE DE PROFIL D'UN CAPORAL DES APC

La seconde ligne indique les spécialisations actives, elles nécessitent d'utiliser les pentacles des cartes d'ordre pour être déclenchées. Dans l'exemple il s'agit par exemple de la spécialisation "Alerte" qui nécessitera une carte "pentacle noir" et une carte "pentacle blanc".

**7:** Les équipements autorisent un panel d'actions propres.

Lorsqu'un personnage doit être retiré du jeu, on place un marqueur « Equipement » en lieu et place de sa figurine. Tout autre personnage peut ramasser ce marqueur « Equipement » pour récupérer l'équipement du personnage retiré.

**8:** Un couple de valeur est noté en bas du profil.

En rouge c'est la valeur d'unité servant à équilibrer un affrontement.

En noir il s'agit du nombre maximum de ce profil dans l'unité. Un " - " indique que l'unité peut recevoir un nombre illimité de ce profil.

À une centaine de mètres dans le confortable habitacle de sa voiture, Legrand se saisit d'un communicateur hautes fréquences sécurisé.

- Caporal Lutz... Ouvrez le bal...

Sur le toit d'un immeuble un doigt délicat pressa la détente d'un fusil de précision. Quelques fractions de secondes plus tard la matière cérébrale de Buttercup Mom se répandit sur le masque de Tinker Lily. Les transports de troupes s'ouvrirent. Les armes allaient parler et le sang se répandre sur le bitume du quai D-72.

## ACTIVATION

L'activation des personnages est alternée d'un joueur à l'autre.

Le joueur choisi alors un personnage et un seul pouvant être activé. Il joue autant de cartes d'ordre que sa main lui permet. Cela correspond à une activation.

Une fois ce personnage activé le joueur pioche autant de cartes qu'il aura jouées afin de reformer intégralement sa main d'ordre. Son tour s'achève..

Les tours s'alternent ainsi jusqu'à ce que les objectifs de mission soient atteints, qu'un joueur déclare forfait ou que tous les personnages d'une unité soient éliminés du jeu.

## LIGNE DE VUE ET DE TIR

Une ligne de vue réelle est validée lorsque, si l'on se met à la place de la figurine on peut voir une partie de la figurine cible ou de son socle.

Une ligne de vue valide une ligne de tir si celle-ci ne coupe pas le socle d'une figurine alliée.

## COUVERTS

Dans certaines situations le personnage cible est dit à couvert.

Le personnage est à couvert si la figurine et/ou le socle la représentant sont partiellement cachés à la vue du tireur par au moins un élément de décor ou par au moins une figurine alliée de la cible.

## CARTES D'ORDRE

### Cartes d'action (ACT) :

Ces cartes permettent d'utiliser des équipements spécifiques, des éléments de décors dans le cadre de scénarios, d'adopter une posture ou de ramasser les objets et équipements d'un personnage mis hors de combat.

### Cartes de mouvement (MVT) :

Ces cartes permettent de déplacer une figurine d'une distance de 1 carte.

On utilise la longueur de la carte pour déplacer un personnage en bonne santé, la largeur pour un personnage blessé.

On place la carte devant le socle de la figurine et on l'incline dans la direction que l'on veut dans les trois dimensions, par-dessus un vide ou pour escalader.

En cas d'obstacle on fera basculer la carte sur l'obstacle en tenant le point de bascule. La figurine est placée en collant son socle de l'autre côté de la carte.



### Cartes d'attaque (ATT) :

Ces cartes permettent une attaque autorisée par l'arme utilisée (voir profil d'arme).

### Pentacles :



Parallèlement à leur valeur stratégique, les cartes comportent de 0 à 2 pentacles dans le coin supérieur gauche. Les pentacles peuvent être blancs, noirs ou rouges.

Des spécialisations propres à chaque figurine permettent des actions ou bonus en utilisant un certain nombre de ces pentacles au moment de son tour d'activation.

3 cartes d'ordres peuvent être utilisées pour obtenir un ordre ne figurant pas sur ces cartes (par exemple 2 cartes de mouvement et une d'action pour obtenir un ordre d'attaque, ou 3 cartes d'attaque pour obtenir un ordre d'action).

## TIMERS

Il convient de disposer de pions, pièces ou billes afin de matérialiser les "Timers".

Chaque carte "Mouvement", "Attaque", combinaison de cartes ou de pentacles jouées, entraînent la prise d'un "Timer" une fois l'ordre accompli.

L'utilisation d'une carte "Action" seule ne donne aucun "Timer" au personnage effectuant l'action, sauf mention contraire.

L'utilisation d'une spécialisation donne un "Timer" à chaque personnage bénéficiant de son effet.

Certaines actions demandent 2 ou 3 cartes d'ordre. Ces actions ne donnent qu'un seul "Timer" au personnage.

Chaque personnage peut recevoir un maximum de 3 "Timers".

Un personnage disposant de 3 "Timers" peut toutefois s'activer pour une action unique. Cette action ne donnera aucun "Timer" supplémentaire. Il ne peut pas s'agir d'une combinaison de pentacles. Un tel personnage ne peut plus se défendre.

A la fin de son tour d'activation, le joueur retire un "Timer" à tous ses personnages à l'exception de celui ou ceux qu'il a activés.

Les "Timers" s'expriment en jeu par des dés d'opposition donnés à l'adversaire. Ainsi un tir réalisé par un personnage avec 2 « Timers » octroiera à sa cible 2 dés d'opposition.



## RÉCUPÉRATION

Lors de son activation, un joueur peut décider de ne pas jouer de figurines et défausse une carte et une seule de son choix (de n'importe quel type d'ordre). Chaque personnage retire alors 1 "Timer" et l'activation s'achève.

## POSTURES

Lors de son activation, un personnage peut utiliser une et une seule carte "Action" pour entrer ou sortir d'une posture de combat.

Il convient d'utiliser un marqueur pour repérer les personnages bénéficiant d'une posture.

Les postures de combat de base sont les postures offensives et défensives.

**Posture offensive :** Un personnage en posture offensive gagne 1 point de combativité mais retirera si cela est possible, 1 de ses dés d'opposition contre toute attaque lui étant destinée.

Si le personnage est victime de touches celui-ci perd sa posture offensive.

**Posture défensive :** Un personnage peut, si son socle se trouve au maximum à une largeur de carte d'un ou plusieurs couverts, adopter une posture défensive. Il perd alors 1 en combativité mais gagne 1 dé d'opposition contre toute attaque à distance qui traverse au moins l'un de ces décors.

En cas de mouvement, la posture défensive est perdue si le déplacement se finit à plus d'une largeur de carte d'un couvert.

Un personnage sans équipement spécifique ne peut être considéré comme un couvert.

« - Uuuughhh !! » Un beuglement d'une tonalité familière se fit soudainement entendre suivi d'un son mat. Ouvrant les yeux, Solmeyer comprit que son agresseur venait de rencontrer le bouclier tactique que Boronov avait sorti du véhicule plus tôt. La créature avait été projeté deux mètres plus loin sur le capot d'un vieux monospace américain. Poursuivant son mouvement le sergent délivra, à bout portant, trois tirs de son fusil à pompe, rénovant ainsi la peinture du véhicule à grand renfort de matière cérébrale.

## COMBAT ET TOUCHES

Les conditions requises pour une attaque dépendent de l'arme utilisée et nécessite une carte d'ordre ou une combinaison de cartes ou de pentacles (Voir feuilles d'affiliations).

On distingue l'attaque à distance, qui s'effectue dans la portée de l'arme, de l'attaque au corps à corps réalisée sur un adversaire distant de moins d'une largeur de carte.

On ne peut pas effectuer d'attaque à distance sur une cible à portée de corps à corps.

On réalise une action d'attaque en lançant un nombre de D6 égal à la combativité du personnage attaquant. Le résultat de ce lancé peut être modifié par l'ordre, les équipements ou une spécialisation.

La cible de l'attaque peut bénéficier d'une opposition telle qu'un couvert, les "Timers de son agresseur, une spécialisation défensive ou une défense (voir paragraphe se défendre).

Si la valeur "résultat du jet d'action moins résultat du jet d'opposition" est strictement supérieure à 0, l'attaque est considérée comme une réussite. On nomme alors cette valeur écart de réussite.

L'écart de réussite indique le nombre de touches infligées à son adversaire en se référant au tableau des touches.

ECARTS DE RÉUSSITE							
L	-	4	7	10	13	16	19
	3	6	9	12	15	18	+
└	1	2	3	4	5	6	7
	TOUCHES						

Le nombre de touches est le nombre de cases d'endurance à cocher "virtuellement" sur la barre d'endurance, en commençant par la gauche, une case après l'autre. On place un D6 avec le nombre de touches en valeur à côté de la figurine, ou on change la valeur d'un dé déjà placé.

Un personnage devant "cocher" une case crâne est retiré comme perte. En général il s'agit de la septième touche et donc la septième case sur la barre d'endurance pour un personnage en bonne santé.

Les touches se cumulent jusqu'à ce que le joueur décide de jouer ce personnage, que ce soit suite à une carte d'ordre ou par une activation de masse suite à une combinaison de pentacles. On réalise alors un jet de sauvegarde afin de définir les effets potentiels de toutes les touches subies.

## CORPS À CORPS

Deux figurines distantes socle à socle de moins d'une largeur de carte sont à distance de corps à corps.

Un personnage au corps à corps doit utiliser ses attaques de corps à corps s'il veut combattre.

Certaines attaques de corps à corps nécessitent en cas de réussite de mettre les figurines en contact socle à socle. Ce contact se fait à mi distance de l'écart entre les deux figurines.

Si une figurine est dans l'incapacité de bouger (immobilisée) c'est la seconde qui viendra au contact.

Si aucune figurine ne peut effectuer ce mouvement, dans le cas d'une différence de niveau par exemple, l'écart de réussite sera minoré de 6.

A défaut d'équipement, un personnage peut en utilisant une carte d'attaque, effectuer une attaque à mains nues. Celle-ci subit un malus supplémentaire de -6 à l'écart de réussite. En cas de réussite on mettra les figurines au contact socle à socle.

Un personnage au contact socle à socle avec un ennemi, ne peut pas être pris pour cible par une attaque à distance.

Un personnage au contact socle à socle avec un ennemi peut bouger librement lors de son activation.

## JETS DE SAUVEGARDE

Le jet de sauvegarde est réalisé en lançant un nombre de D6 égal à sa valeur de protection.

Un jet d'opposition peut avoir lieu si le nombre de touches a atteint les seuils marqués 1, 2 ou 3 sur la barre d'endurance. Dans ces cas l'adversaire lance 1,2 ou 3 D6 que l'on soustrait à la valeur du jet de sauvegarde.

- Si le résultat est strictement **inférieur à -6**, le personnage est retiré comme perte et le tour du joueur prend fin. On place alors un pion "Equipement" en lieu et place de la figurine.

- Si le résultat est compris **entre 0 et -6** le personnage est blessé. Les touches sont effacées et l'on utilise désormais la barre d'endurance inférieur et les valeurs de combativité et de protection sur fond rouge. Si le personnage était déjà blessé, alors il est retiré du jeu comme perte. On place alors un pion "Equipement" en lieu et place de la figurine.

- Si le résultat est 1 ou 2 le personnage enlève ses touches mais doit immédiatement se déplacer d'une longueur de carte vers le bord de table le plus proche. Il prend un "Timer", les touches sont effacées et le joueur peut ensuite le jouer normalement. S'il sort de la surface de jeu, le personnage est éliminé de la partie. Son équipement ne peut être ramassé, on ne place pas de pion « Equipement ».

- Si le résultat est égal à **3 ou plus**, les touches sont effacées sans autres conséquences.

## SE DÉFENDRE

En cas d'attaque au corps à corps un personnage peut réaliser l'action "esquive" si celui-ci n'a pas accumulé 3 "Timers".

L'esquive n'est pas réalisée lors de son activation, ne nécessite aucune carte mais génère 1 "Timer".

L' **esquive** donne au personnage 1 D6 d'opposition face à l'attaque au corps à corps de son adversaire.

Aucune défense active n'est possible contre une attaque à distance.



Crédits :

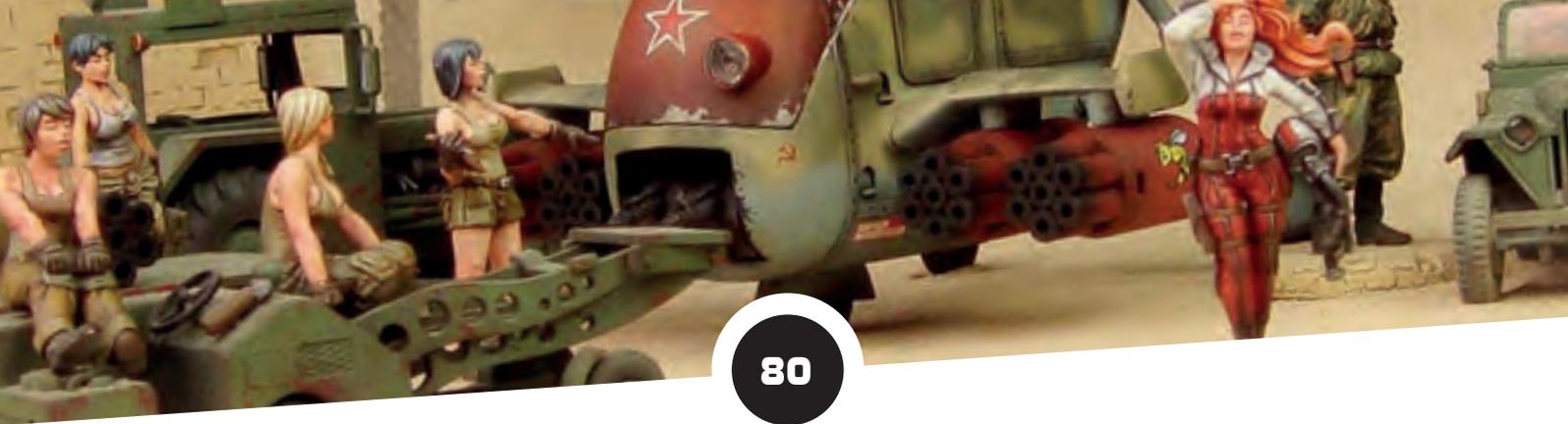
Textes et univers : David ROSSBACH.

Illustrations : Jean Sébastien ROSSBACH, David ROSSBACH.

Système de Jeu : David ROSSBACH

Corrections et optimisation du système : Hugo alias "Minus", Julien alias "Syntaxerror" et Nicolas alias "Arsenus"

Tous droits réservés 3d6 miniatures



# CLIN D'OEIL

PAR GREGOIRE BOISBELAUD

★ <http://shwtd.tumblr.com/>

## DUST1947 - QUE CHOISIR APRES LE STARTER SET ?

**V**ous voilà l'heureux possesseur d'un ou plusieurs starter sets. Vous avez joué des parties autour de 25 points avec et vous êtes prêts à vous lancer dans le grand bain des parties en 50, 75 ou 100 points.

*Mais que choisir dans le flot des références de chaque armée ? Rester dans la faction ? Etendre au Bloc ?*

Cet article aura pour but de vous faire progresser vers le format classique de tournoi de 100 points progressivement. Le but n'est pas de construire une liste de tournoi précise mais de vous donner les premiers indices vers une construction à 50/75 points.

### **ALLIES**

Pour le moment, les alliés ont deux starters à leur disposition (cf. Blogurizine 23 pour le détail de chaque starter) : L'USMC avec un véhicule anti-char et une unité anti-infanterie et les Heavy Rangers avec exactement l'inverse.

Evidemment, la totale complémentarité des deux starters m'inciterait volontiers à vous dire d'acquiescer le second si vous avez le premier. Cela vous permettra de multiplier les menaces du même type en variant les vecteurs de menace. Ainsi, le Bushmaster et les Hammers sont définitivement antichars et ne pourraient pourtant pas être plus diamétralement opposés dans leur usage. Cela ne fera pas de mal non plus que ce soit aussi un excellent rapport qualité prix, puisque les starters

ont un prix qui ne couvre même pas le prix individuel de chaque unité.

Cela donne 50 points faciles. A partir de là, le meilleur choix est le vôtre, l'armée Alliée est facile à construire. Vous êtes pour le moment servi en véhicules légers mais avoir un peu plus de résistance se révèle utile en plus gros format, le "glass cannon" a ses limites. Vous pouvez choisir un





blindé moyen emblématique comme le Pounder ou le Barking Dog, tous les deux très utiles pour éliminer des menaces de tout niveau à distance. Mon second choix, encore une fois pour la variété des vecteurs d'attaques serait soit un aéronef soit un marcheur lourd. Le Devastator, avec son Phaser lourd sera idéal pour prendre un objectif et neutraliser les menaces ennemies à couvert, le phaser ignorant ce dernier. N'oubliez pas aussi l'importance cruciale des escouades de commandement. En prendre une à partir de 50 points est toujours un bon choix, car elle apportera des ordres de mouvement et des soins précieux en actions spéciales qui ajouteront à la survie de vos troupes en milieu hostile.

## AXE

L'Axe a trois starters très différents à sa disposition. Le NDAK promet des troupes versatiles peu chères et un héros bon partout. Le Blutkreuz dans son starter est assez particulier puisqu'il choisit d'exposer des unités de zom-

bies d'élite avec des tonnes d'armes lourdes et un héros de corps à corps particulièrement effrayant. Enfin la Luftwaffe propose un starter de "hit & run" typique avec des unités peu résistantes mais avec une grosse force de frappe.

Paradoxalement, si ces starters vont forcément être jouables ensemble, le premier choix ne sera pas de simplement les empiler pour faire 75 points d'un coup. C'est facile, ce n'est pas mal mais ce n'est pas idéal. Tout d'abord parce que vous aurez des doublons d'usage entre les Raketentruppe et les Braineaters par exemple. Mais aussi parce que les châssis légers Allemands sont très bons mais les véhicules allemands excellent quand ils sont

## RESTER DANS LA FACTION : LE BON CHOIX ?

*Les règles de DUST 1947 apportent une nouvelle option de construction des listes d'armée : La liste de faction. Si vous choisissez de consacrer au moins 75% de vos points d'armée à une même faction, qu'aucune autre faction n'est représentée dans la liste, vous avez un bonus de 10 points à dépenser en personnage de la faction.*

*10 points c'est énorme. Surtout pour des personnages. Cela permet de prendre cet officier qui vous manque. Ou de prendre ce super-héros charismatique qui tape comme un bûcheron.*

*Vous aurez remarqué que les choix que cet article vous donne ne restent pas au sein de la faction. Pour le moment, ils ne restent même pas dans le cadre des bonus de Platoon que le livre propose aussi. Le but de cet article est vraiment de vous conseiller des choix différents pour créer de la variété de jeu dès les plus petits formats de jeu. Un autre article sera consacré aux listes plus "dures" dans un prochain Blogurizine.*



de rang 3 et plus et ce serait dommage de s'en priver (même si je prédis un spam de rang 2 dans un proche avenir chez les gros bills sans vergogne).

Quelque soit le starter choisi, et même si Florentine est un officier excellent, je recommande là aussi de commencer avec une NDAK Command Squad. Cela permettra soit de libérer Florentine de ce rôle, soit de multiplier les ordres utiles sur toute la table. Ensuite, ma préférence personnelle va vers les NDAK Recon Squad, parce que les snipers sont devenus excellents dans les règles du jeu (ignorent les sauvegardes d'infanterie et de couvert) et parce que la radio sera utile pour appeler des frappes d'artillerie. Une autre arme qui est devenue excellente est le lance-flamme. Gros gabarit, courte portée mais ignore aussi de nombreuses sauvegardes.

Du coup, Les Heavy Flam-Grenadiers sont un choix excellent et peu cher avec leur grosse armure qui les rendra bien plus résistants que votre adversaire ne le souhaiterait.



Enfin l'Axe ne serait pas l'Axe sans des troupes Blutkreuz hautement sacrificiables. Les Untertoten, zombies sans cervelles (hahaha!) seront parfait comme rideau défensif alors que les Sturmaffe, les gorilles de combat causeront d'énormes dégâts dans les lignes lourdes adverses.

Puisque l'on parle de véhicules rang élevé, il en est 2 que je recommande vivement : Le Jagdwotan pour ses 4 canons lasers jumelés sera toujours un choix valable pour semer le désespoir et le chaos dans les armées ennemies. Le Jagdloki sera une excellente défense-contre-avions (DCA) soit par lui-même, soit en complément de l'Heinrich du starter Blutkreuz.

## SSU

Le SSU a un starter pour le moment : Les Spetsnaz. Avec Roza, le meilleur sniper du jeu, une Spetsnaz Assault Squad et un marcheur Natasha.



La première observation est que vous allez manquer d'anti-char une fois le Natasha éliminé. L'autre observation est que l'infanterie aime l'artillerie.

Encore une fois, le premier choix sera une escouade de commandement. Roza est une brillante héroïne de la Mère Patrie mais un piètre commandant.



Votre deuxième choix sera donc de prendre une unité anti-lourd. Spetsnaz ou Steel Guard, cela dépendra du rôle que vous souhaitez leur donner et du soutien que vous allez leur apporter. Si vous décidez de prendre un hélicoptère de transport, les Spetsnaz seront plus économiques. Si vous décidez d'une avance inexorable dans un terrain peu couvert, les Steel Guards seront votre premier choix.

J'ai parlé d'hélicoptère de transport, et j'ai effleuré les aéronefs dans mes propositions pour L'Axe et les Alliés mais quand vient le temps de choisir du



support en SSU, je considère qu'il y a des incontournables. Si vous avez pris l'option hélicoptère de transport, Prenez donc Red Ace avec son hélicoptère de destruction massive Red Star. Entre la puissance de feu pure et l'apport de mouvement supplémentaire par la réactivation d'un hélicoptère dans l'armée de Red ace, vous aurez l'occasion de transporter vos troupes où vous le souhaitez en un clin d'œil.



Enfin, pièce de choix incontournable de toute armée SSU, les chars lourds. Vous avez l'embarras du choix, ils font tous un travail admirable d'annihilation totale. Ma préférence va vers le Sergei qui est un monument de poésie absolue mais dans le cadre de notre construction progressive, je vous enverrai plus vers l'Aleksandr, char lourd avec double canon Tesla. Les armes tesla causent de bons dommages sur à peu près tout mais surtout qu'elles endommagent ou pas, elles posent des jetons "Stunned" (sonné) sur la cible, l'obligeant à renoncer à une action lors de sa prochaine activation.

## EN CONCLUSION

Avec ces options de jeu, vous aurez suffisamment de variété pour ne jamais avoir deux fois la même partie, sans faire d'erreur sur vos premiers achats.

Dans notre prochain épisode, nous vous présenterons probablement des listes d'armée plus précises et pourquoi nous avons choisi de les construire ainsi.

## SOURCES

★ <http://dust1947.com/>

## LES MERCENAIRES, UN CHOIX À PART

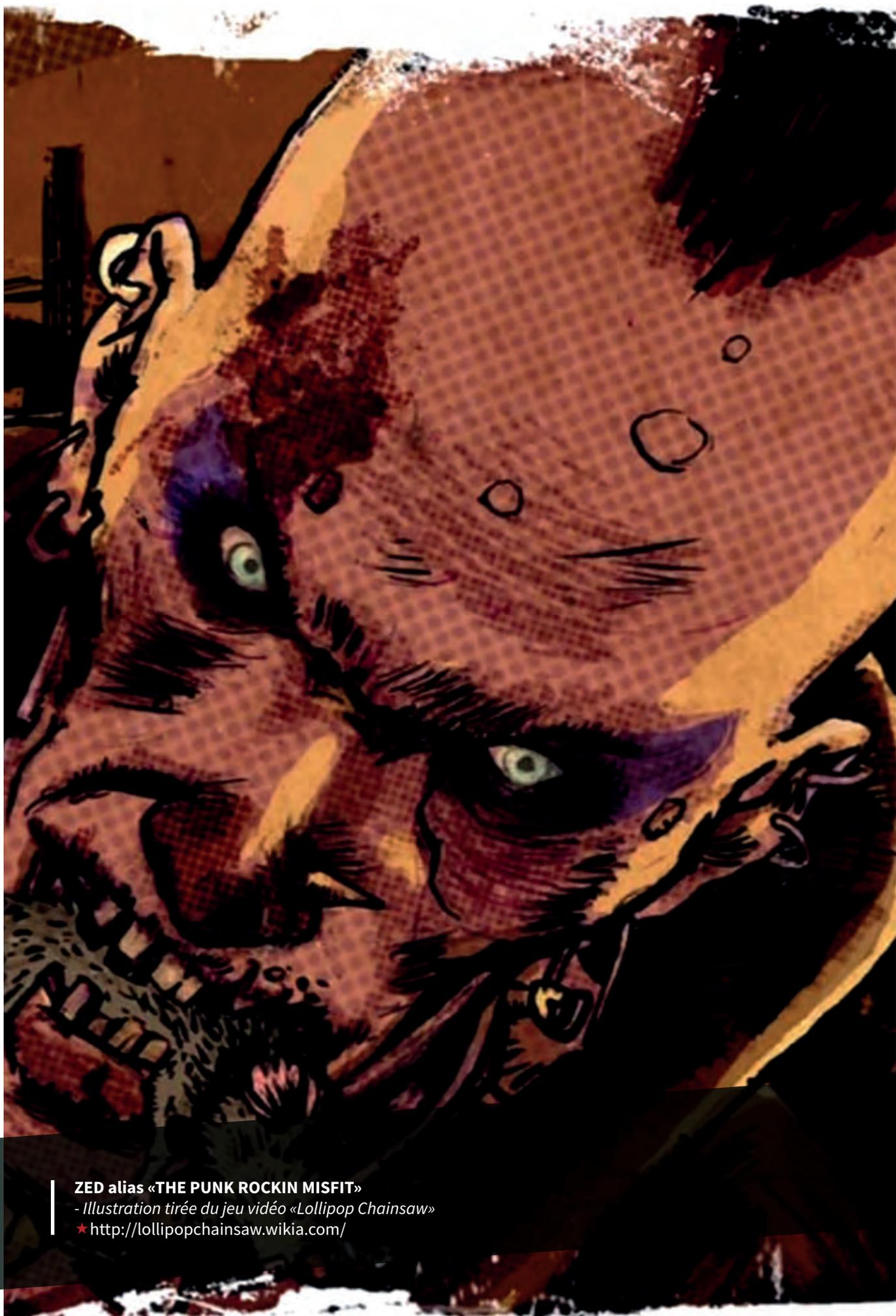
*Cet article ne couvre pas les mercenaires. Ils ont bien un starter set et quelques troupes, mais pas en nombre suffisant pour réellement être jouable au moment où cet article est rédigé. De plus les mercenaires sont TOUJOURS un bon choix dans n'importe quelle armée. Les unités du starter, les mécanos de Justine ou l'unité de HMG sont d'excellents choix qui peuvent être très résistants au feu ennemi - Tanya dans une forêt avec une unité de Sisters of Demolition, c'est un pur moment de "Grinding" ou votre ennemi devra dépenser des ressources considérables pour se débarrasser de 6 piétons - et qui peuvent déployer une puissance de feu encore plus impressionnante même si les portées sont courtes. A leur sortie, Oz, le créateur des règles disait que les joueurs malins devraient avoir 2 unités de Sisters en permanence. Il a un peu raison. Elles ne sont pas ultimes mais leur versatilité les rend toujours intéressantes à jouer. Bref, saupoudrez votre armée de mercenaires ou pas, vous ne faites pas de mauvais choix.*





**RED ACE**





**ZED alias «THE PUNK ROCKIN MISFIT»**

- Illustration tirée du jeu vidéo «Lollipop Chainsaw»

★ <http://lollipopchainsaw.wikia.com/>

# CLIN D'OEIL

## ZOMBIE 15

**L'**éternel problème d'un joueur de figurine, c'est le temps. Et lorsqu'à 40 ans ou presque (un vieux d'la vieille en somme) on a une vie de famille, un boulot, un métro et un dodo à assurer et bien il est de plus en plus difficile de composer et d'organiser son temps avec le hobby (pas Punk !).

Sur cette confrontation «hobby - temps», créée par l'homme ^^, l'archétype du joueur va d'abord réfléchir pour trouver une solution de facilité. Oui ! C'est dans le propre de tout être vivant, opportuniste, de trouver des solutions de proximité et de facilité au détriment d'une grande part de son environnement et ce, sans se soucier si ça emmerde le monde ou pas (mais ça c'est propre à l'être humain). Alors le joueur va papillonner de jeu en jeu, et se rendre compte que le prépeint c'est bien. C'est d'ailleurs même mieux car tout est déjà monté, peint,... c'est du prêt à jouer clé en mains. C'est toujours un peu de temps de gagné.

Mais pour jouer à un jeu, il faut aussi avoir la connaissance des règles. C'est la base. Et cela implique de lire les règles ou au mieux, dans cette idée d'opportunisme et de facilité, de se les faire expliquer. Exit, donc, les warhammeuuuur et consort. Il va falloir s'auto-niveler par le bas si on veut faire passer son métro, son dodo et son boulot avant le hobby (pas Punk du tout !). Il n'est plus trop question de sortir colle, pinceau, peinture et de se taper 200 pages de règles, sinon plus. Le hobbyiste devient essayiste (ça c'est Punk !) afin de trouver le genre de jeu qui lui sied le mieux... To Be Continued

## PAR TENGI TENGO

★ <https://www.facebook.com/tengi.skirmisher/>

# CLIN D'OEIL

## OPEN THE BRAINBOX

Mais dans le hobby, le pré-peint n'est pas légion !! Il est donc beaucoup plus simple de s'orienter vers des jeux à règles simple et rapide à assimiler, quitte à jouer avec du plastigris. Mais là, encore une fois, monter des fig' pour de la petite escarmouche demande encore une attribution de temps. Alors, au bout du bout du bout, l'essayiste tombe rapidos dans la marre des jeux hybrides, entre escarmouche et jeu de plateau, et découvrira son bonheur le plus simple. Les règles sont simple, rapide, les figurines moulées d'une seule pièce dans un pastique de divers couleurs pour bien différencier les genres (les héros, les méchants). Bref ! Une sorte de quintessence du gain de temps ou le comment boucler un jeu de plateau, avec figurines !, en 45 min' montre en main.

## **VIVRE 10 VIES EN UNE. COÛTE QUE COÛTE. (C'EST TRÈS PUNK !)**

Happée par cette infernale spirale économique, outil majeur d'instrumentalisation au grand capital, le concept de temps est la clé de l'ère de la mondialisation. Gagner du temps, pour produire plus, pour consommer plus et donc, pour jeter plus. Y'a rien de bien folichon à comprendre cela, il suffit simplement de prendre le temps de se

pencher sur le sujet. A cela s'ajoute le fait que vous n'avez même plus à penser (pour gagner du temps toujours) puisque le marketing le fait à votre place. (mais alors là, c'est pas Punk du tout).

“ **GAGNER DU TEMPS, POUR PRODUIRE PLUS, POUR CONSOMMER PLUS ET DONC, POUR JETER PLUS.**

Et pour contenter cette horde d'hobbyistes sur le retour, les éditeurs ont expérimenté quelques années pour comprendre que même les divertissements, les loisirs,... (Tout comme votre vie d'ailleurs) sont réglés comme une horloge et que le temps de jeu doit être réglé à la seconde. C'est l'un des paramètres clé pour assurer les chances de meilleurs ventes; Un secret de Polichinelle.

A partir de là, tout s'enchaîne, et c'est la folie. L'envie de jouer à tout est omniprésente. On achète, on joue, on revend, on achète, on joue, on stock, on partage, on joue, on revend, ... Toutes les combinaisons sont bonnes pour jouer aux jeux que l'on souhaite avoir et ce, peu importe si l'on doit y passer du temps. Oui ! C'est en contradiction avec

ce que je dis plus haut, sur le fait que le hobbyiste n'a plus le temps. Le paradoxe du hobbyiste (c'est son côté Punk). Mais le hobbyiste n'est pas à une incohérence ou deux près (ça c'est pas Punk). Il n'a plus le temps pour jouer, mais il passe son temps à jouer à tous ces jeux de plateau, chrono' en main. L'expérience de jeu d'un même jeu étant lui-même réduit de 1 à 3 parties en moyenne, ceci permettant de prendre le temps de jouer à pleins d'autres jeux dont les thématiques sont toutes pensées pour nous plaire et donner envie.

Et si y'a bien un thème fort qui marche et qui reflète très bien cette société, c'est celui des zombies. Oui ! Encore du zombie. Vous aimez ça, ne me dites pas le contraire !!

## UNE POPULATION DÉLIQUESCENTE

Je ne m'étalerai pas sur le sujet, d'une part parce que je vais bien vous parler d'un jeu et d'autre part, parce que je ne suis pas expert en la matière même si j'en ai capté l'essence principale; Celle de la métaphore politique et sociale (c'est déjà être un Punk en devenir). Je vous invite d'ailleurs à vous orienter du côté des réflexions de Georges A. Romero le céléberrissime réalisateur, hors normes, initiateur des zombies à l'écran. Hors cinéma, y'a également d'autres sources toutes aussi intéressantes les unes que les autres, non dénuées de sens, sur ce parallèle zombie/société.

En gros, nous sommes quasiment tous des zombies, hypnotisés, sans réflexion possible, avançant aveuglement, sans cesse, pour ingurgiter tout ce qui nous tombe dans le bec, le tout rythmé par cette insatiable envie de gueuler. Une belle métaphore pour imaginer les modes de consommation capitaliste imposés à grand coups de lobbying et de marketing. (Alors là, c'est pas du tout du tout Punk).

Ça fait peur, c'est même très effrayant de le comprendre sous cet angle. C'est justement pour cela que le genre «Zombie» nous renvoie à nos peurs les plus profonde, marqué intimement dans chacun de nous et dans l'inconscient collectif.

## ZOMBIE 15' UN JEU QU'IL EST FAIT POUR TOI

Mais dans les jeux, les joueurs ne sont pas ces bêtes de zombies écervelés. Non (Quoique l'idée



est bonne, c'est assez Punk finalement). Ils incarnent un groupe de survivant, ces héros qui ont fait de leur vie LA survie et ce, dans l'idée d'un monde meilleur (un monde meilleur, quasiment les fondements du Punk). Vous connaissez la chanson et le refrain, tout ce passe à grand coup de batte, de katana, de tronçonneuse, de tonfa, etc.

“ **EN GROS, NOUS SOMMES QUASIMENT TOUS DES ZOMBIES, HYPNOTISÉS, SANS RÉFLEXION POSSIBLE, AVANÇANT AVEUGLEMENT, SANS CESSÉ, POUR INGURGITER TOUT CE QUI NOUS TOMBE DANS LE BEC, LE TOUT RYTHMÉ PAR CETTE INSATIABLE ENVIE DE GUEULER.**

Il faut que des têtes tombent. Tiens !! C'est un peu ce qu'on aimerai de l'actualité politique en ce moment.

Sans transition, pour en revenir à la corrélation Temps/Jeu, si y'a bien un jeu de plateau qui a retenu toute mon attention sur le sujet c'est ZOMBIE 15'.

Ce jeu a des règles simples, facile à assimiler et les figurines sont toutes moulées d'une pièce. Donc pas de montage/collage ni de lecture du soir en perspective. Certes, les figurines ne sont pas prépeintes, mais peu importe puisque les divers couleurs permettent de bien distinguer les héros des zombies. De plus, niveau timing, le jeu offre un record à battre, puisqu'il ne vous faudra pas plus

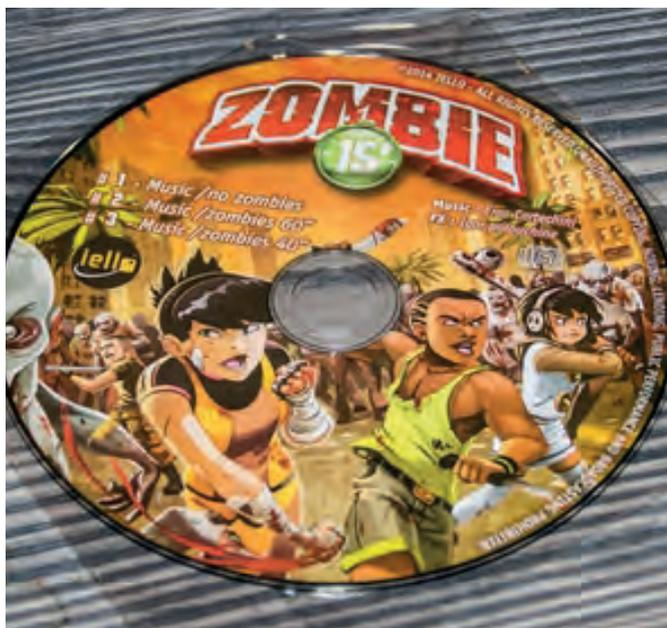
de 15 minutes (oui oui ! 15 minutes) de temps libre pour jouer une partie, si on part du principe que tous les joueurs savent y jouer. Allez ! Disons 30 minutes en tout, le temps d'installer le matos sur la table.

L'opération est plutôt bien faite. Zombie 15' = règles simple + 15 minutes de jeu + figurines (non peintes). Oui bon... J'ai pas trouvé le jeu parfait qui permet d'optimiser votre temps libre. Vous avez quand le choix de peindre ou non les figurines. Mais quand même ! Maintenant, sachez qu'on ne peut pas toujours avoir ce que l'on souhaiterait dans la vie.

## CERRRRR-VEAAUUUUX !!!

Et là, vous allez m'dire : «15 minutes ?! C'est ça ouaih ! On nous la fait pas à nous.» ... Je me marre !!! Et bien si. 15 minutes max'. Tout simplement, parce que le cœur du jeu, l'intérêt ludique donc, est basé sur une bande son, livrée avec le jeu sur un support CD. La p'tite musique va durer 15 minutes, c'est le temps imparti aux joueurs pour réussir la mission. Et si vous souhaitez renouveler l'expérience, «parce que le temps vous le permet», alors vous pouvez refaire une partie avec une nouvelle mission, si le cœur vous en dit.

Et là je vous entends dire : «Ouaaaaahhhhh !». Et vous avez bien raison. Car en plus de coller au rythme effréné de vos vies trépidantes (pas du tout Punk), grâce à ce jeu vous allez pouvoir vivre une expérience unique un peu à la sauce Escape Room. Sauf que là, vous avez seulement 15 minutes pour boucler la mission. C'est chaud time, comme on dit.



## KICKSTARTER

*Zombie 15 a vu le jour via une campagne KS lancée début 2014.*

*Le projet fût financé au bout de 12 minutes et a soulevé un peu plus de 140.000\$ pour 1980 contributeurs.*

*La réussite et le succès de cette campagne participative a permis d'avoir le jeu en boutique.*

*Aussi, tous les paliers financés pour le jeu ont été disponible pour tout l'monde. C'est à dire, même les joueurs qui n'avaient pas participé au KS.*

*Un vrai beau geste, éthique, de la part de IELLO.*

Allez ! Je ne vais pas vous faire attendre plus longtemps, j'entre dans le vif du sujet afin de présenter cet Open The BrainBox Zombie 15'.

“ **«OUAAAAAHHHHH !». ET VOUS AVEZ BIEN RAISON. CAR EN PLUS DE COLLER AU RYTHME EFFRÉNÉ DE VOS VIES TRÉPIDANTES (PAS DU TOUT PUNK), GRÂCE À CE JEU VOUS ALLEZ POUVOIR VIVRE UNE EXPÉRIENCE UNIQUE UN PEU À LA SAUCE ESCAPE ROOM.**

## LA GROSSE BOÎTE

Avant tout, il vous faudra déboursier la «maudite» somme d'environ 50€ pour intégrer ce jeu à votre patrimoine ludique. J'veis être franc du collier pour dire que vous ne pouvez pas constamment fustiger le Temps que, soit disant, vous n'avez pas et refuser en bloc d'acheter ce jeu qui vous offre des parties de 15 minutes. Au bout d'un moment, va falloir être cohérent. Ne faites pas les gros yeux, ce n'est qu'un jeu.

Pour 50 balles, vous n'êtes pas volé vu le contenu de la boîte. Le matériel est beau, de qualité mais aussi abondant. Un point également intéressant à relever, ce que ce n'est pas une énième boîte pleine de vide. Non. C'est vraiment bien plein.

Letoutestjolimentillustréetl'aspect«sanguinaire» de la thématique, même si c'est assez modéré, n'est pas mis de côté. Disons que ce n'est pas gore.



## LA FIFIGU' ! ELLE EST OÙ LA FIFIGU' ?!

Niveau figurines c'est sûr, ce n'est pas du finement sculpté au top du top de la figurine, mais ce n'est pas la Grosse Warnaque non plus. C'est un jeu de plateau et pas de l'escarmouche ! Toutefois, pour en avoir vu des peintes, et des biens peintes, même si les sculptures sont assez ronde il y a un p'tit côté Dessins Animés que je trouve très plaisant. Sur beaucoup d'autres jeux bien connus du genre Zombie, ou autre, on a quand même l'habitude de voir des différences entre les illustrations et les figurines. Là, pour Zombie 15', elles sont assez fidèles à l'univers graphique du jeu. Pour moi, ce détail reflète aussi un projet rondement bien mené.

Pour les figurines toujours, (bah oui ! le Blogurizine c'est quand même LE e-zine des figurines), toutes en plastique semi rigide, on en

dénombre exactement 100 pour les zombies, de couleur grise, dont 1 gros balaise. Quelques-unes sont un peu de biais. Mais quelle importance puisqu'il s'agit de zombies ! Les 8 héros, tous d'une couleur unique, sont bien droit sur leurs pattes. Du côté des zombies, l'effet de masse est donc bien assuré et en ce qui concerne les héros, vous pourrez choisir l'icône, fille ou garçon, qui vous représente.

Bref ! Ça favorise l'immersion... C'est pour votre bien.

Si vous trouvez le temps de les peindre, une petite séance d'ébavurage s'impose surtout si, comme moi, vous êtes du genre pointilleux du bulbe. Sinon bah pas d'ébavurage, vous pourrez même les tremper allégrement dans la Ripolin à tonton Marcel, peintre en bâtiment. C'est vous qui voyez.

## ZOMBIE 15'

*est un jeu coopératif*

*Créé par Guillaume Lemery et Nicolas Schlewitz.*

*Illustré par Biboun, Alexey Yakovlec, Anthony Wolff et Igor Polouchine.*

*La musique est de Eros Cartechimi.*

*Edité chez IELLO.*

*Pour 2 à 4 joueurs.*

*A partir de 14 ans.*

*De 15 à 60 minutes de jeu.*





## J'AIME REGARDER LES TUILES

Pour former le plateau de jeu afin d'y déplacer les figurines, vous choisirez parmi les 32 tuiles imprimées recto/verso, selon les indications des scénarios. Les tuiles sont épaisses, et mesurent 12.5cm de côté. Dans le cas où vous choisiriez de créer vos propres scénarios, ce qui est d'ailleurs possible et mis en avant, imaginez un peu le nombre de combinaisons possibles est utiles à la création de la Californie de vos rêves; Puisque c'est de cette ville qu'il s'agit dans Zombie 15'.



Toutes les tuiles sont référencées par numérotation et par lettre. A-1, A-2, etc pour les faces recto puis B-1, B-2, etc pour les faces verso. Les liaisons entre les tuiles se font par les rues. Une majorité de ces tuiles terrain comportent des zones de fouille, délimitées par des pointillés jaune.



Enfin, toutes les vues sont de dessus, des vues par le ciel donc, et sont composées de maisons, de parkings, de ponts, de plans d'eau,... Bref ! La Californie quoi. Les petites scénettes vous plongent tout droit dans une ville dévastée, dont les stigmates témoignent d'inextricables horreurs, n'en déplaise à certains scientifiques, on se croirait presque dans GTA.

## LES DESSOUS DE CART' BEACH

Dans la foulée des présentations de matos qui déborde, je continue avec les divers sets de cartes. C'est au total 155 cartes qui vous permettront d'innombrables parties, des scénarios et des campagnes uniques tant le mode aléatoire et combinatoire des cartes le permet.

## EQUIPEMENTS +++

*Un goodies de 3 cartes, financé par le Kickstarter est également paru dans Plato magazine, vient s'ajouter aux cartes d'équipements légers spéciaux. Il y a 1 visée laser, à ajouter à une arme à feu - 1 bélier, permettant une fouille rapide dans une zone normal puis, 1 charge de munitions incendiaires pour éliminer 2 zombies supplémentaires. Ceci vient donc gonfler le paquet de cartes d'équipements spéciaux. Vous trouverez sûrement ce goodies sous l'manteau en sillonnant l'un des nombreux marchés underground du monde ludique.*

C'est à dire... fiiiiuuuuuuuu !... innombrable.

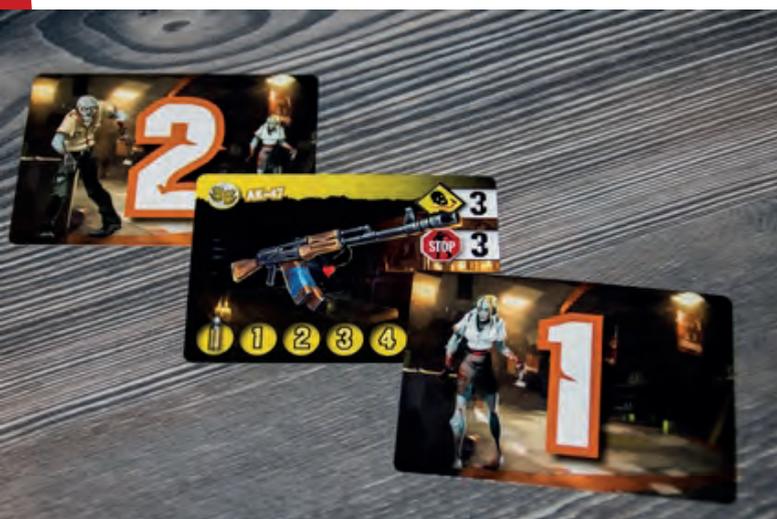
D'un premier coup d'œil rapide, les illustrations sont belles et certaines même à couper le souffle, notamment du côté de l'armement.

Pour une majorité des sets de cartes, au nombre de 4 eux-mêmes redéfini en sous catégories, un bon nombre de pictogrammes et de textes sont présent.

Je ne vais pas m'attarder avec la présentation de tous les pictogrammes et leurs effets mais bien survoler ces sets de cartes, avant tout pour leur utilité. Le tout étant très didactique, ce qui

explique les nombreux pictogrammes par endroit, mais il est impossible de s'y perdre.

Afin de faire une continuité avec les tuiles terrain, le paquet de 56 cartes fouille liées aux zones de fouille est composé de cartes zombies et de cartes d'équipement. Y'a rien de bien compliqué, un certain nombre de carte est dévoilé lors de l'action fouille et en fonction de ce qu'il y a sur les cartes, les héros agissent. Si vous dévoilez des cartes zombies, alors vous devrez les combattre. Si vous dévoilez de l'équipement/armement ou soin alors vous le mettez dans votre besace. Parmi les équipements/armes/soin vous aurez le droit à une tronçonneuse, un tonfa, fusil à pompe, lance grenade,... et pour les plus improbables il y a le taille haie, la débroussailleuse voir... un banjo (oui oui !!). Sans oublier les munitions et les trousse de soin, le tout étant réparti en trois catégories : les équipements à 2 mains, les équipements à 1 main et les équipements légers.



Sur les cartes équipements à 2 mains et à 1 main (armes à feu et armes blanche), grâce aux pictogrammes, on y retrouve le nombre d'utilisation possible ainsi que le nombre de zombies éliminés à chacune de ces utilisations. Un pictogramme représente également le bruit que fait l'arme et enfin, un dernier picto' (disons picto', ça va plus vite à écrire) pour le maintien à distance d'un certain nombre de zombie à la fin de son tour de jeu.

Les cartes d'équipements légers (munitions et trousse de secours) sont de l'équipement rare ! Les munitions permettront de charger une arme à feu à son maximum. La trousse de secours elle, permettra de regagner un point de vie ou encore

d'en faire profiter un coéquipier dans la même zone que vous. Chacun de ces objets est utilisable qu'une seule fois, comme précisé.



En fin, pour les cartes Zombies elles sont numérotés soit d'un 1 soit d'un 2 et ainsi définir le nombre de zombie à combattre. Par exemple, sur une fouille rapide, vous piochez 3 cartes. Si 1 ou plusieurs cartes présentent des cartes Zombies, alors vous en faites l'addition. La somme étant le nombre de zombies à combattre. Avec peu de chance et un mauvais alignement des étoiles et des planètes pendant la lune rousse lors du solstice d'hiver, il est fort probable que vous tombiez sur 6 zombies à combattre... alors que vous êtes seul dans la zone de fouille. Interro' surprise ! Vous avez 15 minutes !

Autant dire que dans cette configuration-là, des têtes vont tomber. Ouiii... Chez les héros bien sûr.

## MAIS DITES-MOI... VOUS ÊTES BIEN ÉQUIPÉ

Il y a d'autres cartes équipements; Celles des équipements spéciaux. Au nombre de 18, vous pourrez les intégrer selon les scénarios joués.



Ces équipements pourront être trouvés lors des fouilles, puis ajoutés à votre sac à dos. Ils vous seront bien utiles en cas de besoin, pour vous aider à survivre.

Selon les scénarios toujours, certains équipements (lourd, à 2 mains et à 1 main) pourront être distribués aux joueurs et ce, en début de partie. On y retrouve des mitrailleuses + munitions, des jerricans, des revolvers, machettes, cross de hockey,... En gros, de l'armement supplémentaire pour dézinguer du «tout mou du rachidien». Ces cartes, identiques recto/verso, sont présentées de la même façon que les équipements des cartes fouilles puisqu'elles ont la même utilité dans le jeu.

## UN PEU D'HORDE DANS LE DÉSORDRE

Pour en finir avec les cartes (j'vous l'avez dit qu'il y avait beaucoup de cartes !) et après promis, je reviens sur l'intérêt ludique de la bête, les zombies sont gérés aléatoirement grâce à une sorte d'I.A. (c'est drôle ça... une Intelligence Artificielle pour des zombies). Les 48 cartes qui composent cette pioche définissent le nombre de zombies qui débarqueront inopinément, les ratiches en avant. En fonction des valeurs des cartes (de 1 à 4), les

“ **LES ZOMBIES SONT GÉRÉS ALÉATOIREMENT GRÂCE À UNE SORTE D'I.A. (C'EST DRÔLE ÇA... UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE POUR DES ZOMBIES)**



pour annoncer un effet spécial, encore une fois uniquement pour certains scénarios.

Comme par exemple +5 zombies à ajouter sur la tuile. Ou encore, -1 point de vie.

Il y a également des cartes Horde dans ce paquet. Lorsque vous en piochez une vous placez tous les zombies de la boîte Horde sur la rue de la tuile du héros actif.

La boîte Horde elle, aura 3 zombies au début du scénario puis sera alimentée au fil du jeu, par 1 zombie, à chaque fois qu'un joueur utilisera un équipement bruyant.

Enfin, en complément de ces cartes, tout un petit paquet de jeton en carton, des tokens, vous permettront de marquer la gestion de vos munitions ou encore de vos fouilles.

## T'AS LES J'TONS,... T'AS LES GLANDES, T'AS LES CROTTES DE NEZ QUI PENDENT

Sans transition ou presque, je dérive tranquillement sur la présentation, rapide, des divers marqueurs ou jetons, ou tokens comme vous préférez. Bon bah là, c'est pas compliqué, ces jetons seront utilisés selon la mise en place de scénarios afin d'assurer le bon déroulement de la mission. Certains jetons représentent des objets (jerrican, cadenas, armes, véhicules,...). On y retrouve également les jetons lettres (de A à D), en lien avec la pioche des zombies, afin de spanner les zombies sur les tuiles adéquates.

zombies sont placés sur la rue de la tuile du héros actif.

Sur ces cartes sont indiqués des lettres (de A à D) afin de définir le point d'arrivée des zombies dans certains scénarios. De plus, quelques-unes de ces cartes, plus rarement, arborent un picto'





Bref ! Ils sont utiles à la gestion et au bon déroulement du jeu. Il y en a même en surnombre afin de créer vos propres scénarios et campagnes.

D'autres, plus petit, servent à marquer les points de vie ou encore les munitions ainsi que la résistance des armes blanches ou contondantes, par exemple. Ces jetons, sont utilisés avec les fiches héros car ils viendront se placer dessus, pour une bonne gestion de son personnage et une belle cohésion d'équipe.

**FICHE... FICHE... FICHE... NON. DÉSOLÉ. J'AI PAS DE JEU D'MOTS. FICHÉ S ?! FICHE & CHIPS ?!... OK, JE SORS.**

Et comme j'ai bien préparé mon sujet, vous avez pu constater qu'il y a une certaine logique dans la construction de cet Open The Brainbox. Du coup, c'est sans surprise, de toute évidence, que je vais un peu parler des fiches héros.

Il y a donc 8 fiches héros, chacune correspondant à son personnage distinctif. L'éditeur joue la carte de la parité en présentant 4 filles et 4 garçons, tous des ados non boutonneux capables d'une maîtrise parfaite de n'importe quelle arme, sûr d'eux, etc. Et si la clé de l'humanité était là ?! Finalement. Je m'é gare.

Donc oui ! Non seulement vous prendrez le rôle d'un héros survivaliste avide d'aventures, mais en plus vous jouerez l'ado' et tout ce que l'on sait de la puberté. Vous risquez donc de permuter et remuer le temps d'une partie.

Les fiches héros sont recto/verso (non ! ce n'est pas un mauvais jeu de mots... ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit). Le recto, une version prologue, plus light, permet d'y aller en douceur pour les plus novices ou encore pour mieux appréhender le jeu en laissant des chances supplémentaires de gagner. D'ailleurs, les indications ressemblent plus à une aide de jeu puisque cela précise bien quoi faire en fonction de certaines situations de jeu, sans pour autant se substituer aux règles.

Pour le verso, c'est un peu plus hard ! Vous jouez dans la cour des grands. Le nombre de point de vie est réduit et les indications quasiment nulles, si ce n'est que peu de précisions en capacités spéciales et équipement de départ.



Ces fiches héros sont finalement bien plus que ça, puisque c'est le cœur de gestion des héros. Je ne me trompe donc pas en disant que c'est un réel tableau de bord (un dashboard) sur lequel va transiter un maximum d'informations; Des informations qui font le jeu.



Il y a plusieurs emplacements sur ce tableau de bord. On y place les objets légers, les armes et objets lourds que les joueurs vont trouver dans les zones de fouilles ou recevoir en équipement de départ et ce, selon les précisions de la fiche ou des scénarios.

La gestion en est très simple puisqu'il ne peut y avoir plus d'une carte par emplacement. Si vous souhaitez changer d'équipement il suffit de remplacer la/les carte(s). Sur les cartes présentes sur ce dashboard, viendront se placer les jetons de gestion des munitions et résistances.

Une fiche héros est très didactique donc. Et comme ce système simple est super bien fait, on apprécie très vite la gestion des armes à deux mains et à une main. Toutefois, lorsqu'on s'encombre d'un objet lourd (comme un jerrican rempli de carburant, par exemple) il ne sera plus possible d'utiliser les équipements à 2 et 1 main(s).

c'est également grâce aux cartes visibles sur le dashboard que vous gèrerez le nombre de zombies que vous éliminerez, le maintien à distance ou encore la gestion du bruit de votre armement.

L'ensemble d'une fiche étant clair, aéré, lisible et très peu encombré de matériel, cela facilite beaucoup la lecture rapide. Ça tombe bien ! La partie ne dure que 15 minutes. Et croyez-moi, vous aurez besoin d'optimiser votre temps à votre tour de jeu.

“ **ET LÀ, J'EN ENTENDS ME DIRE : «BAH OUAH... MAIS SI ON N'A PAS DE LECTEUR CD SOUS LA MAIN, COMMENT ON FAIT ?»**

### **DCD OU PAS, À L'AIDE DU CD. NON !!! PAS CELUI D'ACDC**

Et 15 minutes c'est très court, surtout lorsqu'on est occupé. Là, dans *Zombie 15'*, une autre chose qu'elle est bien, c'est que le temps de jeu cadre dans le temps imparti avec la bande son du CD. Oui ! Je radote. Donc, nul besoin de reluquer sa montre (son smartphone pardon) pour savoir le temps qu'il reste. Vous n'aurez pas le temps.

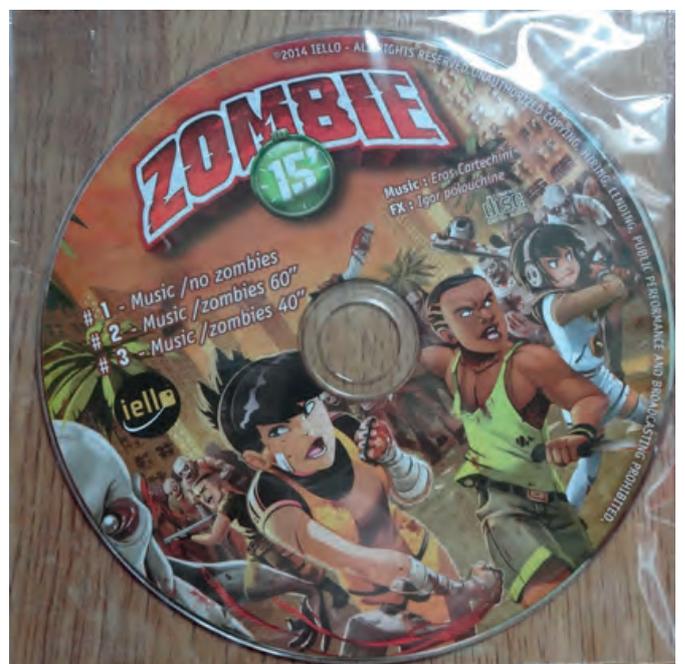
Et en plus que tellement quelle est bien cette idée, c'est que dans la bande son, il y a des cris de zombies. Et qu'à chaque cri, il faut piocher une carte de la pioche zombies pour ajouter autant de zombies, sur la tuile du héros actif, qu'indiqué sur la carte.

Il y a 3 pistes sur le CD. Une piste sans cri de zombie,



La carte équipement lourd venant se placer au-dessus le temps de son utilisation.

Et pour faire le lien avec le paragraphe des cartes en début d'article, vous comprenez que



pour jouer le premier scénario avec le profil prologue des héros. Ça permet de commencer l'aventure simplement, en pratiquant vos gestes et vos réflexes sur l'usage du matos de l'air de jeu. Une piste avec des cris toutes les minutes puis une piste avec des cris toutes les 40 secondes. A 4 reprises dans ce laps de temps, il y aura également le bruit d'une sirène afin de donner un repère temporel. Première sonnerie au début de la partie. Deuxième sonnerie à 7 minutes. Troisième à 10 minutes et dernière sonnerie à 14 minutes de jeu.

Et là, j'en entends me dire : «bah ouaih... mais si on n'a pas de lecteur CD sous la main, comment on fait ?». Et bien IELLO a pensé à tout. Vous pouvez télécharger différent format de fichier, dont le mp3, afin de l'intégrer à ce mode de communication greffé à votre main.

Je me répète, ça va jouer vite, mais en plus de cela, ça va jouer rythmé et votre cardio va en prendre un p'tit coup ainsi que votre santé mental, car niveau stress c'est aussi gratiné !

A la fin de la p'tite musique soit vous avez rempli la mission et vous gagnez, soit vous n'avez pas terminé et alors là,... c'est le drame.

## TROIS P'TITS TOURS ET PUIS S'EN VONT

Voilà ! J'arrive au bout du bout de cet Open The Brainbox. Toutefois, ne pas parler d'un tour de jeu serait vraiment dommage. (J'appelle ça un rebondissement digne d'un épisode de Derrick).

Donc pour un tour de jeu, c'est encore une fois dans un cadre très simple que cela se joue, le but étant de jouer vite. A son tour de jeu, le héros actif possède 4 actions facultatives à choisir selon la situation de jeu. Les actions qui ne seront pas jouées seront perdues. De plus, toute action commencée devra être résolue afin de passer à la suivante. On n'abandonne pas face aux zombies !!! On se bat. Seules les lâches fuient.

Si il n'y a pas de zombie, alors le héros peut se déplacer ou fouiller ou utiliser un objet ou prendre/poser un objet lourd.

Si il y a des zombies, alors le héros choisira de

combattre ou d'utiliser un objet ou de prendre/poser un objet lourd.

“ **ON N'ABANDONNE PAS FACE AUX ZOMBIES !!!  
ON SE BAT. SEULES LES LÂCHES FUIENT.**

Il y a encore l'action de se relever si le héros est à terre.

## RENOUVELER LES ÉMOTIONS DE JEU

*Sur le site web dédié (A voir en fin d'article dans l'intitulé SOURCES) vous pouvez télécharger 2 bandes sons supplémentaires, alternatives, l'une en mode normal et l'autre en mode difficile.*

*Vous trouverez également un livret de 5 scénarios supplémentaire allant dans la continuité de ceux présent dans la boîte.*

*Puis, comme les auteurs et l'éditeur ont fait les choses très bien, il y a même une application, un éditeur de cartes, en versions PC/MAC, pour en ajouter toujours plus à votre jeu.*

*Bref, il y a vraiment de quoi bien fournir le jeu grâce à ces suppléments.*

*Et si l'envie vous en dit, vous pouvez même partager vos scénarios à l'adresse mail indiquée sur le site web. L'éditeur se fera un plaisir de les partager à la communauté de joueurs*

Ces actions peuvent être réalisées 1 ou plusieurs fois... voir pas du tout.

A la suite des actions du héros, c'est aux zombies d'attaquer. Et un coup que les zombies ont fini d'attaquer, alors le héros actif passe la main au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin.

Là, comme déjà dit un peu plus haut, je ne fais que survoler les règles. Il y a bien évidemment dans le livret des précisions de règles. C'est donc bien plus profond que ce que je raconte là. Comment combattre ! Comment utiliser un objet ! Se relever ! Garder les zombies à distance ! Et j'en passe...

Certaines règles s'appliquent même en fonction du scénario choisi.



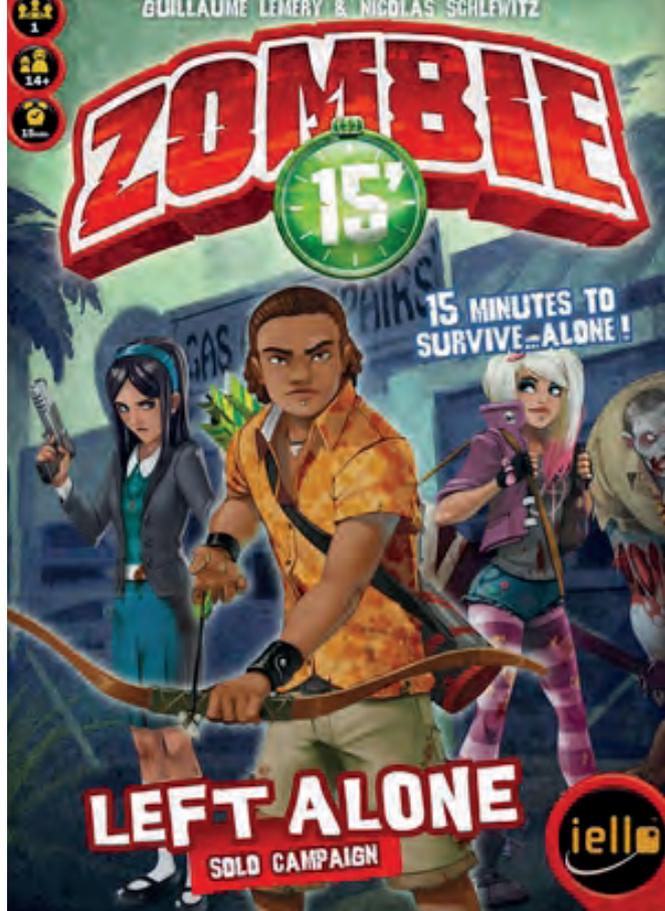
Le livret de règles, le guide de survie pour être précis, ne fait que 12 pages. C'est aéré, didactique et très bien imagé. Vous trouverez une double page sur les explications des cartes d'équipements spéciaux ou encore des paragraphes pour des parties à 2 ou à 3,... Il y a même le résumé d'un tour de jeu en quatrième de couverture.

Et puisque que cet article est rondement bien mené (merci merci la foule en délire !!) et qu'il y a aussi dans ce jeu des liens de partout afin de nous accompagner et ne pas nous perdre, et bien sachez qu'il y a des liens entre le livret de scénarios/campagne et le guide de survie et ce, sur les nouvelles règles ou les règles spéciales spécifiques à certains scénarios. Sachez-le !

Et oui, maintenant que vous avait l'impression d'avoir du temps à perdre, ou à tuer, et bien vous pourrez enchaîner les scénarios pour tenter de survivre en mode campagne !! Chaque partie (scénario) durera toujours 15 minutes. Disons que la campagne s'achève lorsque vous perdez la partie.

Le livret de scénarios/campagne est composé de 15 scénarios. Le tout est très bien détaillé, bien expliqué, ... Bref, c'est agréable à lire et facile à comprendre.

Une campagne solo, oui ! Solo... Bah oui ! Parfois on est seul à avoir du temps. On n'a pas toujours une team de potes sous la main. Ça se saurait...

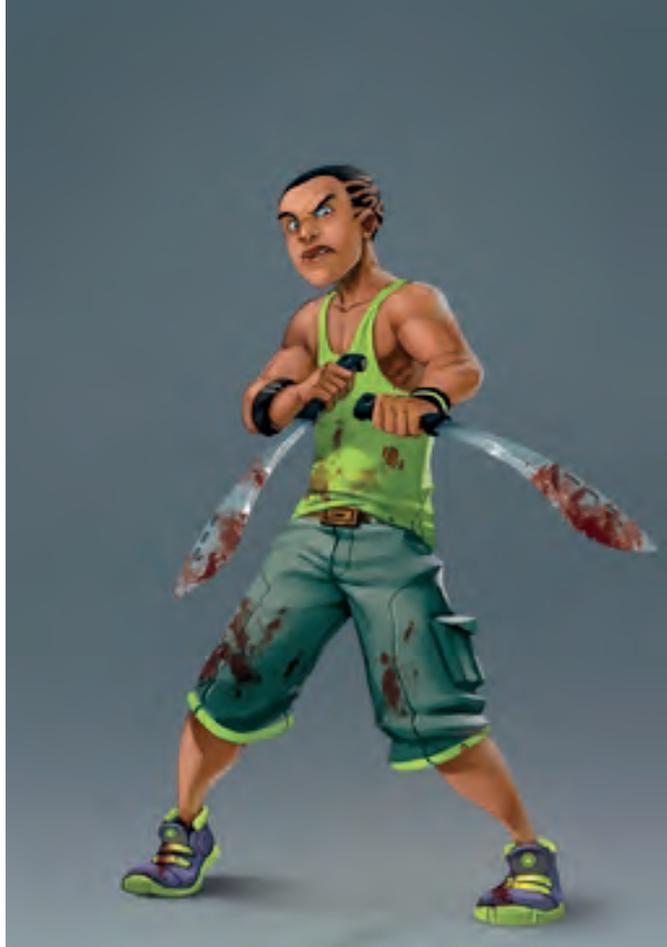


Je disais donc, une campagne solo du nom de LEFT ALONE, que vous trouverez dans votre boutique de jeu préférée, vous apporte 15 scénarios supplémentaires, comprenant de nouvelles règles spéciales ainsi que des conditions de victoires et de défaites. Et en réfléchissant un peu, si vous avez l'temps bien sûr, vous pouvez même adapter cette campagne pour plusieurs joueurs. Comme je l'ai déjà dit, ça en fait du matos pour un jeu qui demande si peu de temps.

“ **CE JEU PERMET UNE BONNE GESTION DE LA COOPÉRATION, SURTOUT PARCE QUE LE TEMPS DE JEU NE PERMET PAS DE TROP RÉFLÉCHIR. CELA NE LAISSE DONC PAS LA POSSIBILITÉ AUX JOUEURS, QUI SOUHAITENT TOUJOURS COMMANDER LA PARTIE, DE PRENDRE CONTINUELLEMENT LA PAROLE.**

## CONCLUSION

Zombi 15' offre, en plus du matériel de qualité et en quantité, une rejouabilité quasi infini. A cela s'ajoute le fait que vous pouvez créer vos cartes et scénarios. Bref... A 15 minutes la partie, c'est un jeu qui peu ressortir très souvent, pour vous qui devez optimiser votre métro, votre boulot et votre dodo.



Il faut donc jouer vite. Très vite même. Car il arrive parfois de faire des erreurs qu'il faudra rattraper... ou pas (c'est très Punk).

Enfin, Zombie 15' est un vrai jeu immersif. Oui, le thème y est pour quelque chose mais l'immersion vient d'abord du fait que nous sollicitons un temps de réactivité très soutenu dans un laps de temps très court. C'est une réelle expérience à vivre. Si en plus la table de jeu est réalisée avec des décors en 3D, il manquerait que des dés pour que ce soit un améritrash à souhait.

Ce jeu permet une bonne gestion de la coopération, surtout parce que le temps de jeu ne permet pas de trop réfléchir. Ça ne laisse pas non plus la possibilité aux joueurs qui souhaitent toujours commander la partie, de prendre continuellement la parole. Donc avis à celles et ceux que la coopération rebute à cause d'une mauvaise expérience de jeu du genre «je joue pour tout l'monde», sachez que Zombie 15' ne le permet pas. Vous avez donc toute votre place dans ce jeu pour jouer selon vos choix, même si cela se termine par une erreur. C'est pas grave les erreurs en jeu.

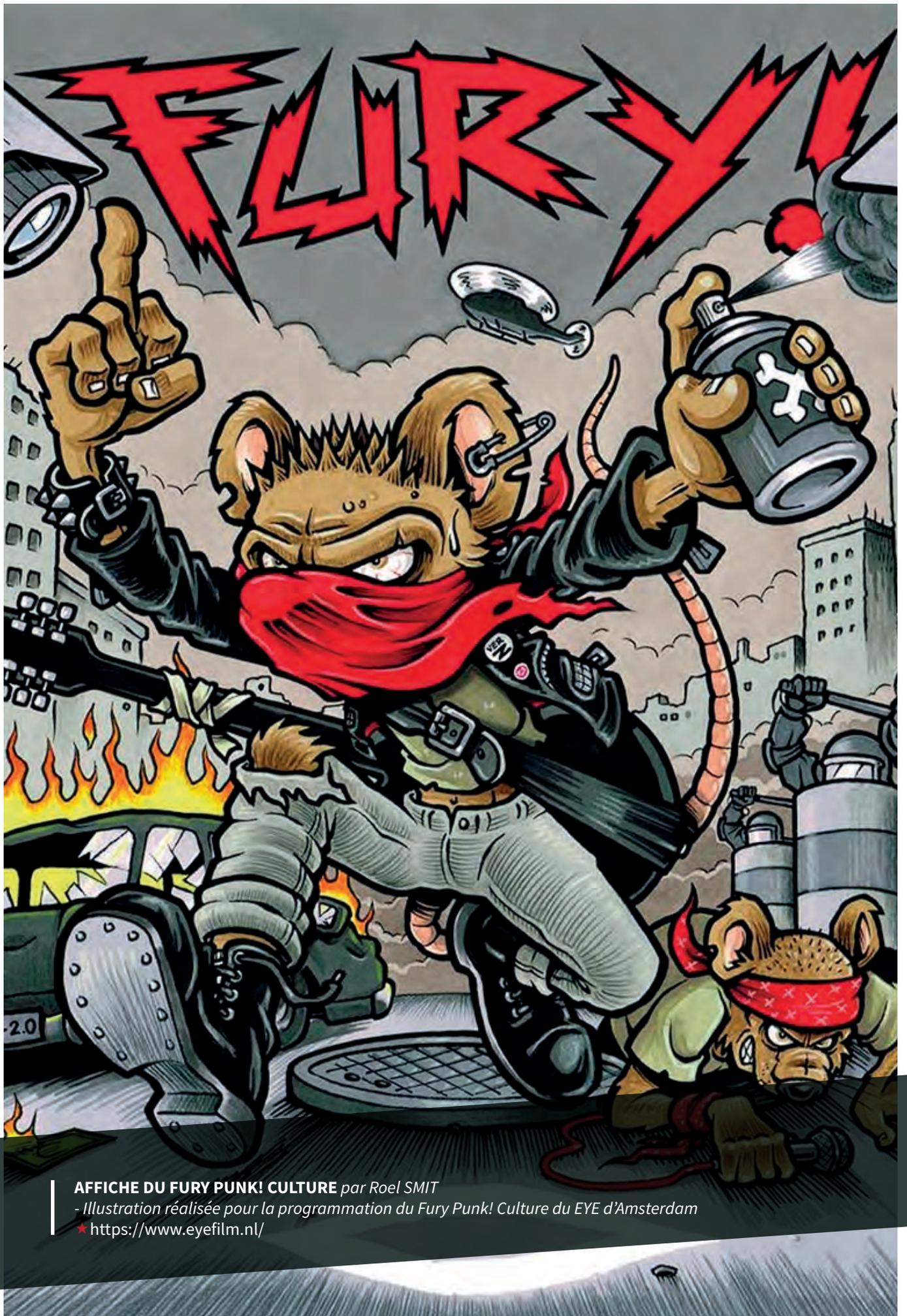
“ **IL FAUT DONC JOUER VITE. TRÈS VITE MÊME. CAR IL ARRIVE PARFOIS DE FAIRE DES ERREURS QU'IL FAUDRA RATTRAPER... OU PAS (C'EST TRÈS PUNK).** ”

## SOURCES

★ <http://www.zombie15.com/fr/>

Dans Zombie 15', je dirai qu'il faut jouer pratiquement instinctivement. Mais ça demande une assez bonne maîtrise des règles. Toutefois, comme de toute façon on joue comme on aime, dès la vraie première partie (je ne compte pas la partie pour du beurre et encore moins celle pour découvrir le jeu) vous allez retenir votre souffle et haleter par la pression subit à cause des zombies qui débarque dans tous les sens. A cela s'ajoute bien évidemment le cœur du jeu, rythmé par la bande sonore et le fait que la partie dure 15 minutes.





**AFFICHE DU FURY PUNK! CULTURE** par Roel SMIT

- Illustration réalisée pour la programmation du Fury Punk! Culture du EYE d'Amsterdam

★ <https://www.eyefilm.nl/>

# DOSSIER

## FURY OUTBURST CONTROL

**L**oin de la traditionnelle bien pensance commune à la fantasy, même celle se voulant «darkodark» se dresse Ethar, une planète qui a pour vocation de casser tout ce lot de codes usuels.

Ordurier, antireligieux et tordu, l'univers de Fury rouvre la porte de l'arcane-punk, saupoudrant le tout d'antique, de craquage et de pop-culture. Voici quelques éléments si particuliers pour vous inviter à en savoir un peu plus et à mieux comprendre ce monde.

PAR WHISPE

★ <http://whisperacontedestruics.blogspot.fr/>

# DOSSIER

## ETHAR. ENTREZ DANS LE FURYVERSE

### L'ARCANE-PUNK, QUI EST-CE ?

Derrière ce terme opaque se cache un genre « récemment » défini. Pour faire simple, l'arcane-punk désigne les univers où science et magie cohabitent en bonne entente et dans le quotidien de ses habitants. Ça te parle plus ?

Ben ouais mon lapin, tu connais bien en fait. Même si tu définis souvent ça comme « steampunk »... Battlechaser, Conf, Warmachordes, WoW/LoL, Fables et FFXIX en sont de bons représentants. Même Pratchett commençait à en glisser des bouts de ci de là... et il va sans dire que dans (feu) l'univers le plus connu par tous les figouzeux, ça en transpire à plus savoir quoi en faire. Gyrocoptères, chars à vapeur et autres gatlings et roue de la mort reflètent pas mal la chose.

Quant au facteur antique dans Fury, il est intrinsèquement lié aux choix culturels et politiques des « principales » nations en place et surtout au « graphisme » général des architectures et modes vestimentaires locales. Les Esialdesiens sont victimes d'une sale blague divine et sont resté perchés de trop nombreux siècles en arrière, du moins en apparence (en gros nos chers amis « pseudo-divins » ont rebooté le royaume à quelques reprises pour lutter contre la nature « bordeliqve » de l'humanité), les orques gardent un mode de vie identique

à celui dont ils ont hérité après avoir promis de garder l'Empire (ne tolérant la technologie que pour un usage non-martial). Les Elfes sont devenus trop glands pour dépasser le niveau technologique des tribus pictes (mode caricatural à la sauce Slayne) et les Iklesiens trop malades pour s'assurer un changement sur le long terme etc. A quelques détails prêts seuls les nains et par extension les gobelins ont pris le parti de rectifier leurs



coutumes pour être plus en adéquation avec leur mode de vie (et plus simplement pour copier les peuples de l'autre côté du portail.

## DES DIEUX ET DES AUTRES

Dans Fury, nul créationnisme ou être tout puissant qui à tout créé. Le big bang a bien fait le job. La planète tourne calmement autour du Soleil et son peuple « originel » s'est exilé pour éviter l'extinction. Après avoir laissé sur place une « expérience » génétique aka Primae pour garder leur territoire (au cas où), l'évolution a fait son travail et de nombreuses races se sont développées. Primae et Chimkri dominent chacun l'un des continents mais les premiers ont « oublié » leurs origines. Les nains font leur petite vie en souterrain et Hommes, Avyrs et autres orques forment des nations et tribus éparses et pas forcément solide en termes d'influence extérieure. Les deux peuples finissent par entrer dans une grande guerre pour une sombre raison de non partage de connaissance suite à une période de recherche commune. Un Chimkri connaît le parcours d'évolution de chaque race mais a promis au Primae avec lequel il travaillait de ne rien révéler au sujet de l'évolution de ces derniers... bref, coup de sang de l'empereur Primae, grosse baston, traité de paix, rituel, bordel... Et un de ces bordels suffisant pour mettre le monde au seuil d'une nouvelle extinction.

Une situation plus qu'idéale pour que les « dieux » décident de revenir en force (après quelques millénaires d'exil). La bande d'Alien polymorphe débarque donc à grand renfort de convocation, de frappe orbitale sur les dragons (qui ont survécu à l'extinction précédente et ce sans quitter la planète eux !), et s'octroient des attributions liés à leur capacité, laissant une partie des leurs dans une colossale forteresse volante éponyme en orbite autour d'Ethar.

Syphas, le patriarche des « dieux » décide d'exploiter les nains pour construire une titanesque machine-monde à même de rediriger les catastrophes vers d'autres mondes et de maintenir la cohésion des sols de la planète. Une bonne raison de se réimplanter sur place et d'exiger un culte de la part des peuples présents. La foi nourrit les dieux, et les âmes des morts servent de carburant à « la Forteresse Volante ». La bande de psychopathes notoires qui lui servent d'enfants et de petits enfants mènent une vie qui pourrait facile-

ment passer pour « Amour, Gloire et beauté » édition « Redneck » et comme dans tout drame familial... ça finit par mal tourner. Ygmir aka « Winter is coming represent » n'a pas beaucoup de cultistes. Après une crise d'adolescence à faire passer Kilo Ren pour un bisounours, il s'exile, crée un peuple de Yétis à son « image » à grand renfort de manipulations génétique et fait boulotter sa mère par le roi des Dragons, Sartos. (Attention hein, Sartos ce n'est pas un dragon de touriste non plus, c'est plus le genre Ancalagon le noir en plus soupe au lait). Bref, la toute-puissance divine en prend un coup et c'est sûr cette ensemble de base saine que l'univers Fury construit son panthéon : Une bande de super scientifique mâtons prenant les « un peu plus mortels qu'eux » pour des pions et ayant (accessoirement) déserté leur poste de géologues de l'espace. Malheureusement pour nos cher dieux, quelques trucs très anciens dorment mais ne sont pas morts (autre que Sartos) et du coup, ils se savent plutôt vulnérables à ce souci.

## LES « UN PEU PLUS MORTELS QU'EUX »

Comme vous l'aurez compris (si ce n'était pas encore le cas au travers de la gamme), l'univers de Fury ne se suicide pas au premier degré. Mais bon, il est toujours sympathique de rappeler les forces en présence et celles disparues.

Les Primae sont la race créée par Devir (la « déesse » de la Nature) avant de quitter Ethar, toutefois, n'ayant pu finaliser l'expérience, ces ancêtres des Trolls sont nés sauvages et ont dû développer leur propre civilisation au fil des âges, sans mémoire de leur origines et de leur nature véritable. D'autres race ont pris vie de manière plus naturelle et ont rapidement rattrapé le niveau de civilisation de la vieille race. Aucun peuple n'est toutefois à la hauteur des Primae en termes d'habileté martiale et physique. Fiers et nobles, ils sont toutefois colériques et impatients. Après avoir construit l'empire le plus puissant du continent d'Eseltraia, assez proche de notre empire romain, les trahisons internes et une mauvaise gestion interne finissent par déstabiliser l'empire, faisant de ce dernier une proie facile pour Ygmir et ses fils yétis. Presque décimés par la bataille de Vanhiha Isse, les Primae sont contraint de s'exiler dans les jungles au sud d'Esialdès à la recherche de leurs origines. Ils confient alors leur empire aux Orques, leurs alliés face au Yétis faisant du peuple barbare la plus puissante de civilisation à la surface du continent.

Dans l'imaginaire collectif, les orques sont une race belliqueuse, stupide et détestable. Du coup et histoire de basher un peu, il était évident qu'ils représentaient à merveille le côté civilisation occidentale dominante. Les orques d'Eseltraia sont une race composée de 3 ethnies majeures et ont une tendance viscérale à s'appuyer sur un sens de l'honneur difficilement compréhensible par les autres peuples. L'accès aux connaissances et infrastructure de l'empire Primae leur a offert une croissance culturelle rapide mais, paradoxalement, la promesse d'Azerkelar quant au fait de garder et de rendre sa splendeur n'incluant aucune clause quant à l'évolution technologique elle a été longtemps sévèrement punie par les lois impériales dès lors que son cadre d'usage dépassait celui du confort collectif urbain (eau courante et éclairage public, que les Primae possédaient déjà), le port par un citoyen impérial armes atteignant un niveau technologique équivalent à celui d'une arbalète est fermement interdit (seules les artilleurs impériaux, les troupes coloniales et les pyromanciens assermentés sont en droit d'utiliser des armes à distances autres qu'un pilum). Les seules exceptions étant le récent train impérial et un exosquelette de combat qu'il répugne à utiliser, derniers cadeaux des nains avant l'assaut des yétis. De par sa colossale surface et sa grande densité de population, l'empire orque reste toutefois la nation la plus puissante et influente même en se passant de toute forme de technologie martiale. La magie de feu, les dons d'Aze, le dieu Phénix et leurs solides armées laissent encore de beaux jours au peuple héritier, malgré une lourde défaite face aux gobelins au nord et les pillages de plus en plus récurrents des elfes.



Les nains ont été pendant de nombreux siècles la race la plus avancée technologiquement du continent. Malgré une tentative de boycott de Syphas, le grand Horloger, ils n'ont eu cesse d'analyser et de chercher à appréhender les secrets de la machine monde qu'ils ont pour charge d'entretenir. Il va sans dire que les dieux d'une manière générale n'apprécient pas forcément les grosses avancées technologiques qu'ils perçoivent comme un danger pour eux-mêmes. Les nains se sont donc vus attribuer diverses tâches sacrées afin de les occuper et de les restreindre. Leur affrontement avec le Djaha Konil, et ses guerrier Essgèhuns pour protéger Syphas leur a offert l'accès à des connaissances mécaniques avancées leur permettant de produire les premières armes à feu du continent, puis à terme de terribles exo-armures de combat, laissant tous les dieux craintifs quand à une hypothétique révolte naine. Chargés d'entretenir portails et rouages de la Machine-Monde et de chroniquer l'histoire du monde dans des cristaux de mémoire (après l'incendie des deux plus grandes

“ **DANS L'IMAGINAIRE COLLECTIF, LES ORQUES SONT UNE RACE BELLIQUEUSE, STUPIDE ET DÉTESTABLE.**

bibliothèques d'archives du monde), les nains entretiennent depuis de longs siècles une tradition de voyage. Toutefois, l'amour qu'ils portent à leur foyer et à leur royaume leur imposait un retour régulier dans leur Royaume. Malgré leur armement technomagique avancé, le récent assaut massif des yétis désireux de libérer Ygmir mit à mal le peuple nain, forçant ces derniers à un exil massif et à une vie de nomadisme depuis près de 30 ans. Guidés par les Hakars, chefs de clan respectés, les nains nomades parcourent Eseltraia dans d'interminables convois, alors que l'élite continue à errer dans les couloirs du cœur du royaume afin de repousser les vagues de serviteurs du dieu des glaces. Si l'excellence de leur artisanat leur ouvre des portes, l'arrivée de nomades agités et aux codes claniques incompréhensibles leur en ferme encore plus, dans l'oubli de la riche histoire du peuple des montagnes.

Principal royaume humain, les Esialdesiens sont les victimes courantes d'une forme d'expérience sociale de la part des enfants du dieu Phénix. Extrêmement pieux (et crédules) ils ont construit leur royaume au cœur d'un désert, au pied des

forteresses Avyrs et divines (les dieux ayant trouvé dans les Avyrs un peuple « angélique » à même de leur servir de messagers, soldats, sex-toys etc). Face à la niaiserie de ces hommes nus sortant tout juste de leur grotte, les dieux mirent en place un prophète du nom d'Arhim Nephras en vue de réunir les tribus humaines locales. Le royaume qui a découlé de cet acte est puissant et organisé mais, au moindre vacillement excessif de foi (qui s'est déjà produit deux fois), les dieux « rebootent » le royaume, effacent les mémoires et ressortent un Arhim Nephras un peu upgradé nécrotechnologiquement. Du coup, à quelques exceptions près, le monde oublie un peu les Esialdesiens et voit naître un nouveau royaume humain. Les Avyrs eux, acceptent de jouer le jeu, conscients de la nécessité de faire grandir une espèce au comportement aussi chaotique. Gérés au fil des siècles par des pharaons et familles nobles plus ou moins mégalomanes, les Esialdesiens sont exploités par leurs dieux afin de rassembler les artefacts perdus de ces derniers (en gros les pièces du vaisseau prison éparpillées après la guerre contre Sartos et les évasions de quelques prisonniers). Leur but absolu est de réunir toutes les peuplades humaines sous les bannières du Pharaon, que ce soit comme esclave ou homme libre, mais le climat peu attrayant du désert ne fait pas de ce dernier une zone d'immigration de premier choix.



Les elfes, peuple le plus jeune d'Eseltaira étaient jusqu'à peu de grosse victimes, littéralement. Sortis prématurément des cuves de Devir (responsable de la division biologique de la forteresse volante, plus couramment appelée déesse de la nature) suite à une grosse sieste de cette dernière, le jeune peuple de la presqu'île de Rihan a longtemps été sous gouvernance orque. Dotés d'une pensée collective liée à la puissance magique de

leur dirigeant, les elfes agissaient comme des fourmis dotées individuellement d'une légère personnalité. Globalement sages et nés « éduqués », ils ont permis aux Iklesiens, barbares qui pillaient sans cesse leur côtes de se développer et de se civiliser (puis bon, forcément entre elfes et proto-grecs antique, forcément, des accointances se créent, pas besoin de vous faire un dessin). A force de se faire maltraiter par le voisinage, Ulde-lian, un jeune prince elfe a fait une crise d'adolescence level Kilo Ren, buté papa et ses conseillers et pris le pouvoir. Le problème avec les pensées de type ruche, c'est que l'importance de son craquage, ainsi que la puissance magique qui émanait de lui a rendu tout le reste des habitants de la presqu'île de Rihan... complètement tarés. Les bienpensants des peuples voisins prétendent que les elfes sont juste un peu nihilistes mais c'est faux, ils gardent plein de valeurs et de crédos, mais ceux-ci sont principalement tournés vers le fait de piller-tuer-violer-dépecer-manger, pas forcément dans cet ordre évidemment. Du coup, forcément, les elfes sont plutôt mal vus et font rarement du tourisme.



Les yétis, peuple majeur des serviteurs d'Ygmir (avec quelques tribus humaines de chasseurs-pêcheurs du nord) sont hautement dépréciés eux aussi. Leur désir de libérer leur dieu et les souvenirs lointains de la guerre contre l'empire y sont pour beaucoup. Toutefois, le reproche principal qu'on peut leur faire est de boulotter sans distinction les autres races du continent (mais avec un talent culinaire très conséquent semblerait-il). Il existe peu de traducteur et d'expert en langue yéti mais si on prenait le temps d'en discuter avec eux, les autres découvriraient une profonde démarche écologique dans leur comportement.

Ayant conservé les instincts primaires des tribus simiennes qui ont servi de base à leur création, les yétis ont conservé leurs instincts sauvages et voient la plupart des autres nations comme des états polluants et parasitaires, notamment à cause d'expérience d'armement naine dans leur territoire qui ont provoqué pas mal de mutations indésirable. Depuis l'emprisonnement du dieu du froid, les serviteurs d'Ygmir souffrent pourtant d'une désunion liée à des écarts dogmatiques (déjà qu'avec des transmissions écrites c'est le foutoir, alors imaginez en traditions orales). De surcroit, nombre de yétis veulent être le chef de leur clan et les guerres intestines sont assez communes, les yétis du nord n'arrivant pas encore à s'unir, le fait d'intégrer les quelques clans des autres terres paraît impossible.

Doumalk, le chef qui a réussi à rassembler le plus de yétis sous ses ordres est depuis 30 ans aux

prises avec les nains, mais nul ne sait ce qui pourrait tomber sur le monde s'il revenait et parvenait à réunir les milliers de tribus épars.

Les gobelins ont été considérés pendant longtemps comme des animaux habiles par les Primæ puis les orques. Il y'a environ 3 siècles, après un bug de la Machine Monde créant une faille temporelle entre deux portails au sein de laquelle le temps passe trois fois plus vite que dehors, les orques décident de créer une immense zone industrielle et de les exploiter. Après la construction de l'immense cité-usine, les orques mettent en place une manufacture massive et intensive d'armement pour les légions impériales. Les gobelins s'avèrent assez doués et sont donc de plus en plus exploité par l'empire, qui attribue même de fausses fonctions de noblesse à certains d'entre eux. Un marchand nain, le tristement célèbre Monsieur Viktor, « offre » aux gobelins les plans

“ **IL EXISTE PEU DE TRADUCTEUR ET D'EXPERT EN LANGUE YÉTI MAIS SI ON PRENAIT LE TEMPS D'EN DISCUTER AVEC EUX, LES AUTRES DÉCOUVRIRAIENT UNE PROFONDE DÉMARCHE ÉCOLOGIQUE DANS LEUR COMPORTEMENT.** ”

de fabrications d'armes à feu sommaire, y voyant de futurs alliés potentiel pour étendre son « marché ». Après avoir observé au-delà d'un des portails, Livzin, un goblin visionnaire découvre une Europe en proie aux flammes et réunit une expédition d'inconscients afin de se rendre de l'autre côté. La première expédition atterrit en Pologne et le massacre ne se fait pas attendre, sauvés et capturés par un commando de l'armée rouge, la faculté surgobeline d'apprentissage de Livzin lui permet d'apprendre le russe et de se lier d'amitié avec Staline, curieux de découvrir ces phénomènes recueillis par ses soldats au sein des lignes allemandes. Fort de la découverte des idées soviétiques et révolutionnaires, Livzin revient sur Eseltraia avec les rares survivants de son expédition et commence à fomenter une révolution contre l'horrible impérialisme orque. Le mouvement prend une ampleur colossale et, à l'aide du nombre et de leurs fusils archaïques, les gobelins renversent la légion impériale chargée de leur surveillance. Repoussant ces derniers vers le Nord, aux portes du territoire yéti, les gobelins conquièrent rapidement une large surface territoriale incluant les peuples colonisés prêts à rejoindre la vague rouge



de la révolution. La réaction lente de l'Empire et la reconnaissance de la jeune RSSG comme nouvelle nation souveraine par les nains, la nation pirate et Iklesios entraînent une instabilité politique de grande ampleur. La RSSG, en guerre permanente avec l'empire et tentant de ne pas servir de garde-manger aux yétis, est maintenant l'une des grandes nations du continent.



Sur l'archipel des crocs de sang, ancienne île dominée par les Kûrmas, un peuple de tortues anthropomorphes (mais pas forcément ninjas) règne l'impitoyable nation pirate et son concile des rois marins. La confrérie de Crocs de sang, plus couramment nommée nation pirate a été longtemps l'état le moins organisé du continent, chaque équipage se considérant comme souverain et autonome. Après s'être contentés pendant longtemps de vivre de rapine et de mercenariat, les équipages ont commencé à intensifier leurs actions le long de toutes les côtes du continent. La nation pirate est ouvertement métissée et interraciale, réunissant les bannis, les férus de liberté et autres aventureux de tous les peuples. Depuis la destruction récente de la ville franche de Lamarav par Gramdork, l'archipel est le principal centre ecclésiastique des cultistes de Lacokh et d'Eputh. La nation a pris son ampleur actuelle grâce à la gouvernance du commandeur Kristoff, un ancien chef humain d'une tribu de cultistes d'Ygmir ayant pris le contrôle du Conseil Obscur, le parlement des

capitaines pirates les plus influents. Les épris de liberté qui rejoignent les crocs de sang vont au-devant d'une sale surprise car ces vieilles terres sont maudites. En lieu et place d'une vraie liberté, ils se retrouvent serfs d'une vieille peuplade abyssale innommable elle-même au service d'un des trucs très vieux dont je parlais plus haut. Apparemment, ils se nourrissent d'or forçant ainsi les pirates à piller toujours plus de navires et de villes. Les rares personnes ayant tenté de révéler ce secret ont fini la langue arrachée et les déserteurs sont retrouvés noyés même au cœur des territoires les plus secs. La paranoïa autour de ces étranges événements en fait un des secrets les plus inabornables d'Es-eltraia, mais même les dieux semblent fermer les yeux sur cette peuplade indicible.

Iklesios, l'île des miracles est une terre de légendes et de héros peuplée d'humains, de minotaures, de centaures et autres harpies. A l'origine, sous la gouvernance de rois barbares qui se détestaient, les Iklesiens étaient un fléau pour le monde. Belliqueux, indisciplinés et sans peur, leur hobby principal était de fracasser leur prochain, sans distinction de race, d'âge ou de sexe. Les Iklesiens pré-civilisation étaient profondément cons, au dire des archives historiques, et vouaient une haine viscérale aux Esialdesiens. Après une nouvelle union sous la gouverne d'un roi unique mais encore plus fou, ils finirent par orienter leur rage vers les elfes, victimes plus facile et craquantes. Sous l'impulsion des elfes, lassés de se faire manger par ces hommes, ils se firent éduquer et acceptèrent de développer une république de philosophes et de nobles-marchands, modèle qui selon leur victimes était le plus adéquat pour s'intégrer au monde « moderne » au vu de l'état d'esprit de leur peuple. Et cette évolution fût rapide et bénéfique grâce au immense ressources en granedia de l'île (le mithril version fury) et à une ouverture massive de sandwicherie dans les principales villes de continent (même si un débat entre Iklesien et Esialdesien fait rage quant à la paternité du sandwich à la brochette qui fait encore fureur de nos jours !). Le problème, du moins pour les dieux, c'est que les Iklesiens sont globalement athées, ce qui a attiré pas mal de tribus humaines autonomes des pays voisins, pas forcément motivées à l'idée de se restreindre aux obligations de cultes d'Esialdès ou de l'Empire. Les dieux étant vaguement des salopards et face à l'exil de certains Esialdesiens envieux de la prospérité de la république Insulaire voient leur troisième tentative de reboot du royaume à cause d'un désaccord de Nessia

Arghal (la fillette qui a mis un coup de pression à Sartos au calme après qu'il ait bouloché El, déesse autoproclamée de la guerre, en forme de combat), ils se sont vus dans l'obligation de se rétracter. La décision finale est donc de provoquer une contagion massive par le biais de virus et bactéries infectieuses plus ou moins expérimentaux. Depuis, les natifs de l'île se déforment et meurent à petit feu sous l'influence de la maladie, perçue comme leur malédiction aux yeux du monde. Tentant de continuer à vivre comme avant, ils subissent sans cesse les attaques des peuples désireux de piller leurs réserves de métal magique !



## POUR CONCLURE !

Bon, si ton cerveau n'a pas encore cramé et que tu n'es pas sous perf de LSD, félicitations ! Ceci n'est bien entendu qu'une présentation succincte des bases théologiques et politiques de Fury.

Entre les seigneurs de l'équilibre, les trucs très vieux et autres races de l'autre côté, Ethar regorge de secrets et de craquages divers. Dans l'absolu, vous l'aurez compris, nous ne sommes pas là pour nous suicider au premier degré tout en gardant un objectif d'univers suffisamment construit à terme

pour en faire de grandes choses. Si vous voulez en découvrir plus je vous invite vivement à rejoindre le forum Fury : <http://www.fury-the-game.com/> ou le blog très complet de Jerreck : <http://jerreck.tumblr.com/>

Je continue progressivement la chronologie au fur et à mesure du temps libre et des créneaux pour retaper le tout (je suis un fils du papier avant tout ^^).

Et puis, il y'a quand même un projet de jdr autour d'Ethar qui traîne dans mon cerveau malade, alors :

Etes-vous prêts ?

Car vu le merdier ambiant sur le continent, entre technologie corruptrice, magie incontrôlée et dieux manipulateurs, on voit difficilement un futur rose se construire.



## SOURCES

- ★ <http://www.fury-the-game.com/>
- ★ <http://www.forge-studio.com/fury/?lang=fr>

★ Crédits : Nicolas Siner, Stéphane Louis, Lia Peronne, Thomas Verguet



# NO FUTURE

the JAM RAMONES.  
SKINNY  
BLONDIE, BUZZCOCKS  
AND MORE!

# DOSSIER

PAR RAFPARK

★ <https://rafpark.wordpress.com/>

## SPACE HULK LIKE - DANS L'ESPACE ON NE VOUS ENTENDRA PAS HURLER... JURER... PLEURER...

**C**ourir à travers un dédale de couloir, voir son détecteur de mouvement s'affoler dans tous les sens, tirer, tirer et encore tirer mais cela ne change rien il en arrive toujours plus. Vite il faut arriver à cette salle, encore un dernier virage et... un cri retentit...

*J'avais fini mon article du précédent numéro sur une note des "Space Hulk Like", la faute à notre rédac-chef inculte qui ose confondre Dungeon Crawling et ce format de jeu, c'est un peu comme dire que les patates ce sont des légumes. Alors histoire d'étoffer sa culture geek générale, il est temps maintenant de rentrer dans le vif du sujet et d'en profiter pour vous faire un petit historique de ce qui existe.*

### LE CÉKOÏDON !!!

Déjà on va répondre à la question existentielle du "qu'est-ce qu'un Space Hulk Like ?". Certains auront compris que la réponse est dans la question, ce sont tout simplement des jeux qui ressemblent au jeu Space Hulk de Games Workshop qui, là encore, est devenu une référence du genre.

Pour être quand même plus précis parce que je ne vous prends pas pour des imbéciles, ce type de jeu est tout simplement une confrontation entre deux joueurs, chacun avec des équipes diamétralement opposées au niveau de la stratégie de jeu, le tout bien souvent sur un plateau composé de couloirs et de dédales.

Pourquoi les équipes sont si différentes, c'est simple, bien souvent un des joueurs va avoir quelques personnages sur-armés et équipés comme des porcs chacun dans une catégorie (lance-flamme, mitrailleuse, armes de CàC, etc). Bref des armes de destruction massive contre une nuée, que dis-je, une marée incessante de

monstres qui sont là pour vous déchiqueter menu, bien souvent au corps à corps parce que voir la lumière s'éteindre dans vos yeux en vous insufflant une haleine nauséabonde c'est mieux.

**“ CE TYPE DE JEU EST TOUT SIMPLEMENT UNE CONFRONTATION ENTRE DEUX JOUEURS, CHACUN AVEC DES ÉQUIPES DIAMÉTRALEMENT OPPOSÉES AU NIVEAU DE LA STRATÉGIE DE JEU ”**

Rappelez-vous la scène de Aliens avec les Marines contre les enfants de la "Bitch" et vous avez là ce que vous allez vivre en version jeu de plateau. Oui ça ne ressemble pas trop à du Dungeon Crawling avec exploration et le reste ^^.

### THE ORIGIN

Au départ il y avait les dinosaures (private joke inside :D), pardon Space Hulk. Edité en 1989 par Games Workshop, la firme de Redmond va créer là un petit bijou ludique sous forme de jeu de pla-

teau. L'histoire se passe dans l'univers d'un de leurs jeux de figurines : Warhammer 40K.

Un "Space Hulk" c'est un amas de vaisseau, de roche et de glace qui dérive dans le Warp ou l'espace matériel, bien souvent depuis des décennies voir millénaires. On croise ce genre de chose par hasard et bien souvent un groupe de fanatiques de l'Empereur se met en tête de visiter ce truc glauque à la recherche d'artefact à l'intérieur. Dans le meilleur des cas il n'est pas habité, mais ça ne serait pas drôle, alors histoire de s'amuser niveau fluff on le bourre de Tyrannides, sorte de rat de l'espace qui n'aime pas être dérangé en pleine hibernation, alors quand on vient frapper à leur porte, ils ont un peu les crocs d'être réveillé quand même et puis faut bien faire un peu de sport dès le matin.



La boîte de la V1 est sortie en 1989, mais ne sera disponible en France qu'en 1992 suite au succès de Space Crusade (voir plus bas), la boîte ne contient en fait que la VO avec des papiers photocopié en noir et blanc.

Le contenu reste affriolant pour l'époque, - tuiles de salles, de nombreux couloirs et intersections, 10 Terminators Space Marine (Blood Angel de préférence) et 30 Genestealers chez les Tyrannides.

Le système est simple, on prend le livret de scénario, on en choisit un (le mieux étant de les prendre dans l'ordre bien sûr), on crée le "plateau de jeu" via les tuiles fournies, on pose les figs comme prévu (1 ou 2 escouades de terminators) et c'est parti pour la lecture du scénario.

Petite phrase de fluff de mise en condition, le joueur Space Marine devra agir vite et bien sous la pression (blonde ou ambré à vous de voir). En effet, il aura 3 minutes pour activer tous ses persos. Le joueur pioche un pion dans un sac (ou une tasse) et obtient un nombre de points de commandements.

“ **UN "SPACE HULK" C'EST UN AMAS DE VAISSEAU, DE ROCHE ET DE GLACE QUI DÉRIVE DANS LE WARP OU L'ESPACE MATÉRIEL**

On démarre le chrono et voilà que chaque fig de Terminator à 4 Points d'Actions pour agir, bouger / tirer / rotation / ouvrir, fermer une porte, chaque chose à un coût et devra être fait très vite. Et une fois une fig activée pas moyen de revenir dessus, il faudra donc bien réfléchir et vite sans se tromper. C'est stressant à souhait surtout quand le joueur Tyty vous balance le restant du compteur à la figure et se gausse de vos jets de dés pourris!!

Le tour des Marines fini, on attaque les Stealers, le joueur au début ne pose pas de figurines à proprement parler mais des "blips", comprendre des jetons qui contiennent 0 à 3 genestealers. Chaque Blip ou genestealer à 6 PA et là encore ça avance, oui vite, trop vite. Si un marine à une ligne de vue sur le blip, on le retourne et on pose autant de figurines de genestealer qu'indiqué. Ces derniers ne sont pas très résistants mais affluent en masse dans un ballet incessant et mortel.

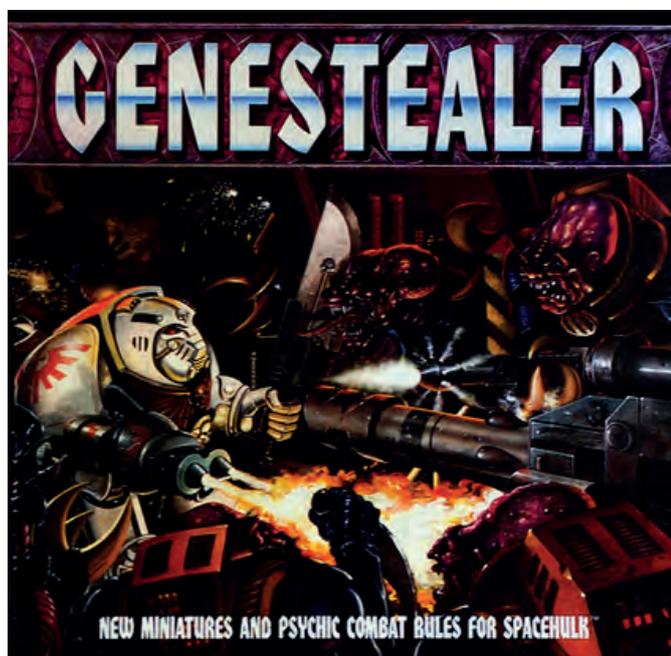
Les points de commandement permettent au joueur Terminator d'agir aussi bien pendant son tour et de rajouter des Pc à un perso ou pendant le tour des Genestealer, comprendre balancer la purée avant de vous faire hacher menu. A savoir que les terminators en état d'alerte pourront aussi tirer à la venue d'un tyty un peu trop collant.

La mission se termine souvent quand les Terminators ont réussi leur objectif ou quand les genestealers ont mangés tout ce petit monde.

En 1990 sont sorties deux extensions : Deathwing et Genestealer.

Deathwing rajoute de nouvelles unités, de nouvelles troupes et de nouveaux pouvoirs. Fournit avec tuiles, figurines et cartes, il contient aussi 2 nouveaux scénarios, un système de campagne

et scénario aléatoire, un mode solo et pour finir l'option de pouvoir jouer vos parties sur deux niveaux. La grosse nouveauté est l'arrivée des pouvoirs de psyker et de bon nombre d'armes pour les terminators les rendant plus performant face aux genestealers. Bref une extension quasi indispensable qui permet une plus grande variété dans le jeu.



Genestealer est la seconde extension, là encore deux scénarios fournis et pas mal de matos. Un peu plus critiquée, cette dernière rajoute les genestealers mutant qui vont pouvoir être équipés d'armes, et des blips pouvant accueillir 6 tytys . Les Terminator n'auront donc plus l'avantage du

tir à distance et une mauvaise surprise d'une nuée d'un coup. La progression de vos marines, s'en trouve modifiée, et votre façon de jouer à revoir, ce qu'on attend en fait de ces extensions. L'autre modification vient des pouvoirs de Psyker revus à la hausse, ce qui les rends en définitive un peu trop puissant, et limite "gâche" le jeu. A savoir que les statistiques pour jouer les chevaliers gris sont aussi disponibles. Bref, un peu moins encensée, elle possède quand même de bonnes options qui redonnent vie au jeu.

En 1991 c'est, cette fois-ci, un livre de campagne qui sort, couverture en dur (jaune pétant). Pas moins de 24 scénarios disponibles dedans, jouables seuls ou comme 4 campagnes, à vous de voir. Là encore de nouvelles règles sont de mise et l'apparition de space marine "classique" en armure de force. Vous devrez donc racheter des figurines pour jouer full. Là encore ça permet d'augmenter la durée de vie des jeux.

Ça a été clairement une claque pour bon nombre de joueurs, novateur, stressant, le rajout de pouvoirs, armes, bestiaire au fur et à mesure des sorties. Les scénarios nombreux et le système solo / de création de scénario est aussi très sympa pour l'époque. Il faut se souvenir que Internet n'était pas démocratisé comme aujourd'hui et donc la sortie de ces extensions étaient attendues comme le "messie" pour pouvoir prolonger l'expérience. Étoffer son "cheptel" de combattants de tout bord est un vrai plaisir le tout en piochant dans les références de GW. Le jeu demande quand même une bonne table pour mettre les scénars en place et pas mal de préparation ce qui reste assez chronophage au début ... surtout si le joueur Terminator se foire dès le début de la partie et mettra moins de temps à jouer qu'à installer.

La V2 sort en 1996, le principe général reste le même mais avec des modifications, le jeu a été en grosse partie simplifié par rapport à son prédécesseur. Au niveau des grosses différences, la disparition du timer ce qui permet au joueur Terminator de prendre son temps pour faire ses actions. Ce qui reste dommage puisque le stress des décisions disparaît donc et grosso modo l'ambiance générale du jeu. Il y a aussi l'apparition de dés spéciaux pour résoudre les actions.

Ce jeu incompatible avec la version précédente n'aura pas d'extension. Le but est clairement de le rendre plus accessible, ce qui n'est pas au goût de



tout le monde, surtout des aficionados de la V1.

Le matos reste quand même de bien meilleure qualité avec des tuiles un peu plus fouillée et détaillée que le premier et l'évolution de la gamme de figurines s'en ressent aussi.

La V3 en 2009 est là pour fêter les 20 ans du jeu. Il y a eu des signes précurseurs pour annoncer sa venue à l'époque de cette sortie, des lettres d'avocats aux différents sites qui avaient continué à alimenter le jeu en scénario et FAQ et qui permettaient de se bricoler sa boîte devenu rare sur le marché ou à des prix excessifs. GW ne badine pas avec sa propriété intellectuelle surtout quand une nouvelle boîte arrive, par exemple Boardgamegeek avait dû retirer tous ses fichiers concernant les anciennes versions du jeu et bon nombre de liens. Le mécontentement des joueurs de l'époque avait eu pour réaction une baisse des notes sur BGG des SH V1 et V2, réaction assez puérile puisque si on



peut effectivement crier sur la façon de faire, les jeux eux, n'ont pas perdus de leur superbe. Tout ceci se calmera à la sortie de cette V3 car Games Workshop aura su nous gratifier d'une édition des plus superbes, les tuiles avec un léger relief 3D auront même une sorte d'oscar de l'impression. Au niveau des figurines c'est la même qualité qui ressort avec des postures très dynamique et surtout un système d'emboîtement qui permet d'assembler celles-ci sans colle. Dans la boîte, on notera la présence d'un archiviste et d'un Genestealer Alpha, tout droit sorti de l'extension Genestealer de la V1. Le succès a été tellement fulgurant que les stocks se sont vidés en un clin d'œil

## ULTRAMARINE

*Sorti en 1991, ce jeu est un mix entre space crusade et space hulk. Il reprend les tuiles de la V1 de Space Hulk, de qualité un peu moins épaisse et propose de diriger un des 4 groupes de marines qui rentrent dans un space hulk. Jouable de 2 à 4, vous dirigez donc 5 marines au choix d'un des factions : Dark Angels, Space Wolf, Blood Angels et Ultramarines. Chaque groupe est composé du sergent, de 3 scouts et d'un scout avec un heavy bolter, chaque joueur à un petit panneau de rappel de sa faction (nombres de dés d'attaque, résultats à obtenir, etc). 8 Jetons d'artefacts alien sont disposé dans le SH, chaque groupe démarre d'une salle de téléportation et devra donc se dépêcher pour en récupérer le plus.*

*Quand il n'y a plus de jeton artefact sur la map, le jeu s'arrête et celui qui en a le plus remporte la partie.*

*L'originalité là encore du jeu est que vous devez lancer les dés dans le couvercle de la boîte divisé en 9 cases et seuls les dés dans les cases "HIT" sont comptabilisés.*

*Tout comme Mighty Warrior, le jeu reste simple et plaisant tout en recyclant du matériel existant, une bonne initiative de l'époque.*

(enfin l'entrepôt a été vite vidé pour remplir les boutiques) et les réservations ont été nombreuses.

Au passage cette V3 reprend les règles de la V1 avec un retour aux dés classiques et au timer. Cependant il y a pas mal de petites modifications, qui peuvent avoir un impact sur les sensations de jeu, notamment les résultats des Dés à obtenir sur des attaques, le principe d'overwatch qui reste ou

pas suivant telle ou telle situation, les lignes de vues, les rotations.

Plein de petits détails qui, s'ils ne modifient pas le principe du jeu, modifient votre stratégie en cours de partie. Le jeu est fourni avec 22 genestealers plus un Broodlord et 11 terminators plus un Archiviste, le tout avec quelques figurines objectifs en plus (dont le fameux Terminator sur son trône).



La boîte est fournie avec une dizaine de missions et là encore aucune extension de sortie, en même temps la majorité des nouvelles règles des extensions de la V1 sont déjà incluses dans la V3.

Ça reste une édition de légende de par sa conception, le retour aux origines, une boîte bien remplie, une qualité indéniable et un tarif somme toute raisonnable pour l'époque. Le tout en quantité "ultra limitée", promis on casse les moules sauf que...

Tadaaaaaam et voilà La V4 qui sort en 2014, ou plutôt la V3.1 oserais-je dire. Parce qu'en fait cette V4 c'est la même chose que la V3 mais avec un set de tuiles en plus et 4 missions supplémentaires. Ah pardon pas pareil, on oublie la VF, que de la VO pour cette boîte. Les moules avaient donc été mal cassé ... enfin c'est ce que j'en déduis.

Je ne vais pas m'étendre là-dessus, ça reste la même chose que la v3 en terme de qualité et de gameplay, je suis juste heureux de cette initiative quand même puisque les spéculateurs du net ont dû vite revoir leurs tarifs à la baisse ... pour les remonter juste après la rupture ^^ . Mais à côté de ça, ça a permis à bon nombre qui étaient passé à côté de se prendre cette boîte de jeu sans y laisser un rein.

A savoir que 3 e-book étaient disponibles un peu après sa sortie, ils permettent de remplacer vos valeureux Blood Angels par des Ultramarines, des Space Wolf ou des Dark Angels. Louable initiative qui permet de varier quelque peu vos compos, surtout que c'est fourni avec un système pour créer vos scénarios et vos unités de Space Marine. Le traitement n'a pas été le même d'une faction à l'autre, clairement les Dark Angels ont été les plus soignés avec moult possibilités.

Grosso modo si vous n'avez joué à space hulk vous ratez quelque chose et je vous somme de trouver un propriétaire de ce jeu pour y jouer dans les plus brefs délais!! De là si vous avez des sous à investir et ne savez pas quelle version choisir, prenez la dernière (V3 ou V3.1) sans hésiter, la première si vous êtes nostalgique du look :D

## SPACE CRUSADE POUR LE GRAND PUBLIC

Ce jeu est sorti en 1990, soit en même temps que Space Hulk V1, mais plus destiné au grand public tel que Heroquest et sera vendu en grande distribution.

La boîte contient là encore moult figurines, un plateau divisé en 4 par des panneaux centraux,

chaque joueur à un tableau de bord de rappel, plein de marqueurs, bref ça déborde de partout et c'est un vrai bonheur à l'ouverture.

Jouable de 2 à 4, celui permet à un joueur de faire le MJ en contrôlant les troupes du Chaos. Les autres joueurs se partagent une des 3 factions disponible : Ultramarine, Imperial Fists, Blood Angels, et prennent les figurines et tableau de bord personnalisé.

Le joueur du chaos créé le plateau en posant les 4 murs et différentes portes puis dissémine sur le plateau des "blips", comprendre des jetons en cartons et en dessous se retrouve différentes troupes du gretchin au space marine du chaos sans oublier le Dreadnought meurtrier.



Différentes missions sont disponibles, le tout avec un petit texte d'ambiance rendant le jeu narratif et immersif. Chaque joueur Marines va jouer à tour de rôle pour avancer sur le plateau et ainsi découvrir les "blip" et faire apparaître les ennemis du Chaos. Si ce dernier va devoir jouer avec les monstres qu'on lui découvre (ou faire avancer les blips), les Marines ont le droit à un sergent, 3 scouts et un scout avec arme lourde. Le gros avantage c'est que différentes armes sont disponibles pour le sergent et pas mal de choix niveau armes lourdes permettant d'attaquer de manière différentes (explosion de zone, tir traçant, etc). La difficulté du jeu va être de doser coopératif pour battre le joueur du chaos ensemble, surtout les grosses bêtes, et coup de poignard dans le dos pour que sa faction réussisse la mission.

Le jeu reste plaisant et on a toujours ce petit goût de nostalgie dans la bouche mais il faut se l'avouer, à 4 il devient difficile pour le joueur MJ de faire quelques chose, autant il donne du fil à

retorde avec les SM du Chaos et le Dreadnought, autant le reste de ses troupes n'arrive à faire des dégâts que sur une chance pas possible.

Mais ça fait partie intégrante de notre histoire ludique, de ces jeux d'un autre âge qui restent plaisant avec ce sourire quand on reprend la boîte en main et lorsqu'on partage un bon moment entre amis.



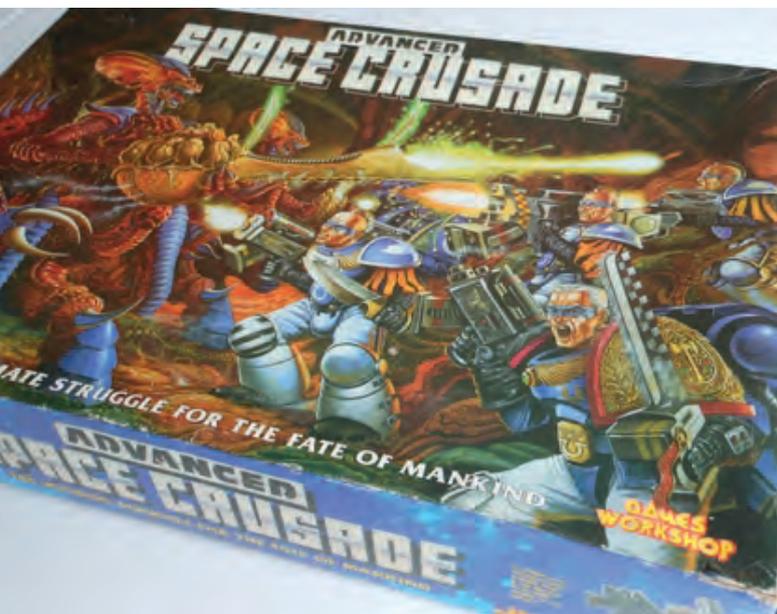
Le jeu sera vite suivi de deux extensions là même année :

-Mission Dreadnought qui rajoute de nouvelles armes lourdes, des tourelles de tirs, un dreadnought encore plus gros et une mini extension de plateau avec les missions qui vont bien.

-Eldar Attack qui rajoute la faction Eldar pour le joueur MJ, une autre extension de terrain et de nouvelles missions

## ADVANCED SPACE CRUSADE

Sorti en 1990, ce jeu est une version avancée donc, pas loupé, les règles sont vraiment plus complexes que le jeu de base. Limite trop en fait comparative-ment à la version normale. Là on rentre carrément dans le principe de création d'escouades avec calculs des points et choix parmi les figurines de la gamme GW. Et juste à la lecture des règles on se retrouve vraiment sur un système de jeu d'escarmouche dans un huis clos. Niveau look on aimera ou pas les trucs psychédéliques qui servent de plateau de jeu.



Les possibilités restent quand même nombreuses, le jeu est super ouvert, mais il est exigeant.

Après on aime ou pas le principe, il faut vraiment considérer ASC comme un "starter" d'un jeu d'escarmouche. Le petit nombre de figs et des tuiles ne laisse pas de doute, à vous de compléter la boîte avec d'autres figurines et de créer de nouvelles dalles. Limite il est vraiment plus axés "jeu de figurines" que "jeu de plateau".

## TYRANNID ATTACK

Sorti en 1992, j'ai envie de dire que ça reste une V2 d'Advanced space crusade mais cette fois-ci en gardant en tête l'objectif de "jeu de plateau". Les figurines et tuiles sont les mêmes que Advanced Space Crusade niveau look mais les règles plus simples se rapprochent de space crusade.



Chaque joueur à tour de rôle activera ses figs avec mouvement et attaque, les résultats à obtenir et le nombre de dés indiqués sur les feuilles de référence.

Bref un jeu plus classique à la portée de tous, une autre version d'un SH-like light.

Avec ça vous avez quand même un beau panel de SH like à votre disposition tiré du "créateur". Il a su à l'époque faire des versions différentes, du recyclage, le tout plus ou moins réussi. Il n'empêche que le système a su aussi motiver la concurrence ou de futures sorties voir même améliorer le concept.

La suite pour vous montrer ce qui s'est fait de plus récent (ou pas)

## DEATHWATCH OVERKILL

Ces derniers temps Games Workshop ressort du jeu de plateau, personnellement pour mon plus grand bonheur même si le banquier me dit l'inverse. Deathwatch Overkill fait donc parti de ces dernières sorties.



Le jeu reprend là encore le côté asymétrique, un joueur maniera la Deathwatch, chapitre des SM spécialisé dans la lutte contre les xenos et l'autre le culte Genestealer, des humains infectés par le virus qui est souvent précurseur d'une invasion de nos chers Tyranides. Le jeu fourni pas mal de figurines, et pour être fan des tytys, celles du culte sont de toute beauté. Le joueur Deathwatch n'est pas en reste sur ce point-là. Le matos est dans la qualité de GW, tuile épaisses et joliment illustrés, etc etc...

Au niveau du jeu, le joueur du chapitre SM ne pourra en aligner que quelques-unes suivant ses choix. Là encore ces derniers sont équipés comme un croiseur et ont plus de facilité à toucher et à se protéger (Save à 4+), on rajoute à ça les capacités de chacun qui boostent vos persos. Le joueur du Culte lui posera des cartes à différents endroit de la map, lui permettant de faire rentrer ses troupes qui sont là encore en surnombre OU de jouer la carte comme un évènement qui peut permettre de retourner la situation.

L'exemple parfait est le premier scénario où le joueur deathwatch à 4 figurines et il devra tuer 25 figurines du culte, alors que ces derniers devront tuer 2 SM pour remporter la victoire.

Le tour de jeu est simple, le joueur du culte pioche ses cartes et pose celles qu'il veut utiliser en spawn. Vient ensuite la phase de mouvement (par zone) du deathwatch puis du Culte qui révèle ses embuscades, les cartes posées au début.



On finit par la phase d'attaque, la deathwatch en premier, puis le culte et encore la deathwatch (oui se sont des bourrins). Pour le tir, on retrouve avec bonheur la réglette transparente de Blood Bowl, on mesure donc de figurines à figurines (et non de zone à zone) et la distance donne le résultat à

obtenir. De là, la cible peut utiliser sa sauvegarde d'armure, 4+ pour la deathwatch et 6+ pour le culte. Les figurines du culte meurent de suite mais les deathwatch et le chef du culte retournent leur carte de stat en mode blessé dans un premier temps puis meurent enfin.

Le jeu reste rapide et nerveux, assez plaisant à jouer et pour les vieux croutons du hobby c'est un plaisir de retrouver le Culte (et la deathwatch ^^).

La mise en place se fait rapidement et les règles restent dans la ligne éditoriale actuelle depuis assassinorum, à savoir mise en place rapide, règles simple mais pas dénuée d'intérêt (oui j'ai bien aimé assassinorum, c'est un jeu coop plaisant et assez immersif, seule la rejouabilité reste dommage).

## CLAUSTROPHOBIA

Ce jeu sorti en 2009 édité par Asmodée est fait par le non moins connu Croc et reprend l'esprit des SH Like sous la licence de Hell Dorado.

Pour faire simple, à force de creuser sous Jérusalem, les humains sont arrivés à la porte des enfers. Histoire de repousser les démons, de vaillants soldats pardon, des prisonniers sont envoyés pour résoudre les quêtes et empêcher l'invasion d'un démon sur la terre. Ils se retrouvent accompagnés d'un prêtre qui manie le marteau comme personne, histoire d'empêcher ses compagnons de se carapater à la première occasion.



Au niveau de la mécanique on est vraiment sur un système très sympathique. Déjà le terrain n'est pas créé au début, on ne pose que la tuile de départ et les "héros" dessus puis suivant le scénario on fait

une pile de tuile plus ou moins grande avec la tuile objectif vers la fin. Les tuiles peuvent représenter des couloirs, des intersections, des culs-de-sac (vous obligeant à faire demi-tour) mais aussi des salles avec des effets ou non. En définitive, au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu, la map se crée et se dévoile tel un labyrinthe.

Le joueur Humain a devant lui un petit tableau de bord par perso qu'il possède. Ces derniers proposent 6 lignes de caractéristiques numéroté de 1 à 6, Chaque ligne donne un nombre de mouvement (1 mV = se déplacer de une case), d'attaque (nombre dés lancés) ou de défense (seuil à atteindre pour blesser le perso). À chaque tour le joueur humain lancera autant de dés que de perso et devra mettre un Dé par tableau de bord, la valeur sélectionnant la ligne de caractéristique. Certaines sont plus basés sur la défense, d'autres la rapidité et enfin l'attaque voir un mix de tout ça.

On rajoute à ça un système de cartes d'équipement qui boostent vos perso, permet un avantage suivant la valeur de dé mise ou les cartes piochées au cours de l'aventure qui vous donne des pouvoirs temporaires ou de l'équipement éphémère mais qui saura se rendre utile en temps voulu.

Le petit truc c'est qu'à chaque fois qu'un de vos perso est blessé vous devrez mettre un petit marqueur devant une de vos ligne, interdisant de ce fait l'utilisation de celle-ci pour votre perso. En fait, de temps en temps, vous n'aurez pas le choix de mettre un dé d'une valeur "bloqué" par un marqueur blessure, sauf que votre perso ne pourra pas agir et se retrouve avec une faible défense, et de ce fait grandement vulnérable aux attaques ennemis, autant dire mort s'il se fait frapper. Quand votre perso pose le 6eme marqueur de blessure, celui-ci pourra manger les pissenlits par la racine.

Le joueur Démon reprend le même principe, à son tour de jeu il devra lancer 3 Dés (plus ou moins suivant des capas spéciales), et les poser sur son plateau perso. Sur ce plateau vous avez différentes

combinaisons, ça passe d'une somme de Dés à obtenir, un seul Dé à poser avec une valeur précise, deux dés pair, etc etc... Cela permet de gagner des points de menaces qui font rentrer des monstres sur le jeu, piocher des cartes pour embêter le joueur humain, se rajouter un dé au tour suivant, booster la vitesse de vos monstres, d'attaque etc etc etc...

Ainsi les deux joueurs vont jouer à tour de rôle, le joueur humain cherchant à résoudre la quête proposée, le joueur Démon à tuer les protagonistes

“ **L'AVANTAGE DE CE JEU RESTE SA MISE EN PLACE, SON EXPLICATION ET LE DÉROULEMENT QUI LE REND PARFAITEMENT FLUIDE, UN VRAI BONHEUR SUR LA TABLE EN 1VS1**

via sa marée de petits troglodytes ou avec son grand démon !!

L'avantage de ce jeu reste sa mise en place, son explication et le déroulement qui le rend parfaitement fluide, un vrai bonheur sur la table en 1vs1. Le seul défaut que je peux lui trouver reste qu'il vous faudra là encore une grande table pour y jouer (mais bon SH aussi!!).



L'autre gros avantage du jeu reste ses figurines peintes, et donc pour les néophytes du pinceau c'est un bonheur de jouer en couleur. Pour les autres il suffira d'un lavis et d'un brosse à sec pour remonter le niveau de peinture ou tout reprendre de A à Z pour les perfectionnistes.

Deux extensions sont fournies avec le jeu, De Profundis en 2011 qui rajoute 4 figurines, de nouvelles tuiles et bien sûr de nouveau scénarios Et Furor Sanguinis en 2014 qui rajoute là aussi du matériel supplémentaire. A savoir quand même que le site dédié propose bon nombre de scénarios en plus pour ceux qui arriveraient vite à épuiser la boîte de base. Pour moi un des must have dans une ludothèque.

★ <http://www.claustrophobia-theboardgame.com/fr/>

## HYBRID / NEMESIS

Je vais enclencher mon mode vieux con "c'était mieux avant", oui quand on parle de Rackham je ne peux qu'avoir une fibre nostalgique de cette période. Hybrid et son extension Nemesis est aussi un SH à la mode confrontation. Des héros de la loge de Hod retrouvent des laboratoires Dirz tous plus glauques les uns que les autres et décident d'aller nettoyer les aberrations qui sont contenues à l'intérieur.



Le système se joue cette fois-ci via une activation alternée mais les joueurs devront au préalable indiquer secrètement via des pions l'ordre dans lequel les figurines seront jouées (un peu comme heroes of normandie pour ce qui est des jeux récents). De là ils devront bouger et choisir parmi plusieurs positions d'attaque. Le système de Points de vie et de capacités est aussi très sympa puisqu'ils baissent tous au fur et à mesure des blessures (oui votre gars est bien moins performant).

Le système de missions permet un bon renouvellement du jeu et avec des objectifs asymétriques il n'est pas rare de gagner la partie sans pour autant éliminer son adversaire (voir finir avec moins voir beaucoup moins de figurines que votre adversaire). A cela se rajoute un principe d'évènements aléatoires via des cartes que l'on pioche.

Le jeu proposait aussi plus de profils via les magazines officiels de l'époque en piochant dans les figurines de la gamme, de nouveaux scénarios, ce qui permet de varier les équipes et donc les tactiques.

L'extension Nemesis apporte en plus une campagne et du lourd dans la boîte avec sa grosse bête.



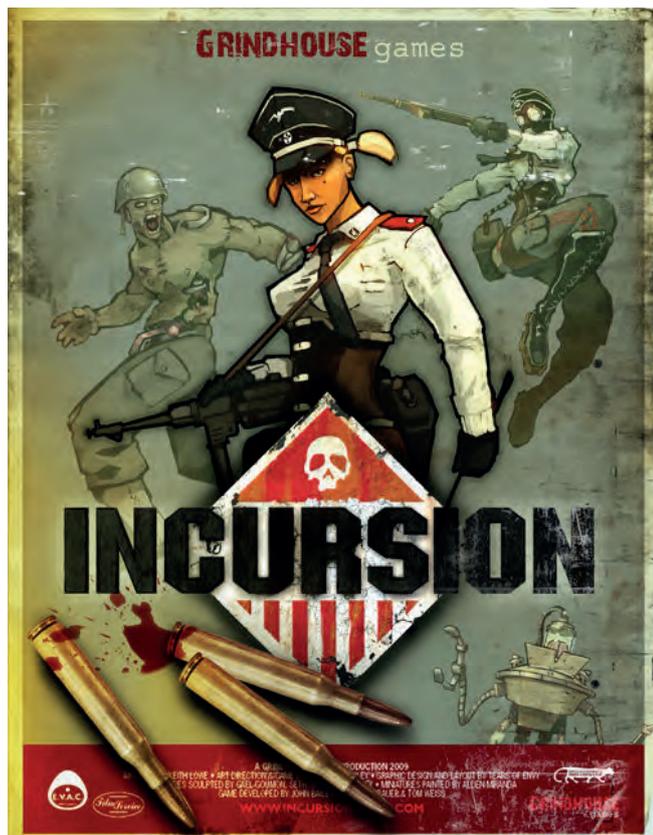
Le jeu est malheureusement entaché d'une sale écriture des règles. C'est mal écrit, mal mis en page, on en trouve partout à se perdre dans les pages et donc en ne trouve plus rien. Des situations qui ne sont pas traitées, des FAQ qui traînent, Rackham montre là encore sa tendance à bâcler une super idée et un super jeu, ce qui peut en dégoutter plus d'un !!

Le matériel reste magnifique pour l'époque, des figs à tomber mais où les peintres ont sués sang et eau sur les détails et perdus en partie la vue :D, des tuiles impeccablement travaillées qui fourmillent de détails, des portes en 3D, seule la boîte en carton bouillie façon jeu grand époque fait un peu tâche. Il faudra quand même un petit coup d'œil pour trouver les cases de déplacement sur les tuiles et les jetons d'activations ne sont pas très pratique mais ça reste une belle claque à l'ouverture de la boîte.

Ça reste quand même une très belle idée et pour l'époque (2003) une magnifique aventure.

## INCURSION

Ce jeu a une drôle d'histoire, d'abord proposé en PnP gratuitement, celui-ci fait ensuite l'objet d'une édition en 2009 à la plus grande surprise des joueurs. Le jeu de base sera proposé avec plateau, cartes et profilé carton. Les figurines métal sont aussi disponibles mais vendues séparément. Alors évidemment le prix du jeu à l'époque se monte à un tarif monstrueux si on prend la totale moule frite, vu que les figurines se font en métal.



En fait c'est l'époque qui veut ça, pas si loin certes mais il faut attendre l'explosion de la fig plastique avec le Ks de zombicide pour voir venir ce genre de jeu. Et puis en 2012 apparaît un Kickstarter qui propose cette fois ci le jeu avec les figurines en version plastique. Il n'arrivera qu'en 2015 chez les backers mais le jeu tient toutes ses promesses.

L'univers se tient sur une uchronie de la seconde guerre mondiale, on y retrouve des Marines dans des armures de combats, et des allemands avec une armée de zombie, de loup garous et quelques pin-up en cuir.

Là encore vous dirigez soit une unité de Lucky 7th APES qui sont les fameux marines équipés de

grosses armures, le tout prêt pour en découdre à coup d'arme de destruction massive. En face des allemands qui vous balancent des zombies et autre joyusetés avec bien sûr leur commandant. La mise en place du jeu se fait assez rapidement puisqu'il est composé de 4 plateaux de jeu et de quelques portes afin de modifier le dédale dans lequel vous pourrez jouer.



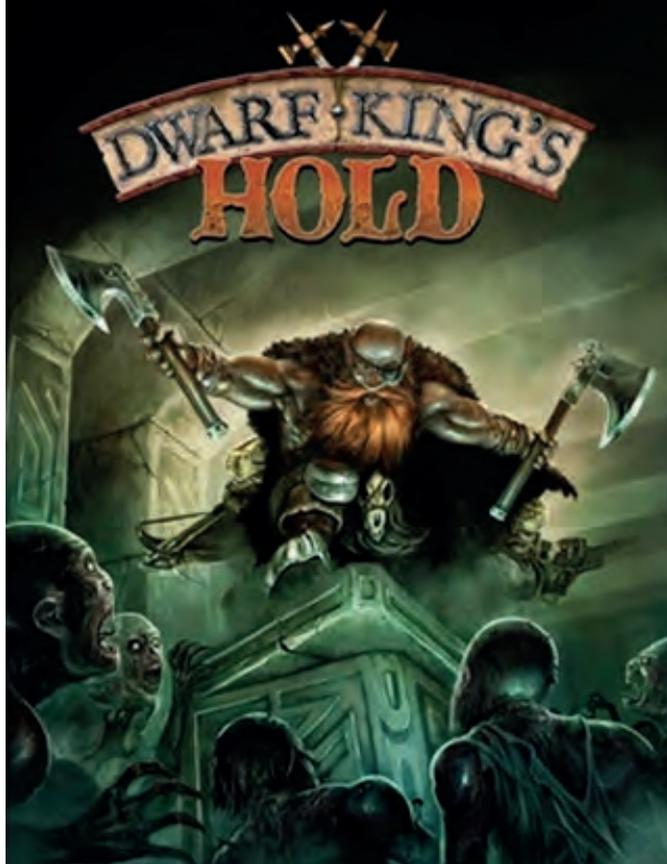
Ce n'est pas sans rappeler le principe de Hq en fait mais vu que ça permet une bonne rejouabilité pourquoi s'en priver ?

Le jeu reprend quasiment les règles de space hulk à quelques exceptions près comme l'utilisation de cartes de pouvoir en plus. Sinon les points d'actions, les points de commandement, les armes spéciales, tout y est, mais clairement si vous ne voulez pas entendre parler de GW mais voulez tâter du SH et que vous aimez les uchronie WWII, vous avez trouvé le jeu qu'il vous faut.

“ **DKH N'EST PAS UN DC!!! NON, QUE DALLE, C'EST UN SH LIKE THÉMATISÉ HEROIC FANTASY** ”

### DWARF KINGS HOLD

Ca y est ! J'en vois certains qui commencent à froncer des sourcils se demandant ce que fait ce “Dungeon Crawling” dans la liste des Space hulk Like. Oui je sais Mantic a sorti Project Pandora en 2012 pour copier faire un hommage à space hulk MAIS au niveau mécanique DKH n'est pas un DC!!! Non, que dalle, c'est un SH Like thématisé heroic fantasy!!



que le SH est là et bien là. Les mouvements se font plus simplement mais l'orientation reste toujours aussi importante sachant que frapper de dos vous apporte des bonus, être aidé par un collègue aussi. Bref dans ce jeu formidable c'est le placement qui prime. Le joueur nain devra piocher des points de commandement qui vont indiquer combien de figurines vont être activé ce tour, la même pour le nécromant, oui vous avez raison, rien à voir ^^.

Le système de combat est vraiment sympa, chacun lance son pool de dé et on tri ceux-ci par ordre croissant, de là on regarde ceux qui dépassent la valeur requise et s'ils ne sont pas contrés par un dé de défense et hop le personnage meurt (ou re-meurt ^^).

Un bon jeu qui m'a aussi fait penser à Okko surtout à cause des bonus de placement et que ça reste une des notions très importante du jeu.

Déjà pour chaque mission on met en place le plateau, seules quelques tuiles de passage secret sont caché des yeux du joueur Nain et ne sont mises que si celui-ci lance la formule magique "est ce qu'il y a un passage secret ?". Là encore vous allez me dire "c'est comme heroquest raf, tu es vraiment de mauvaise foi de dire que ce n'est pas un DC!!" Oui ok, de mémoire doit y avoir une ou deux map avec des passages secret ^^.

Ok vous avez raison, je peux être de mauvaise foi mais pas là!!

Le jeu se joue en 1vs1, un des joueurs joue les quelques nains qui osent s'aventurer dans le tombeau "abandonné" de leur ancien roi qui possède moult artefacts, dont un nécromant a trouvé là une résidence fort agréable. Les personnes de taille réduite sont peu nombreuses, mais costaud et armés de haches bien acérées. Et de l'autre un nécromant qui va envoyer une flopée de zombies et de squelettes équipé de griffes et d'épées rouillées qui tombent comme des mouches à la vue du fil de la hache de notre équipe de vaillant explorateurs. Ah oui, là subitement, expliqué comme ça, on se dit que SH est pas si loin tout compte fait ^^

Rajoutez à ça les extensions qui permettent de jouer les Orks, les elfes et d'autres références de Mantic, limite un système de constitution d'unité via un système de point, et clairement on comprend

*Le jeu est vraiment sympa, il est dommage que Mantic foire comme à son habitude son édition par "l'oubli" de quelques accessoires qui sont indispensables, mais apparemment pas à leurs yeux. Je parlerai des socles non mis ce qui provoque la chute des figurines au moindre choc, n'attendez même pas un choc pour les Orks c'est tout simplement impossible à faire tenir debout en l'état. Et si encore l'absence de socle ne provoquait que ce désagrément, je rappelle que la position de la figurine dans la case reste une information majeure pour savoir si on la frappe dans le dos ou pas (et évite les prises de tête avec les Kevin sur un cas litigieux une fois la figurine remise en place). Un socle carré afin de faciliter la lecture du jeu n'aurait pas été du luxe et en même temps aurait résolu ce problème de figurine qui tombe, mais non ça doit coûter trop cher. Et ne me dite pas que c'est à moi de sortir mes socles, quand j'achète du GW ou d'autres marques de jeu avec figurines il y a des socles avec les figs!!! Je rajoute à ça que rien n'est fourni pour fixer les tuiles entre elle et vous passez le plus clair du temps à relever vos figs et remettre votre plateau en place. C'est dommage de gâcher un jeu qui a une bonne mécanique par un défaut d'édition.*

## PROJECT PANDORA

Encore un jeu de Mantic sorti en 2012 en France via Iello. Là on est clairement dans le space hulk quand on regarde le plateau de jeu avec pour factions les humains et les Veer-myn mais niveau

mécanique le jeu se rapproche plus de DKH, leur version heroic fantasy.



Evidemment quelques améliorations qui proviennent du fait que ce soit SF, donc plus souvent du tir que du CàC, ce qui amène aussi un jeu plus dynamique. On pioche toujours un jeton qui détermine le nombre d'actions que l'on joue dans le tour, le système de combat reste identique avec la comparaison des dés, etc etc etc...

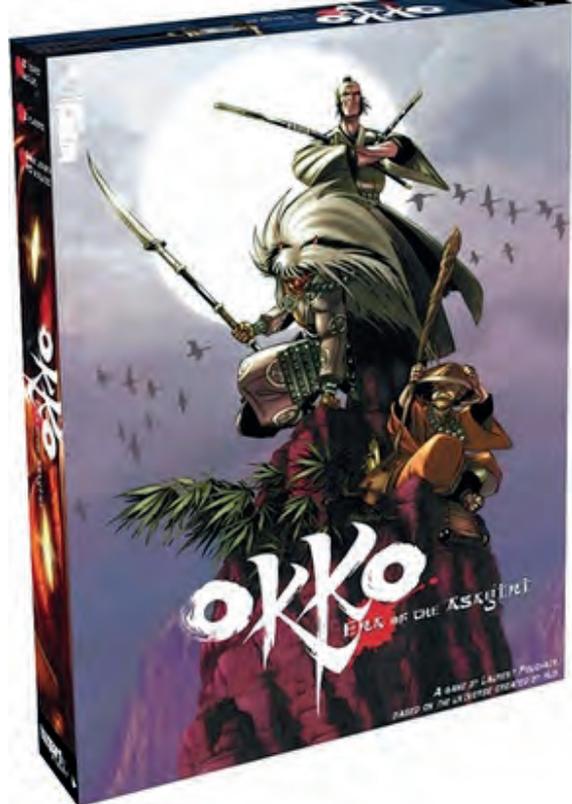
Niveau jeu les Veer-Myn repopent sans cesse ce qui donne l'impression de nuée, un système de vue limitée avec le fait qu'il fasse sombre dans le vaisseau, 6 scénarios disponibles.

Project Pandora apporte son lot de différence avec DKH, là encore les deux joueurs n'auront pas du tout le même style de jeu suivant la team prise, au passage il est conseillé d'inverser les rôles pour voir lequel des deux joueurs fera le meilleur score.

Là encore Mantic avait fait une boîte très sympathique mais malheureusement avec les mêmes erreurs d'éditions que DKH (pas de socle fourni et tuiles non fixables entre elles).

## OKKO

Okko fait parti de ces titres phares avec ce petit goût de madeleine de Proust. Jeu de Laurent Pouchain édité en 2008 par feu Hazgaard n'est pas vraiment un SH Like mais plutôt un mix entre le jeu d'escarmouche et le jeu de plateau. Là encore l'édition propose des profilés cartons (imprimé d'une seule face pour la V1) et vous pouviez acheter les figurines métal au détail à côté.



Chaque figurine à ses statistiques indiquées sur une carte avec ses coups spéciaux associés à un symbole qui correspond au Dés et deux faces (blessé ou non). Là encore les bonus viennent du placement du perso par rapport à sa cible.

“ **PAS VRAIMENT UN SH LIKE MAIS J'AVAIS ENVIE DE PLACER UN MOT OU DEUX SUR CE JEU QUI RESTE POUR MOI UN CHEF D'ŒUVRE DE L'ÉPOQUE**

Comme je l'ai dit pas vraiment un SH Like mais j'avais envie de placer un mot ou deux sur ce jeu qui reste pour moi un chef d'œuvre de l'époque.

Malheureusement sorti trop tôt d'une certaine façon, il a loupé la période des Ks et ses boîtes de jeu de kilo plastique. Et pourtant plusieurs d'entre nous ont tanné le Laurent pour ressortir le jeu via KS et en proposant de la fig plastique, refaire une édition actualisée avec les moyens actuels aurait été un bonheur mais qui n'aura pas lieu. Dommage !!! PS : j'étais aux Asmodays lors de la vente aux enchères qui vendais la table de jeu faite en 3D pour les salons, j'ai vraiment hésité vu le tarif final (quasi offert assurément), d'une certaine manière heureusement qu'ils ont oublié de mentionner que toutes les figs métal peintes étaient fournies, je crois que j'aurais fait monter les enchères!!! (Ça avait été la surprise du futur proprio à la réception.)

## EARTH REBORN

Doit certainement être une des plus belles fausses bonnes idées. Là encore une création Française et véritable boîte à outil le jeu contient pléthore de matos, voir même trop.



Le jeu a un système didactique pour apprendre à y jouer et clairement il faut bien ça. Une fois ces scénarios finis, un système de création automatique de scénario rentre en jeu pour y jouer, quand je vous parle de boîte à outil, ce n'est pas pour rien.

Malheureusement rien que la mise en place a de quoi en dégouter bon nombre, un vrai puzzle gigantesque pour créer le plateau, on rajoute à ça les pions pour les murs, les portes, les objectifs et il vous faudra bien 20 min à 2 pour monter tout ça et je n'exagère pas!!!

Les cartes de stats sont saturées d'iconographie pas toujours évidente, bref on s'y perd un peu voir beaucoup, ça reste moyennement intuitif.

A la fin du premier scénario vous avez envie d'en faire un autre parce que ça a quand même un goût de retournes-y mais aussi parce que devoir démonter le plateau après ça on a plutôt envie d'optimiser!!! Donc on échange les rôles et ça repart.

Là encore on avait deux factions qui s'opposaient, une technologique qui s'était enfouie sous terre avant le cataclysme nucléaire et l'autre moins bien cachée qui subira les affres de la radiation.

Le jeu est exigeant, sûrement trop, long et difficile à mettre en place et qui demande de s'y mettre à fond. Cela dégoûtera bon nombre de joueurs et pourtant ce n'est pas faute d'être exceptionnel, de par ses règles et son matériel.

## FORLORN HOPE

Cette petite boîte fait partie des heureuses surprises. Parce que l'on a là un space hulk minimaliste au possible. L'histoire relate un combat entre les humains et les xénos dans un dédale de couloir. Le jeu s'explique en 5 à 10 min, le tour de jeu est rapide et fluide tout en gardant les bonnes idées de SH. Le joueur marine lance 2D6, garde le plus fort résultat et rajoute ses bonus ce qui lui donne le nombre d'actions à dépenser ce tour pour avancer, ouvrir les portes, se tourner, reculer, etc. De là le joueur Xénos fait de même, les aliens restent plus mobiles que leur congénères humains et peuvent même revenir via un corps de marine tué.



On se prend au jeu et ce qui surprend en fait c'est l'édition qui est vraiment minimaliste. On aurait trouvé le jeu dans un "journal de mickey" que ça n'aurait pas été des plus cheap. Planche en carton à plier/coller/découper pour se faire les pions, la même pour les profilés cartons des "figurines", pas de tuiles, seuls deux plateau de jeu sont fournis, règles imprimées sur papier standard, la boîte est elle aussi réduite au strict minimum. Je ne sais même pas si ce n'est pas un sachet zip en fait. Ah oui les dés, y'en a pas, à vous de vous débrouiller pour en trouver.

Non vraiment avec votre imprimante vous auriez pu faire la même, mais ça a ses avantages en fait, le jeu tient dans votre sac de voyage facilement, on sort les pions, on pose le plateau et on se lance!! Les parties durent une vingtaine de minutes, de quoi occuper vos pauses repas ou se faire une petite dernière pour finir la soirée jeu. C'est vif, tactique, nerveux, sitôt fini on en refait une pour tester autre chose, les sensations de SH en prime. Non vraiment le jeu ne brille pas par son édition, là-dessus je vous renvoie sur un SHV3 si vous voulez du luxe et de la beauté, mais le concept de jeu minimaliste, très vite installé et rapide est vraiment super. Une très belle surprise que tous les fans de SH se doivent d'avoir s'ils souhaitent jouer sans perdre de temps.

## ESCAPE

Tiré du jeu Eden, il est d'abord sorti en format "à confectionner" dans un hors-série de Ravage. Suivra ensuite une édition (chaotique) via Kickstarter pour une sortie boutique avec figurines plastiques. Dans le premier cas les profils cartons étaient fournis pour jouer mais ça a été la bonne excuse de l'achat de starter des deux factions (ISC et Résistance). En même temps ça permettait d'avoir deux jeux en un, un jeu de fig format escarmouche pur et un Space Hulk Like puisque la résistance va être composée de 3 ou 4 persos contre une nuée de robots de l'ISC mené par quelques boss bien sentis qui peuvent réapparaître à tout bout de champ.

Là encore c'est rapide à mettre en place avec les plateaux déjà fait, des pions objectifs, des portes, des caisses de bonus, etc. Le tour de jeu s'explique vite, en sachant qu'en plus des événements aléa-

toires apparaissent à chaque début de tour via un jet de dé à se reporter à un tableau. On pourrait même parler de 3 jeux en un pour ceux qui ont pris la boîte du jdp puisqu'un format jeu coopératif est fourni aussi. Un bon petit jeu qui n'a malheureusement pas embrasé les foules ou récupéré le public qu'il aurait dû avoir (je subodore la mauvaise gestion de Ks y être pour quelque chose).

Alors je pourrais encore en citer plein et je m'excuse si j'ai zappé des grosses refs mais je pense aussi à ceux qui vont relire le bouzin et devoir mettre ça en page (merci les gars). Tout ce que j'espère c'est de vous avoir convaincu qu'un Space Hulk n'est pas un Dungeon Crawling, mais que le SH Like est bien un style à part.

Je pourrais résumer que ça frôle le jeu de figurines d'escarmouche, un SH Like oppose deux adversaires sur un plateau tel un jeu d'échec où un joueur à les pièces maîtresses et l'autre une flopée de pions. Le DC, quant à lui, se rapproche plus d'un jeu de rôle ou chaque héros va devoir faire avancer l'aventure avec un MJ comme chef d'orchestre.

## ALORS ?! CONVAINCU ?!

J'espère qu'avec tout ça je vous ai donné envie d'y jouer ou y rejoué et d'avoir pu vous faire découvrir quelques références.

En parlant de ça, il faut savoir une chose. Space hulk a été réédité en 2014 donc, je pense que beaucoup d'entre vous ont la boîte, si vous ne l'avez pas il est encore possible de la trouver à un tarif correct si on évite les spéculateurs (et au pire soyez patient, je parie une nouvelle édition dans quelques années ^^)

Si les règles de la V4 reprennent pas mal de choses de la V1, rajoute les stats pour d'autres factions, il manque pas mal de références dont le fameux culte genestealer. Or avec la sortie de Deathwatch overkill, le problème est résolu et surtout avec des figurines remises au goût du jour et magnifique (mode White Dwarf off ^^). Si vous fouillez un peu sur le net vous pourrez trouver les fameuses missions et campagne de la V1, sachant que les tuiles fournies dans la V4 suffisent amplement à les faire, vous obtenez là un jeu de toute beauté et surtout avec un potentiel de rejouabilité monstrueux de par le nombre de missions à faire.

Vous l'avez compris, ça reste pour moi une référence du genre, donc allez vite l'essayer si ce n'est pas déjà fait et bon courage face aux Xenos!!!





# LE CLUB DES PUNKS CONTRE L'APOCALYPSE ZOMBIE

KARIM BERROUKA

# HOBBY

PAR DIMITRI DIM69 PEYRARD

★ <http://www.minisocles-blog.fr/>

## TUTO - ONE DAY ONE MINI - SPACE MARINE DARK ANGEL

**J**'ai toujours été impressionné par les peintres qui arrivent à venir à bout de projets gigantesques pour du jeu ou de l'expo en un temps record. Une figurine peinte entièrement la veille d'un concours, des escouades en Table Top++ pliées en une après-midi, une peinture studio faite en une soirée...

De mon côté, j'ai du mal à finir une figurine en moins de 30 heures de travail, je suis jamais satisfait, je fignole, je retouche, je perfectionne les dégradés, je nuance et re-nuance... ça met un vilain coup à ma productivité et aussi à mon plaisir de peindre puisque dans ma tête, chaque session de peinture doit forcément durer des plombes. Je peine donc parfois à trouver la motivation et/ou le temps pour m'y mettre ! Mais ça, c'était avant !!



Je me lance pour les mois à venir dans un petit défi personnel qui va consister à peindre aussi souvent que possible une figurine en un jour (donc 4 à 8 heures de peinture grand maximum selon la complexité de la figurine) !

L'objectif est clairement de sortir de ma zone de confort et d'apprendre à aller rapidement à l'essentiel afin d'être un peu moins perfectionniste et de me désintoxiquer de mon addiction aux dégradés parfaits et aux nuances ultra-subtiles voire invisibles ;)

J'en profiterai aussi pour vous proposer des tutos courts, rapides à lire et à reproduire, avec uniquement les photos des principales étapes et les teintes utilisées ;)

Deux figurines sont déjà passées au banc d'essai, une Brute et un Mégaboss Orruk (photos et tutos disponibles sur le blog°, la troisième est un Space Marine issu de la boîte «Vengeance Noire» qui a été peint en 6 heures.

## LES TEINTES UTILISEES

### Pour l'armure

- Base 50/50 Black Forest Green Scale 75 + Scorpion Green Citadel
- Lavis de Nuln Oil Citadel
- Reprise des zones plus claires avec le mélange de base
- Eclaircis en ajoutant de plus en plus de Scorpion Green à la base jusqu'au Scorpion Green pur sur les arêtes

### Pour le doré

- Base de Vieil Or Prince August
- Lavis de Agrax Earthshade Citadel
- Eclaircis 1 avec Shining Gold Citadel ancienne génération
- Eclaircis 2 avec Aluminium Mat PA Air
- Quelques nuances de Turquoise

### Pour les métaux

- Base de Gun Metal Army Painter
- Lavis de Nuln Oil
- Eclaircis 1 avec Shining Silver AP
- Eclaircis 2 avec Aluminium Mat PA Air

### Pour les zones noires

- Simplement du noir éclairci avec de plus en plus de blanc

### Pour les yeux

- Base de Blood Red Citadel
- Lavis de Nuln Oil
- Eclaircis avec du Sunbusrt Yellow Citadel

### Pour la sacoche en cuir

- Base de Terre Mate Prince August
- Lavis de Nuln Oil
- Eclaircis 1 avec Terre Mate PA
- Eclaircis 2 avec Blanc Cassé

### Pour les zones blanches

- Base de Gris clair PA
- Lavis de Codex Grey Citadel
- Eclaircis avec du blanc pur de moins en moins dilué

### Pour le socle

- Base de Graveyard Earth Citadel
- Gros lavis général de Nuln Oil
- Second lavis d'Agrax Earthshade plus localisé
- Brossage de Zandri Dust Citadel
- Brossage très léger de Bleached Bone Citadel

- Quelques nuances de verts et quelques zones humides peintes en Smoke X-19 TAMIYA Color
- Ajout de touffes d'Herbe bicolore courte désert

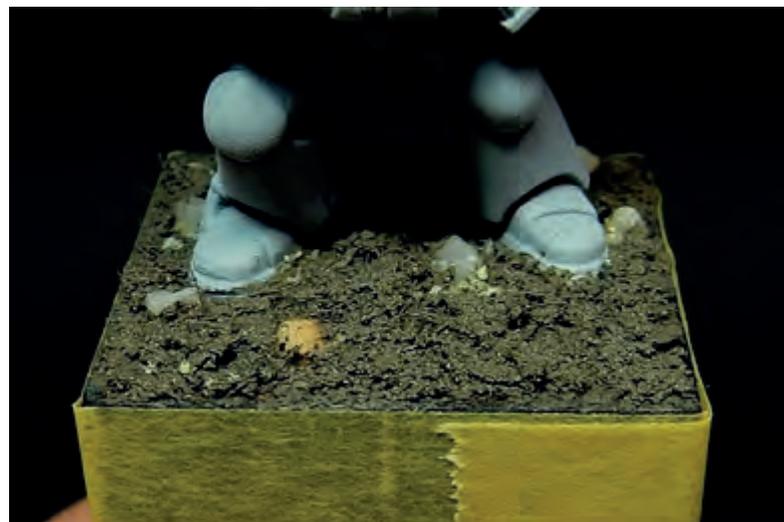
## LES GRANDES ETAPES

### Heure 0

Cela faisait plus de 10 ans que je n'avais pas sous couché une figurine en blanc ! Ce challenge étant l'occasion de sortir de ma zone de confort, je m'y suis remis avec une bombe de Corax White pour voir si le résultat final serait plus lumineux que ce que je fais d'habitude.



Pour le socle, j'ai utilisé de la boue prête à l'emploi, la texture me plaît bien :)



### Heure 1

L'armure est entièrement basée (3 couches au pinceau) et a reçu un gros lavis de Nuln Oil.



### Heure 2

Je texture généreusement pour gagner du temps, sans chercher à faire de jolis dégradés bien lisses. Au contraire, je travaille par petits points et coups de pinceaux croisés pour donner de la texture, en jouant avec les différentes teintes de vert de l'armure, peu voire pas diluées. Je fais de plus en plus de coups de plus en plus clairs en progressant vers les zones éclairées par la lumière zénithale. Quand un coup est trop marqué ou trop clair, je l'estompe en repassant du vert foncé ou du noir dessus. Je rajoute aussi parfois quelques éraflures claires dans les zones sombres pour homogénéiser le rendu.



### Heure 3

L'armure est terminée !! J'ai peut-être été un peu violent sur la hiérarchisation de la lumière, je verrai si j'ai le temps de rééquilibrer le bas et le haut plus tard. Il y a beaucoup de zones métalliques à traiter, je les fais donc maintenant pour finir ensuite par les petits détails.



### Heure 4

Le doré est terminé et les métaux du back pack sont basés.



## Heure 5

Fin des métaux et début du travail sur les zones noires et la petite sacoche sur sa cuisse droite.



## SOURCES

★ <https://www.facebook.com/Minisocles>

★ <http://www.minisocles-store.fr/>



## Heure 6

Fini, et dans les temps cette fois ! Mon dernier Space Marine datait de 2013, ça fait vraiment plaisir d'en refaire un ! Evidemment le résultat est moins fin et précis que sur les précédents qui m'avaient demandés plus de 30 heures de travail, mais c'est de bon augure pour les suivants :) J'ai déjà un Ultramarine et un Imperial Fist en tête !



# HOBBY

PAR DV8

★ <http://takatrip.blogspot.com/>

## WARCOLORS - REVUE DE LA GAMME DE PEINTURE WARCOLORS

**C**e n'est pas tous les jours d'un nouvel acteur arrive sur le marché de la peinture pour figurine et comme l'année dernière un producteur chypriote s'est lancé dans l'aventure, je me suis dit que l'occasion était belle de tester un nouveau produit.

*Je vous propose donc ici une revue non exhaustive de la nouvelle gamme de peinture WarColours. J'ai fait l'acquisition d'un 'Basics Paint Set' groupant 14 de pots de peintures. Ayant été au demeurant satisfait de mon achat, je ne m'interdis pas de tester une autre partie de la gamme dans un futur proche, mais pour l'instant cette revue s'appuie uniquement sur ce set.*

### **POUVOIR COUVRANT**

Ne vous attendez pas à un miracle de ce côté-ci, mes peintures Foundation tiennent toujours le haut du pavé et sont au moins deux fois plus couvrantes. Pas de différence majeure avec mes PA cependant, sachant que le pouvoir couvrant varie largement dans la gamme PA.

Pour tester le pouvoir couvrant j'ai fait le test de la sous-couche pinceau directement sur la figurine. Le test donc ne fut pas concluant. L'étape suivante a donc été de tester la peinture légèrement diluée sur une sous-couche zénithale. Ayant volontairement testé le rouge, une teinte généralement très peu couvrante, là aussi je n'ai pas été impressionné par le pouvoir couvrant. Par contre ce fut une bonne surprise, car la valeur de la teinte supporte très bien la dilution et même après un unique passage le rouge est lumineux et la teinte homogène. Tellement qu'après cet essai je me suis dit que j'avais la une gamme parfaite pour travailler selon la technique des lavis successifs.

C'est à mon sens un des gros atouts de la gamme : le fait que quelle que soit la dilution de la peinture la valeur de la couleur (son intensité lumineuse)

reste haute. On a là des peintures lumineuses et saturées et qui restent très fidèles du flacon à la figurine.



A noter que Warcolours lance pour cet été une nouvelle gamme dans la gamme nommée « Warcolours One-coat » qui, comme son nom l'indique, vise à remédié à ce problème de pouvoir couvrant. Le peintre « officiel » de la gamme, Jay Adan, a fait une revue sur sa chaîne Youtube et je dois dire que j'ai hâte de découvrir la chose en vrai (même si je

ne pense pas que cela remplacera mes Foundations (GW). À l'heure où j'écris ces lignes la gamme est en précommande sur le site et on remarque de suite que sur cette gamme spécifique, ils s'alignent sur les prix du marché : finis les prix cassés, ici ce sera du 15 centimes le millilitre de peinture (environ le même prix que chez Vallejo/PA).

## MISCIBILITÉ

Une autre chose importante pour moi c'est la miscibilité. Peut-on utiliser les peintures WarColors avec des encres ou comme base pour teinter d'autres couleurs? De ce côté-ci, absolument aucun problème. J'ai effectué une série de test "hardcore" en vérifiant la miscibilité avec des encres et de la peinture bon marché et non seulement ces peintures se mélangent très bien, mais elles améliorent également – tant que faire se peut – le comportement d'autres gammes. Je pense notamment à des peintures fluos habituellement trop visqueuses que j'ai pu mélanger avec du jaune ou du bleu WarColours et obtenir ainsi des teintes plus saturées. En attendant de tester les fluos WarColours donc, mais je suis naturellement sceptique sur le pouvoir couvrant des fluos.

### basics paint set



## LES COULEURS

Les couleurs offertes dans ce set sont donc suffisamment vibrantes pour révolutionner la palette d'un habitué des teintes désaturées comme moi. Au-delà de ça, soyons honnêtes, les teintes proposées sont de l'ordre du basique, exactement comme l'indique le nom du set. Quelque chose qui m'a toujours surpris c'est de voir que dans une même gamme chaque couleur soit au même

prix alors que tous les pigments ne sont pas aussi faciles à obtenir. Pour WarColours, comme pour tous les acteurs du marché, c'est le cas puisque chaque couleur est à 1,70 euros les 15 millilitres.

*Amis lecteurs, afin de vous mettre au jus sur mes références, je me dois de parler un peu de mon histoire. J'ai commencé à peindre des maquettes à l'émail dans le milieu des années 90 avant de me tourner, comme tout le monde, vers la gamme Citadel à pot hexagonaux (GW) pour peindre mes régiments Warhammer Battle. Aux débuts des années 2000, j'ai commencé à diversifier ma palette en y rajoutant diverses gammes de peinture loisir mais surtout de la Vallejo/Prince Auguste (PA). Un bref essai de la gamme Rackham ne m'avait pas à l'époque convaincu donc je n'ai jamais approfondi. Mon entrée dans la vie active a marqué un break dans ma peinture qui a fait que je suis passé à côté des gammes Privateer Press et Army Painter ; un jour peut-être. De retour au pinceau à l'orée de cette décennie, l'épiphanie a eu lieu lorsque j'ai découvert la gamme Foundation de chez Citadel. Depuis cette époque je peins principalement avec des pots de cette gamme, quelques vieux PA et GW et pas mal de peinture acrylique pour artistes japonaises ou thaï (de la marque Sakura généralement). Dans ce cadre-là j'ai toujours dû lutter pour trouver un blanc et un noir correct. Lorsque dernièrement j'ai voulu mettre fin à cet état de fait je me suis mis en tête de trouver une alternative crédible mais bon marché au GW / PA. C'est donc là où WarColors intervient dans mon histoire.*

Qu'est-ce que cela signifie ? Tous simplement que d'une couleur à l'autre, vous n'avez pas la même qualité. Vous pouvez tendre vers une qualité "globale", c'est le cas ici, mais il y aura toujours dans une même gamme une ou deux couleurs qui sortiront du lot. Il est un peu tôt dans mon utilisation pour citer mes préférées et je n'ai pas l'impression qu'il y a dans le set de base une couleur qui soit plus remarquable qu'une autre. Je dirais qu'elles sont toutes suffisamment riches, intenses et saturées pour mériter votre attention.

La Gorgone, une figurine Rackham sculptée par Victor Martins (d'après un concept de Christophe Madura) et peinte avec le Basic Paint Set WarColours.



## VISCOSITÉ ET TEXTURE

La peinture WarColours est fluide avec suffisamment de médium pour qu'elle puisse bien se comporter directement à la sortie du pot. Une fois sur la palette, la peinture se tient suffisamment pour ne pas s'étaler de par elle-même et les composants restent liés. Bref, vous avez là la consistance attendue pour un usage hobby. Elle ne marque pas les coups de pinceaux et comme je l'ai dit précédemment, est homogène à l'application. Pour ce qui est du travail des détails (lining, les yeux, les points de couleurs) elle n'est pas pâteuse et sèche lentement ce qui est parfait. Pour tous ce qui est trace et vieillissement, elle supporte très bien la dilution donc est parfaite pour faire des jus (prenez tout de même soin d'utiliser un solvant limitant les auréoles). Les pigments semblent très petits et en très grande concentration ce qui en fait, encore une fois, une peinture parfaite pour peindre avec des lavis de couleur. Pour ce qui est du brossage, je n'utilise que très peu cette technique mais à l'instinct je dirais qu'elle est suffisamment couvrante pour du brossage humide mais trop fluide pour donner un brossage à sec correcte. Cela reste à tester, je pense.

Il me faut pointer du doigt un problème qu'on m'a signalé sur le net de coagulation de la teinte blanche lors d'une forte dilution. J'ai vainement essayé de reproduire le problème. Pour être honnête je dois dire que je ne me sens pas concerné puisque j'utilise mon blanc pur, à la sortie du fla-

con, pour poser mes dernières touches de lumière. Je ne dilue le blanc que lorsque je le mélange à d'autres teintes afin de le désaturer. Par contre il y a au moins trois teintes que j'ai beaucoup diluées (je n'utilise pas de « washes » et fait mes lavis à l'ancienne) : le bleu, violet et vert. Bilan : aucun problème de coagulation constaté. Peut-être était-ce dû à un mauvais lot ?



## QU'IMPORTE LE FLACON...

Parlons du flacon. Une des raisons pour laquelle je n'utilise pas beaucoup mes PA c'est en partie à cause des flacons gouttes à gouttes. Certains ne jurent que par cela mais personnellement je n'ai jamais été à l'aise avec ce type de flacon. Cela se bouche régulièrement et c'est la croix et la bannière à ouvrir lorsqu'il faut rajouter du solvant.

Je vais peut-être changer d'avis car à l'usage les pots goutte à goutte WarColours semblent très faciles d'usage. Déjà un truc appréciable pour tous les papas comme moi qui laisse leur matos traîner sur le bureau : l'ouverture sécurisée qui empêche bébé d'ouvrir le flacon ! En plus, même si cela vient peut-être de moi, mais j'ai l'impression que ça empêche le flacon mal refermé de sécher sur place. Bref un détail certes léger mais très appréciable.

Le second : on sent à la pression que le plastique est plus résistant que les flacons PA et donc on est plus précis quant à la quantité versée. C'est appréciable, car je déteste le « chproutz » qui vient déverser 5 ml de peinture sur ta palette lorsque tu voulais une pointe. Comme pour mes PA, les flacons les plus utilisés ont rapidement commencé à avoir des agglomérats qui se forment sur l'embout et dans le capuchon mais contrairement au PA je n'ai eu aucun problème à les nettoyer et ils ne se sont pas encore bouchés. On notera la forme en entonnoir de l'ouverture de la pipette qui justement favorise justement le nettoyage des embouts, mais également un « spot » un peu plus flexible sur chaque flacon qui aide à bien maîtriser la pression exercée au doigt sur la bouteille. On sent qu'il y a de l'ingénierie derrière le contenant comme le contenu et c'est plutôt très bien vu.

louanges de cette nouvelle gamme, mais je peux vous dire humblement, qu'au prix de vente actuel de la gamme et au vu des qualités de cette peinture, il serait idiot de ne pas faire le test par vous-même. Il n'y a pas à l'ouverture de ce set d'effet « waouh » qui vous donnera l'envie irrésistible de sortir tous les pinceaux, pas plus qu'il n'y aura un usage spécifique qui se dressera à l'usage de ces nouvelles peintures. À vrai dire, je me demande encore quelle était l'intention particulière du créateur de cette gamme. Il est très clair par exemple que Scale 75 tiens à réaliser une gamme de peinture pour le hobbyiste « pro » tandis qu'Army Painter vise les wargameurs pure-jus. Ici c'est plutôt vague et du coup je me demande si la gamme arrivera à trouver son public : la gamme présente les prix les plus compétitifs du marché mais la manière d'utiliser au mieux ces teintes (techniques des lavis) n'en fait pas vraiment un produit à la popularité immédiate (on pense à la nouvelle gamme très scindée et didactique de Citadel Games Workshop).



## TEMPS DE SÉCHAGE

Je n'ai pas mesuré, mais indéniablement la peinture WarColours prend plus de temps à sécher que ces homologues GW et PA. Le fait que le fabricant ne soit pas avare sur le médium en est probablement la raison et c'est pour moi qui vit sous les chaudes latitudes un gros, gros plus. C'est d'ailleurs pour cette raison que je réfléchis à terme à passer une partie de ma palette sur la gamme WarColours.

## TEMPUS NARRABO...

Le vrai test d'une gamme de peinture se fait à l'usage et sur le long terme : j'utilise ce set depuis six mois maintenant et je n'ai pas de récriminations particulières, bien au contraire. Je ne suis pas non plus un peintre particulièrement exigeant donc je ne vais pas ici chanter avec emphase les

En conclusion je dirais que ces peintures font le job pour lequel elles sont vendues et elles le font super bien si vous considérez l'obole versée en échange du service. Si jamais vous cherchiez comme moi une alternative valide et bon marché au grand nom du milieu, Warcolours est peut-être pour vous. Et puis, ce n'est pas comme s'ils étaient les seuls à ne pas nous vendre de la peinture acrylique comme-ci c'était de l'or massif...

## SOURCES

- ★ <http://www.warcolours.com/>
- ★ <http://jayadan.com/>



134

# AIDE DE JEU

PAR CAMTHALION ET NICOLEBLOND

★ <http://alkemy-the-game.com/fr/>

## ALKEMY - CROAAAAA DANS LE CLAN WALOSI

**L**e clan Walosi est une sous-faction de la Nation Aurlok, connue pour la réelle polyvalence de ses compositions, chaque totem issu du fluff (Loup, Corbeau, Auroch et Crapaud) ayant une spécificité propre, tel que le mouvement, la défense ou l'attaque.

*Les crapauds jouables dans la faction générique ont tous les mêmes avantages et inconvénients. Ils sont tous lents, faibles en défense (moyenne de REF et de DEF basses) mais compensent par un nombre de points de vie hallucinant, des capacités de harcèlement assez développées et des compétences spéciales récurrentes : Bond qui permet de traverser, lors d'un déplacement, les figurines et décors jusqu'à la taille 3 et Hémotoxique qui inflige 1 DOM en retour à ceux qui frappent vos crapauds. En clair, ils encaissent fort tout en grignotant leurs adversaires, point de vie par point de vie. Les profils et figurines exclusifs aux Walosi que sont Pitekica, les guerriers vents et les sentinelles cornues ne dérogent pas à la règle, et elles semblent combler certaines lacunes. Suivez-moi, vous allez comprendre...*

## LES HÉROS

### Pitekica

Pitekica est un héros alchimiste du Cercle Intérieur et il est la figurine la plus chère du clan Walosi. Tout en Pitekica est fait pour favoriser le style de jeu crapaud ! Là où avec d'autres héros, on peut facilement constituer une bande Walosi polyvalente, Pitekica oblige à construire la liste autour de lui, à choisir l'une des caractéristiques de la faction (Bond ou Hémotoxique) et à l'exploiter au maximum. De fait, il est la pierre angulaire de la bande et sachez que l'adversaire cherchera à tout prix à le faire sortir de la table.

Avantage : en le recrutant, sa compétence Métabolisme Mutagène permet de recruter un deuxième Chaman Médecine Crapaud, les lance-ruches obtiennent la compétence Bond, et cerise sur le néphar, les figurines qui sont tuées à 8 pouces de Pitekica ne meurent pas immédiatement, elles sont retirées à la fin du tour. Couplé avec le Chaman Médecine Crapaud qui permet de soigner, le combo "même pas mort / je suis soigné" prend tout son ampleur. En découvrant cette compétence pour la première partie, vos adversaires vont souvent ramasser leur mâchoire.

Inconvénient : Pitekica est la pierre angulaire de votre liste et il va falloir le protéger. Une fois la mâ-

choire ramassée, pour la prochaine partie, votre adversaire aura sans doute pour cible prioritaire Pitekica. Encore une fois, le Chaman Médecine Crapaud est des plus utiles car vous pourrez le mettre à proximité de Pitekica, absorber les Dommages et le soigner pour prolonger sa durée de vie sur la table.

*Pitekica, Chaman-Esprit Crapaud d'Ostiliha*



### **Liste Blitz Savonnette (178 points) : Pitekica - Chaman Médecine Crapaud - 3 guerriers vent - 2 lances-ruche**

Avec sa première formule (Ruse de Walosi), Pitekica peut cibler jusqu'à 4 figurines (dont lui-même) qui vont acquérir la compétence Bond (seul Pitekica et le Chaman ne possèdent pas cette compétence). Les figurines ciblées vont pouvoir jouer une carte de combat supplémentaire (Ruse de Walosi) pour quitter un combat, et parfois, avant d'avoir été frappé (il y a un jet de REF en opposition à réussir).

*La liste Blitz Savonnette*



Tout en sachant que l'usage est gratuit (pas de PA dépensé) quand la figurine possède la compétence Bond, votre adversaire va perdre sa patience en voyant les crapauds lui glisser des doigts. Il est possible que la figurine ciblée prenne un coup avant de quitter le combat, mais la figurine adverse ne pourra pas lui administrer un deuxième coup dans le tour en cas de charge de sa part. L'art et la manière de la compo savonnette, vos crapauds vont croasser !

### **Liste Blitz Explosive (165 points) : Pitekica - 3 guerriers Tonnerre - 2 sentinelles cornues**

Pour la deuxième formule de Pitekica (Explosion de Walosi), c'est la compétence Hémotoxique qui est à l'honneur. En lançant cette formule, toutes les figurines Hémotoxique (seul Pitekica ne l'est pas, mais c'est possible de le rendre Hémotoxique avec une amélioration de la formule) à 8 pouces de Pitekica vont exploser, occasionnant 1 DOM à toutes les figurines situées à 1 pouce. Ainsi, vous pouvez très bien grouper vos 3 guerriers Tonnerre, lancer la formule, une figurine peut prendre jusqu'à 3 DOM (c'est cumulatif, 1 figurine Hémotoxique occasionne 1 DOM à toute figurine non Hémotoxique située jusqu'à 1 pouce). En sachant qu'avec l'amélioration de la formule, vous pouvez augmenter l'aire d'effet jusqu'à 3 pouces, vous allez pouvoir toucher encore plus de figurines. Le tout demande un bon timing mais peut se révéler très très dévastateur. Blooooooup ! Et boummmmmm !

*La liste Blitz Explosive*



## Tapiocah

Tapiocah est le premier héros du clan Walosi et peut-être sa figurine emblématique. Son profil est simple mais en adéquation avec la doctrine crapaud : j'encaisse et je rends les coups. A la lecture des statistiques, il y a de quoi être mitigé : 10 de DEF, seulement 3 de REF malgré un bon ESP de 8 et un bon COM de 5. Il dispose cependant de la meilleure table de Dommages de la faction, de 12 points de vie et ne dispose pas d'état critique ! Il sera utile tout le temps, que ce soit pour jouer le scénario que pour mettre des beignes !

Inconvénient: Tapiocah vaut cher, mais peut être très rentable. Cependant, ses faibles statistiques de défense le rendent très vulnérable aux tirs adverses. De même, sans PA, il fait une cible facile, même les troupes les plus faibles peuvent facilement le toucher. Il faut bien veiller à toujours lui laisser de quoi répliquer et ne jamais l'envoyer seul chez l'adversaire.

*Tha'pioca Franche Panse*



### Liste Blitz Musclée (179 points) : Tapiocah - Chaman Médecine Crapaud - 2 sentinelles cornues - 2 guerriers tonnerre

4 figurines à 3 PA, dont 2 sentinelles cornues, cette liste est conçue pour la bataille. Entre Tapiocah et les 2 sentinelles cornues, ils ont suffisamment de PA et de bonnes tables de DOM pour faire du grabuge dans les lignes adverses. Attention cependant à la fragilité de vos figurines, elles sont facilement touchables (DEF 10). Le Chaman Médecine pourra se tenir en arrière pour soigner. Quant aux 2 guerriers Tonnerre, ils pourront apporter du soutien, jouer le scénario. Suivant le besoin, leur

longévité leur permet pas mal de choses, même d'évoluer seuls sur la table. De la cuisse de crapaud, c'est pas de la cuisse de grenouille !

*Nicoleblond : j'ai joué la liste blitz Savonnette durant 4 parties lors de la finale 2015 et j'ai pris un plaisir immense à la jouer. Sur un plan visuel, avoir une liste à thème avec des figurines représentant des crapauds, je trouve ça marrant et fun et l'on retrouve ces aspects dans le jeu, je trouve. Les lance-ruche avec leurs abeilles qui viennent piquer les figurines, les guerriers-vent qui ne sont pas vraiment des frappeurs, le Chaman qui soigne, Pitekica en chef d'orchestre, c'est vraiment un style de jeu différent avec un charme énorme, et un peu à contrepied de beaucoup de liste blitz d'autres factions qui sont basées sur le combat et la force de frappe. Le combo Chaman - Pitekica est vraiment exceptionnel, et c'est un vrai plaisir au niveau sensation, placement et anticipation. A la vue des caractéristiques et des compétences, on peut penser que cette liste n'est pas forcément efficace, mais j'ai malgré tout réussi à me hisser jusqu'à la 3ème place (sur 44 joueurs), ce qui ne m'était pas arrivé depuis un bout de temps.*

### La liste Blitz musclée



## Caapiti

Caapiti est un personnage très atypique au sein du clan Walosi, puisqu'il diffère totalement du style de la sous-faction et se distingue par sa très grande polyvalence.

Avantage : Caapiti dispose de statistiques plus élevées que les autres Walosi, même chez les héros. En effet, il dispose des plus hautes valeurs de DEF,

REF et ESP de la faction, respectivement, 11, 4 et 8. Même s'il dispose de Bond, il a également le plus petit nombre de points de vie (9) de la sous-faction et n'a pas Hémotoxique. Son effet spécial Batraciens toxiques lui permet soit de gagner Pisteur et un bonus en REF, soit un bonus en COM et des dommages accrus, soit la compétence Coriace/1. Caapiti peut donc à tout moment s'adapter aux situations, faisant de lui le personnage le plus versatile des Walosi, des Aurlok, voir du jeu entier.

Utilisation : ses statistiques et capacités parlent pour lui, Caapiti sera utile tout le temps, peu importe les situations. Il peut aisément combler une lacune ou un défaut de la bande à lui seul. Attention cependant, il n'a que 3 PA. Il est donc à utiliser avec délicatesse et surtout au bon moment.

*Caapiti Yeux Rouges*



### **Liste Blitz Crapaulyvalente (179 points) : Caapiti - 2 sentinelles cornues - 1 guerrier tonnerre - 1 lance-ruche - 2 guerriers vent**

Il y a un peu de tout dans cette liste, non spécialisée, mais prête à tout finalement. Vous pourrez utiliser les 2 sentinelles cornues en tant que combattant, le lance-ruche pour protéger une position ou pour pilonner un objectif, le guerrier tonnerre pour harceler et retenir un adversaire récalcitrant, et les 2 guerriers vents plutôt axés pour le scénario. Quant à Caapiti, il pourra évoluer au milieu de son équipe, et utiliser les batraciens toxiques selon la circonstance, soit pour se déplacer de façon plus importante (pisteur), soit pour combattre (bonus COM et DOM plus fort), soit pour lui apporter de la résistance en cas d'attaque (coriace). Sortez Caapiti et essayez la liste Crapaulyvalente !

*Liste Blitz Crapaulyvalente*



### **Tanka wanka**

Deuxième héros 3PA de la faction Walosi, Tanka Wanka souffre de la comparaison avec les deux héros précédents. Il n'a en effet pas la polyvalence de Caapiti pour un prix et un nombre de PA équivalent et étant un tapeur, Tapiocah fait mieux avec un 1 PA de plus pour le même prix là encore. Cependant, l'ami Tanka Wanka a certains avantages qu'il ne faut pas négliger.

Avantage : les capacités spéciales ! Même si la bête a des avantages propres aux crapauds, 11 points de vie et Hémotoxique, il dispose également de la compétence Allonge, lui permettant d'attaquer à distance ses ennemis, chose unique en Walosi, ainsi que de la compétence Poigne de Fer. Cette capacité n'est surtout pas à oublier car elle permet à Tanka Wanka de toujours jeter au moins un dé blanc lorsqu'il attaque, peu importe son état de santé. Couplé à l'allonge, à son COM respectable de 5 et une table de Dommage de troupes d'élite, cette capacité rend Tanka Wanka dangereux peu importe son état. L'adversaire devra faire bien attention à prendre en compte cette menace sous peine de mauvaises surprises !

*Tanka Wanka*



## Liste Blitz Crapaupuleuse (179 points) : Tanka Wanka - Chaman Médecine Crapaud - 3 guerriers vent - 3 guerriers tonnerre

Avec cette liste, vous avez un déficit de PA (que 2 figurines à 3 PA), mais à contrario, 1 à 2 figurines supplémentaires de ce que l'on peut constater en liste blitz habituelle. Le Chaman Médecine devra être positionné en retrait comme à son habitude, pour absorber les DOM de Tanka Wanka envoyé au front par exemple, et pour soigner. Privilégiez le soin sur les guerriers vent qui sont plus fragiles plutôt que les guerriers tonnerre qui ont une longue ligne de vie. Pour Tanka Wanka, profitez de son allonge, surtout si les figurines ennemies ne possèdent pas cette compétence. Les guerriers tonnerre seront plutôt dédiés au combat, privilégiez plutôt les DEF 9/10 adverses. Au-delà, il faut avoir un poil plus de réussite pour blesser avec les guerriers-tonnerre. Les guerriers vent seront plutôt dédiés au scénario, mais pourront aussi apporter du soutien aux guerriers tonnerre. Le clan Walosi en nombre !

*Liste Blitz Crapaupuleuse*



## L'ALCHIMISTE

### Chaman médecine crapaud

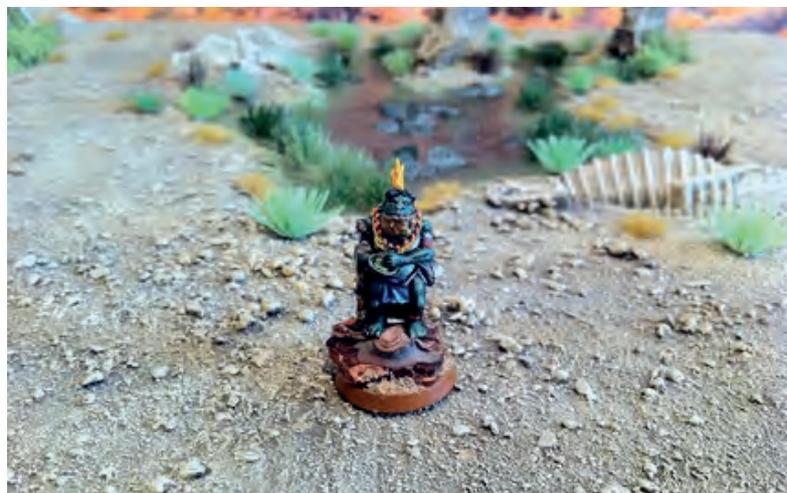
Le chaman médecine est la plus ancienne figurine existante du clan du crapaud, présente dès le premier starter Aurlok en 2008. Et force est de reconnaître que ce profil est toujours incontournable, aussi bien dans des bandes Aurlok que dans des bandes Walosi.

Le chaman dispose de statistiques assez faibles, mais normales pour un alchimiste. Il se distingue

uniquement par son grand nombre de points de vie (10) et la capacité Empathie lui permettant de prendre une partie des dommages infligés aux alliés à 6 pouces. Cette capacité est dangereuse mais devient très utile avec les formules. En bon alchimiste et en bon membre du clan Walosi, l'intérêt du Chaman repose sur ses formules !

Sa première formule lui permet de soigner de 1 à 3 points de vie à répartir entre 1 à 3 figurines alliées selon les améliorations. Un soin avec des figurines possédant un tel nombre de points de vie de base accroît encore la durée de vie de vos combattants. Simple et terriblement efficace sur le clan Walosi. Sa seconde formule peut lui permettre d'infliger à une figurine ennemie autant de Dommages qu'il a de points de vie jaune cochés. Le Chaman a 4 points de vie jaunes, la capacité Empathie pour prendre des Dommages de façon raisonnable en restant à l'abri et peut améliorer sa formule de façon à augmenter les Dommages ou les cibles, qui subiront toutes 4 Dommages. Vous trouvez ça fort ? Oui oui ça l'est, mais c'est dangereux, puisque ça implique d'exposer votre Chaman et de réussir à lancer sa formule en état Critique pour maximiser les Dommages.

*Chaman Médecine Crapaud*



## LES TROUPES

### Guerrier tonnerre crapaud

Le guerrier tonnerre est la troupe de base en Walosi et il est représentatif de la faction.

Avantage : le guerrier tonnerre dispose du plus grand nombre de points de vie du jeu. Le faire tomber ne sera pas facile pour l'adversaire, d'autant plus que votre crapaud peut se défendre ! Ses dé-

gâts basiques couplés à l'Hémotoxique font qu'il a toutes ses chances en cas de duel prolongé !

L'astuce : du fait de son grand nombre de points de vie, il est parfois intéressant de simplement encaisser les coups pour pouvoir consacrer tous ses points d'actions au scénario.

*Les 3 guerriers tonnerre*



### **Guerrier vent crapaud**

Il s'agit de l'autre troupe de base du clan Walosi, exclusif à celui-ci.

Avantage : le guerrier-vent sacrifie la résistance du guerrier-tonnerre pour un déplacement accru. Outre ce mouvement, il dispose de la compétence Bond, ce qui en fait un bon joueur de scénario. Enfin la présence de Pitekica peut augmenter de manière flagrante la capacité de déplacement de vos guerriers-vent.

Inconvénient : même s'il dispose de plus de points de vie que la majorité des troupes adverses, ses caractéristiques sont globalement assez moyennes. Là où le tonnerre dispose d'Hémotoxique et peut encaisser, le guerrier vent a peu de chance de survie en cas de combat prolongé.

*Les 3 guerriers vent*



### **Lance-ruche Crapaud**

Nous rentrons maintenant dans l'élite avec peut-être le profil emblématique de la sous-faction Walosi.

Avantage : il tient en un mot : les ruches. Chaque lance ruche peut jeter trois ruches dans la partie. Chacune reste à l'endroit où elle est posée et infligera des dommages à toute les figurines alliées comme ennemie passant dans son aura. Elles ne peuvent être détruites par l'adversaire et inflige toujours leurs dégâts en blanc. Elles sont idéales pour affaiblir un ennemi trop résistant ou les tireurs adverses. Elles permettent également un véritable contrôle du terrain, l'adversaire cherchant à tout prix à les éviter !

Inconvénient : les lances ruches ont des caractéristiques basses, ne peuvent pas courir et ont peu de points de vie pour des crapauds, bref, ils cumulent les désavantages propres à leur faction, compensant ainsi l'effet dévastateur des ruches. Ces dernières sont également à jouer avec prudence, un adversaire presque battu pouvant choisir de suicider ses figurines dans les ruches pour arracher une égalité ! En effet, si un joueur voit toutes ses figurines être sorties du jeu, la partie se solde obligatoirement par une égalité !

*Les 2 lance-ruches et les ruches !*



### **Sentinelle cornue**

Dernière troupe et pas des moindre puisqu'il s'agit du principal frappeur du clan Walosi ! Là encore, elle est purement dans l'esprit du clan. Etant exclusive au clan Walosi et pouvant être recrutée en deux exemplaires, la sentinelle apporte le punch offensif qui pouvait manquer au clan.

Avantage : malgré des statistiques défensives de

DEF et REF basiques pour une élite (le même que celui des troupes), la sentinelle dispose d'un appréciable COM de 5, mais aussi de 10 points de vie, Hémotoxique et l'absence d'état critique ! Et là on se dit aouch ! Comme presque tous les crapauds, plus le combat se prolonge, plus il tourne à son avantage. En revanche, sa table de Dommages est un peu disproportionnée.

L'effet kiss-cool : pour palier à son étrange table de Damage, la sentinelle en dispose d'une seconde, utilisable uniquement en état grave et en utilisant sa Carte de Combat exclusive « Attaque Rageuse ». Une attaque avec cette carte, qui compte comme une attaque normale, maximise les dommages de la sentinelle, lui permettant d'infliger en moyenne 2 DOM de plus que si elle utilisait sa table de Damage normale. Cette deuxième table de damage peut être dévastatrice, surtout sur une figurine à 3 PA, c'est pourquoi les dommages des attaques adverses en cas de riposte pourront être plus élevés.

## SOURCES

★ <http://architekt.alkemy-the-game.com/alkemy/architekt/>

*Les 2 sentinelles cornues*



## REJOIGNEZ LE CLAN WALOSI !

Pas mal de joueurs sont charmés par le style des figurines du Clan Walosi, par le type de jeu particulier de cette sous-faction. Jouer Walosi, c'est jouer autrement... Sans doute en empruntant le rire légendaire de Tha'pioca, la bonhomie de Tanka Wanka, la démarche déjantée de Caapiti, et un soupçon de ruse de Pitekica. Rendez-vous sur Architekt pour voir les profils, les compétences, et pour constituer votre propre liste blitz, autre que celles que nous avons proposé. Ainsi, vous aussi vous pourrez dire, le Clan Walosi, j'y croaaaaaaaaaaa !



# AIDE DE JEU

PAR DV8

★ <http://takatrip.blogspot.com/>

## AU NOM DE L'EMPEREUR - LE REVEIL DE LA RUCHE

**A**u Nom de l'Empereur fait peau neuve ! À l'heure où j'écris ces lignes la version définitive des règles se peaufine et j'ai bon espoir que le fichier soit en téléchargement peu après la publication de ce Blogurizine.

*Au programme : une mise en page plus professionnelle, de l'illustration, une relecture additionnelle et une réorganisation de la partie création d'escouade (entre autre). J'ai essayé de gommer tous les problèmes qui faisaient d'AndE une lecture quelque peu aride afin d'en faire une règle en accord avec les standards actuels.*

### **GLOIRE À L'EMPEREUR !**

Histoire de ne pas perdre la main j'ai également revu le format des aides de jeu. Elles aussi rentrent dans une nouvelle ère : fini les tableaux, place aux cartes de jeu ! Inclure l'armure et le coût était une solution provisoire et je suis heureux aujourd'hui de pouvoir présenter ce qui à terme remplacera les boiteuses listes d'armées : des cartes d'archétypes.

La force et la spécificité d'ANdE est de proposer un processus de création purement WYSIWYG. C'est un système ambitieux qui parfois peut déstabiliser le nouveau venu. L'idée d'utiliser des archétypes est la suivante : au final un Space Marine porte toujours la même armure et son arsenal est quelque peu réduit. Un système de carte offrant les profils « classique » de Space Marine permettra à tout joueur de l'Imperium d'inclure un Space Marine rapidement dans son escouade et ce sans réfléchir à son coût. À terme, un jeu de carte pour les Capacités Spéciales, les Équipements et les Pouvoirs viendront en plus aider à « customiser » chaque archétype.

*Afin d'illustrer la nouvelle édition d'Au Nom de l'Empereur j'ai fait appel à la communauté. Plus exactement « aux » communautés, car j'ai d'abord lancé sur Facebook un appel à contribution pour les peintres du groupe français Inq28. Il s'agit d'un groupe très actif regroupant quelques-uns des artistes les plus « John Blanchien » du Hobby francophone, certains étant même des peintres professionnels.*

*J'ai ensuite taché d'intégrer au plus près la communauté de joueurs en organisant un challenge CCCP (Challenge Championship of Crazy Peinturlureurs) sur le forum Warmania qui abrite la page ANdE francophone. Le challenge est ouvert à tous, mais il sera malheureusement terminé à l'heure où vous lisez ces lignes. Qu'importe, si vous souhaitez participez à cette aventure vous pouvez toujours me contacter par là-bas.*

*Bref, cette nouvelle édition française, appelons la « finale », sera bourrée à ras bord d'illustrations de bandes et de personnages issus de l'univers de Warhammer 40 000. Et ça c'est grâce à vous, soyez en remercié !*

Le système de création offrant toujours l'option aux plus acharnés de créer un profil sur-mesure pour leur chasseur de prime Tau avec canon à fission et épée d'os Tyrannide.

On commence donc cette nouvelle vague d'aide de jeu avec une faction très attendue qui va sûrement ravir les possesseurs du jeu Deathwatch Overkill. Mais tous d'abord une petite mise au point et explication sur comment lire ces nouvelles cartes. L'abondance d'icône (merci à game-icons.net pour ces trésors) déstabilise un peu mais vous verrez que tout s'organise avec une certaine logique. Du moins je l'espère.

## CARTE D'ARCHÉTYPE



A. Ce cartouche regroupe les informations générales concernant l'archétype:

A1. La faction auquel il appartient. Ici l'Imperium.

A2. Le nom de l'archétype.

A3. Le portrait sous forme d'icône de l'archétype.

B. En périphérie de portrait se trouve les valeurs de caractéristiques s'exprimant en tant que seuil. Elles sont au cœur du système d'ANdE:

B1. La valeur de Cran de l'archétype. C'est le résultat nécessaire sur un dé pour sauver le personnage d'une touche, pour charger un ennemi terrifiant ou pour utiliser ou résister à un pouvoir de Psyker.

B2. La valeur d'Armure de l'archétype. C'est le résultat pour les assaillants à dépasser afin de toucher l'archétype.

C. Le cartouche latéral gauche regroupe les valeurs de caractéristiques s'exprimant sous formes de bonus :

C1. La valeur de Rapidité. Elle s'ajoute au mouvement de base du personnage (6"), modifie les attaques de tir contre le personnage et s'ajoute aux tests d'initiative du Leader.

C2. La valeur de Combat. C'est le bonus que le personnage reçoit pour son test lors d'un combat au corps à corps.

C3. La valeur de Tir. C'est le bonus que le personnage reçoit pour son test lors d'un combat à distance.

D. Le cartouche du bas regroupe les différentes armes et donc attaques de l'archétype.

D1. L'icône d'une arme de Tir portée par l'archétype. Dans cet exemple un pistolet à aiguille.

D2. Le Bonus de l'arme. C'est le modificateur au jet d'1D6 pour toucher lors d'un combat à distance.

D3. La portée de l'arme en pouces. Dans cet exemple 12". Pour les armes de corps à corps cette icône est absente.

D4. Certaines armes infligent à la cible de l'attaque un malus sur son jet de Cran. C'est le cas ici ou un personnage touché par le pistolet fera son test de Cran avec un malus de -2 sur 1D6.

D5. L'icône d'une arme de Combat portée par l'archétype. Dans cet exemple une Épée Énergétique.

D6. Le Bonus de l'arme. Le modificateur au jet d'1D6 pour toucher lors d'un combat au corps à corps.

E. L'espace central accueille les icônes des Capacités Spéciales, Équipements et éventuellement Pouvoirs liés à l'archétype. Ici notre Inquisiteur est un Leader et possède donc l'icône correspondante.

F. Le coin droit du bas accueille une puce avec le coût total du profil, armure et armes incluses. Il vous suffit d'additionner les coûts des archétypes que vous souhaitez utiliser pour chaque figurine.

## **CULTE GENESTEALER** *Par Craig Cartmell*

Les Cultes Genestealers ont infestés une multitude de mondes à travers l'Imperium. Plus spécifiquement ceux sur la route des Flottes Ruches, mondes qui font désormais l'objet d'une attention particulière de la part de l'Ordo Xenos. De tel cultes grandissent habituellement de manière souterraine au sein des centres et des ruches urbaines. Les archétypes présentés ici peuvent être utilisés pour illustrer une escouade envoyée en mission par un Patriarche ou une garde avancée défendant les intérêts du Culte.

### **NOTE SUR LES ICÔNES**

La première icône de capacité spéciale de l'archétype du Patriarche, du Magus et du Primus illustre leur statut de Leader. La seconde icône du Patriarche et du Magus illustre leur statut de Psyker : ils peuvent sélectionner des Pouvoirs Psy pour dix points supplémentaires par Pouvoir. La dernière icône du Patriarche et celle du Genestealer indique qu'ils provoquent la terreur. L'Hybride avec canon laser possède un suspenseur indiqué par son unique icône de capacité spéciale.

Quatre des archétypes présentes ici possède trois icônes d'armes (trois fois la même arme pour le Patriarche et le Genestealer). Il s'agit d'une clarification et d'une nouvelle règle l'on retrouve ici.

### **RÈGLE DES ARMES**

Chaque personnage possède deux attaques : une pour chaque arme que la figurine tient en main. Si la figurine utilise une arme à deux mains le personnage n'a qu'une seule attaque, mais elle est généralement plus puissante. À cela s'ajoute éventuellement une troisième arme que le personnage a dans son paquetage ou dans un holster. On applique dans la mesure du possible la règle du WYSIWYG ; Par exemple une crosse peut représenter un fusil à pompe, fusil auto ou laser enfoui dans un sac mais une batterie en bandoulière ne peut pas figurer un lance-flamme. Cette troisième arme ne confère pas d'attaque supplémentaire et n'est donc pas représenté sur la carte de l'archétype. Elle doit être représentée par une carte d'arme que l'on place derrière celle de l'archétype qui l'équipe. N'oubliez pas de compter le coût des armes supplémentaires dans le coût total de l'escouade. Cette arme supplémentaire peut venir éventuellement remplacer une des armes (ou les deux s'il s'agit d'une arme à deux mains) figurant

sur le profil du personnage. Le joueur doit annoncer son utilisation avant de résoudre un combat et l'attaque se fait désormais avec les caractéristiques de l'arme supplémentaire.

Quel que soit le paquetage représenté sur la figurine, un personnage ne peut utiliser qu'une seule arme supplémentaire lors d'une même partie. Il peut toutefois si la figurine en offre la possibilité, en changer librement entre les parties.

Les couteaux, grenades et pistolets automatiques sont gratuits et bon nombre de figurine en possède à la ceinture ou dans leur paquetage. S'il ne la possède pas sur sa carte d'archétype, un personnage n'utilisant pas d'arme supplémentaire peut utiliser une de ces trois armes durant une partie (sans qu'elle ne soit représentée par une carte d'arme). Une fois une arme gratuite choisie on ne peut en changer durant la partie.

### **MEMBRE SUPPLÉMENTAIRE**

Pour cinq points, le coût d'une capacité spéciale, le personnage peut acquérir un membre supplémentaire à condition que celui-ci figure sur la figurine. Ce membre supplémentaire lui permet éventuellement de porter une troisième arme et donc d'obtenir une troisième attaque (ou deuxième s'il porte une arme à deux mains). Cette arme ne remplace pas une éventuelle arme supplémentaire figurant dans son paquetage (voir paragraphe plus haut) mais elle vient en plus.

Quel que soit le nombre de membres représentés sur la figurine, cette capacité spéciale ne peut être achetée qu'une seule fois par profil. Autrement dit on ne peut pas aller au-delà de trois attaques. Un Genestealer avec ses quatre bras et sa queue ne possède donc que trois attaques, quoiqu'il arrive.

### **SOURCES**

- ★ <https://www.facebook.com/groups/876773582344122/>
- ★ <http://www.warmaniaforum.com/index.php?/topic/51866-au-nom-de-lempereur/>
- ★ <http://game-icons.net/>



Automne 2016 #25

# BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

AIDE DE JEU - BANC D'ESSAI - DÉCOUVERTE - DOSSIER - HOBBY - NEWS - RENCONTRE - REPORTAGE - SCÉNARIO - ...



**À BIENTÔT POUR VOTRE PROCHAIN BLOGURIZINE !**