

Automne Hiver 2016 #25

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

Aide de jeu - Banc d'essai - Découverte - Dossier - Hobby - News - Rencontre - Reportage - Scénario - ...



ALKÉMY - CONAN - D. WHO - MALIFAUX - MARTIN GRANDBARBE - ...

EDITO

PAR GREGOIRE BOISBELAUD

U Le rédacteur en chef que je suis a été tenté de vous souhaiter une bonne année 2017. Mais nous sommes au Blogurizine, nous nous adressons à des figurinistes ludiques. Vous ne pouvez que passer une bonne année.

J'ai été tenté de faire une rétrospective de l'année 2016 pour parler du bon (le retour de la qualité et du prix chez GW), du rigolo (le retour du community management chez GW) et du moins bon (le retour de Blood Bowl chez GW, après Grind, Guildball et tous les succédanés plus ou moins lourdingues qui se sont inspiré de ce vénérable ancêtre raté qui aurait dû rester un bon souvenir), mais j'aurais été trop polémique et trop long pour un édito.

J'ai été tenté de parler de 2017 comme d'un futur verdoyant ou le plus gros Kickstarter de jeu jamais financé est un jeu haut de gamme, de luxe, que personne ne joue mais que tout le monde veut, un peu comme ce que le Mac Pro est au monde du PC... Mais j'aurais été trop polémique et trop long pour un édito.

J'ai été tenté... Non je rigole. Je vous laisse savourer ce Blogurizine monstrueux et je vais commencer à fouetter l'équipe pour sortir le prochain numéro, printemps/été. Parce que nouvelle année ou pas, la santé ou pas, le Blogurizine est le projet communautaire qui sort toujours au bon moment !

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 14 février 2017
- Rédacteur en Chef : Grégoire BOISBELAUD - redaction.blogurizine@gmail.com -
- Secrétaire de rédaction : Nicolas ROESCH -
- Rédacteurs : ARSENIUS LUPENUS, Bertrand MULLON, BUDALA, CAMTHALION, CEDFOX, Grégoire BOISBELAUD, GREY77, KRHAOR, LE COLLECTIONNEUR, Martin GRANDBARBE, Nicolas RONVEL, PERNO, RAFPARK, TENGI TENGO,
- Illustrateur de l'édito : THE MOREHELL - morehell@gmail.com - #artofthemorehell
- Direction Artistique / Maquette et mise en page : TENGI TENGO -
- Image de couverture : «Godzilla : Monster World» - Art Design par Eric POWELL -



CRÉATURE DES ABYSSES par THE MOREHELL
★ morehell@gmail.com - [#artofthemorehell](https://twitter.com/artofthemorehell)

SOMMAIRE

AUTOMNE HIVER 2016



60

PIN UP

5. JAMES «LOGAN» HOWLETT



74

DECOUVERTE

6. CONGO - L'exploration du Temps Jadis
14. PULP ALLEY -
20. SAVAGE WORLDS - Un Jeu de Rôles Tactique



87

JEU EN ENCART

31. SUPER MARIO IN THE DEATHZONE -

RENCONTRE

60. LE COLLECTIONNEUR - Doctor Who : Song of Time and Space
70. LAURENT POUCHAIN - L'interview



95

CLIN D'OEIL

74. ALKÉMY - Taillés comme des Monstres
87. CONAN - Les Monstres, challenge ou cauchemar des héros
95. MALIFAUX - Le Corbeau et le Masque

DOSSIER

103. 7TV - Plateau Télé - Les Programmes 7TV

HOBBY

115. AGE OF SIGMARD - Tutoriel par Martin GRANDBARBE
121. CONGO - Petite Aide de Peinturlurage



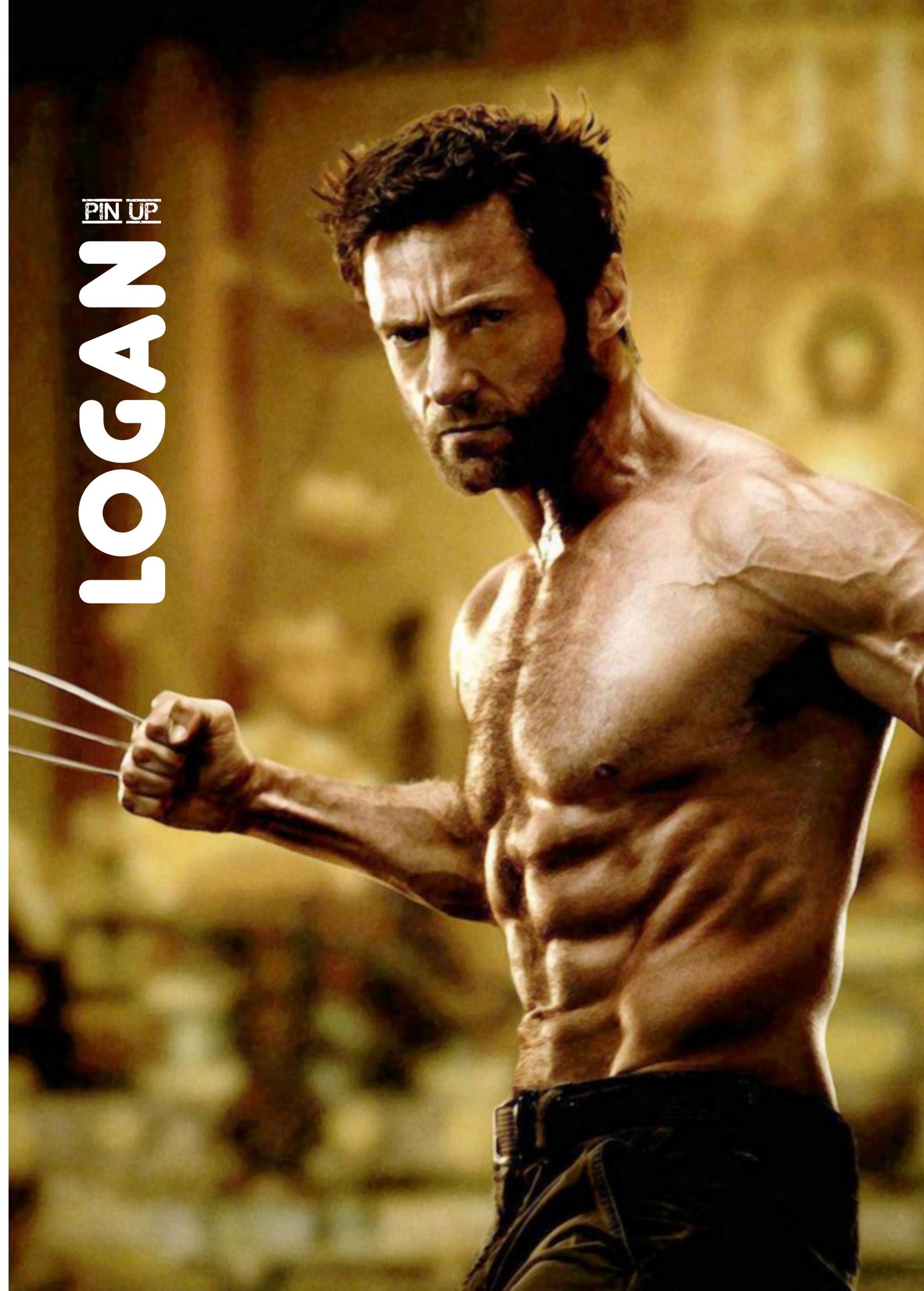
115

AIDE DE JEU

125. ONE PAGE RULES : ARMY MEN COMBAT - Ou Comment Justifier l'Achat de Soldats en Plastique
129. DUST 1947 - Rapport de Bataille

PIN UP

LOGAN



DECOUVERTE

PAR RAFPARK ET MEHAPITO

★ <http://rafpark.wordpress.com/>

CONGO : L'EXPLORATION DU TEMPS JADIS

La situation empirait d'heure en heure, voilà plusieurs jours que l'on avait quitté le bord du fleuve Congo à la recherche de ce village où le professeur avait établi son camp. Jusqu'à hier tout se passait bien mais ce matin il manquait des porteurs à l'appel. Au cours de notre progression dans cette jungle, d'autres avaient encore disparu, le pire a sûrement été lorsqu'on a traversé la rivière et que ce crocodile a emporté un des novice sous ses hurlements mêlés de frayeur et de douleur. Et ces éclaireurs qui ne reviennent pas, cela fait bien une heure qu'ils auraient dû être là. Les hommes sont sur le qui-vive et à bout de nerf, se méfiant de chaque bruit ou de mouvement fugace, rendant l'expédition et le parcours bien plus fatigant. Là-bas la forêt se fait moins dense, peut être le bout de notre voyage mais en poussant une énorme feuille j'ai compris que ce n'était que le début des ennuis. Les trois têtes des éclaireurs gisaient là, au bout d'une pique. Ce n'était pas le pire, le corps du professeur était suspendu, écartelé entre deux arbres... Au même moment des cris surgirent de partout, c'était la fin du voyage, d'une manière ou d'une autre.



Congo est un jeu de figurine imaginé par Laurent Pouchain et édité par le Studio Tomahawk. L'histoire se passe en Afrique centrale, dans le Royaume du Kongo et reprend la période de l'exploration de la région par les européens fin XIXème, début XXème siècle. Evidemment à la lecture du pitch on se remémore plein de films de nos années «La dernière Séance» animé par un monstre français Mr Eddy Mitchell. Cependant out les références fantastiques et la recherche de la Vallée Perdue, ici on est sur de

l'historique, même si cela reste beaucoup déformé par le prisme de la presse d'époque : la recherche de scoop et la mise en « roman » des histoires pour tenir le lecteur en haleine.

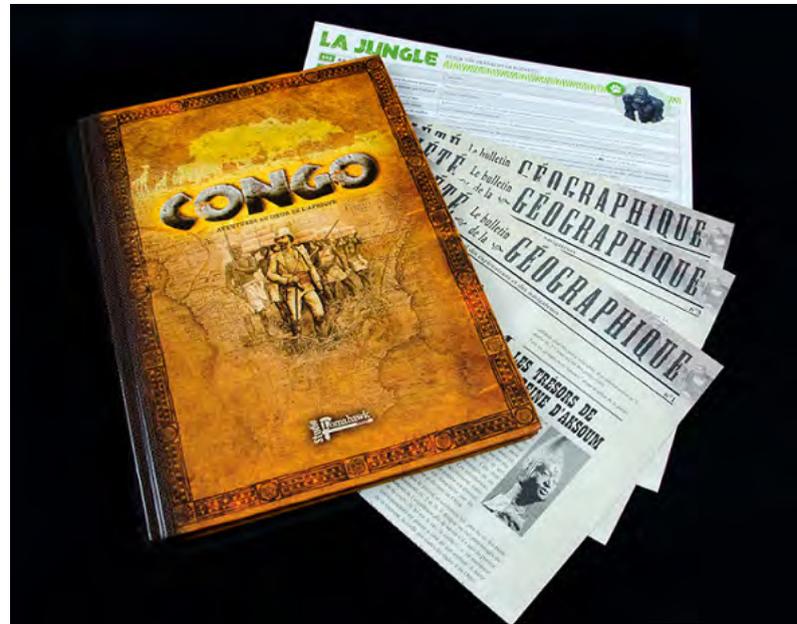
Cela va faire plus d'un an qu'on a vu arriver sur le FB de l'auteur une table de jeu remplie de pitous sur le thème de la savane, les photos de parties se sont enchaînées éveillant la curiosité du figuriniste. Vous imaginez bien que quand le Studio Tomahawk annonce la venue de Congo, l'impatience est à son paroxysme pour voir ce que le créateur du jeu Okko et de la Cité des Voleurs avait encore pu nous sortir. Votre serviteur a donc encore fait un Krakaje en bonne et due forme afin de voir ce que nous réserve ce jeu de figurine mais un premier temps un petit open the box histoire de voir le matos.

La sortie de Congo s'accompagne du livre de règles, de 4 starters de factions différentes et d'un set d'aventure. Si le premier est obligatoire pour se lancer, le choix du reste va être plus difficile. Set d'aventure ou pas, quelle(s) faction(s) prendre, ça reste des questions logiques, même si mon premier choix se portait déjà sur « Les expéditions de Blancs » et les Tribus des Forêts.... ceci à cause de ce petit goût de madeleine de Proust des soirées du mardi devant la TV à regarder ces films de folles expéditions dans l'Afrique Noire remplie de danger . Histoire de virer mes derniers doutes j'ai eu un conseiller de premier ordre avec le Sieur Laurent Pouchain himself. Il n'aura pas eu à beaucoup me pousser dans mon choix, juste me confirmer que ce n'est pas un mauvais et qu'il n'y en a pas de mauvais de toute façon!!

LE LIVRE DE RÈGLE

Il se compose en fait de plusieurs éléments, le livre de règle en soit, un punchboard de jetons et réglettes et un jeu de cartes. Ça reste une superbe édition en hard cover, le tout dans le style propre au Studio avec pointes d'humour et rappel en fin de « chapitre » des éléments importants. Chaque point y est abordé au pas à pas, les mentions importantes à retenir pour le jeu, vous pourrez donc apprendre comment vos figurines se déplacent, tirent, attaquent, le tour de jeu et le reste. Le livre ne présente pas que les règles pures, vous y trouverez aussi des petits tutos pour réaliser des décors afin d'agrémenter vos tables de jeux, voire carrément de créer la table avec de la fourrure synthétique pour un style savane (non pas le gâteau !!!). On trouve aussi à la fin une double page de rappel

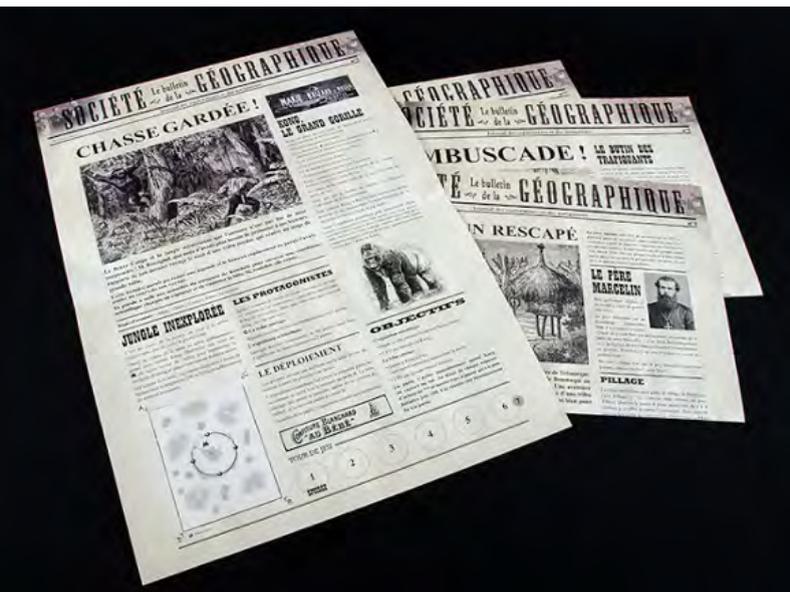
des règles, un tableau pour constituer sa compagnie, un rappel des pouvoirs des sorciers et une interview du comment a été conçu le jeu l'orientation prise.



Bref un ouvrage super complet qui fait plaisir à voir.

Outre le livre, celui-ci est accompagné d'une pochette qui contient un punchboard en carton pré-découpé pour les pions et autres réglettes de mouvement et de distance; ainsi que le paquet de carte, bref tout ce qu'il faut pour jouer, rien à acheter à côté.

Et pour finir 4 grands feuillets A3 qui contiennent en fait les scénarios de jeu, recto verso et donc 8 scénarios, le tout présenté en mode journaux de l'époque, publicité vintage incluse. Je termine par la présence d'un grand tableau d'évènement lui aussi en A3 recto verso pour les terrains découverts. Il y a deux tableaux suivant le type de terrain : savane ou jungle.



Clairement, le livre et le reste ont vraiment eu une superbe édition de par la qualité du produit, que par la lecture du livre qui reste agréable à lire tout du long et les accessoires qui permettent de jouer sans avoir à rajouter la main au portefeuille. Tout est fait pour vous mettre dans l'ambiance d'époque, les images qui accompagnent le livre de règle avec les figurines mises en scènes donnent vraiment envie de se faire la table idoine. On pourra aussi trouver les stats de toutes les factions à l'intérieur ce qui reste un plus pour le figuriniste qui voudra / saura recycler des anciennes figs. Pour info le feuillet de rappel du tour de jeu est téléchargeable sur leur site, ainsi que la feuille pour créer votre « colonie » (armée) et le rappel des sorts disponibles. Bref ils nous ont mis la double page de fin de livre en téléchargement, limite à imprimer et mettre sous plastique très vite !!

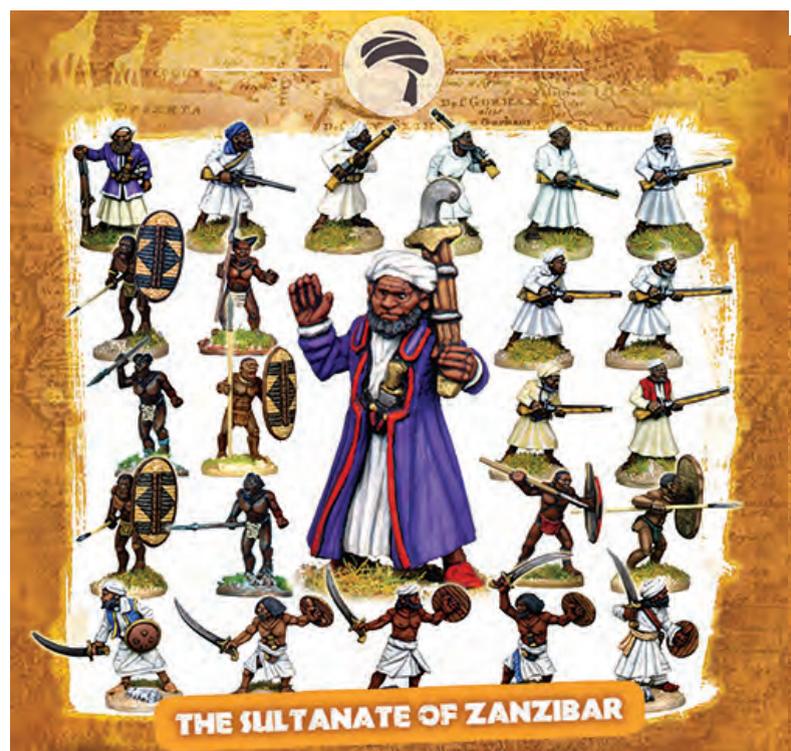
Le livre reste votre achat premier pour vous lancer dans l'histoire, obligatoire afin de récupérer le ma-

tériel de jeu de base et d'apprendre les règles. Pour le reste cela varie suivant vos finances et vos envies.

LES FACTIONS

Le jeu propose 4 factions de départ, pour les connaisseurs il s'agit en fait d'un remboitage de produits Wargame Foundry. Chaque faction a ses particularités mais de nombreuses troupes sont communes comme les éclaireurs et les novices qui restent présents dans de nombreuses factions. Elles se mélangent donc allègrement d'une faction à l'autre hormis quelques spécificités comme les pygmées pour les Tribus des Forêts. Après le look reste quand même différent pour coller à la faction, de là à vous de voir si vous voulez rester fluff ou pas.

Je démarre par le Sultanat de Zanzibar qui contient dans le starter : un Émir, un Négociant, 4 Supplétifs, 5 Zanzibaris, 5 Baluchis, 5 Novices, 3 Eclaireurs. Ainsi que 8 Lances et 5 boucliers pour équiper les troupes. Un total de 24 figurines.

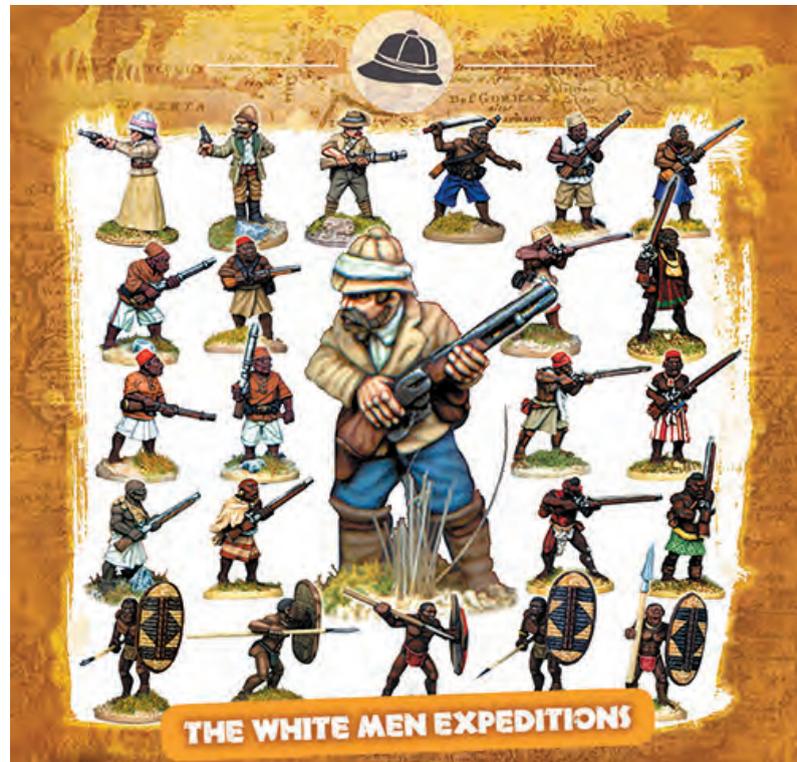
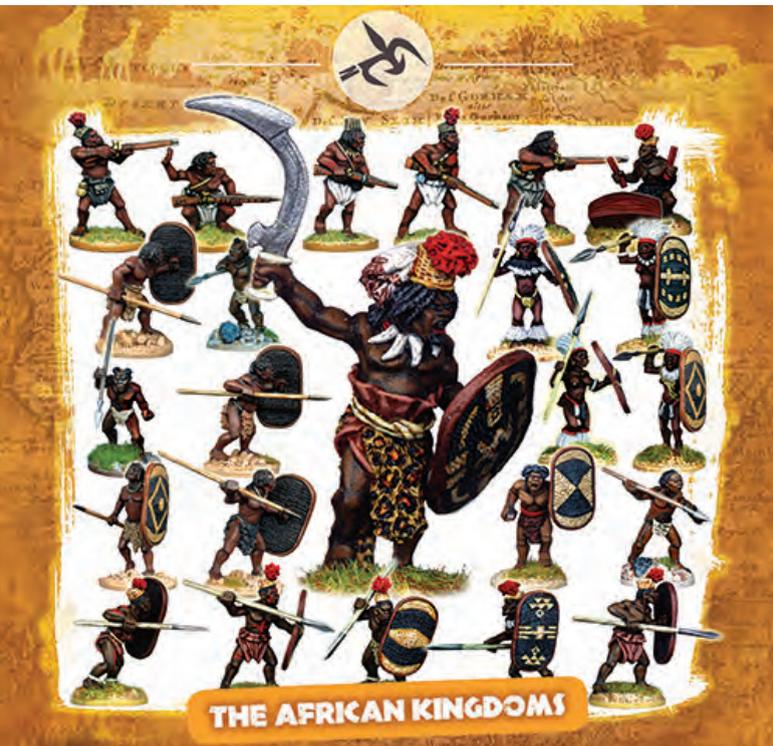


Les Royaumes Guerriers ont pour leurs part : un Roi, un Joueur de tambour et son tambour, 5 Askaris, 5 Novices, 4 Fanatiques, 5 Braves, 3 Eclaireurs. Soit un total de 24 figurines là aussi.

Les tribus des Forêts : un Chef tribal, un Sorcier, 5 Guerriers, 5 Bundukis, 6 Archers, 3 Eclaireurs, 5 Novices, 6 Pygmées. Pour 32 figurines, c'est le plus

“gros” starter et cela se voit dans son tarif vu qu’il est un peu plus cher que les autres.

un coup de cœur et de toute façon un bon peintre saura faire ressortir tout ça, un tabletop (comme bibi) ça ira vite et à 50cm ça fera l’illusion!!



L’expédition des blancs : un Explorateur, un Kirangozi, 4 Supplétifs, 5 Askaris, 5 Ruga-Ruga, 5 Novices, 3 Aventuriers. Avec 2 figurines là aussi.

Au niveau des figs ça reste dans la lignée de la marque Wargame Foundry, très hétéroclite au niveau de la qualité de gravure mais ce look reste quand même

Chaque starter contient pour 70 points de figurines, sachant que vous pourrez monter à 100 points on se dit que des blisters ne vont pas tarder à venir, ou pour les plus impatient, vous pouvez commander chez WF pour compléter vos colonnes. D’autant que si on regarde les différentes troupes fournies, aucun auxiliaires ne sont présents dans les boîtes et c’est bien dommage au vu de leur efficacité sur le papier.

Je vais faire mon client chier mais j’aurais bien aimé un petit rappel des troupes avec les stats dans les boîtes de figs, oui c’est dans le livre de règles, mais une petite feuille A4 cartonnée avec les stats des unités ou soyons fous, des cartes, pratique sur la table et tout avoir d’un seul coup d’œil ça aurait bien aidé surtout au début le temps d’apprendre les stats de ses troupes. Et bien en fait le Studio a dû mentendre parce que sur leur site les fameuses cartes sont disponibles en téléchargement. Alors à partir de là je n’ai qu’une chose à dire : Merci !

Les héros sont propres à chaque faction et chaque starter en possède deux. Ces derniers apportent leurs pouvoirs et leur efficacité sur le terrain, plus ou moins puissant suivant leur coût en étoile. Certains permettent de booster une unité, de gagner plus de

points de victoires, d'ignorer des effets de jeu. A noter que dans les starters du Royaume et des Tribus il s'agit d'un sorcier et avec lui des pouvoirs bien sympas... Si on ne se loupe pas aux dés.



LA CRÉATION D'UNE COLONNE

Comme expliqué précédemment, le starter contient la valeur de 70 points de figurines mais les scénarios vous proposent de monter à 100.

Chaque troupe contient un nombre fixe de figurines, ainsi les Guerriers seront au nombre de 5 et coûteront 17 points. Si vous voulez en rajouter il vous faudra prendre une autre unité entière. Ici pas de comptes d'apothicaires à grappiller le moindre point, on prend l'unité complète épicétou !!!

Les héros ne rentrent pas en compte dans ce calcul, ils n'ont que leur valeur en étoile qui donne un avantage à celui qui en a le moins. À bien réfléchir lors de la constitution de votre Colonne.

Par exemple avec l'Expédition des blancs j'ai l'Explorateur et le Kirangozi ce qui fait un total de 5 étoiles pour vos Personnages et 70 points avec les 5 troupes fournies. À savoir que les porteurs (auxiliaires) ne sont pas fournis. La même chose pour la Tribu des Forêts.

De même dans le récapitulatif de vos unités dans le livre de règle il est indiqué quelles unités peuvent accueillir les héros et les Auxiliaires.

Pour ces derniers, il n'y en a que deux types : les guerriers sacrés pour les Tribus des Forêts et le Royaume Guerrier; les porteurs pour le Sultanat de Zanzibar et l'Expédition des Blancs. Le Guerrier sa-

cré permettra de rajouter des D6 par pions stress en attaque, le porteur annulera l'effet de certains pions stress. Il ne faut pas sous-estimer leur force, car même si de prime abord cela paraît secondaire cela peut s'avérer bien pratique sur le terrain. Il faut savoir quand même que toutes les troupes ne peuvent pas accueillir les Auxiliaires donc là aussi suivant ce que vous jouez il faudra faire des choix.



Vous l'aurez compris, monter son "armée" reste facile, simple et efficace. Il faut juste trouver le bon équilibre entre chaque et varier forces au tir et C-à-C le tout avec les pouvoirs qui vont bien.

LES EXTENSIONS

Pour le moment il n'y en a qu'une disponible et c'est plus un complément qu'une extension. Il s'agit du Set d'Aventure qui contient :

Un gorille, Un lion, Une princesse africaine, Un missionnaire, 2 otages, 4 porteurs, 2 crocodiles, 4 totems.



Le pack d'aventure contient les figurines qui permettent de «remplir» vos tables de jeu, comprendre

avoir les figurines pour faire les objectifs des scénarios ou les événements aléatoires qui peuvent survenir parce que la savane est remplie d'animaux qui souhaitent en découdre, tiraillés par la faim ou qui n'aiment pas que l'on rentre sur leur territoire!!

Vous trouverez aussi dedans les auxiliaires (porteurs) du Sultanat et de l'Expédition des blancs mais pas les guerriers sacrés qui vont avec les royaumes et les tribus.

Il faut savoir qu'une autre campagne est aussi en préparation mais cela on en parlera en temps voulu.

COMMENT JOUER

Avant même de poser une figurine sur la table il va d'abord falloir choisir le scénario de jeu parmi ceux proposés, mettre en place la table de jeu comme indiqué et composer sa team. Cette dernière aura un ou deux personnages de 1 à 3 étoiles chacun, sachant que celui qui aura la valeur la plus faible en étoile aura un avantage. Vous complétez ensuite par un Auxiliaire (optionnel) et enfin les troupes. Chaque joueur reçoit ses deck de cartes (carte actions et totem), on met les pions et les réglettes de côté et c'est parti.

Le tour de jeu reste relativement simple :

-Début de tour : on pioche une carte totem, on reprend en main sa carte sorcellerie si jouée et on choisit 3 cartes actions parmi les 7 dispos

-Actions : chaque joueur va dévoiler ses 3 cartes actions à tour de rôle. Ceci permet d'activer vos troupes en effectuant des mouvements, attaques, comme indiqué par les symboles de la carte choisie. A savoir que les cartes sont numérotées de 1 à 7 cela indique en même temps l'initiative pour l'action.

-Fin de tour : On range les pions stress rouge et on regarde s'il y a des effets de fin de tour.

La partie se finit quand l'objectif du scénario a été réalisé ou que l'on arrive à la fin du nombre de tour maximum du scénario (généralement 6), de là on compte les points de victoires. Celui qui a le plus de PV et/ou réussi le scénario remporte la partie.

LÀ OÙ L'HERBE EST VERTE

Que ce soit après avoir plongé le nez dans votre stock, par gourmandise ou après avoir fait quelques parties, vous aurez très vite envie de nouvelles figurines. Si vous avez déjà un starter, trouver de quoi le compléter dans la gamme Darkest Africa chez Wargames Foundry ne posera aucune difficulté si vous acceptez de les acheter outre-Manche.

Si vous préférez un revendeur français, il faudra aller faire un tour chez d'autres marques. Mais ce n'est pas ce qui manque !

Les figurines Copplestone et North Star sont assez faciles à trouver et puis, si vous n'êtes pas trop regardant du point de vue historique, les guerres coloniales anglaises (Soudan, Afrique du Sud) ou françaises (Légion) sont couvertes par de très nombreuses marques (Perry, Warlord, Artizan Design...) aux tailles compatibles.

En parlant de figurines françaises, n'oubliez pas les Pygmées de Fenryll !

Si vous souhaitez encore plus de variété, traversez le chanel. North Star, par exemple, profite de la sortie de Congo pour faire des sets à partir de ses références maison. Vous pourrez y trouver des colonnes alternatives beaucoup plus typées que les starters de Foundry. Vous y trouverez aussi des mélanges... hétéroclites !

On ne va pas terminer ce petit tour d'horizon figurinistique sans parler du bestiaire. On peut en trouver son bonheur chez nombre de fabricants ou revendeurs. Mais pour se constituer de petits troupeaux rapidement, rien ne vaut les stocks d'animaux en plastique qu'on trouve dans les magasins de jouets. C'est bien moins beau que des figurines résine, mais tellement moins cher !

Les actions restent simples et le choix de la bonne carte au bon moment sera primordial. Car elle indique votre initiative mais aussi les actions à accomplir et le nombre d'unités que vous pourrez activer. Ainsi un 3 avec le symbole de "marche" permet à 3 groupes de «marcher», comprendre d'effectuer un déplacement. Petit détail des différentes possibilités :

-Le mouvement est le même pour tous et on utilise la règlette pour se faire. Juste quelques règles pour les décors styles bloquants ou difficiles, on peut rajouter de la distance dans certains cas pour forcer l'allure et rajouter la même distance ou arriver au C-à-C d'un groupe ennemi.

-Le tir c'est pareil, on utilise la règlette pour voir si la cible est en vue et éligible, de là sauf cas particulier avec les couvert, tous les membres de la troupe tirent en direction de la cible en lançant un dé. La cible peut bénéficier d'un couvert si elle se trouve au niveau d'un type de terrain ou «se jeter à terre» moyennant des pions stress mais qui permettent d'avoir des D8 pour annuler des touches.

-Pour les attaques au C-à-C chaque joueur va lancer les Dés d'attaques de son groupe, celui qui aura fait le plus de touche sera le vainqueur du combat, de là suivant le nombre de touches d'écart il va devoir effectuer une retraite et/ou se prendre du stress et/ou retirer des figurines.

de vos troupes sera primordial dans l'avenir (car au début vous allez jouer avec le starter).

Juste pour donner un exemple, les Cannibales des tribus des forêts n'ont pas de tir (logique!!) mais un C-à-C avec des D8. Le pire, s'il remporte le combat, toutes les autres unités ennemies situées à une distance M vont devoir faire un test avec 1D8, et en cas d'échec prennent un pion stress. On le comprend aisément, il est difficile de rester de marbre quand on voit ses potes se faire bouffer tout cru au sens propre du terme :D

Et les stats sont toutes comme ça et lorsqu'on lit le livre on lache des «mais bien sûr, c'est évident» à la lecture des stats ou des pouvoirs, si ce n'est pas un petit rire (nerveux de ce qui peut nous tomber dessus ^^).

Je fini cette explication par le stress, règle importante car à chaque fois que vous piochez un jeton de stress il a un symbole dessus qui correspond à un malus à attribuer à votre groupe : dé de tir et C-à-C en moins, plus de marche forcée, touche supplémentaire en cas d'attaque. Voire carrément ne plus pouvoir effectuer d'action lors du tour!!! Et comme si ça ne suffisait pas, si votre troupe se retrouve avec 4 pions stress et bien elle ne peut quasi plus rien faire (tirer, engager un c-à-c). D'où l'importance de bien gérer ce «stress» et donc de l'éliminer au fur et à mesure. Pour ce faire l'action Influence est là et permet soit de retirer du stress via un jet de Dé correspondant à la bravoure et chaque réussite retire un pion stress.

A l'inverse vous pouvez procurer de la terreur à une unité et celle-ci devra faire un test et chaque loupé lui rajoutera un pion stress. Bref, se promener en forêt c'est stressant ^^

Il faut vraiment comprendre que ce système est, avec les cartes actions, la clef de voûte du jeu. Vos unités VONT prendre du stress et même DOIVENT prendre du stress car des fois il vaudra mieux rajouter des pions pour obtenir des dés supplémentaires afin d'avoir une meilleure défense plutôt que de perdre vos troupes. Tout comme en attaque pour finir une unité adverse à coup sûr. La contrepartie va être de devoir temporiser votre unité un tour ensuite pour perdre du stress mais clairement il vaut mieux ça que de perdre carrément toute une unité.



Un seul chiffre à retenir «5+», car ici toutes les réussites se font sur du 5+, de là vos troupes sont plus ou moins performantes suivant les Dés utilisés. Ainsi des troupes de bases lanceront un D6 mais les élites un D8 voir D10 !! Vous l'avez compris le bon choix

LES SCÉNARIOS

Au niveau des scénarios ça reste assez diversifié : extraction d'otages, capture de gorille, destruction de village et histoire de pimenter le truc on a des règles spéciales. Mais attention ne croyez pas que la réussite du scénario se fait sur juste un critère, que nenni, les PV obtenus d'autres manières sont suffisamment nombreux pour devoir bien choisir ses actions à mener un peu partout et faire attention à vos troupes.

Parce que quand votre adversaire remporte des PV à chaque élimination de troupes adverses, gagne des points quand il pille des huttes, tient une zone, sort un objet j'en passe et des meilleures, il va falloir être sur tous les fronts. Vous rajoutez à ça des objectifs secret au choix du joueur qu'il devra noter sur un papier et le bluff va être de mise.

on dit dans le jargon «easy to learn, difficult to master!»

Pour ceux qui veulent se lancer dans un jeu de fig ça reste un bon moyen de s'y mettre, pour 80/90€ vous avez le livre et un starter si vous avez des joueurs autour de vous. Pour 130€ vous aurez 2 starter et le livre de règles (ce qui permet de faire tomber un de vos potes dedans via une démo ^^). Le ticket d'entrée reste donc très abordable.

De plus le Studio n'est pas avare de Téléchargement et de suivi de leur jeu afin d'améliorer l'expérience.

Le jeu reste quand même simple à jouer, même si la mise en place peut être un peu longue et demande pas mal de décors, la partie qui s'ensuit est fluide et rapide, les choix cornéliens et surtout ça reste facile à prendre en main, les débutants au jeu de figs apprécieront.

Bref longue vie à Congo et on est impatient de revivre les expéditions de ces explorateurs via les futures extensions.



Bien sûr on attend impatiemment d'autres scénarios, et surtout du fan made car les choix d'inspirations sont nombreux. Par contre n'attendez pas une version Fantastique du studio, non ils gardent vraiment leur objectif d'histoire réaliste.

C'EST D'LA BOMBE BABY !!!

On ne peut pas ignorer la patte du Studio Tomahawk dans ce jeu, aussi bien dans la mécanique que dans l'écriture des règles. Pour ceux qui ont déjà lu ou pratiqué quelques-uns de leurs jeux on reconnaît facilement des points communs, mais le principe reste assez novateur et simple pour plaire à bon nombre de joueurs.

Les vieux figurinistes trouveront un peu de fraîcheur dans cette mécanique simple au thème original, mais qui demandera une bonne dose de tactique, comme



DECOUVERTE

PAR NICOLAS RONVEL

★ <http://www.gulix.fr/>

PULP ALLEY

Le Capitaine Seagull débarque avec ses marins, le Colonel Figoranov déboule avec ses cosaques zombies, l'infâme Tsang et les hommes-dragons surgissent du ciel, et Jack Rabbit est déjà là avec les Enfants du Bronx. Tous sont là pour sauver ou capturer Lady Elaine. Bienvenue dans Pulp Alley !

Pulp Alley est un jeu de figurines créé et diffusé par les Phipps, Père et Fille. Le jeu existe depuis 2012, et propose maintenant quelques suppléments. Le jeu existe sous format papier et PDF.

Dans Pulp Alley, chaque joueur va diriger une Ligue de personnages, dans un univers et une ambiance Pulp. Pensez Indiana Jones, la Ligue des Gentlemen Extraordinaires, Jules Verne, La Momie, ... Chaque Ligue est dirigée par un Leader, un personnage charismatique qui surpasse grandement ses associés. Il sera parfois accompagné d'un Sidekick, mais le gros de la troupe seront des larbins anonymes.

Une partie de Pulp Alley verra donc deux ligues ou plus s'affronter autour de scénarios proposant des

ambiances et des défis variés. Et une histoire se racontera au gré de la partie.

ACTEURS DE L'HISTOIRE

Commençons par décortiquer le profil d'un personnage de Pulp Alley. Tout d'abord, il y a son rôle : Leader, Sidekick, Ally ou Follower (d'autres rôles ont été ajoutés par les suppléments). Le rôle définit la puissance du personnage : le nombre de ses capacités, le niveau de celles-ci ainsi que la valeur de ses caractéristiques. Il ne peut y avoir qu'un Leader (et il est obligatoire, ou presque) et un Sidekick. Ce dernier vaut 3 points de création (une Ligue se crée en 10 points). Ensuite, un Ally coûte 2 points, un Follower 1 point.

Chaque personnage dispose ensuite de 6 compétences. 3 compétences de combat : Brawl (Bagarre), Shoot (Tir) et Dodge (Esquive). Et 3 compétences plus générales : Might (Puissance), Finesse (Habilité), Cunning (Ruse). Ces compétences se définissent par un nombre de dés à lancer, et la valeur de ces dés. Le rôle influe sur la valeur des compétences, un Leader pourra par exemple avoir une compétence à 4d10 quand un Follower aura toutes ses compétences à 1d6.

Chaque personnage dispose d'un dé de Santé, allant de d10 (Leader) à d6 (Ally et Follower). Ce dé sera utilisé dans le cadre des jets de Blessure.

Enfin, pour en terminer avec le profil d'un personnage, chaque personnage dispose d'une ou plusieurs capacités spéciales. Le nombre et leur niveau varie selon le rôle du personnage : un Leader peut avoir 4 capacités, allant du niveau 1 au niveau 4, alors qu'un Follower peut avoir une unique capacité du niveau 1. Notez qu'une capacité de niveau 1 peut être intéressante même quand on a accès au niveau 4 ! Plus le niveau est élevé, plus la capacité est spécifique, complexe, situationnelle (mais potentiellement puissante). Au niveau 1, cela reste basique (amélioration d'une compétence, mouvement amélioré, ...).

Il existe des profils pré-tirés pour Pulp Alley, mais le jeu encourage à créer ses propres profils. Le tout peut se faire assez rapidement, surtout si on a déjà une idée de l'archétype souhaité.

Leader: Phantom Ace



Brawl	4d10
Shoot	4d10
Dodge	2d8
Might	3d10
Finesse	3d10
Cunning	2d8

Hardened Veteran: Ignores multiple combat penalty.

Fierce: Included above.

Marksman: Included above.

BLAM! BLAM! BLAM! BLAM! BLAM!

Health: d10 d8 d6 Down Out

Pulp Alley © 2014

Pour constituer notre Ligue, on dispose de 10 points de création, le Leader étant gratuit. On aura donc au maximum 11 figurines par camp. Il est également possible de dépenser des points de création dans des capacités de Ligue.

Les gens de Pulp Alley sont des américains des USA. Et donc, leurs produits doivent traverser l'Atlantique et sont en dollars. Une boutique anglaise propose de manière officielle les livres, cartes et figurines du jeu. Elle s'appelle Sally 4th, ne propose pas que ça, mais est dispo quasi en même temps que la boutique US et facture moins de frais de port.

Conseillées aux joueurs expérimentés, elles permettent de typer encore plus une Ligue, en ayant des capacités communes à tous les membres (Montés, Volants, Réanimés, ...), en proposant des variantes de constitution de bandes (pas de Leader mais 4 Sidekicks, un Leader sans Sidekick, pas de Leader, ...), et bien d'autres ajustements.

UN PEU DE MÉCANIQUE

Voyons comment se résout une action. Imaginons qu'un personnage tente un test de Ruse nécessitant 2 succès. Pour cela, il prend autant de dés qu'indiqué dans son profil, de la valeur adéquate. Il les lance, et comptabilise les résultats de 4 ou plus. Chaque 4+ est un succès. Et on sait si l'action est réussie ou pas ainsi.

Pour un combat entre deux personnages, on procède de la même manière. Mais chaque personnage peut choisir la compétence de Combat qu'il compte utiliser. Ainsi, la cible d'un Tir peut riposter en utilisant Tir ou choisir de tenter une Esquive. Quelqu'un qui se fait charger peut faire un Tir défensif, Esquiver les coups ou utiliser la Bagarre pour rendre les coups. Chaque joueur jette la compétence de son personnage, et chaque réussite provoque une Touche (sauf avec Esquive). Il est possible d'annuler des Touches adverses avec ses propres succès, mais cela n'est pas obligatoire.

Pour chaque touche subie, chaque personnage lance un dé de la valeur de son dé de Santé. Si tous les dés obtiennent un résultat de 4 ou plus, il ne subit pas de blessure. Si au moins un dé n'obtient pas 4 ou plus, alors le personnage est blessé et son dé de Santé est diminué d'un cran (d10 devient d8, d8 devient d6, ...). Si son dé de santé était déjà à d6, il est mis à terre et devra faire un test de Récupération plus tard pour ne pas être mis KO (et sorti de la table).

Voilà pour le système de résolution des actions, sachant que certaines capacités offrent des bonus, des malus, et qu'une utilisation trop prononcée des compétences de Combat entraîne la baisse de leur valeur au fil du tour (oubliez les 10 tirs par tour).



À QUI LE TOUR ?

Comment s'articule un tour de jeu, d'ailleurs ? Et bien, chaque figurine va pouvoir s'activer une fois lors d'un tour de jeu. En alterné ? Chaque joueur l'un après l'autre ? Et bien non ! C'est une des spécificités de Pulp Alley.

Au début de la partie, un joueur aura l'initiative. Le joueur à l'initiative choisit un camp, qui peut alors activer une figurine ne s'étant pas activée. Une fois l'activation terminée, le joueur à l'initiative choisit à nouveau un camp. Le même s'il le souhaite. Il peut jouer toutes ses figurines avant son adversaire. Ou le laisser jouer pour réagir ensuite avec toutes ses figurines. Mais attention ! L'initiative peut changer de main ! Un combat gagné sans égratignures ou un objectif rempli permettent de prendre l'initiative, et donc de choisir qui joue quand.

Une communauté assez vivace existe autour du jeu. Le forum officiel est assez actif, avec des Rapports de Bataille (AAR, After Action Report), du décor et des figurines. On trouve aussi le sous-forum Pulp de Lead Adventure, qui contient la même chose (et où on retrouve les annonces de nouveautés). Sachez en plus que proposer des Rapports de Bataille ou faire la promo de Pulp Alley vous donne accès à des cartes de Fortune exclusives, celles des Phantom Agents !

Le système est un peu déroutant au début, mais révèle au final de sacrés choix stratégiques.

Lors d'une Activation, un personnage peut agir. Il peut se déplacer en marchant (jusqu'à 6 pas) ou en courant (jusqu'à 12 pas). Une marche permet ensuite de faire une Action, qu'il s'agisse d'un Combat ou de remplir un Objectif. Une course ne permet pas d'autre action.

Une fois que toutes les figurines ont été activées, le tour se termine, les figurines à terre peuvent essayer de Récupérer, et on procède à un nouveau tour (sauf si la limite du scénario est atteinte).



CARTA MUNDI

Pulp Alley se joue avec des cartes. En plus des figurines. Et ces cartes sont disponibles dans les PDF du jeu (à imprimer puis découper), ou en decks de cartes physiques sur la boutique officielle.

Il y a les cartes de (bonne ou mauvaise) Fortune, centrales au jeu. Chaque joueur commence avec une main de 3 de ces cartes, une carte supplémentaire étant tirée en début de tour. Sur une carte de Fortune, vous trouverez un effet à appliquer en jeu. Par exemple, un adversaire ne peut pas Tirer ce tour-ci car son arme est enrayée. Ces effets sont à jouer à des moments précis. Il y a aussi un défi de Compétence, comme par exemple «3 succès en Ruse ou Puissance». Avec souvent en contrepartie des Touches subies en cas d'échec. Et enfin une icône et une valeur chiffrée utilisées pour certaines règles avancées. Les défis sont au coeur même du système. Quand un personnage tente de remplir un objectif, on tire une carte de Fortune et le défi de cette carte représente le défi à réussir (en plusieurs fois si nécessaire) pour prendre le contrôle de l'objectif. C'est ici qu'une histoire va être «générée» par les joueurs. Imaginons un coffre à trésor comme objectif. Si le défi est un défi de Puissance, on peut imaginer un coffre scellé dans la roche. Si le défi est un défi de Ruse, ce sera un mécanisme complexe à décrypter pour obtenir l'objectif.

Les défis sont également utilisés pour jouer les périls. Sur la table de jeu, des zones peuvent être déclarées périlleuses (une rivière avec des piranhas, un champ de champignon aux spores dangereuses, des sables mouvants, ...). Si un personnage pénètre une de ces zones, un adversaire peut décider d'utiliser une de ses cartes pour provoquer un Péril. Le personnage doit réussir son défi ou subir les conséquences de l'échec. Là encore, l'utilisation de ces cartes génère une histoire au sein de la partie. On peut également provoquer un Péril quand un personnage tente de remplir un objectif. Les scénarios jouent avec cette notion de Péril, certaines zones devenant Périlleuses sous conditions, d'autres étant Très Périlleuses, ...

J'ai évité un Péril, j'ai réussi mon Défi, j'ai récupéré un Objectif, et maintenant ? Et bien, je tire une carte de Récompense ! Ces cartes, peu nombreuses, permettent d'identifier l'objectif résolu. Il offre un bonus applicable dans la partie (+1d à une compétence, plus de cartes Chance, ...), ainsi qu'une récompense en fin de partie (pour les parties en campagne). Mais certains scénarios introduisent des récompenses bidons (Red Herring / Chasse au Dahut). Parfois, l'objectif pour lequel on a sué sang et eau ... n'était qu'un leurre. Dommage !



UNE BELLE HISTOIRE

Le livre de base propose 6 scénarios. Et il n'y a pas de bataille rangée. Ni d'empoignade. Pulp Alley tourne autour des Objectifs. Et il faut accomplir des Défis pour remplir les objectifs. Habituellement, un scénario de Pulp Alley proposera un Objectif Majeur (3 points de Victoire) et 4 Objectifs secondaires (1 point de Victoire chacun). Le vainqueur étant celui possédant le plus de point de Victoire à la fin d'une partie (6 tours en moyenne).

Chaque scénario propose une mise en place différente, avec quelques règles spécifiques sur les Objectifs. Par exemple, « Les clés perdues » nécessite de posséder un Objectif secondaire pour obtenir l'objectif principal. Dans « Piège Mortel », un des Leaders est isolé de sa Ligue, et sa survie devient l'Objectif Majeur de la partie. Dans « Trainée d'indices », seuls deux Objectifs secondaires sont placés en début de partie. Et chaque objectif accompli génère l'apparition d'un nouvel objectif, l'objectif majeur n'étant accessible qu'une fois deux objectifs atteints.

Il est facile de transposer ces canevas dans différents environnements, différentes époques, et d'adapter les objectifs aux éléments à notre disposition. Une table aléatoire permet de générer des objectifs. Cela ne change rien au jeu, mais permet de générer de l'histoire, à nouveau. Par exemple, au hasard, j'obtiens un objectif de type Inventions (9), qui s'avère être un Pistolet (10) à Radon (5). S'il s'agit de l'Objectif Majeur, je peux encore tirer deux d10 pour déterminer qu'il est sous les ordres (ou ici en possession) d'un millionnaire excentrique (7), et l'enjeu de l'objectif est d'améliorer l'humanité (8). Reste à broder un scénario autour de ça !

De base, le jeu propose également un système de campagne. A la fin de chaque scénario, une ligue peut recevoir des points de Ressources (Tuyaux, Contacts, Renforts, Matos) à dépenser dans les parties suivantes (pour recruter un Extra, avoir un avantage, un gadget). Les personnages peuvent aussi gagner de l'XP à dépenser pour acquérir une nouvelle capacité. Et enfin, la Ligue elle-même peut améliorer son niveau pour acquérir des capacités, rejoindre une Société Secrète, et autres avantages. Un système de blessures existe aussi, mais est optionnel. On peut choisir de lancer dessus ou pas, certains résultats étant positifs, d'autres moins. Enfin, sachez que votre ligue peut être remodelée à chaque partie, allant jusqu'à changer tous ses membres. Seuls vos avantages de ligue sont permanents, et vos 10 points de Création.



Pas de Bol

Jouer : A l'activation d'un ennemi.

Effet : Votre adversaire doit défausser une carte de Fortune au hasard.

"La sens-tu ? La chance qui glisse entre tes doigts ..."



Obtenir 2 succès avec

Habilité ou Ruse

Peril : 2 touches en cas d'échec

2



ET NOS PETITS PITOUS ?

J'ai parlé du jeu, mais le blogurizine, c'est aussi et surtout pour parler Figurines ! Alors, Pulp Alley, les figurines ?

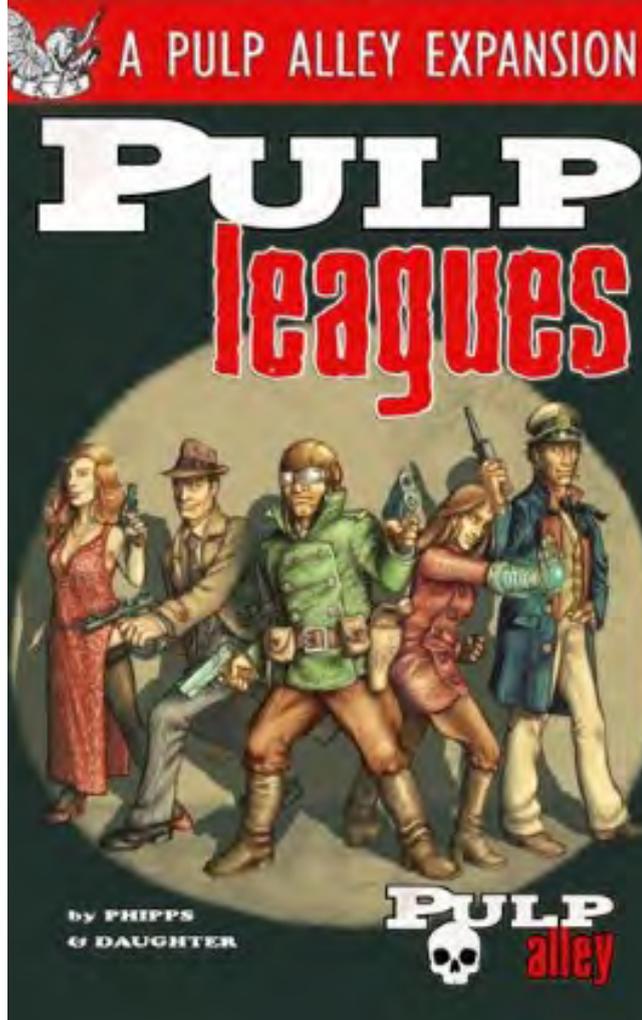
Une version française du jeu existe de manière officielle. Sur la boutique officielle, vous pourrez trouver le PDF du livre de base dans la langue de Jules Verne. Mais il vous faudra l'imprimer. La première campagne, Perilous Island, a été teasée en français, mais il n'y a rien à l'horizon pour l'instant.

Et bien, il existe une gamme officielle, mais assez peu fournie. 13 figurines au moment où j'écris ces lignes. Je n'en ai eu aucune sous la main. Leur qualité semble bonne, et chacune d'elle représente un personnage Pulp bien typique, allant de la Femme fatale à l'énigmatique Sorcier chinois, en passant par le Capitaine de marine et le Prêtre de Seth réincarné. La création de profils ouverte permet cependant de s'affranchir d'une gamme officielle, et de jouer avec que l'on veut / peut. Les gammes de figurines Pulp ne manquent pas. Mais il est tout à fait possible de conserver l'esprit du jeu en le transposant ailleurs. Dans un univers post-apo, dans celui de Warhammer 40.000, dans un univers de Super-Héros, et j'en passe. Les exemples ne manquent pas sur les forums et blogs de joueurs.

ET SI ON ALLAIT PLUS LOIN ?

La gamme Pulp Alley est en expansion. Plusieurs suppléments ont déjà vu le jour, qui permettent d'étendre le spectre du jeu, d'ajouter des options, ou plus simplement proposant des campagnes prêtes à jouer.

La première campagne est Perilous Island, qui propose de partir à la recherche d'une île légendaire, regorgeant de dangers. Un petit tour du monde avant de découvrir l'île, mais surtout 11 scénarios originaux, dont certains facilement réutilisables en dehors de la campagne. Des options sont même proposées pour l'intégrer à d'autres univers (Western, Space Opera, ...), et on y trouve les règles sur les Terreurs et les pouvoirs Weird.



Une autre campagne, Tomb of the Serpent, nous amène en Egypte pour y affronter un culte du Serpent en pleine renaissance. Je n'ai pas encore pu la lire, mais il est possible d'y jouer en Solo, et des règles d'Horreur y sont présentées.

Parmi les suppléments de règles, on trouve Pulp Gadgets, Guns & Vehicles, qui porte étonnamment bien son nom par rapport à son contenu. Vice Alley propose une ambiance de Polar, de Détective, avec des scénarios et des règles adaptés à des duos d'enquêteurs. Enfin, le supplément Pulp Leagues, qui regroupe l'ensemble des règles sur la création de ligue, est un incontournable. Toutes les capacités, tous les rôles y sont présents. Et on y trouve aussi une foule de conseils pour adapter le jeu à d'autres types d'univers (Fantasy, Guerre, Post-Apo, Space Opera, ...). Un must-have.

Des suppléments de cartes existent aussi, pour remplacer les tables présentes dans les livres. Des profils pré-construits, un deck d'Horreur (pour simuler l'horreur dans vos parties), et des cartes de Récompense ou de Fortune supplémentaires sont également disponibles.

Une autre campagne étant déjà annoncée, on peut dire que le suivi du jeu est toujours actif.

CE SERA TOUT

Pulp Alley est un jeu qui ne demande qu'un investissement mineur pour le découvrir (le prix du pdf de base, 10\$). On peut y jouer avec toute sorte de figurines (j'y joue avec des ligues pour Warhammer 40.000 basées sur l'Inquisition, les Libres-Marchands, des Orks, et aussi avec du Pulp City). Mais surtout, il offre des idées très intéressantes de jeu, avec son système d'activation pas forcément alternée, et ses objectifs et périls. Bref, tentez le coup !

CREDITS

Photos tirées du site officiel.

Bande Ork issue du blog <https://sho3box.com/>

SOURCES WEB

- ★ <http://www.pulpalley.com/>
- ★ <http://www.lead-adventure.de/>
- ★ <http://www.github.com/gulix/geckos/>

Toutes ces cartes, cela fait pas mal de matériel à imprimer. Et si on veut utiliser celles des suppléments, il faut les traduire pour jouer avec des francophones. Des templates existent, mon outil Geckos (lien en fin d'article) propose également des templates. Mon conseil : achetez des sleeves de protection pour Magic The Gathering, et mettez-y vos impressions (une fois découpées, bien sûr). Différentes couleurs de sleeves pour les différentes cartes (Fortune, Ressources, Horreur, Solo, ...), et pas besoin de se galérer avec des cartes double-face.

Récemment, un deck de jeu Solo est sorti. Asorti d'un supplément pour jouer solo (très light), il permet de rythmer les parties même quand on n'a pas d'adversaires. Il faut quand même jouer deux ligues opposées, et il n'y a pas une IA complète, mais l'initiative mérite d'être signalée.

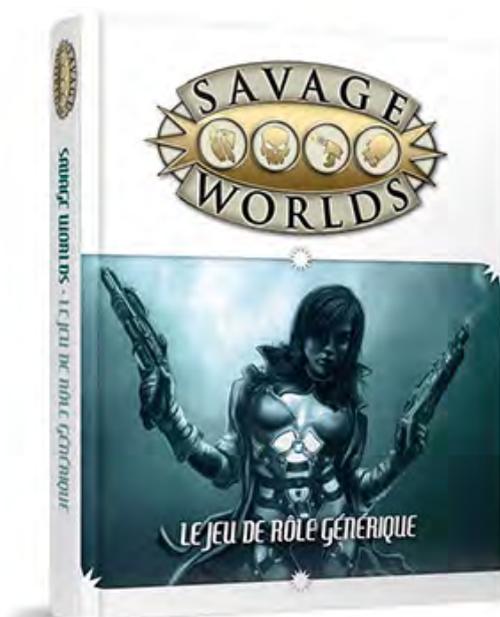
DECOUVERTE

PAR BERTRAND MULLON



SAVAGE WORLDS : UN JEU DE ROLES TACTIQUE

Fast, Fun and Furious. Voilà comment se présente le système Savage Worlds. Son credo, des règles simples et des héros bigger than life pour un jeu de rôles générique résolument orienté action. Sur le papier, ça paraît tentant en tout cas pour un pousseur de figurines comme moi aimant sortir un peu des sentiers battus et des tournois.



Car d'un côté j'avais l'idée d'un petit délire figurinistique sur le long terme mélangeant allègrement les genres, avec une équipe de baroudeurs attaqués de toutes parts par des ennemis aussi divers et variés que des Orques, des Robots géants, des Zombies, des Extraterrestres (qui a dit The Strange de Monte Cook ?). De l'autre, je cherchais des règles sur les véhicules pour compléter celles d'Hexagon Universe (cf. article dans le Blogurizine 23) et simuler une poursuite.

Et je suis tombé sur un post sur le forum warmania qui évoquait une partie de Doctor Who motorisée avec Savage Worlds. Drôle d'idée, non ? Parce que dans Doctor Who, on court, on discute, on court encore et on se montre plus malin que les méchants à la fin. Mais on court et on discute beaucoup.

Alors le système était-il adapté à mes envies? Un seul moyen de le savoir, tester.

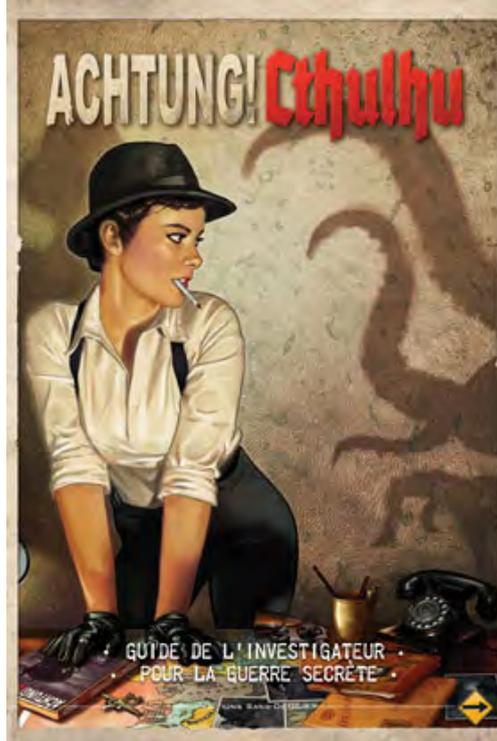
SAVAGE WORLDS C'EST QUOI D'ABORD ?

A la base, il y a Dead Lands, un jeu de rôles écrit par Shane Lacy Hensley qui propose un univers de western fantastique mâtiné de Weird Science. L'auteur en a simplifié les règles pour proposer un jeu de figurines dans le même univers, The Great Rail Wars. Et ces règles simplifiées sont devenues règles génériques.



Savage Worlds, c'est d'abord une boîte à outils, avec un guide de création de personnage accompagné d'une liste d'archétypes, des compétences très génériques, et un catalogue d'armes, d'équipements, de PNJs et de créatures conséquent, et des règles, de base et avancées, pour gérer différents types de situations ou adapter à la sensibilité des joueurs (plus mortel, plus héroïque...). Mais c'est aussi des extensions proposant univers et scénarios. A l'heure actuelle, en français, nous disposons dans la gamme officielle d'un Compagnon Science-Fiction, de l'univers de Dead Lands, de celui d'Achtung Cthulhu ! (un weird world war 2), de celui d'Interface Zero 2.0 (du cyberpunk) et de Beasts and Barbarians (du Conan-like).

A ceux-là s'ajoutent des univers comme Star Wars, Dune ou Agone adaptés par des amateurs tel Thorgan (dont le site est une mine d'or pour le système de jeu).



CREER SON PERSONNAGE

Comme je visais d'abord un mélange des genres côté figurines, je me suis penché en premier sur les possibilités de créer ou d'emprunter au catalogue existant les héros et méchants de mes rêves (ou cauchemars, selon). Avec 16 archétypes et 11 races dans la partie création des PJs, et plus d'une trentaine de PNJs et monstres rien que pour le livre de base, le choix est vaste et les combinaisons nombreuses.

La règle sur le sujet est relativement simple à appréhender et ne demande pas trois pages de feuille de personnage ni de calculatrice. On y trouve mélangés les éléments classiques et communs d'un jeu de rôles et d'un jeu de figurines.

Les profils sont divisés en deux types, les Jokers (les Héros, les vrais, ceux qu'une explosion égratigne à peine) et les Extras (les troupes qui voltigent au moindre pétard de 14 juillet). Chaque profil est constitué de Traits, soit cinq Caractéristiques :

- Agilité (qui définit la souplesse, la rapidité, la dextérité),
- Ame (qui se rapporte à la sagesse, à la volonté),
- Force (pour la puissance, la condition physique),
- Intellect (pour la connaissance, la culture, la réflexion),
- Vigueur (qui représente l'endurance, la résistance du personnage et les dégâts qu'il peut supporter).

Et des Compétences, des savoir-faires et techniques apprises qui sont liées à l'une des cinq caractéristiques (signalée entre parenthèses). Ce sont elles qui servent aux situations particulières comme combattre évidemment, mais aussi piloter ou crocheter une serrure.

A cela s'ajoute des valeurs dérivées pour définir le déplacement (en cases/pouces), le Charisme, la Parade et la Résistance, et des Atouts et Handicaps pour personnaliser votre héros.

Parade et Résistance se calculent selon une formule similaire, soit $2 +$ la moitié de la compétence Combat pour la Parade et de l'attribut Vigueur pour la Résistance.

Les Atouts et handicaps sont des bonus et malus divers plus ou moins handicapants selon le niveau de roleplay. Vous y retrouvez par exemple des Atouts de combat, d'interaction sociale et tout ce qui concerne les Pouvoirs (magie, mutants, super-héros, science étrange...). La Magie fera l'objet d'un chapitre dédié du livre pour détailler les grands groupes génériques de pouvoir (élémentaire, attaque, défense, influence...).

Les Extras ne disposent que d'un point de vie et sont retirés du jeu à la première blessure.

Un Joker peut encaisser trois blessures avant d'être en état Critique. Chaque blessure inflige un malus cumulatif de -1 à l'allure et aux jets de Traits. S'il subit une quatrième blessure, un Joker doit faire un test de Vigueur pour voir à quel point il est mal en point (blessure permanente ou soignable, hémorragie ou mort).

Enfin, chaque personnage dispose d'un équipement en rapport avec l'univers et l'orientation de la partie, mais majoritairement constitué armes.

Les valeurs des caractéristiques, des Compétences et des Armes sont facilement comparables car sont définies par des dés différents (D8 en Force ou D10+2 dégâts par exemple). Certaines armes disposent aussi d'une valeur de Pénétration d'Armure qui permettra d'ignorer un certain nombre de points d'armure.

ARCHÉTYPE GUERRIER AVEC ARME LOURDE

Attributs : Agi d6, Ame d6, For d10, Int d4, Vig d6.

Compétences : Combat d10, Intimidation d6, Perception d6, ...

Allure : 6

Charisme : 0

Parade : 7

Résistance : 6

Handicap : un majeur, deux mineurs (par exemple Arrogant (majeur), Illettré et Loyal (mineurs))

Atouts : Balayage, Costaud

Équipement :

Épée à deux mains, Dégâts : For+d10, Parade-1, 2 mains

Plastron, Brassières, Jambières, Heaume pour un Chevalier ou Cuir pour un Barbare

Ayant reçu quelques morceaux de la carcasse encore fumante du "Prodostromo" (vaisseau kickstarter malheureusement naufragé depuis 2014) j'ai voulu commencer par une petite galerie d'aliens. Ça tombait bien, le supplément Compagnon Science-fiction propose des profils de bestioles fortement inspirées des cauchemars noirs et mortels qui hantent la planète LV-426.

Pour les accompagner/affronter, j'ai peint trois Predators et, ne trouvant pas d'équivalent qui m'aurait satisfait dans les règles, j'ai suivi le processus de création suivant :

On commence par choisir une capacité raciale gratuite. Etant plus grands et plus forts qu'un humain,



J'ai décidé de leur attribuer D6 en Force dès le départ au lieu du D4 initial. Reste alors à distribuer 5 points d'attribut, chaque point permettant d'augmenter le type de dé (de D4 à D6, puis D8, D10 et D12). Je me suis basé sur le profil du guerrier précédemment évoqué pour répartir les points de manière similaire. Chaque personnage dispose aussi de 15 points à répartir entre différentes compétences. Les Predators étant des guerriers et des chasseurs, j'ai retenu surtout des compétences de combat.

Enfin, on choisit les handicaps et les atouts. Les handicaps peuvent être de deux ordres, physiques (comme unijambiste) ou mentaux (comme rancunier), influant alors plutôt sur le combat ou sur les interactions sociales. J'ai opté pour un sens du combat et un respect de l'adversaire particulier avec sacrifice ultime (création perso) et sanguinaire.

Les atouts sont regroupés en catégories évocatrices comme commandement, étrange ; ils sont le pendant positif des atouts et peuvent parfois les contrebalancer. J'ai décidé de renforcer le côté combattant uniquement pour rester dans une optique combat.

Mes Predators n'étant pas des Young bloods, j'ai utilisé l'option suggérée par le livre pour en faire pour deux des guerriers aguerris et pour leur chef un vétéran. Ce qui revient à leur attribuer de l'expérience dès le départ et les faire commencer respectivement aux niveaux 20 et 40.

GUERRIER ALIEN / REINE ALIEN

Attributs : Agi d10/d8, Ame d10/d12, For d12+3/d12+6, Int d8/d8, Vig d8/d12.

Compétences : Combat (Ag) d8/d10

Allure : 10

Charisme : -

Parade : 7

Résistance : 6 (10 avec bonus d'armure) / 8 (16 avec bonus d'armure et Taille)

Atouts : Armure +2 / +4, Grand, Robuste, Sans peur / + Taille +4

Équipement :

Morsure et Griffes, Dégâts : For + d6/d10, + PA (pénétration d'armure) 3 pour le Reine

Coup de queue, Dégâts : For + d8/d10, PA 2/4

En comparant aux profils des Aliens, je me suis d'abord dit que les guerriers Alien étaient peut-être un peu trop forts, du moins par rapport à l'idée que je m'en faisais. S'est donc posé la question de l'équilibre entre les factions qui s'affrontent.

L'un des trucs qui m'ont plu dans Judge Dredd par exemple, c'est le déséquilibre potentiel de certains scénarios (le Juge Dredd seul contre les 70 Juves par exemple). L'affrontement n'en est alors que plus épique.

Mais pour qu'une partie soit fun pour les deux joueurs, l'équilibre est souvent de mise. Savage Worlds propose de calculer le facteur de combat pour ne pas rétamé trop vite vos héros avec des PNJs trop puissants. En ajoutant aux dégâts maximum de l'attaque la plus courante divisés par 2, +1 par Atout de combat et pour chaque point de Résistance au-dessus de 5, vous obtenez une valeur en points pour chaque combattant. A noter que la puissance d'un Extra est encore divisée par 2 car il ne dispose que d'1 point de vie.

Ce qui donne donc pour les Predators aguerris et pour le Predator vétérans un facteur de combat de 15 points soit un total de 45 points pour 3 figurines.

En face, la moman Alien vaut 26 points et ses rejets 7 points chacun. Il faudrait donc prendre 2 ou 3 fistons en plus de la Reine pour équilibrer le combat.

LES REGLES DE BASE

Les figurines étant prêtes à en découdre, ne me restait plus qu'à tester la mécanique.

Pour faire court, lors d'un test simple, le joueur lance le ou les dés correspondants à l'action entreprise. La difficulté est la plupart du temps de 4. Ce qui fait d'abord que sur un résultat de 4 ou plus, une fois les modificateurs pris en compte, l'action est réussie. De plus, si je fais le maximum avec un dé (ce que le système désigne par As), je relance le dé et ajoute le résultat. Au final, pour chaque tranche de 4 points au-dessus de ce seuil, j'obtiens une relance qui apporte divers bonus.



Pour un test en opposition, le plus haut résultat l'emporte.

PREDATOR AGUERRI / VÉTÉRAN (ELDER)

Attributs : Agi d6/d8, Ame d6/d6, For d10/d10, Int d4/d6, Vig d8/d8.

Compétences : Combat (Ag) d10, Discrétion (Ag) d6, Lancer (Ag), d8 et Tir (Ag) d8

Allure : 6

Charisme : -2

Parade : 7

Résistance : 7 (11 avec bonus d'armure)

Handicap : Sanguinaire (tue tous ses ennemis, Char -2), Sacrifice ultime (se fait exploser en cas de situation désespérée, Dégâts d12+3 pour tous les personnages proches de la cible dans un rayon de 6 pouces).

Atouts : Taille+1, Puissant combattant (d6 en Force au départ), Contre-Attaque ou Balayage

Equipement :

Lame de poignet, Dégâts : For + d4, PA (pénétration d'armure) 2

Lance, Dégâts : For + d8, PA 2 ou Fusil d'épaule (fusil d'assaut), Dégâts : 2d8+1

Disque, Dégâts : For+d6, PA2

Armure : +4, trousse de soins

Le système distingue le combat de mêlée et les attaques à distance. Pour ces dernières, le joueur doit tenir compte en plus d'un malus de portée et de couvert pour ce qui concerne la difficulté et peut répartir ses tirs entre différentes cibles selon la cadence de tir.

La difficulté pour toucher en mêlée est égale à la Parade de l'adversaire.

Ces deux types d'attaques ont en commun le fait qu'une relance procure un 1d6 de bonus aux dégâts. Dégâts qui se déterminent avec un nouveau jet de dé avec la Force de l'attaque comparée à la Résistance de la cible minorée de la Pénétration d'armure.

Reprenons un de nos Predators qui se retrouve soudain face à un guerrier Alien au détour d'un corridor.



Pendant les phases tactiques (i.e. les temps de jeu souvent orientés combat où l'ordre des actions, la position des protagonistes et du décor prend de l'importance) l'initiative est définie par un jeu de cartes classique. Les joueurs jouent dans l'ordre décroissant des valeurs, sachant que les jokers apportent un bonus et permettent de jouer n'importe quand, et que l'on peut retenir son action pour jouer plus tard ; ça devrait rappeler quelque chose aux joueurs de *Dead Man's Hand*.

Au premier tour, l'Alien obtient un 5 de trèfle et le Predator un Valet de pique. Le Predator frappe donc en premier. Son attaque consiste en un D10 de combat plus son D6 de Joker. Il obtient 4 et 2, résultats tous deux en-dessous de la Parade du squelette donc l'attaque échoue.

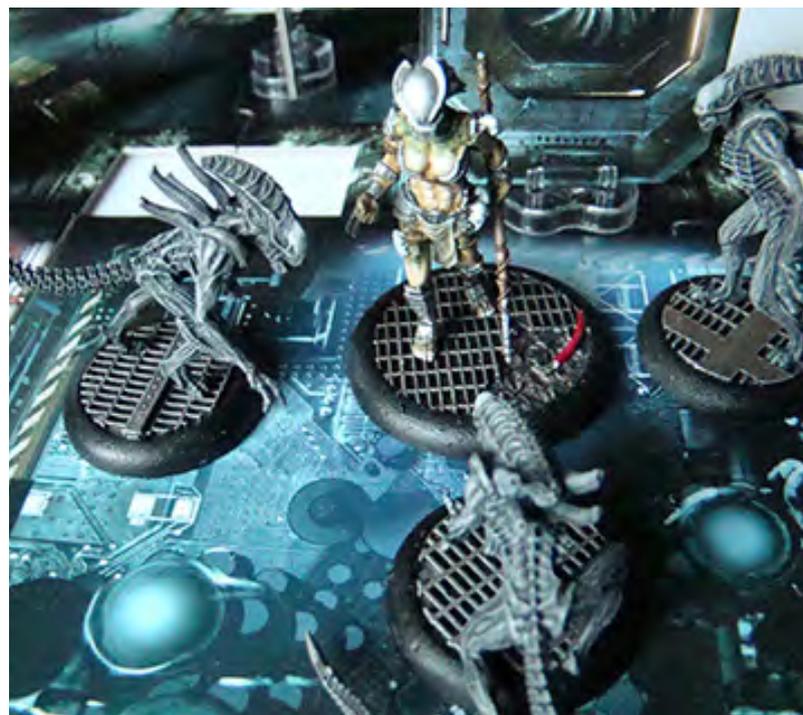
L'Alien réplique. Il doit absolument obtenir 7 sur son D8 pour espérer dépasser la parade du Predator. Ce qu'il fait. Avec un total de 13 (8 (As) + relance de 5), il peut maintenant tenter d'infliger des dégâts Coup de queue. Il obtient 12 (d8 :7 + 3 + 2 acquis avec le D6 bonus dû à la relance). Le Predator est seulement secoué car le résultat ne dépasse pas la valeur de Résistance d'au moins 4 points. Si ça avait été le cas, 1 blessure aurait été infligée au personnage pour chaque relance obtenue au jet de dégâts, en plus d'être secoué.

Au deuxième tour, l'Alien obtient un 7 de carreau et le Predator un As de cœur. Le Predator est Secoué. Il doit donc faire un test d'âme pour récupérer ses esprits avant toute autre action. Il le rate. Normalement il ne pourrait faire que des actions gratuites. Mais tout Joker dispose de jetons qui permettent de

relancer certains dés. Le Predator peut donc repasser son test d'âme qu'il réussit cette fois. Ce qui lui permet d'asséner un coup de lance à l'Alien et, en obtenant une relance aux dégâts de le clouer sur place.

Chaque personnage dispose hors phase de roleplay d'une action par tour par défaut. Un personnage peut néanmoins décider de faire plusieurs actions et enchaîner ainsi plusieurs attaques par exemple, au prix toutefois d'un malus de -2 par action supplémentaire, malus que certaines compétences peuvent contrebalancer.

Ainsi, le fracas du combat a attiré trois autres Aliens qui encerclent maintenant le Predator. Celui-ci pourrait tous les attaquer en un tour, mais avec un malus de -4 par attaque, ce qui diminue nettement ses chances de toucher. Toutefois, notre Predator dispose pour l'occasion de l'Atout Balayage qui lui permet de frapper tous les ennemis à la fois en ne subissant qu'un malus de -2. Il a donc un peu plus de chance de s'en sortir.



Ce petit échauffement terminé, il est temps de passer aux choses sérieuses.

Imaginez un vaisseau spatial inconnu abandonné, un équipage disparu et des problèmes d'éclairage. Pour tout Predator qui se respecte, ça veut dire une partie de chasse. Objectif, nettoyer le vaisseau et le détruire histoire de ne laisser aucune trace. Le temps est compté, les munitions aussi.

Je trouve en effet que dans la micro escarmouche, on peut se permettre de gérer les munitions. Ainsi, une lance ou un disque balancé sur l'adversaire devra être récupéré pour pouvoir être utilisé à nouveau. Ce qui m'a posé à posteriori des difficultés supplémentaires en jeu et a été la cause de la mort prématurée de l'un des Predators. Mais ça reste fun à gérer.

Savage Worlds propose aussi une liste de situations de combats pour tromper la monotonie d'un « je te tape, tu me tapes... ». Les personnages peuvent ainsi se jeter à terre, attaquer avec une arme improvisée ou encore casser des trucs (c'est écrit tel quel dans le bouquin !) ou infliger un coup de grâce par exemple.

Pour résumer le début de la partie, l'exploration de l'épave spatiale et l'élimination des guerriers Aliens n'a pas été de tout repos. Car le système propose de pouvoir agir de concert pour améliorer les chances du groupe lors d'une action, ce qui permet par exemple de mener une attaque concertée (et un bonus de +1 en combat par combattant allié). Une bonne chose pour faire face la reine Alien en fin de partie, mais lors de la première phase du scénario, ce sont surtout les guerriers qui en ont bénéficié et qui ont éliminé l'un des trois chasseurs, profitant honnêtement du fait qu'elle était quasi désarmée et peu efficace avec seulement sa lame de poignet.



Pour compenser un peu, et pour ajouter un peu de narratif dans l'aventure, j'ai estimé que l'un des Predators, particulièrement chanceux avec deux As aux dégâts et deux relances, méritait une récompense pour avoir exterminé le dernier guerrier et vengé sa coéquipière. Je lui ai donc accordé le droit de se

fabriquer un bouclier avec le crâne d'un guerrier Alien, lui conférant 2 points de bonus supplémentaires à sa Résistance. Ça ne l'a pas sauvé au final mais lui a quand même permis de parer quelques attaques supplémentaires.

Normalement, le MJ peut récompenser une action d'éclat par un Jeton de relance de dé. Je trouve ça moins fluff même si ça m'aurait sans doute aidé à sauver mes chasseurs.

Restait donc la reine, le morceau de bravoure de cette aventure. Les deux Predators survivants, après avoir pansé leurs plaies ont affronté de concert la gigantesque bestiole. Après la mort de son deuxième coéquipier, le vétéran a pu lui prendre le bouclier improvisé et, après avoir hésité une seconde à le sacrifier et faire exploser la reine, j'ai tenté une dernière attaque épique.

L'option attaque totale offre un bonus de +2 en combat et aux dégâts, en contrepartie d'un malus de -2 en Parade. Heureusement, la reine n'a pas eu le loisir de riposter car avec ses trois blessures, le vétéran n'aurait pas survécu à la contre-attaque.

Il s'en est donc sorti de justesse avec la fierté d'avoir remporté un nouveau trophée de chasse.

Une première partie un peu longue (pour le nombre de figurines j'entends) avec des retours aux règles pour des points particuliers comme les attaques concertées, les malus à l'Allure et aux jets de Traits et l'état Critique, mais pas vraiment de quoi trop ralentir la partie toutefois.

Ce sont les combats qui ont tiré en longueur, avec des difficultés pour les deux camps à enchaîner les actions avec succès (à cause du malus de -2 par action supplémentaire) et les valeurs des dés d'Âme des Predators, trop faibles pour faire plus que les tirer de l'état Secoué et leur permettre d'agir à nouveau tout de suite.

Evidemment, comme dans tout jeu de rôles, chaque personnage a la possibilité de gagner de l'expérience et de progresser à l'issue de chaque aventure / partie. Il faut 20 points pour changer de rang (passer d'aguerri à vétéran ou de vétéran à héroïque par exemple) et débloquer l'accès à de nouveaux Atouts et Compétences. Mais tous les 5 XP, les Héros bénéficient aussi d'une progression pour améliorer une Compétence ou un Attribut, ou prendre un nouvel Atout ou une nouvelle Compétence.

Mais avant tout, Mon vétéran va devoir se créer une nouvelle meute...

SITUATIONS PARTICULIERES ET REGLES AVANCEES

Outre les situations classiques où l'on peut se taper dessus joyeusement pour une histoire de poisson pas frais, Savage Worlds dispose aussi d'options pour de situations particulières, telles que la gestion d'un grand groupe d'alliés ou d'une bataille d'envergure, les véhicules et les poursuites, les conflits sociaux et les divers dangers rencontrés lors d'un périple (météo, maladie, accidents...).

Etant à la recherche de règles de poursuite, c'est par là que j'ai poursuivi mes tests.

Parmi l'équipement disponible on peut trouver montures et véhicules. Vos héros vont devoir sans doute économiser ou vos joueurs contracter un emprunt auprès du MJ pour en acquérir.

Les véhicules disposent de caractéristiques particulières. Les principales sont l'accélération (Acc), c'est-à-dire le nombre de cases/pouces supplémentaires qu'elles peuvent parcourir en plus de leur vitesse actuelle, et la vitesse maximum (Vmax). D'autres caractéristiques et notes complètent le profil.

tour de mon appartement. On est loin des 12 à 18 pouces standards, comparé à une moto jet eldar par exemple. Alors reconstituer une scène de Mad Max ou des Blues Brothers va être difficile. Mais faut-il se limiter aux poursuites à vélo de la série Derrick ?

Ayant deux motojets Mantic Games à disposition, j'ai profité de leur profil dans le Compagnon Science-fiction pour tester.

Motojet:

Taille : 1

Acc/VMax : 15/45

Résistance : 5

Passagers : 1

Equipage exposé : pas de bonus d'armure du véhicule pour le pilote.

Hover : véhicule anti-grav donc pas de pénalité d'obstacle

Bien sûr, pour pouvoir profiter de ces montures et véhicules, les personnages devront avoir la compétence idoine, ici Pilotage, et une bonne Agilité.

Une solution, ce serait le scrolling façon retro-gaming. C'est le décor qui défile sous le véhicule. Concrètement, vous prenez deux maps et une poignée de décors légers. Vos véhicules partent de la première map et quand ils atteignent la deuxième, vous déplacez la première à la suite comme s'il s'agissait d'une troisième map (comme à saute-mouton !). Mais le système de Savage Worlds propose aussi une solution, quoique plus abstraite avec les règles de Poursuite. D'abord il faut déterminer le nombre de rounds (5 en principe mais ça peut être plus).

Ensuite chaque participant fait un jet de trait en rapport avec le type de monture ou véhicule (Pilotage, Conduite...). Pour chaque succès et relance, on obtient une carte à piocher. Il ne faudra en garder qu'une. Ceux qui échouent n'obtiennent pas de carte et font seulement avancer leur transport. Chaque joueur ayant une carte peut faire une attaque. Mais contrairement au combat classique, il ne peut attaquer que des joueurs ayant une carte égale ou inférieure. On peut aussi jouer aux autos tamponneuses mais aucun dégât n'est appliqué.



La première chose qui m'a frappé est la valeur maximale de déplacement, 45 cases/pouces. Avec une telle vitesse, ma table d'1m80 / 70 pouces va être vite traversée et une poursuite va plutôt ressembler à un

Enfin, les cartes trèfles provoquent aussi des complications.



En combinant les deux idées, histoire de rester un minimum visuel et garder l'utilité des figurines, je me suis lancé dans une poursuite entre deux Enforcers sur Motojet, l'un d'eux étant infecté par un virus mortel qui le ferait muter et devant être stoppé avant qu'il ne propage son infection.

Savage Worlds suggère que pour une maladie ou un empoisonnement il faut effectuer des jets de Vigueur, mais affecter sa compétence pilotage me semblait plus appropriée, question de logique. La mutation agissant, l'Enforcer contaminé subissait donc un malus à ses jets de conduite, ce qui fait qu'il n'a obtenu que rarement de cartes. Le second Enforcer, son poursuivant s'en est donc donné à cœur joie pour lui tirer dessus et le faire foncer dans le décor.

Comme pour une activation lors d'une phase tactique, un personnage secoué doit réaliser un test pour non pas agir, ici c'est pour voir s'il perd le contrôle de son véhicule. Ce que l'Enforcer contaminé s'est efforcé de réussir sur trois tours.

Malheureusement pour lui, la poursuite s'est terminée au cinquième tour par un crash. Mais avec quelques jets de dés plus heureux, je pense que cette séquence aurait pu se jouer en trois tours.

PREMIERES IMPRESSIONS

Globalement, après ces premiers tests je trouve que la mécanique tourne bien ; elle me paraît adaptée pour de l'escarmouche, moins pour des batailles de



masse ou les poursuites avec des véhicules autres que des vélos, car comme la plupart des jeux de rôles la règle propose une gestion abstraite des situations qui ne nécessitent pas une précision tactique dans leur résolution.

Bref, Savage Worlds me semble tout indiqué pour mon projet de mash up avec figurines, et sera une source d'inspiration pour mes parties d'Hexagon Universe.

Rétrospectivement, il y a cependant une question qui se pose, à laquelle je n'ai pas encore vraiment répondu : à quoi bon adapter un jeu de rôles si c'est pour faire de l'affrontement simple? Parce que dans les tests présentés dans cet article, j'en suis resté à de l'escarmouche classique avec seulement quelques particularités de gestion, notamment pour les armes de jet.

Reformulé autrement, ça revient à s'interroger sur la façon de rendre les parties plus narratives. Il ne s'agit pas seulement d'enchaîner des scénarios et de les lier avec une trame linéaire ou arborescente. Ça ne se résume pas non plus pour moi à faire progresser les personnages à coup de points d'expériences et de blessures temporaires ou définitives.

C'est dans la façon même de gérer une partie et les interactions entre les protagonistes. Ça a été tenté avec Inquisitor, ça l'est aujourd'hui avec Infinity, Dead man's hand, Alkemy et bien sûr 7TV. Mais j'imagine quelque chose d'un peu plus poussé qui pourrait ressembler à Dragon Age, le jeu vidéo console et PC.



Avec l'idée déjà de pouvoir customiser ses combattants, de personnaliser leur équipement, sans toutefois rechercher un équilibre parfait autre que celui d'un gentleman's agreement. Et puis peut-être intégrer narrativement une phase préliminaire et une phase post partie, avec une préparation de la mission (briefing, informations connues, reconnaissance du terrain...), des temps de gestion du bivouac, des ressources, des bonus et des malus liés à la présence d'éclaireurs, aux intempéries... D'où sans doute la présence d'un joueur MJ pour arbitrer et prendre en main les imprévus (créatures, bombardements et autres).

Maintenant, ça doit demeurer léger à gérer pour rester jouable et fun. Il y a là sans doute matière à faire un article, peut-être dans un prochain blogurizine. A moins que vous n'ayez déjà des suggestions.

En attendant, j'aimerais savoir si certains d'entre vous, lecteurs et joueurs, avez testé ce système dans la même optique que moi et ce que vous en avez pensé. Ou si vous vous laisseriez tenter maintenant ? [NDLR : Contactez nous sur le forum Warmaniaforum.com ou la page Facebook de Blogurizine pour en parler.]

SOURCES WEB

- ★ <https://www.peginc.com/>
- ★ <http://www.black-book-editions.fr/>
- ★ <http://savage.torgan.net/>

Le Club Figurines et Jeux de la MJC de Sartrouville présente...

LES JOURNEES

11^{EME} EDITION

Entrée visiteur : 1 euro

FIGURINES & JEUX 2017

MARS 2017

Samedi 11 (10h-21h) - Dimanche 12 (9h-18h)

Gymnase Jules Verne

6 quai de Seine (10 min RER A)

78500 Sartrouville

Animations
Démonstrations
Boutiques
Concours de peinture
Tournois (préinscription
obligatoire)

Entrée avec figurine
exclusive 2017 :
10 euros

www.sfj78.fr

www.facebook.com/LesJFJ

orgajfj@gmail.com



Tél. : 01 39 14 44 86





Super Mario in...

the

DeathZone!

Super Mario in... the DeathZone!

Un jeu de figurines de perno - version Blogurizine

Bowser, ou l'un de ses sbires, a capturé la princesse **Peach** (ou bien **Daisy**) et la retient captive dans la **DeathZone** !

Ou bien il prépare un mauvais coup...

Qu'importe !

Mario (ou **Luigi**) doit recruter une petite équipe de volontaires pour apprendre les bonnes manières à ces rustres.

Il va y avoir du grabuge !



Sommaire

- P04 [Introduction](#)
- P05 [Matériel de jeu](#)
- P08 [Recrutement des bandes](#)
- P10 [Mise en place du jeu](#)
- P12 [Organisation du tour de jeu](#)
- P13 [Activation d'une figurine](#)
- P14 [Déplacement](#)
- P16 [Combat](#)
- P18 [Tir](#)
- P19 [Figurines à terre](#)
- P20 [Pièces et carapaces](#)
- P21 [Règles spéciales des personnages](#)
- P22 [Cartes actions](#)
- P24 [Game Over](#)
- P25 [Fiche de référence](#)
- P26 [Cartes personnages](#)
- P28 [Terrain de jeu](#)
- P29 [Remerciements et blabla divers](#)

Introduction

Super Mario in the DeathZone (SMITDZ ou SMD pour les intimes) est un jeu de figurines permettant de jouer les personnages de l'univers de Super Mario. Les règles sont volontairement très simples pour permettre aux enfants de jouer sans trop de difficultés. Y compris les très jeunes avec un peu d'aide.

Bien sûr, ce jeu, entièrement gratuit, a été réalisé sans l'accord de **Nintendo** (qui reste propriétaire de tous les visuels et noms utilisés) et sans celui de **Mantic** (dont le jeu **Deadzone** a inspiré, de plus ou moins loin, ces règles).

Les logos utilisés sont des modifications des icônes disponibles sur <http://game-icons.net/>. Merci à eux pour le travail fourni.



Matériel de jeu

Pour jouer, vous aurez besoin du matériel suivant :

- **Des figurines de jeu.** Il existe de nombreuses figurines représentant les personnages de l'univers de Super Mario. Je recommande pour ma part l'utilisation des figurines contenues dans le jeu « Super Mario Chess ».

Le reste de ces règles part du principe que vous disposez d'une boîte de ce jeu. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez aisément vous en procurer un exemplaire sur un célèbre site de ventes aux enchères (ou même en brocante). Tant que vous y êtes, prenez-en deux, ça pourra toujours servir.

Afin d'améliorer l'aspect visuel et la stabilité des figurines, je conseille de retirer leurs socles (à coup de pince et de gros cutter ; gaffe à vos doigts) et de les remplacer par des socles transparents (30 mm pour les carapaces et les étoiles, 40 mm pour les personnages et 60 mm pour Bowser).



- **Des dés.** Trois dés par joueurs seront nécessaires (ou au moins trois que les joueurs se partageront). Vous pouvez utiliser des dés à six faces classiques, auquel cas tout résultat supérieur ou égal à quatre comptera comme une réussite. Vous pouvez également utiliser des dés vierges et coller des gommettes indiquant une réussite sur trois faces de chaque dé.

- **Un terrain de jeu.** Le terrain de jeu est idéalement un carré de huit cases sur huit, chaque case devant être assez grande pour contenir une figurine et des éléments de décors (soit des cases de huit à dix centimètres de côté environ). Vous trouverez sur mon site un fichier permettant d'imprimer un tel terrain sur une bâche en PVC et, plus loin dans ces règles, un morceau de terrain à imprimer et à coller sur du carton. A vous de voir si vous voulez investir dans une bâche, fabriquer un plateau de jeu plus classique ou, pourquoi pas, construire votre propre terrain de toute pièce.



Plateau de jeu réalisé par [Tobias](#) puis imprimé sur une bâche en PVC.

- **Des décors.** En plus d'éventuels décors conventionnels (arbres, rochers...) vous aurez besoin de structures en 3D pour représenter des blocs sur lesquels les personnages pourront monter. De simples cubes (ou cylindres... la forme importe peu) de jeu de construction pour enfants marchent très bien !



Jeu de cubes de chez Djeco.

- **Des cartes.** Vous trouverez plus loin dans ces règles des cartes à imprimer. Le format choisi devrait vous permettre de glisser ces cartes dans des pochettes de protection classiques (du format d'un célèbre jeu de cartes à collectionner voyant s'affronter des sorciers). Si ce n'était pas le cas, jouez avec l'échelle d'impression pour réduire les cartes au format de vos protège-cartes. Il y a deux types de cartes : les cartes de profils et les cartes actions. Vous aurez besoin d'un seul exemplaire de chaque carte de profil (il faudra vous confectionner les vôtres si vous utilisez d'autres figurines que celles de Super Mario Chess). Pour les cartes actions, imprimez trois fois la planche de neuf cartes de manière à disposer d'un jeu de vingt-sept cartes actions.
- **Des pièces et des carapaces.** Celles du jeu Super Mario Chess feront bien sûr parfaitement l'affaire mais n'importe quels compteurs ou jetons pourront être utilisés si vous ne disposez pas de ces figurines.

Recrutement des bandes

La première chose à faire avant de commencer à jouer à **SMD** est de vous mettre d'accord avec votre adversaire pour savoir lequel jouera la bande à Mario (les gentils dont les cartes ont un bord rouge) et lequel jouera la bande à Bowser (les méchants dont les cartes ont un bord bleu).

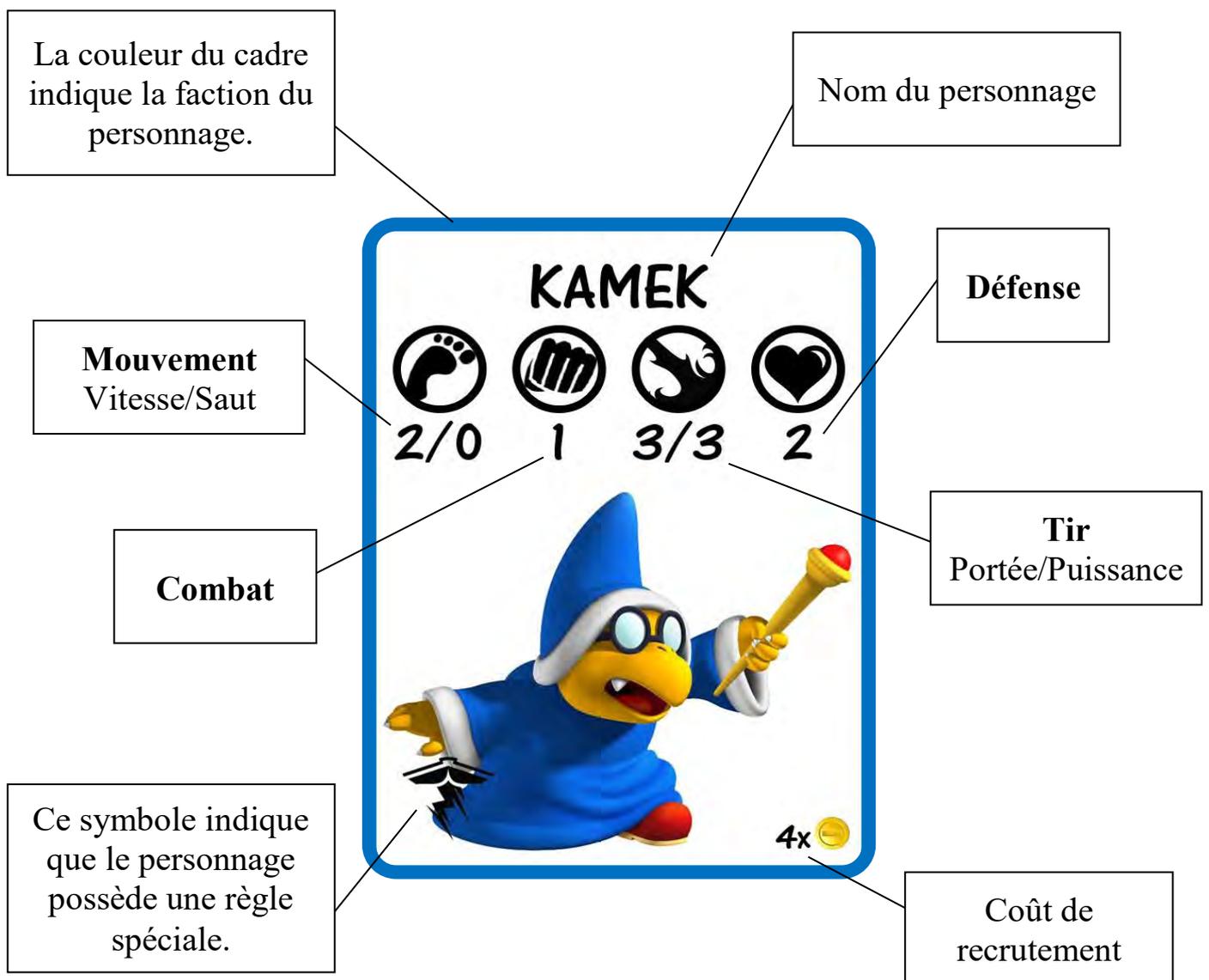
Ceci étant fait, il vous faudra ensuite recruter votre bande. Pour cela, vous devrez tout d'abord choisir le format de votre partie en choisissant le nombre de pièces dont chaque joueur disposera pour acheter ses combattants :

- **Jusqu'à neuf pièces**, vous ne jouerez qu'un **duel** ce qui ne présente pas beaucoup d'intérêt à part pour essayer, présenter ou apprendre les règles du jeu avant de lancer une vraie partie.
- **De dix à quinze pièces**, vous jouerez une **escarmouche**. Idéal pour faire de petites parties rapides, surtout avec des enfants. Ce format montrera cependant rapidement ses limites quand vous maîtriserez le jeu.
- **De seize à vingt pièces**, vous jouerez une **bataille**. Il s'agit là du format classique du jeu. Si vous disposez d'une boîte de Super Mario Chess, vous êtes équipés pour ce format !
- **De vingt-et-une à trente pièces**, vous jouerez une **guerre totale**. Celle-ci vous demandera d'avoir plus de figurines (investissez si possible dans une seconde boîte de Super Mario Chess) et vous demandera un peu plus de temps.



Le coût de recrutement de chaque personnage est indiqué sur sa carte de référence (en bas à droite). En dehors de cela, il n'y a pas de règles de recrutement si ce n'est de respecter les deux factions (Mario, Luigi, Peach, Daisy, Yoshi et Toad chez les gentils ; Bowser, Junior, Kamek, Birdo et Goomba chez les méchants). A noter que Birdo peut être recrutée chez les gentils mais seulement s'ils recrutent également Yoshi ! C'est pour cela que vous trouverez deux cartes de référence pour ce personnage.

Normalement, tous les personnages peuvent être recrutés en plusieurs exemplaires à l'exception de Mario, Luigi, Peach, Daisy et Bowser qui ne peuvent être recrutés qu'une seule fois par bande. Cette limitation n'est toutefois importante que si vous disposez de plusieurs boîtes de Super Mario Chess.



Mise en place du jeu

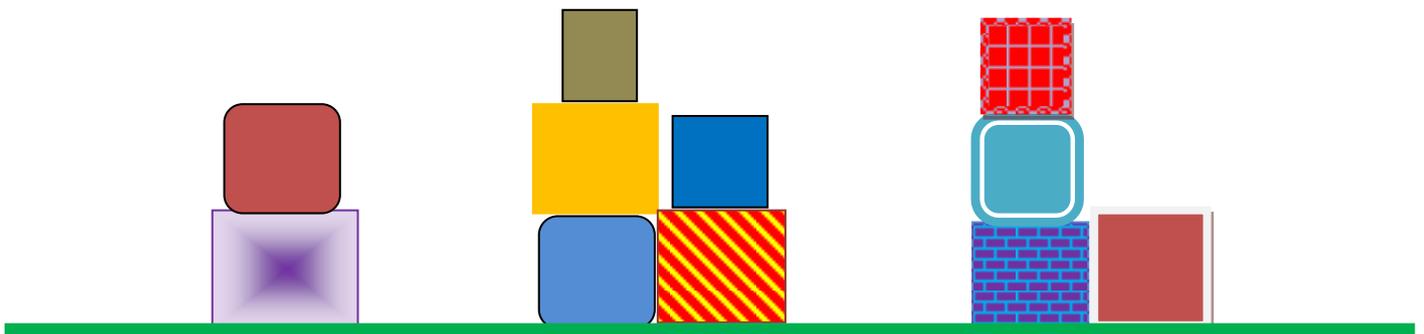
L'un des joueurs (le méchant normalement) place le décor en suivant les règles suivantes :

- Aucun élément de décor ne peut être placé au bord de la table (tous doivent donc être placés dans un carré de six cases de côté au centre de celle-ci).
- Vous pouvez empiler les cubes dont vous disposez. Chaque cube (quelle que soit sa taille réelle) représente un niveau (un étage si vous préférez). La table peut comporter un maximum de deux 'structures élevées'.

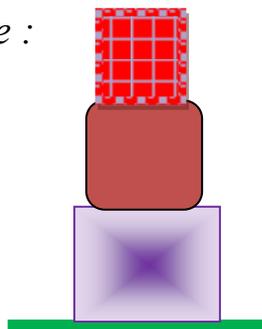
Une structure élevée est une structure de deux niveaux qui n'est adjacente à aucune structure d'un niveau ou bien une structure de trois niveaux qui n'est adjacente à aucune structure de deux niveaux.

Vous pouvez adapter ces définitions à vos éléments de décors. L'idée étant qu'il ne devrait jamais y avoir de structures dépassant de trois niveaux (ou plus) son environnement.

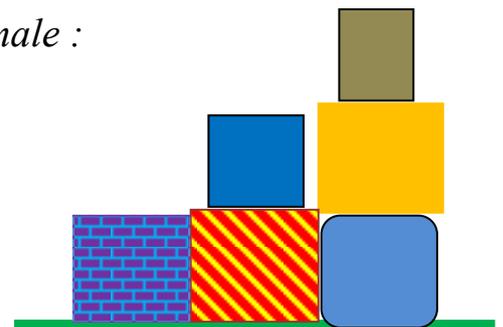
Exemples de structures élevées :



Structure illégale :



Structure normale :



Une fois ceci fait, lancez trois dés pour chaque case du terrain (sauf pour les cases au bord de la table). Si vous obtenez trois réussites, placez-y une pièce. Si vous obtenez trois échecs, placez-y une carapace verte. Sur tout autre résultat, n'ajoutez rien.

Le joueur qui n'a pas placé le décor (le gentil donc) choisit alors son bord de table et déploie toute sa bande le long de celui-ci (une case ne peut accueillir qu'un seul personnage à quelques exceptions près).

Son adversaire déploie alors sa bande le long du bord de table opposé.

Mélangez ensuite les vingt-sept cartes actions et consultez le tableau ci-dessous pour savoir combien de cartes vous devez retirer du paquet (ces cartes ne seront pas utilisées pour la partie et ne doivent pas être consultées) et combien de cartes vous devez distribuer à chaque joueur.

Format de la partie	Cartes à écarter	Cartes à distribuer
Duel	7	2
Escarmouche	5	3
Bataille	3	4
Guerre totale	1	5

La partie peut alors commencer ! Le premier joueur étant celui qui s'est déployé en dernier (le gentil normalement).

Règle avancée : les règles données ici restent basiques dans un souci de simplicité. N'hésitez pas à créer vos propres règles de décors et de mise en place ! Les idées ne manquent pas : passerelles entre différents cubes, tuyaux de téléportation, tremplins, bascules, plateformes en mouvement...



Organisation du tour de jeu

Une partie de SMD est constituée d'une succession de tours qui s'organisent tous de la manière suivante :

- 1) **Phase d'activation** : les joueurs activent leurs figurines à tour de rôle. Le premier joueur actif du tour est celui qui a fini de jouer en premier lors du tour précédent (sauf au premier tour de jeu comme indiqué précédemment).
A son tour de joueur, le joueur actif choisit l'une des cartes représentant les membres de sa bande et active toutes les figurines correspondantes.
Il est bien sûr interdit d'activer deux fois la même carte lors d'un même tour.
Vous pouvez, pour vous en souvenir, incliner la carte que vous venez d'activer.
Quand l'activation de la carte choisie est terminée, la main passe à l'adversaire qui devient le joueur actif. On continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes des deux joueurs aient été activées (si un joueur n'a plus de carte à activer, son adversaire continue à activer les siennes).

Règle avancée : quand un joueur devient le joueur actif, il peut choisir de passer son tour au lieu d'activer une carte, auquel cas, la main revient à son adversaire. Toutefois, si les deux joueurs choisissent de passer leur tour consécutivement, la phase d'activation prend fin immédiatement.

- 2) **Phase de fin de tour** : lors de cette phase, les joueurs peuvent recruter de nouvelles figurines et doivent vérifier si un événement particulier lié au scénario joué doit arriver. C'est également le moment idéal pour redresser les cartes activées lors de ce tour.
- 3) **Phase de pioche** : chaque joueur pioche une carte action. Si cela est impossible parce que la pioche est vide, la partie prend fin immédiatement.
Une partie classique de SMD dure donc au maximum neuf tours.

Activation d'une figurine

Quand une figurine est activée, celle-ci peut :

- **Se relever.** Cette action est obligatoire si la figurine commence son activation *à terre*. De plus, se relever compte comme une case de déplacement.
- **Se déplacer et attaquer** les adversaires qui se trouvent dans les cases qu'elle traverse au cours de son mouvement.
- **Tirer** (avant, après ou pendant son déplacement) si elle dispose d'une attaque de tir.



Dans la plupart des cas, une carte de personnage correspondra à une seule et unique figurine sur le terrain. Certaines cartes pourront cependant correspondre à plusieurs figurines à la fois.

Quand un joueur active une telle carte, il peut activer toutes les figurines correspondantes dans l'ordre de son choix. Chaque figurine ne peut être activée qu'une seule fois bien sûr. De plus, le joueur doit terminer l'activation d'une figurine avant de passer à la suivante. Il est par exemple interdit de faire tirer une figurine, d'en déplacer une autre puis de revenir à la première pour effectuer son déplacement.

Déplacement

Une figurine possède une caractéristique de Mouvement composée de deux valeurs : la Vitesse et le Saut. Quand une figurine est activée, elle peut se déplacer d'un nombre de cases égal à sa Vitesse, y compris en diagonal. N'oubliez pas qu'une figurine devant se relever doit utiliser une case de déplacement pour cela.

Règle avancée : lors d'un déplacement, la première case parcourue en diagonale est comptée normalement mais les suivantes comptent double (une case en diagonale compte pour deux cases de déplacement).

Une figurine peut librement traverser une case occupée par des amis mais ne peut s'y arrêter (sauf exceptions).

Une figurine peut pénétrer dans une case occupée par des adversaires mais cela déclenchera alors un combat (dont la résolution sera traitée lors du prochain chapitre).

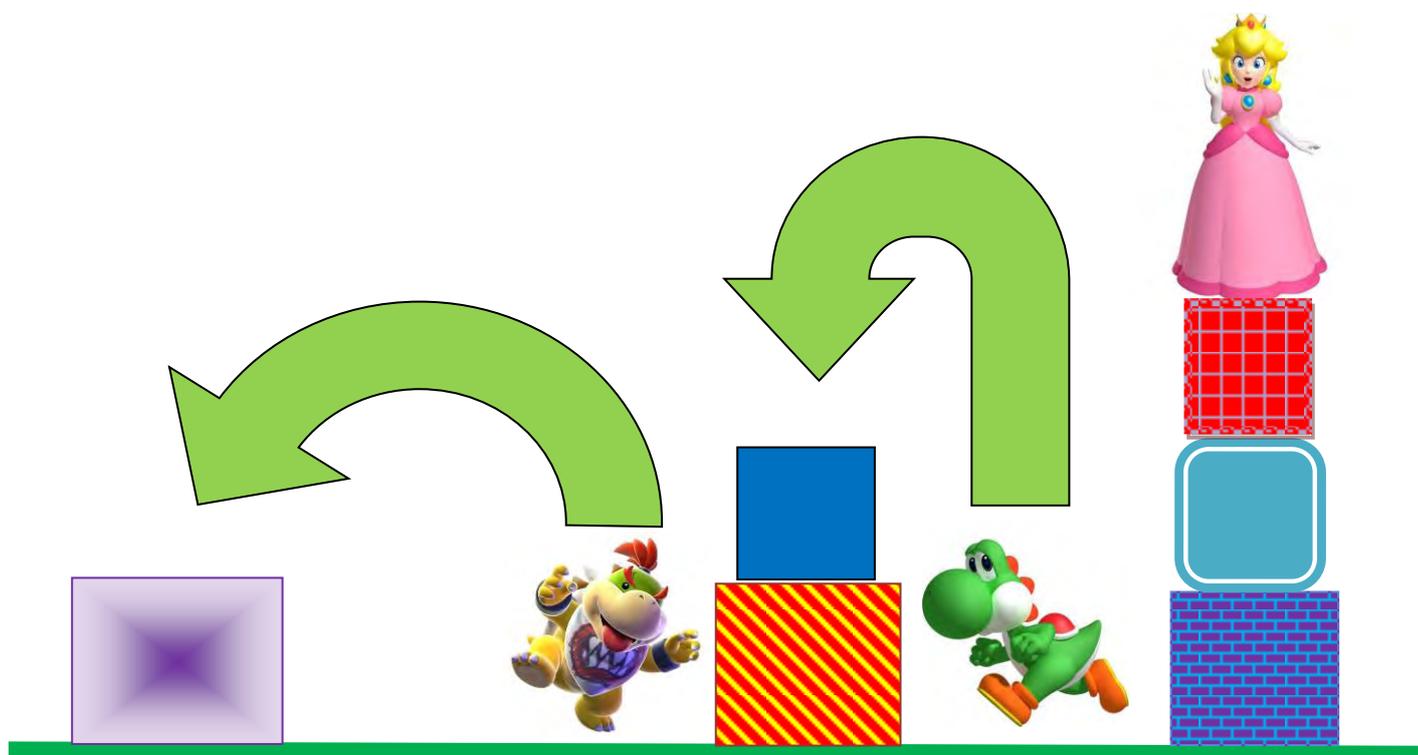
Quand une figurine termine son déplacement, elle peut être placée n'importe où dans la case dans laquelle elle se trouve. La position exacte de la figurine peut avoir une importance (pour les tirs) : une figurine ne peut donc pas être déplacée dans sa case en dehors de son déplacement (ce qui compte comme un déplacement d'une case).



Normalement, une figurine qui se déplace doit le faire en restant au même niveau. Elle peut toutefois entrer dans une case de niveau plus ou moins élevé que celle qu'elle quitte si la différence de niveaux entre les deux cases est inférieure ou égale à son Saut. Si sa valeur de Saut est inférieure à la différence de niveaux, le déplacement est tout simplement impossible (ainsi, une figurine avec un Saut égal à zéro ne peut ni monter, ni descendre et doit donc toujours rester au même niveau).

Exemples : avec 2/1 de Mouvement, Bowser Jr peut monter sur le cube violet sur la gauche (situé à deux cases de là) mais ne peut monter sur l'empilement de deux cubes sur la droite.

Yoshi, avec son Mouvement de 3/2, peut monter sans problème sur ce même empilement de cubes. Par contre, il ne peut pas monter sur les trois cubes de droite. Peach (Mouvement 2/2) est prisonnière sur cet empilement : elle ne peut pas descendre les trois niveaux pour rejoindre le sol. Voilà pourquoi ce genre de structure est normalement interdit à SMD !



Combat

Un combat a obligatoirement lieu dès qu'une figurine rentre dans une case occupée par un ou plusieurs adversaires. Le déplacement de la figurine est alors interrompu le temps de résoudre le combat de la manière suivante :

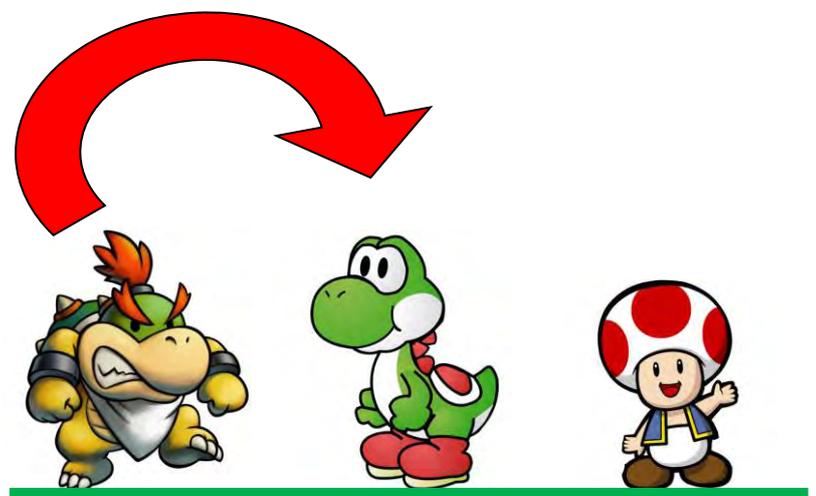
- 1) **Choix de la cible** : dans la plupart des cas, il n'y aura qu'un seul ennemi dans la case d'arrivée ce qui limitera forcément le choix de la cible. Dans le cas plus rare où la case contiendrait plusieurs adversaires, il faut choisir lequel d'entre eux sera la cible de l'attaque.
- 2) **Résolution de l'attaque** : l'attaquant lance autant de dés que sa valeur de Combat et fait le total des réussites obtenues pour déterminer la puissance de l'attaque. Si cette puissance est supérieure ou égale à la Défense de l'adversaire, celui-ci est éliminé (sa figurine est retirée du terrain et sa carte de référence peut être rangée à moins qu'il ne reste une autre figurine du même type en jeu).

Après cette deuxième étape, plusieurs cas de figure sont possibles :

- **Il n'y a plus d'adversaire dans la case.** C'est le cas le plus simple qui résulte d'une attaque réussie contre un adversaire isolé. Dans ce cas, la figurine active peut reprendre son déplacement normalement et finir son activation.

Exemple : Bowser Junior commence son déplacement en entrant dans la case occupée par Yoshi dont la Défense est égale à deux. Il lance donc autant de dés que sa valeur de Combat qui est de deux également.

S'il obtient deux réussites, le pauvre dinosaure dragon Yoshi sera éliminé de la partie !



- **Il reste encore des ennemis dans la case.** Soit parce qu'il y en avait plusieurs au départ soit parce que l'attaque a échoué. Là encore, il y a deux possibilités :
 - **Si l'attaquant ne peut plus se déplacer :** il doit alors retourner dans la case d'où il venait avant de mener l'attaque et se retrouve *à terre* (un chapitre sera consacré plus tard à ce statut particulier). Si ce mouvement est impossible pour quelque raison que ce soit (par exemple parce que la case où il doit se rendre est occupée par un autre ennemi...) alors l'attaquant est tout simplement éliminé.
 - **Si l'attaquant peut encore se déplacer :** il peut alors soit quitter la case où a eu lieu l'attaque pour poursuivre son déplacement, soit rester dans la même case pour poursuivre son attaque (contre le même adversaire ou un autre s'il le veut) ce qui lui coûtera une case de déplacement. Les puissances des attaques subies par un personnage se cumulent au cours de l'activation d'une carte. Les compteurs sont remis à zéro dès qu'une nouvelle carte est activée.

Suite de l'exemple : Junior manque de chance et n'obtient qu'une seule réussite contre Yoshi. Sa Vitesse étant égale à deux, il pourrait poursuivre son attaque (il ne lui manque qu'une réussite pour l'éliminer) mais il préfère (courageusement) utiliser sa dernière case de déplacement pour aller affronter Toad dans la case d'à-côté ! Il lance deux dés et obtient une réussite, ce qui est inférieur à la Défense de Toad (deux). Junior doit donc retourner dans la case d'où il vient : comme celle-ci est occupée par Yoshi, il n'est pas mis à terre mais tout simplement éliminé pour de bon !



Tir

Un personnage doté d'un tir peut tirer une fois lors de son activation à tout moment au cours de celle-ci (c'est-à-dire qu'il peut se déplacer avant et/ou après son tir). Il est toutefois impossible de tirer en étant dans une case occupée par un ennemi. Les tirs sont résolus de la manière suivante :

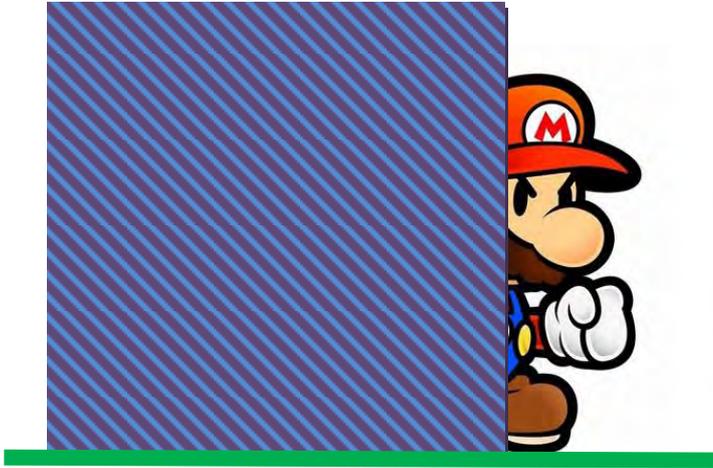
- 1) **Choix de la cible** : le tireur choisit sur quel adversaire il veut tirer. La cible doit être visible du tireur (penchez-vous au niveau des yeux de celui-ci et regardez si vous pouvez voir votre victime) et à portée de tir (la distance entre le tireur et sa cible doit être inférieure ou égale à la Portée du tir).

Règle avancée : lorsque vous mesurez la distance entre le tireur et sa cible, la première case en diagonale est comptée normalement mais les suivantes comptent double (une case en diagonale compte pour deux cases de distance). De plus, la distance entre le tireur et sa cible est *au minimum* égale à la différence de niveaux entre ces deux figurines.

- 2) **Résolution du tir** : le tireur lance autant de dés que la valeur de Précision de son attaque de tir et fait le total des réussites obtenues pour déterminer la puissance de l'attaque. Si la puissance obtenue est nulle, le tir échoue et il ne se passe rien. Si la puissance est supérieure ou égale à la Défense de la cible, celle-ci est éliminée. Si la puissance est inférieure à la Défense mais supérieure à zéro, la cible est touchée et se retrouve *à terre* si elle ne l'était pas déjà.

Attention ! La puissance des attaques de tir ne se cumulent jamais, ni entre elles, ni avec celles obtenues lors d'un combat. Il est cependant utile de tirer sur un adversaire avant de l'attaquer pour essayer de le mettre *à terre* avant le combat.

Règle avancée : la cible d'un tir bénéficie d'un couvert si elle n'est que partiellement visible du tireur (que ce soit à cause d'une autre figurine ou d'un élément de décor). Quand vous tirez sur une figurine bénéficiant d'un couvert, relancez une fois tous les dés ayant obtenu une réussite avant de déterminer la puissance de l'attaque.



Exemple : Kamek dispose d'un Tir 3/3 et compte bien l'utiliser contre Mario, un cible difficile avec sa Défense de trois !

Après avoir vérifié que Mario était en vue et à portée de tir, Kamek lance trois dés et obtient trois réussites !

Mario est donc éliminé !

« Pas si vite ! » s'exclame le

plombier moustachu. « Si on utilise les règles avancées, je bénéficie d'un couvert puisque je ne suis que partiellement visible ! »

Le joueur qui contrôle Kamek se penche au niveau des yeux de sa figurine et ne peut que constater qu'il ne voit qu'une partie de Mario, ce dernier étant caché derrière un cube.

Il relance alors les trois dés ayant obtenu des réussites et obtient deux réussites et un échec. C'est insuffisant pour éliminer Mario mais bien assez pour le mettre à terre. Si Mario ne se relève pas rapidement, il risque d'avoir de sérieux problèmes !

Figurines à terre

Une figurine peut se retrouver *à terre* suite à un combat désastreux ou suite à un tir ennemi. Quand c'est le cas, couchez la figurine sur le côté (sans la changer de position dans la mesure du possible) pour indiquer son statut.

Tant qu'elle se trouve au sol, une figurine voit sa Défense diminuer d'un point. Si sa Défense tombe ainsi à zéro, la figurine sera automatiquement éliminée par la moindre attaque (tir ou combat) même si la puissance obtenue est nulle.

De plus, une figurine *à terre* doit obligatoirement se relever au début de son activation, ce qui lui coûte une case de déplacement. Tant qu'elle ne s'est pas relevée, elle ne peut rien faire d'autre (à part utiliser une carte action).

Pièces et carapaces

Pièces

Une figurine entrant dans une case contenant une pièce récupère automatiquement celle-ci. Toutes les pièces récupérées par une même bande sont mises en commun et de côté (en dehors du plateau de jeu).

Lors de la phase de fin de tour, les joueurs (en commençant par le méchant avant que le gentil puisse en faire autant) peuvent dépenser tout ou partie de leurs pièces pour recruter de nouvelles figurines (que ce soit des figurines en réserve ou des figurines éliminées précédemment lors de la partie) au coût habituel.

Les règles de recrutement s'appliquent normalement : les personnages uniques ne peuvent se trouver qu'en un seul exemplaire simultanément sur la table (mais vous pouvez recruter un deuxième Mario si le premier a été éliminé) et les gentils ne peuvent recruter Birdo que s'ils ont encore un Yoshi en jeu).

Les figurines recrutées ainsi doivent être déployées dans une case de la zone de déploiement en respectant les règles habituelles.



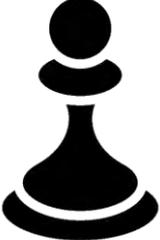
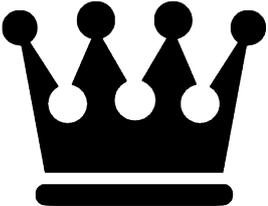
Carapaces vertes

Une figurine qui se trouve dans une case contenant une carapace verte peut effectuer un Tir 3/1 en respectant toutes les règles habituelles pour ce genre d'attaque (en particulier, n'oubliez pas qu'une figurine ne peut tirer qu'une seule fois par activation).

La carapace utilisée est normalement défaussée après usage sauf si la puissance du tir est égale à zéro. Dans ce cas, posez la carapace dans la case occupée par la cible du tir.

Règles spéciales des personnages

Voici la liste des règles spéciales utilisées par les figurines de la boîte Super Mario Chess. N'hésitez pas à créer les vôtres si vous utilisez d'autres figurines !

	<p>Pions</p>	<p><i>La vie est dure quand on est petit. Il faut savoir se serrer les coudes !</i></p> <p>Deux pions de la même bande peuvent occuper la même case.</p>
	<p>Princesses</p>	<p><i>La vie de princesse est difficile aussi ! Heureusement qu'on peut compter sur de bons serviteurs...</i></p> <p>Une princesse peut occuper la même case qu'un pion allié. Tant que c'est le cas, la princesse voit sa Défense augmenter de deux points.</p>
	<p>Famille Bowser</p>	<p><i>Quand on porte sur le dos une lourde carapace hérissée de pointes, c'est pour s'en servir !</i></p> <p>Si un membre de la famille Bowser doit se retrouver à terre suite à un tir, lancez un dé. Si vous obtenez une réussite, le tir n'a pas d'effet. Cette capacité ne protège pas d'un tir fatal.</p>
	<p>Eclair magique</p>	<p><i>Les éclairs magiques font mal... Mais ce n'est pas leur seule utilité !</i></p> <p>Quand une figurine possédant un éclair magique utilise son attaque de tir, elle peut choisir de viser une pièce ou une carapace au lieu de viser un ennemi. Si c'est le cas et que la puissance du tir n'est pas nulle, l'élément visé est retiré du jeu et remplacé par un pion allié.</p>

*Précisions sur l'éclair magique : outre le fait qu'il faille avoir une figurine en réserve, il faut que l'on puisse placer le **pion** dans la case ciblée (pas d'ennemi dedans par exemple) sous peine de perdre cet avantage. Les **pions** ainsi placés peuvent s'activer dès ce tour de jeu à moins que ce type de figurines n'ait déjà été activé pendant cette phase d'activation.*

Cartes actions

Vous trouverez sur la page suivante une planche de cartes actions à imprimer en trois exemplaires. Ces cartes peuvent se glisser facilement dans des protège-cartes classiques (privilégiez ceux avec un dos opaque et sombre) pour en faciliter l'utilisation.

Seul le joueur actif peut jouer une carte action. Il est possible d'utiliser une carte (et une seule) pour chaque figurine que l'on active. Si vous activez une carte correspondant à plusieurs figurines, vous pourrez donc jouer une carte action pour chacune d'entre elles mais chaque carte n'affectera qu'une seule figurine.

Le texte des cartes devrait être suffisamment explicite mais quelques précisions pourraient s'avérer nécessaires pour certaines d'entre elles...

- **Cube POW** : une fois cette carte jouée, la figurine active ne peut plus rien faire. Il est par contre possible de continuer à jouer d'autres figurines identiques et n'ayant pas encore été activées.
- **Champignon 1UP** : si vous utilisez cette carte sur la figurine active, celle-ci n'a donc pas besoin d'utiliser une case de déplacement pour se relever.
- **Chomp** : pour utiliser cette carte, la figurine active ne peut rien faire d'autre à part se relever.
- **Méga champignon** : la puissance de l'attaque est augmentée d'un point même si aucune réussite n'est obtenue aux dés.
- **Etoile** : cette carte est une exception puisqu'elle se joue pendant le tour de l'adversaire. Vous ne pouvez jouer qu'une seule étoile par attaque ennemie.
- **Carapace bleue** : la figurine ciblée ne bénéficie d'aucun couvert.
- **Carapace rouge, Champignon doré et Champignon hélice** : aucune précision à rajouter pour ces cartes.

Cube POW



Choisissez une case adjacente à la figurine active à la fin de son activation. Toutes les figurines dans cette case sont mises à terre !

Champignon 1UP



Choisissez une figurine à terre dans la même case que la figurine active ou dans une case adjacente et relevez-la gratuitement.

Carapace rouge



Jouez cette carte au moment où vous utilisez une carapace verte. La **Précision** de ce tir passe de un à deux.

Chomp



Jouez cette carte au début de l'activation de la figurine active. Celle-ci effectue un **Tir 2/3** à la place de toute autre action (à part se relever).

Méga champignon



Jouez cette carte avant de résoudre une attaque au corps à corps. La **puissance** de celle-ci sera augmentée d'un point.

Etoile



Jouez cette carte quand votre adversaire vient de réaliser une attaque (tir ou corps à corps) et lancez un dé. Si vous obtenez une réussite, la **puissance** de l'attaque est réduite à zéro.

Champignon doré



Jouez cette carte pour augmenter d'un point la **Vitesse** de la figurine active jusqu'à la fin de son activation.

Carapace bleue



Jouez cette carte au moment où vous utilisez une carapace verte. Choisissez votre cible sans tenir compte ni de la distance ni de la ligne de vue.

Champignon hélice



Jouez cette carte pour augmenter d'un point le **Saut** du personnage actif jusqu'à la fin du tour.

Game Over

La partie prend immédiatement fin quand l'un des événements suivant survient :

- L'un des joueurs concède la victoire à son adversaire.
- L'un des joueurs n'a plus de figurines en jeu (même s'il a des pièces en réserve).
- Les conditions de fin de partie du scénario (s'il y en a) sont remplies.
- Il n'y a plus de cartes à piocher au début de la phase de pioche.

Dans les deux premiers cas, le vainqueur est évident.

Dans le troisième, le scénario déterminera le vainqueur.

Enfin, dans le dernier cas, chaque joueur devra faire le total des coûts (en pièces) de toutes les figurines qu'il a encore en jeu auquel il ajoutera le double du nombre de pièces qu'il a en réserve. Le joueur ayant le plus grand trésor remporte la partie (en cas d'égalité, rejouez une partie pour vous départager).



Fiche de référence

Format de jeu et cartes actions

Format de la partie	Pièces	Cartes à écarter	Cartes à distribuer
Duel	→ 9	7	2
Escarmouche	10-15	5	3
Bataille	16-20	3	4
Guerre totale	21-30	1	5

Organisation du tour de jeu

- 1) Phase d'activation (déplacement, combat et tir)
- 2) Phase de fin de tour (recrutement possible)
- 3) Phase de pioche (1 carte, on ne peut jouer qu'une carte par figurine activée)

Déplacement

Une figurine peut se déplacer d'un nombre de cases égal à sa Vitesse et est limitée dans ses déplacements verticaux par son Saut.

Combat

Obligatoire quand une figurine entre dans une case occupée par un adversaire. La puissance de l'attaque est égale au nombre de réussites obtenues en jetant autant de dés que le Combat de l'attaquant. Si la puissance est supérieure à la Défense de l'adversaire, celui-ci est éliminé. Sinon, l'attaquant doit poursuivre le combat (pour une case de déplacement) ou se déplacer. S'il ne le peut pas, il fait marche arrière et est mis *à terre* ou est éliminé si cela est impossible.

Tir

Le tir peut avoir lieu à n'importe quel moment de l'activation. La puissance du tir est égale au nombre de réussites obtenues en jetant autant de dés que la Précision du tireur. Si la puissance est supérieure à zéro mais que la cible n'est pas éliminée, celle-ci se retrouve *à terre*. Une carapace verte permet d'effectuer un **Tir 1/3**. Une figurine ne peut tirer qu'une seule fois par activation.

Figurine à terre

Une figurine *à terre* a -1 à sa Défense et doit dépenser une case de déplacement pour se relever au début de son activation.

Cartes personnages

Vous trouverez ici les cartes de personnages correspondant aux figurines disponibles dans Super Mario Chess. Honneur aux méchants !

<p>BOWSER</p> <p>  1/1  3  1/3  5 </p>  <p>5x </p>	<p>BOWSER Jr</p> <p>  2/1  2  -  4 </p>  <p>4x </p>	<p>KAMEK</p> <p>  2/0  1  3/3  2 </p>  <p>4x </p>
<p>BIRDO</p> <p>  2/2  1  3/2  2 </p>  <p>3x </p>	<p>GOOMBA</p> <p>  1/0  2  -  1 </p>  <p>1x </p>	<p><i>Une boîte de Super Mario Chess contient pour 25 pièces de méchants !</i></p> <p><i>A noter que la bande des méchants est prioritaire pour recruter Birdo s'il n'y a pas assez de figurines pour tout le monde..</i></p>

PEACH



3x 🍌

DAISY



3x 🍌

YOSHI



3x 🍌

MARIO



5x 🍌

LUIGI



4x 🍌

TOAD



1x 🍌

BIRDO



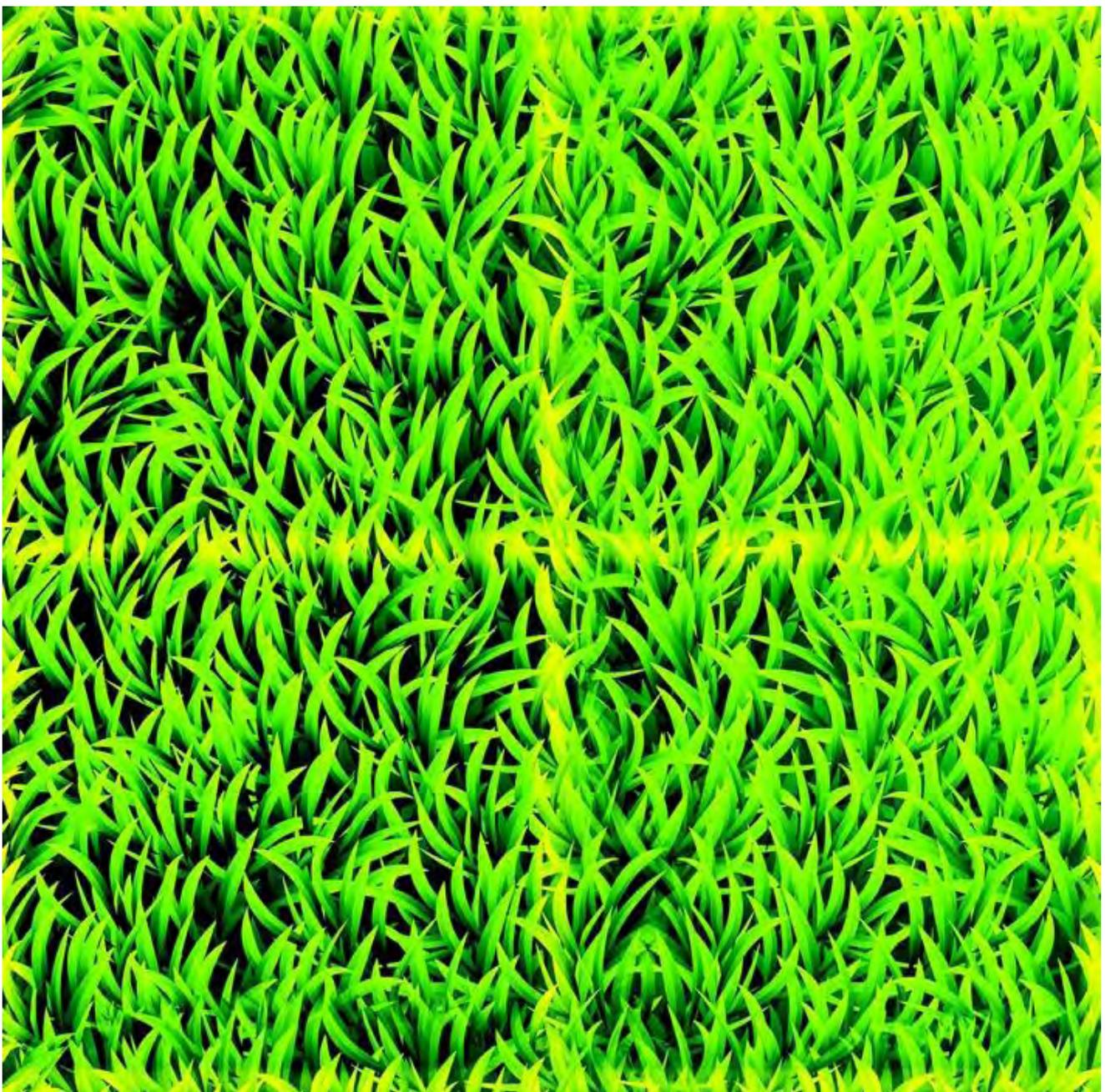
3x 🍌

Une boîte de Super Mario Chess contient pour 23 pièces de gentils (en laissant les 2 Birdos aux méchants) soit 2 pièces de moins que les méchants. Pour jouer un affrontement équilibré sans vous prendre la tête, jouez toutes figurines des deux factions à l'exception des 2 Goombas qui seront toujours utiles grâce aux éclairs magiques de Kamek !

Terrain de jeu

Vous trouverez sur mon site le fichier que j'ai utilisé pour réaliser ma propre bâche PVC me servant de terrain de jeu. Vous pouvez l'utiliser librement pour faire de même ou confectionner votre propre terrain.

Vous trouverez ici un morceau de terrain représentant un carré de deux cases de côté. Imprimez-le en seize exemplaires (je vous conseille de le faire sur du papier autocollant et de le coller sur du carton de calendrier) pour confectionner un terrain de huit cases de côté.



Remerciements et blabla divers

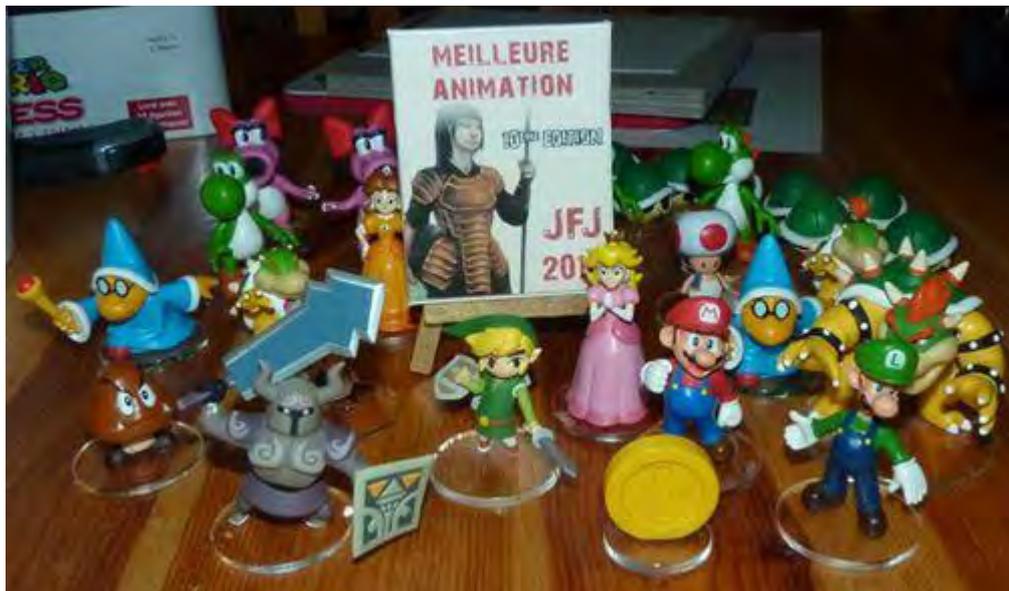
Merci à Delphine pour supporter inlassablement le fait que je passe bien trop d'heures derrière mon écran à écrire ces bêtises.

Merci à Juliette (5 ans au début de l'histoire) pour son enthousiasme immodéré pour ce jeu !

Merci à Pauline (8 ans) qui a accepté de tester le jeu avec nous (et de lire les cartes actions à sa petite sœur) même si elle ne partageait pas le même enthousiasme.

Merci au [Blogurizine](#) pour avoir publié ces règles (n°25, automne 2016). Outre la large diffusion offerte à ma création, cela m'a contraint, pour une fois, à terminer un projet !

Merci aux JFJ pour m'avoir attribué le prix de la meilleure animation lors de l'édition de 2015. J'en profite aussi pour remercier les nombreux joueurs qui ont testé ces règles lors des JFJ ou de la Chevauchée des Dragons de Vaires !



Tiens... Y'a deux intrus sur cette photo !

Dernière minute : suite à l'arrêt d'activité de mon hébergeur, mon site n'est hélas plus disponible à l'heure où j'écris ces lignes. Vous pouvez guetter sa réouverture en suivant mon [blog](#) ou ma page [Facebook](#). Merci à la rédaction du [Blogurizine](#) pour avoir accepté les ultimes modifications que cela a imposées, et ce malgré un planning très serré !



THE SILENT - DOCTOR WHO par Russell T DAVIES

- La suite de la série télévisée britannique sorti en 2005

★ <http://www.the-reelgillman.com/>

RENCONTRE

DOCTOR WHO

Un reporter intrépide a réussi à obtenir une interview avec Le Collectionneur concernant le jeu Doctor Who : Song of Time and Space.

PAR LE COLLECTIONNEUR

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

RENCONTRE

DOCTOR WHO : SONG OF TIME AND SPACE

REPORTER : NOUS SOMMES RAVIS DE VOUS ACCUEILLIR PARMI NOUS.

LE COLLECTIONNEUR : Merci de m'avoir reçu. Vous pouvez être moins formel et m'appeler juste le Collectionneur.

R. : NOUS ALLONS DONC ENTAMER. TOUT D'ABORD, POUVEZ-VOUS NOUS PRÉSENTER L'UNIVERS SI ANGLAIS DU DOCTOR WHO ?

L.C : Pour faire court, il s'agit d'une série anglaise qui peut se vanter d'une longévité remarquable. Plus de 50 ans !

Elle raconte les aventures d'un extraterrestre qui se fait appeler le Docteur. Juste le Docteur...

Il y a bien longtemps, il a dérobé un des vaisseaux de son peuple, un TARDIS. Il s'agit d'une machine à voyager dans le temps et l'espace. Cependant elle a un léger défaut, son système de camouflage adaptatif est bloqué. Elle a donc l'aspect incongru d'une cabine de police anglaise bleue des années 60.



Le Docteur ne combat pas, il n'est pas un guerrier ou du moins il se refuse à l'être depuis la Dernière Grande Guerre du Temps. Il préfère parler, essayer de sauver tout le monde (y compris les « monstres ») et courir.

R. : ET QUELS SONT CES MONSTRES ?

L.C : Ils sont très variés et ont souvent un côté un peu kitch. Il faut dire que certains sont présents depuis le Premier Docteur.

On dénombre entre autre comme ennemis récurrents les Daleks, des combattants xénophobes ressemblant à des poivrières, les Cybermen, des cyborgs expansionnistes à travers le temps et l'espace et le Maître, un Seigneur du Temps comme le Docteur mais ambitieux et mauvais.

Mais à ceci on peut rajouter de nombreuses autres créatures apparaissant peu ou de manières moins récurrentes comme les Anges Pleureurs ou les Judoons, des policiers galactiques ressemblant à des rhinocéros.



R. : LE PREMIER DOCTEUR ? JE NE COMPRENDS PAS TROP..

L.C : En réalité, le Docteur comme tous les Seigneurs du Temps a plusieurs vies ou incarnations. Lorsqu'il meurt, il se régénère sous une nouvelle apparence avec une nouvelle personnalité mais ses souvenirs antérieurs. Cela permet aussi de gérer les différents acteurs l'ayant incarné.

R. : LE DOCTEUR A DE NOMBREUX ENNEMIS MAIS EST-IL SEUL ? SON EXISTENCE DOIT ÊTRE TERRIBLE À PARTAGER.



L.C : Le Docteur a souvent un ou plusieurs Compagnons. Ce sont souvent des terriens (mais pas toujours). Dans ses dernières incarnations, il a souvent favorisé des jeunes femmes qui sont souvent un balancier à ses émotions et lui servent de garde-fous.

Il a aussi tout un réseau d'amis, de personnes qu'il a sauvés ou aidé, d'être qui ont trouvé une paix ou une rédemption grâce à lui comme le Capitaine Jack Harkness (devenu immortel), Mickey (surnommé l'abruti), ou le Pater Noster, Gang de l'Ere Victorienne.



R. : MAINTENANT QUE VOUS NOUS AVEZ PRÉSENTÉ UN PEU L'UNIVERS, POUVEZ VOUS NOUS EN DIRE PLUS SUR LE MOTEUR DU JEU ?

L.C : Le moteur de jeu est celui de Song of Blade and Heroes (SOBH) et de son extension Mutant and Death Ray Guns (MADRG) basé sur des dés à 6 faces mais repassé un peu à la moulinette pour s'adapter à mes exigences et à l'univers.

Pour faire simple, chaque personnage est défini par deux caractéristiques et quelques compétences.

La première caractéristique est la Qualité (à gauche en bas sur la carte). Plus la qualité est basse, plus le



personnage réagit vite, pense vite et sait s'adapter à une situation et donc plus il pourra en terme de jeu réaliser d'actions.

La deuxième est le Combat (à droite en bas sur la carte). Elle représente les capacités brutes du personnage, que ce soit pour frapper au corps à corps, tirer avec un désintégrateur ou un arc ou esquiver une attaque (le Docteur est très doué pour cela).

Les compétences représentent des capacités naturelles (comme la Régénération du Docteur ou les flammes des Pyrovilles) ou de l'équipement (comme l'Armure Dalek ou le fusil des soldats de l'UNIT).

R. : COMMENT SONT GÉRÉS LES TOURS DE JEU ?

L.C : De façon très simple, au début du tour de jeu, chaque joueur lance un dé. Le plus grand gagne l'initiative.

Il choisit alors une de ses figurines et tente de l'activer avec un, deux ou trois dés à 6 faces pour tenter d'avoir une, deux ou trois actions. L'action est réalisable si sur un D6, le joueur fait un jet de sa qualité ou plus. Un personnage à une qualité de 2 s'active donc facilement contrairement à un à une qualité de 6.



R. : POURQUOI ALORS NE PAS LANCER SYSTÉMATIQUEMENT 3 DÉs POUR OBTENIR 3 ACTIONS POTENTIELLES ?

L.C : Très simple. Si le jet d'activation comprend 1 échec, quel que soit le nombre de dés, le joueur conserve la main et pourra ensuite activer un autre personnage. Mais s'il comprend 2 ou 3 échecs, la main passe, un peu comme le turnover de Blood Bowl, et c'est au tour de son opposant de pouvoir jouer un personnage non encore activé lors de ce tour.



C'est là une des richesses du système avec une prise de risque et d'incertitude. Combien de fois voyons-nous courir le Docteur dans la série en criant « J'ai un plan, j'ai un plan. Oups. Changement de plan, demi-tour et courons ! »

R. : QUELLES SONT LES ACTIONS POSSIBLES ?

L.C : Elles sont nombreuses. Les personnages peuvent réaliser un mouvement, une attaque de

corps à corps, un tir s'ils sont équipés d'une arme à distance, une attaque spéciale s'ils ont la compétence appropriée (comme le rayon de la mort Dalek) ou une action particulière (comme un pouvoir mental).

Mais la richesse du système et sa simplicité permettent aussi de créer des actions sur mesure pour les scénarios comme saboter un mécanisme cyberman ou sauver des civils innocents. Elles sont souvent basées sur un test de qualité.

R. : A QUOI SERVENT LES BAGUETTES DE DISTANCES ?

L.C : Il existe trois portées basées sur trois baguettes de longueurs prédéfinies : courte, moyenne et longue.



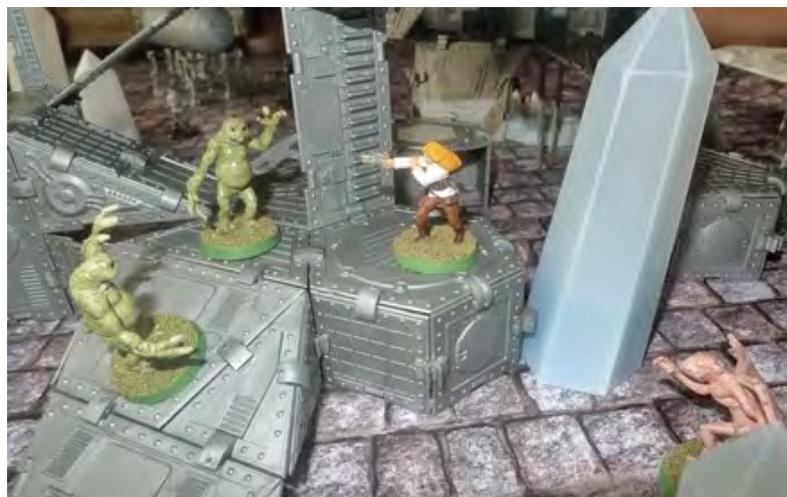
L'ensemble des mesures du jeu se prend avec seulement ces trois réglettes. Et par ensemble des mesures, je comprends aussi bien les portées de tirs, les mouvements, les aires d'explosions ou les effets de commandements.



Cela permet de fluidifier le jeu et de ne pas se perdre dans des comptes d'apothicaires sur les distances exactes au millimètre près.

R. : ET COMMENT SONT SE DÉROULENT LES COMBATS ?

L.C : De façon rapide ! Les joueurs ne passent pas 15 minutes à calculer une attaque avec tous les modificateurs possibles et imaginables.



Chaque joueur lance un D6 et ajoute son score de combat et d'éventuels bonus (comme les armes, le couvert ou la taille).

Le plus grand résultat gagne le combat. Cependant la figurine vaincue n'est pas forcément éliminée du jeu. Si le résultat du dé du gagnant est pair, la figurine est mise à terre, devient plus vulnérable et devra utiliser une action pour se relever. S'il est impair, elle est repoussée d'une longueur de socle.

R. : IL EST DONC DIFFICILE DE TUER UN PERSONNAGE ?

L.C : Si le joueur gagnant obtient le double du jet adverse, la figurine perdante a pris un coup fatal. Si c'est le triple, la mort est tellement horrible que l'équipe peut subir un contre coup au moral et commencer à fuir. Il est vrai que la désintégration dalek est assez éprouvante pour les nerfs des spectateurs.

Il est aussi possible de profiter de la mise à terre ou de l'immobilisation d'un adversaire pour l'achever.



Cependant, il reste dur de tuer net un personnage ce qui maintient l'esprit de la série.

R. : COMMENT AVEZ-VOUS TYPÉ VOTRE JEU AVEC LES RÈGLES D'UN JEU FINALEMENT ORIENTÉ FANTASY ET/OU POST-APO ?

L.C : L'adaptation à l'univers du Docteur s'est essentiellement faite par le rajout de compétences comme le Tournevis Sonique du Docteur ou l'Incertitude Quantique des Anges Pleureurs.

Certaines compétences se sont aussi vues modifiées comme l'Armure énergétique des Daleks.

R. : EST-CE UN JEU DE « POUTRE BRUTALE » OU PLUS « D'AMBIANCE SCÉNARISÉE » ?

L.C : Sans hésiter, il s'agit d'un jeu à scénario.

Certes le système permet le jeu de combat pur. Mais l'univers du Docteur ne s'y prête pas. Dans la série, on voit peu de batailles rangées et souvent celles-ci sont plus en toile de fond pendant que le Docteur tente de se faufiler et de sauver la situation.

Les scénarios proposés mettent la part belle aux règles spéciales et aux conditions de victoire « non meurtrières ». Autant que possible, ils sont intégrés dans la continuité de la série mais permettent d'explorer des éléments annexes.



Ainsi un des scénarios voit une conséquence de la bataille des Usines ATMOS entre les Sontariens et UNIT. Un petit groupe de sontariens a survécu et tente de récupérer un robot de pilotage. Mais ils vont être contrecarrés par Martha Jones qui reçoit l'aide du Onzième Docteur.

En terme de jeu, le Docteur ne commence pas sur la table mais son arrivée est déclenchée par son joueur et la matérialisation du Tardis. Seulement cette venue déclenche le dévoilement de l'allié secret des sontariens.



R. : ET COMMENT VOUS EST VENUE L'IDÉE DE CE JEU ?

L.C : D'une façon assez amusante. J'avais acquis pendant l'été des figurines non officielles Doctor Who de la marque Heresy Miniatures et les manuels de Song of Blade and Heroes (SOBH) et de son extension Mutant and Death Ray Guns (MADRG).

Je me suis retrouvé avec des figurines sans règles et des règles sans figurines. Alors je me suis dit : « Essayons de créer quelques profils pour mes figurines. ». En moins d'une demi-heure, j'avais déjà créé une vingtaine de profils. J'ai continué. Puis le Tardis s'est emballé et rapidement je me suis retrouvé à écrire le livre de règle puis à monter des scénarios.

Au final, sans m'y attendre tout à fait, j'ai abouti à présenter le jeu à des conventions où il rencontre son petit succès à chaque fois.

R. : VOUS PARLEZ DE FIGURINES NON OFFICIELLES. POUVEZ-VOUS NOUS EN DIRE PLUS ?

L.C : Il existe une vieille gamme officielle très typée Old School, produite par Black Tree Design. Elle comporte seulement des références couvrant les ères des huit premiers docteurs.

Des fabricants indépendants se sont alors précipités



ÊTRE EXTRÊMEMENT COMPLIQUÉ POUR LES DÉCORS.

L.C : Au contraire, cela est même encore plus simple. Vous pouvez jouer où et quand vous voulez donc avec les décors que vous souhaitez.



Vous êtes fan de l'Égypte antique et avez reconstitué une Pyramide ? Parfait pour le Docteur.

Vous êtes adepte de fantasy médiévale ? Parfait aussi entre vrai Moyen-Age et planète technologiquement moins avancée.

Vous raffolez des immeubles futuristes ou Cyberpunk ? Parfait pour une visite du Docteur dans le futur de notre Terre.

Vous avez reconstitué Londres ou Venise au XXIème siècle ? Parfait encore.

pour combler ce vide. Un certain nombre de références a été créé couvrant aussi bien les nouveaux Docteurs que ses ennemis en gardant les visuels mais en changeant les noms copyrightés. On aboutit par exemple ainsi au Professeur What. Les plus grands fabricants sont Heresy Miniatures (proposant les nouveaux Docteurs ainsi qu'une poignée de compagnons et le Maître) et Crooked Dice Miniatures (proposant les Docteurs ainsi que de nombreux antagonistes et compagnons). Ces deux sociétés proposent des figurines de grandes qualités qui ont servi à l'essentiel de mon jeu.

La gamme de jouets Doctor Who Universe proposait aussi quelques références intéressantes (et des fois inexistantes ailleurs). Elle est cependant épuisée (et visait essentiellement la saison du Neuvième Docteur et les deux premières saisons du Dixième Docteur). Actuellement Warlords Game commence à proposer une nouvelle gamme officielle de figurines en relation avec leur nouveau jeu.

R. : VOUS NOUS AVEZ ÉVOQUÉ LES FIGURINES, MAIS QUE FAITES-VOUS DES DÉCORS ? VOYAGER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE DOIT



Au final, tout gros joueur a souvent une collection de décor, ne serait-ce que pour un thème ou une

époque, qui peut être, sans problème, détournée et réadaptée.

R. : MAIS SI PERSONNE NE VEND DE FIGURINES OU DE DÉCOR, OÙ PEUT-ON SE PROCURER LES RÈGLES ?

L.C : De façon très simple, le livre de règle ainsi que les cartes des personnages (en deux versions avec photographie ou avec figurine) sont disponibles dans mon antre.

<http://alganblog.wixsite.com/antrecollectionneur>

Des scénarios testés et approuvés en conventions sont aussi disponibles. Ils permettent de débiter rapidement avec des équipes types et des défis intéressants.

Mon blog, l'Antre du Collectionneur (<http://lantre-ducollectionneur.blogspot.fr>), sert plus de vitrines des nouveautés.

R. : VOUS NE COMMERCIALISEZ AUCUNE FIGURINE, AUCUN DÉCOR. VOUS OFFREZ LE LIVRE DE BASE ET LE MATÉRIEL POUR JOUER. ET FINALEMENT VOUS NE GAGNEZ RIEN SUR CE JEU ?

L.C : Mais absolument rien du tout si ce n'est le plaisir d'y jouer et d'y faire jouer. C'est largement suffisant selon moi.





POLICE PUBLIC CALL BOX

POLICE PUBLIC CALL BOX

ENTER HERE
FOR THE POLICE
PUBLIC CALL BOX

RENCONTRE

PAR RAFPARK

★ <http://rafpark.wordpress.com/>

LAURENT POUCHAIN : L'INTERVIEW

T Se lancer dans un nouveau jeu n'est pas chose aisée, surtout quand tout vous plaît. Alors j'ai directement contacté Monsieur Laurent Pouchain pour lui demander des renseignements sur son petit dernier.

De fil en aiguille on discute et je fini par lui demander s'il voulait bien se prêter à l'exercice de l'interview pour le Blogurizine. Alors évidemment il a accepté sinon vous ne seriez pas là à lire ces quelques lignes :D

Toute l'équipe du Blogurizine c'est donc mobilisée pour lui poser des questions et ce monsieur a gentiment donné de son temps pour y répondre. Merci à lui !!

BLOGURIZINE : BONJOUR LAURENT, PEUX-TU TE PRÉSENTER AUPRÈS DE NOS LECTEURS ?!

LAURENT POUCHAIN : Bonjour à tous. Je m'appelle Laurent Pouchain et j'ai atteint l'âge honorable de 46 ans cette année. Si j'insiste sur mon âge, c'est qu'il peut à lui seul expliquer mon intérêt et mes choix ludiques.

Bercé par Jeux & Stratégie et Casus Belli, les premiers jeux de rôle, Jeux Descartes, Ludodélire... j'ai succombé aux sirènes du jeu de figurines vers la fin des années 90. Parce que les figurines, c'est trop beau !!

Le hasard des rencontres a voulu qu'on crée avec Frédéric et Boris un club de jeu de figurines et une

petite convention à notre image : Par Toutatis ! En plus de jouer à plein de règles désuètes, ma passion était d'inventer des règles maison et de proposer des jolies tables de démos sur des thèmes improbables. Parmi les fous furieux qui nous rejoignaient le vendredi soir, se trouvait Erwan, un peintre de talent qui venait de monter Hazgaard, sa maison d'édition. Il avait les figurines d'une nouvelle BD prometteuse et cherchait une règle de jeu pour les utiliser. Il m'a demandé si je pouvais l'aider. Ainsi est né Okko (inspiré de Space Hulk et Cry Havoc). Puis la Cité des Voleurs (inspiré de Heroquest). Bref, j'ai redécouvert par hasard le jeu de plateau que j'avais quitté 20 ans auparavant.

Je suis aussi coupable d'avoir créé un jeu familial qui s'appelle « Les Trois Petits Cochons », mais lui n'a aucune figurine ! :-)

Entre temps, mon talentueux comparse Fred avait rejoint Studio Tomahawk et un beau jour (je ne sais pas ce qui m'a pris) je me suis porté volontaire pour inventer un jeu de figurines sur l'exploration du Congo (un thème qui nous tenait à cœur et pour lequel on avait déjà des figurines et des décors). J'avais une idée précise de mécanique de jeu, mais je ne savais pas que le voyage allait être trèèèèè long...

BZ : CONGO VIENT DONC DE SORTIR, MAIS ÇA REPRÉSENTE COMBIEN DE TEMPS DE TRAVAIL EN AMONT? DES CONTRAINTES PARTICULIÈRES?

L.P : Ça représente beaucoup de temps !!

La première raison est que mon idée « trop géniale » du début tournait bien, mais s'est avérée en pratique pas très fun à jouer. Il a fallu un peu de courage pour le reconnaître et un peu plus pour repartir à zéro. L'inconvénient de la méthode est qu'on perd du temps... beaucoup de temps car on est obligé d'avancer à tâtons.

L'avantage, c'est que tous les choix que j'ai pris alors ont été validés sur la table de jeu par le plaisir de jouer.

Bref, la première phase a duré 1 an environ.

BZ : DES CONTRAINTES ?

L.P : La première contrainte a été le cahier des charges : le format de Congo devait être proche de celui de Saga. Par le nombre de figurines, par la surface de jeu et avoir un gameplay original.

La contrainte la plus importante était liée au « public » de joueurs de figurines que connaît bien Studio Tomahawk. Je désirais un jeu très fluide, sans exception, davantage tourné vers les jeux de plateaux. Fred, en qualité de développeur, a insisté pour maintenir des points de règles que je ne trouvais pas toujours instinctifs... mais qui apportent incontestablement du chrome et de l'ambiance ! Il a sans doute eu raison car les joueurs en redemandent :-)

La dernière contrainte a été le temps qui passe. Un an de plus a été nécessaire pour stabiliser toutes les règles, les premières unités et les premiers personnages. Fred a fait le tri dans les unités et les personnages puis a établi un budget et effectué les réglages nécessaires.

Il fallait maintenant finir le travail et rédiger le livre de règles.

Encore une fois, j'aurais aimé un livret de règle plus concis. Mais Studio Tomahawk a une façon très originale et amusante de présenter les règles et c'est donc Alex (maître en la matière) et Arnaud qui ont été désignés d'office.

BZ : QUELLES ONT ÉTÉ TES INSPIRATIONS MÉCANIQUES POUR CE JEU ? ET HISTORIQUES ?

L.P : Les inspirations mécaniques sont assez tordues. J'étais parti à l'origine du projet sur une activation genre « card driven ». Si cette mécanique fonctionne à merveille pour des jeux à « grande échelle », il faut avouer qu'elle crée des situations improbables en escarmouche. En effet, si le joueur n'a pas de carte Tir en main, il ne peut pas faire tirer ses figurines (qui pourtant à cette échelle se trouvent à 5m de l'ennemi !). Ce genre de situation était frustrant et jugée inacceptable pour les joueurs de figurines.

Il fallait donc que les joueurs aient « toutes les cartes en main » au début de chaque tour pour activer leurs troupes (les joueurs ont accès à 7 cartes actions pour activer leurs groupes).

Mais comme rien n'est simple dans la jungle, je voulais que les joueurs soient obligés de faire un choix (Au début du tour, les joueurs ne peuvent choisir que 3 cartes sur les 7 disponibles).

Comme chaque carte action a une valeur d'initiative, vous comprendrez que le choix des cartes et leur ordre d'utilisation est primordial.

Dans Congo, les unités ont peu de figurines (entre 3 et 6), je ne voulais donc pas qu'elles « meurent » rapidement. Sans grande innovation, j'ai ajouté des marqueurs de stress aux unités pour absorber les touches. Comme je voulais que le stress ait un effet aléatoire sur les unités, j'ai eu l'idée de pions stress différents qu'on pioche au hasard. Ainsi, les effets varient et peuvent priver les unités de tir, de mouvement... ou même provoquer la terreur (un sentiment assez commun dans la jungle, reconnaissons-le).

BZ : L'ÉDITION DU JEU EST PARTICULIÈREMENT RÉUSSIE, LES MISSIONS EN FORMAT JOURNAL PERMETTENT DE FAIRE GAGNER EN IMMERSION. C'ÉTAIT UNE DE TES

DEMANDE OU LE STUDIO TE L'A PROPOSÉ OU UN TRAVAIL EN COMMUN? TU AS D'AUTRES CHOSES QUI ONT ÉTÉ PRISE / REFUSÉS ?

L.P : A l'époque du club Par Toutatis ! , Fred et moi avions inventé un journal en ligne qui présentait nos histoires et nos personnages : Le Bulletin de la Société Géographique. Réutiliser « le Bulletin » semblait une évidence et nous donnait l'impression de finir ce que nous avons commencé 10 ans auparavant.

Naturellement, je rêvais d'une présentation des scénarios sous forme de journal. Alex avait sans doute eu la même idée car il n'y a même pas eu de discussion sur le sujet. Ce choix s'est imposé immédiatement pour Congo.

A vrai dire, tous mes souhaits ont été réalisés par le Studio sans que j'aie besoin de les exprimer.

- J'espérais une gamme de belles figurines conditionnées pour le jeu : fait ! (Les figurines sont extraites de la gamme Darkest Africa de Wargames Foundry).
- J'espérais une édition en couverture rigide tout en couleurs pour faire rêver : fait ! (La superbe mise en page et la plupart des photographies à l'intérieur du livre sont de Fred.)
- J'espérais que le livre de règles, les cartes et les tokens soient vendus en un seul lot : fait ! (proposer un punchboard a été un choix judicieux).

Bref, ils sont forts chez Studio Tomahawk ^^

Mes inspirations « historiques » sont d'abord « littéraires ». J'ai découvert le Congo du XIXème siècle à travers des romans ou des récits d'explorations : 5 semaines en ballon, les voyages de Stanley... pour les plus faciles à trouver.

Puis, je suis allé fouiller dans les livres d'Histoire et Wikipédia pour comprendre les enjeux de cette période.

BZ : A L'HEURE OU LE HOBBY SE CONSCIENTISE, POURQUOI CETTE ENVIE NÉOCOLONIALE ?

L.P : C'est vrai que je ne suis pas un pratiquant assidu du hobby, mais je ne trouve pas qu'il se « conscientise » beaucoup.

Le monde de 40K est toujours aussi facho-totalitaire. Les blisters de figurines SS se jouent tou-

jours autant à Flames of War, les légions romaines massacrent toujours les villages gaulois et j'ai même découvert hier un jeu dans lequel on jouait le général Custer qui brûle des tipis et écrase l'insurrection indienne à coups de canons. Groupes.

Nous pratiquons un loisir lié à la guerre. Celle-ci n'a jamais été propre. Et le débat de la conscience dans le jeu de figurines est sans fin.

Cependant, la question coloniale est un sujet sensible aujourd'hui. Ça se comprend.

En travaillant sur le jeu, j'ai beaucoup appris sur le contexte historique et les cruautés liées à l'esclavage dans cette région d'Afrique. (Ce que j'ai appris fait frémir et dépasse ce que j'imaginai).

Nous avons tout de suite pris conscience que le thème pouvait être « nauséabond ». C'est pourquoi, nous avons fait le choix « d'arrêter » Congo avant que cette région ne devienne un état autonome et que l'esclavage ne soit un commerce organisé !

Nous avons gardé de cette époque le récit fantasmé des premières expéditions, les vastes territoires inexplorés, les humanistes comme Livingston, qui croyaient abolir l'esclavage, le courage des guerriers tribaux, les sorciers aux pouvoirs magiques, la fragilité des hommes blancs dans cet environnement hostile, les légendes de trésors qu'on racontait dans les salons parisiens.... Bref, tout ce qui me faisait rêver plus petit.

Le Bulletin de la Société Géographique, a permis ce recul. Grâce à lui, on présente les aventures de Congo à travers un prisme « idéalisé », « fantasmé », tels que les lecteurs pouvaient les découvrir à l'époque, avec une certaine dose de mauvaise foi, il est vrai. Aujourd'hui, c'est ce ton complètement décalé qui fait sourire.

Oui ! Vous avez bien lu ! Le monsieur travaille sur un scénario exclusif "non officiel" pour le Blogurizine. Pourquoi "non officiel", parce que celui-ci risque bien d'être justement "fantastique", alors un peu de patience, ça arrive et encore merci à toi Laurent !!!

BZ : VERRA-T-ON UN SUPPLÉMENT MAGICO/ TECHNOLOGIQUE UCHRONIQUE COMME TOUTES LES GAMMES ACTUELLES D'HISTORIQUES ?

L.P : J'aimerais beaucoup, tout comme Erwan (dédicace) ;-)

Mais Studio Tomahawk est orienté historique, je n'ai donc aucune indication à ce sujet.

Parce que l'idée est amusante, j'essaierai bien de proposer une aventure « fantastique » pour le Blogurizine ;-)

BZ : VERRA-T-ON UN SUPPLÉMENT SE DÉROULANT SUR UN AUTRE THÉÂTRE D'OPÉRATION QUE L'AFRIQUE ? (GENRE LE MOYEN-ORIENT, INDE, AFGHANISTAN, ETC ...)

L.P : Ce n'est pas du tout en projet, même si techniquement c'est assez facile. Il faudrait par contre vendre beaucoup de Congo pour justifier d'un tel supplément :-)

BZ : PEUT-ON JOUER À CONGO EN JEU DE MASSE ? Y-AURA-T-IL DES RECONSTITUTIONS DE GUERRES/BATAILLES CÉLÈBRES ?

L.P : Non, pas du tout. Le cœur du jeu est construit pour jouer de 5 à 7 unités par camp. C'est lié aux cartes Action et il faudrait mettre les mains dans le moteur pour y remédier.

Congo ne se prête pas non plus aux batailles. C'est un jeu très scénarisé dans lequel les événements ont une part importante. C'est un choix délibéré de proposer un jeu dans lequel l'histoire qu'on raconte et les événements qui apparaissent sont plus importants que de savoir qui a gagné.

BZ : DES SUPPLÉMENTS DE FIGURINES EN DEHORS DES STARTERS SONT-ILS PRÉVUS ?

L.P : Oui, je crois que c'est en cours. En tous cas pour rendre disponibles les unités qui n'étaient pas dans les starters et proposer une gamme complète.

BZ : TU AS D'AUTRES PROJETS EN COURS OU TU TE CONCENTRES SUR CONGO ACTUELLEMENT ?

L.P : J'aimerais avoir le temps d'écrire et de tester des aventures pour Congo. D'explorer des vallées perdues, de rencontrer de nouvelles tribus et de découvrir des artefacts sacrés !

Pour ce qui est des autres projets ludiques, j'en ai un modeste qui utilise des socles en plastique, et un autre très ambitieux qui utilise des dés de couleurs.

[MODE FAYOT ON] Mais ce que je préfère le plus, c'est lire le Blogurizine.

BZ : MERCI D'AVANCE POUR TOUTES TES RÉPONSES ET UN VRAI GRAND MERCI DE NOUS ACCORDER DE TON TEMPS !

L.P : Mais de rien, c'est toujours un vrai plaisir !

[mode fayot OFF]

;-)

NDLA : Donc je remercie encore une fois Laurent Pouchain pour son aimable gentillesse et d'avoir pu être autant disponible, un pur moment de bonheur, comme son jeu :d



CREATURE FROM THE BLACK LAGOON par Jack ARNOLD

- Film d'horreur américain sorti en 1954

★ <http://www.the-reelgillman.com/>

CLIN D'OEIL

ALKEMY

Les figurines de taille 3 sont les figurines de grande taille du jeu. Peu nombreuses et emblématiques de leurs factions respectives, elles sont des pièces centrales de ces dernières, tant en termes de collection qu'en termes de jeu.

Il s'agit essentiellement de troupes, mais on peut également trouver certains héros de taille 3. On dénombre pour l'instant huit "taille 3", réparties entre les factions principales et certaines sous-factions du jeu. Si certaines ne disposent pas de taille 3 dans leurs rangs, d'autres peuvent aujourd'hui en aligner jusqu'à 2 simultanément ! En termes de jeu, toutes les tailles 3 présentent des caractéristiques communes, que ce soit en termes d'avantages ou d'inconvénients.

PAR CAMTHALION

★ www.alkemy-the-game.com/

CLIN D'ŒIL

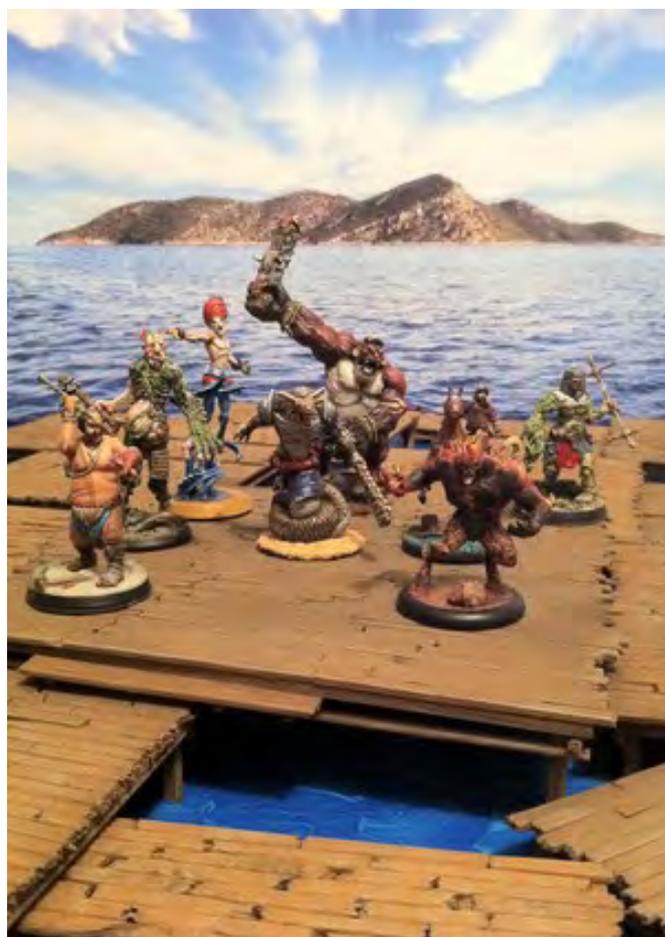
ALKEMY : TAILLES COMME DES MONSTRES !

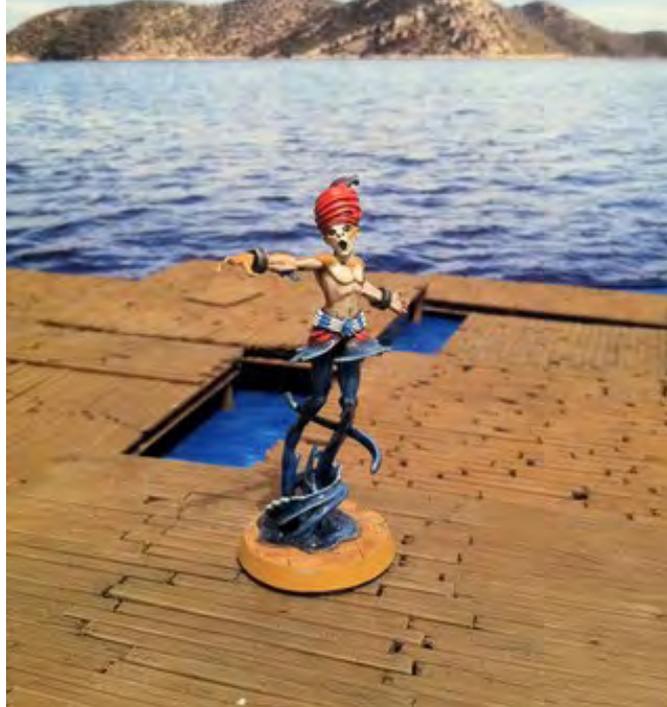
Pour commencer, il faut savoir qu'une taille 3 vaut cher, de 38 points à 55 points pour la plus onéreuse. La prendre dans sa liste peut donc être délicat, et pour les plus fragiles ou délicates à jouer d'entre elles, il faudra penser à la soutenir, notamment avec de l'alchimie. Par ailleurs, qui dit Taille 3 dit grande figurine. Du fait de leur socle plus grand que les autres, elles peuvent facilement se retrouver bloquées par les décors, objectifs ou autres figurines. Elles sont également plus difficiles à cacher des tireurs adverses et elles réussiront plus difficilement leurs jets de couvert (10+ avec deux dés blancs, contre 8+ pour les Taille 2 et 6+ pour les Taille 1).

Passons maintenant à l'avantage principal d'une taille 3 : elle fait peur ! Que ce soit par la force brute, ses caractéristiques hors normes ou ses capacités particulières ou nuisibles, votre adversaire se méfiera toujours des tailles 3 et devra agencer et adapter son jeu en fonction de ces dernières. Une taille 3 bien utilisée, peu importe dans quel domaine (force brute, entrave, menace...) focalise l'attention et les figurines adverses, vous laissant le champ libre pour remplir vos propres objectifs.

Jusque-là, vous pouvez vous dire « mouais, en fait une Taille 3, ça sert juste à poutrer ». Si ce n'est pas faux pour certaines, d'autres sont plus subtiles, mais chacune est très différente dans sa manière d'être

jouée et sur son impact dans la partie. Sans plus attendre, petit passage en revue de ces figurines et profils hors-normes...





DJINN MAHRITIN (RÉPUBLIQUE KHALIMANE)

Le Djinn partage les caractéristiques des autres profils Khalimans : de très bonnes statistiques, mais si on arrive à pénétrer sa défense, il peut très vite quitter la table. Le Djinn Mahritin dispose des meilleures statistiques des tailles 3 non héros. Il frappera très régulièrement en premier et passera presque toujours la défense adverse. Il peut également frapper plusieurs figurines en même temps grâce à sa capacité Onde de Choc. Cependant, sa table de dommage est très progressive et il ne peut faire que peu de dégâts. Il évite donc particulièrement les troupes élites adverses. Il est d'avantage destiné à affronter les troupes de base.

Il est extrêmement risqué pour un Djinn de sortir sans le soutien d'une alchimiste. En effet, la présence de cette dernière permet, moyennant quelques pierres alchimiques, de limiter la dégénérescence automatique de la Taille 3 (capacité Déclin Alchimique), voir, s'il s'agit d'une évocatrice, de la soigner, accentuant ainsi considérablement sa durée de vie. Si le Djinn fait peur sur le papier, il demeure néanmoins l'une des Taille 3 les plus fragiles, du fait d'un impact qui se ressent à moyen et long terme sur la partie, le mettant à la merci des figurines adverses. Il doit être joué avec prudence.

Il est à noter qu'il s'agit de la seule Taille 3 pouvant être jouée en double exemplaire, si une Evocatrice Khalimane est également présente dans la troupe. C'est un véritable challenge à jouer en 180 points, plus abordable à partir de 255 points sur une table grand format, mais cela reste quand même délicat, du fait notamment du double Déclin Alchimique à gérer pour l'évocatrice.

Le djinn mahritin est une entité surnaturelle d'eau matérialisée par une évocatrice khalimane à partir d'un miroir. Créature de grande taille douée d'une volonté propre, elle effectuera de bonne grâce les demandes de celle qui l'a invoquée. Sa puissance dépend du talent de l'évocatrice et du nombre de marines qui ont été utilisées lors de la matérialisation de la créature. Ce djinn est bien sûr capable de combattre, même s'il préfère effectuer des tâches nécessitant de la discrétion et de la furtivité : cet esprit est en effet capable de se changer en eau et de se glisser par le moindre interstice. Si l'aspect d'un djinn peut être extrêmement variable, on ne peut s'empêcher de remarquer leur similitude avec celui des ifrits, même s'il est impossible de les confondre : les ifrits sont

Djinn Mahritin

Taille 3
 Effrayant (14)
 Sans Faille
 Déclin Alchimique
 Onde Rugissante

2 3 3 4 5 6

d'aspect bien plus menaçant et sont intrinsèquement malveillants, si bien qu'on les considère, de manière un peu réductrice, comme des « mauvais djinns ».

Les djinns mahritin sont évoqués à partir des pleurs d'une marine. Il faut procéder à la saignée d'une ardente pour pouvoir évoquer un djinn pyritin, entité de feu spécialisée dans le combat et la destruction. Les djinns sylphitin, entités d'air spécialisées dans le voyage et la discussion, nécessitent l'évaporation d'une nuée. Pour une raison encore inconnue, aucune évocatrice n'est parvenue à matérialiser un djinn de la terre, même en effritant un silex.

(Extrait de Genesis)

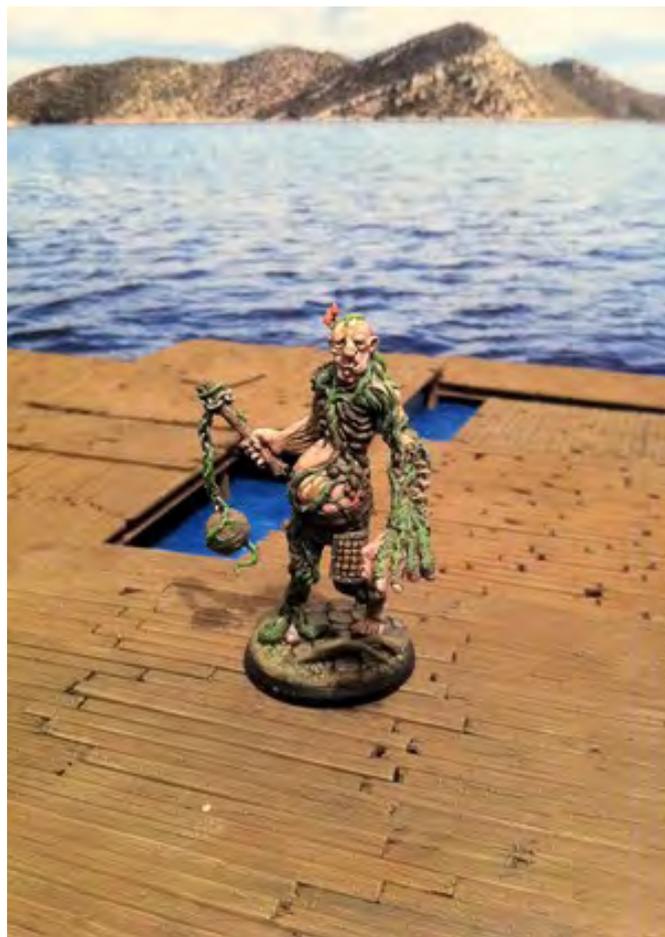
COLOSSE AVALONIEN (ROYAUME D'AVALON)

S'il devait y avoir une Taille 3 la plus représentative de sa faction, il s'agirait indubitablement du Colosse Avalonien. Ce dernier reprend en effet les caractéristiques générales de sa faction à savoir : caractéristiques globalement très basses, résistance (nombreux PV et Coriace 2), table de dommage très élevée, Expert, Brutale. Les deux derniers points en font une des figurines les plus violentes du jeu, capables de faire sortir du terrain la plupart des figurines en une ou deux attaques. Il se paye également le luxe d'un Coriace et d'un Effrayant (15), lui permettant de subir moins de dommages que les autres Taille 3, ou du moins, moins vite.

Si sur le papier, le Colosse fait peur et semble facile d'utilisation, il a quand même de nombreux défauts. D'une part, il est cher. Il s'agit en effet de la Taille 3 la plus onéreuse. Par ailleurs son 6 en Esprit le rend très vulnérable à l'alchimie, les dommages pouvant être infligés en ignorant la compétence Coriace. A titre d'exemple, les formules Fureur Animale du chamane médecine Aurlok, les formules offensives Naashti et la Tornade Acérée de Feng Sao sont particulièrement crainte par le Colosse. Son 9 en Défense permet de grignoter très facilement ses points de vie pour le faire tomber en Etat Grave (jaune), voir Critique (rouge), le rendant (un peu) moins brutal. Quelques flèches, ruches, ou attaques avec la compétence Allonge peuvent suffire à cela. Malgré sa violence, il faut donc bien choisir ses cibles et penser à protéger le Colosse avec les autres figurines. Enfin, sa compétence Borné l'empêche d'être la cible de formules alchimiques et capacités alliées. Vu ce qu'il est possible de faire en Avalon comme capacité de soutien, heureusement que Borné existe. Néanmoins, cette capacité implique que votre Colosse ne devra jamais être joué seul, car il ne compte que sur

ces compétences pour ne pas tomber. Une paire de recrue ou un rétiaire peuvent facilement l'accompagner.

En jouant le Colosse Avalonien, on est tenté de foncer dans le tas en poussant de simples cris (les participants des tournois Alkemy comprennent de quoi je parle). Si le Colosse est effectivement la Taille 3 la plus simple à jouer, il faut cependant garder un œil sur la stratégie adverse, le Colosse pouvant facilement être retardé ou rendu inutile sans pour autant être mis hors-jeu.



Le colosse avalonien est, avec les rétiaires, l'autre principale aberration dont se servent régulièrement les armées du royaume. Faisant la taille d'au moins deux hommes, son nom est tout sauf usurpé : ses bras sont aussi volumineux qu'un tronc d'arbre et ses cuisses aussi larges que le buste d'un chevalier. Son apparence générale, gigantesque, aussi végétale que grotesque, est semblable à celle des monstres dont on peuple les histoires pour enfants. Mais sur le champ de bataille, confrontés à leur pire peur, ce sont bien les adultes – et pas les moins courageux – qui prennent leurs jambes à leur cou plutôt que d'affronter le brutal colosse.

Autres créations de l'église avalonienne, les colosses sont recrutés dans la même population que les rétiaires : les enfants pauvres que personne ne regrettera et dont tout indique qu'ils vont devenir de véritables forces de la nature. On les inonde alors de force des faveurs du Beathacrann, jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus en absorber sans mourir. Il va sans dire que les erreurs sont nombreuses.

On les renforce ainsi alchimiquement jusqu'à la saturation, puis on leur octroie un grand nombre des graines qui modifient de façon irréversible le corps de l'enfant, développant sa masse musculaire aussi rapidement que diminuent ses capacités intellectuelles. Mais le résultat est là : ces créatures résistent à des douleurs qui auraient terrassé bien des templiers, peuvent abattre un mur d'un coup de poing et sont largement capables de renverser le cours d'une bataille.

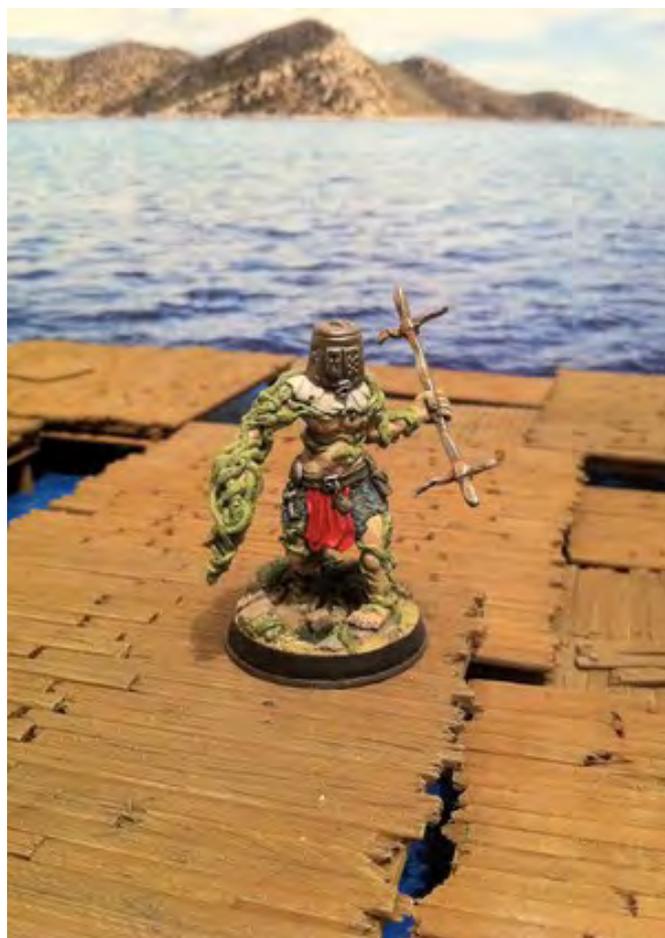
Pour autant, leur utilisation est très encadrée par l'église : contrôler un colosse n'est pas chose aisée et il est essentiel qu'une fois mort, son corps retourne au Beathacrann afin que ses graines et sa sève lui soit retournées. Il n'est donc pas rare qu'ils soient entourés de frères collecteurs.

(Extrait de Genesis)



BERAC'H LE GEÔLIER (ROYAUME D'AVALON)

Seul héros Taille 3 des quatre premières factions du jeu, Berac'h est tout comme le Colosse, un stéréotype des caractéristiques des Avaloniens : faibles statistiques (9 en DEF, 2 en Réflexes et 6 en Esprit) sauf en Combat, Coriace/2, Effrayant (15) et Enchevêtrement, soit les caractéristiques les plus pénibles que l'on peut trouver chez les figurines du Royaume d'Avalon, en y ajoutant l'Allonge, capacité rare dans cette faction. Pour nuancer tout cela, Berac'h ne dispose que de 10 points de vie, tous dans l'état Critique (rouge), ce qui relativise un peu la puissance induite par son nombre de capacités. Le tout pour 40 points, ce qui en fait un héros pénible et résistant pour un coût en point modique.



Clairement, Berac'h est là pour casser les pieds à l'adversaire, engluer ses figurines avec le combo Allonge + Enchevêtrement, les affaiblir avec l'Effrayant pour permettre soit à lui soit aux autres figurines Avaloniennes (au hasard une horde de recrues) de frapper facilement ses victimes. Et le tout le plus longtemps possible grâce à sa résistance. On peut presque dire « Heureusement qu'il ne jette que des dés rouges ! ». Il reste cependant très vulnérable à l'alchimie et au tir qui peuvent très vite l'amener à quelques points de vie de la mort. A l'inverse du Colosse, il peut bénéficier des formules alchimiques et capacités des alliés.

Et la ça peut être la foire au Coriace. Dans l'aura d'un prêtre de campagne, il peut monter à Coriace/3, voir à Coriace/5 s'il est joué avec la Prieure Caelina (dans le cas de parties en 201pts uniquement, cette dernière étant elle aussi un héros). En bref, il s'agit d'un profil inhabituel dans le Royaume d'Avalon, seuls les Rétiaires lui ressemblant, mais disposant d'un grand potentiel de nuisance se couplant à merveille avec d'autres figurines plus agressives.

Une petite note pour finir : Berac'h craint comme la peste le Toucher Fielieux du Nécromorphe de l'Utopie qui enlève tous les points de vie d'une même couleur à chaque attaque. Méfiez-vous donc en face d'adversaires Utopiens.

Selon comment on la regarde, l'histoire de Berac'h est soit celle d'un immense gâchis, soit celle de la victoire d'une victime des sombres expérimentations de l'Église avalonienne ayant réussi malgré tout à s'arracher un petit espace de liberté.

Adolescent, il se singularisait par sa taille et sa carure qui faisaient qu'on pouvait très facilement le confondre avec un adulte. À tel point qu'il finit par attirer l'attention de l'Église, trop ravie de trouver un nouveau cobaye prometteur. Le frère qui s'occupait de Berac'h, Eusebe, plaça d'ailleurs de très grands espoirs en lui, pensant en faire à la fois un guerrier redoutable et son chef d'œuvre. Ainsi il développa patiemment sa résistance à la douleur et le dota de longs et puissants appendices symbiotiques qui n'étaient pas sans rappeler ceux que les rétiaires portent au bras. Toutefois, contrairement à ces derniers, le jeune homme n'endurait pas cette douleur permanente qui les condamne à une espèce de folie sanguinaire. Malheureusement, les mutations exercées sur Berac'h provoquèrent un autre type de dégénérescence : les muscles « naturels » du cobaye commençaient à s'atrophier et, rapidement, tout ce que les mutations renforçaient revenait à réduire encore un peu plus la force du jeune homme.

Les espoirs d'Eusebe s'envolèrent aussitôt, mais plutôt que de déclarer l'échec de son projet et donc de tuer son cobaye, il usa de son influence pour qu'il se retrouve plutôt à garder les geôles du cardinal à Kerkastel. Depuis lors il arpente les sous-sols de Kerkastel, et impose sa loi, non seulement à tous les geôliers, mais aussi et surtout à tous les rétiaires et colosses qui y pourrissent en attendant qu'on veuille bien les amener mourir sur un champ de bataille.
(Extrait de Genesis)



GUERRIER MANITOU (NATION AURLOK ET CLAN WAGA)

Le Guerrier Manitou est sur le papier la plus puissante des tailles 3, mais également la plus difficile à rentabiliser. Elle a un défaut majeur : elle ne commence pas la partie à son plein potentiel. En effet, au début de la partie, ce n'est qu'un Taille 2, du clan de l'Auroch et/ou Waga, des statistiques honnêtes en attaque, basses en résistance, un Coriace propre à son clan et c'est tout. Sa particularité fait qu'il dispose d'une ligne dite de possession qui se remplit au fur et à mesure des dommages que lui et ses alliés à 6 pouces subissent. Une fois que cette ligne est remplie, on remplace la figurine par sa version Taille 3 appelé Guerrier Manitou Possédé, en reportant les dommages qu'a subi sa version Taille 2. Et à partir de là, si votre Taille 3 n'est pas trop amochée, c'est gagnage. La brute est plus violente que le Colosse Avalonien (6 de Combat, Expert (Brutale) et meilleure table de dommages), et à peine moins résistance (12 points de vie + Coriace (1)). Elle dispose également d'une capacité gratuite lui permettant de faire perdre des PA aux figurines aux alentours.

Le principal défaut de ce profil, c'est le remplissage de sa ligne de possession. Un adversaire attentif fera tout pour que cela n'arrive pas soit en ignorant le Guerrier Manitou et évitant de jouer trop sur l'attaque soit en le tuant au plus vite. Pour le joueur Aurlok, cela peut être l'opportunité de concentrer les forces adverses sur son Guerrier Manitou, afin de

laisser le champ libre à ses autres figurines. Enfin la présence d'un Guerrier Manitou impose au joueur Aurlok de bien préparer sa troupe en la construisant autour de ce dernier (le Chaman Médecine pour sa formule de soin et le Garde Esprit Loup pour sa compétence Garde sont ses meilleurs amis).



Il arrive que certains Aurloks soient capables d'entendre la voix des choses de la nature, mais qu'à la différence des chamans, ils s'avèrent incapables de parler avec elles. Constamment harcelés par ces voix, qui ne semblent pas comprendre l'absence de réponse à leurs propos, ces Aurloks risquent la folie s'ils ne sont pas pris en charge par un chaman-esprit qui leur apprend comment gérer ces crises afin de pouvoir mener une vie presque normale. Mais lorsque ces Aurloks sont en situation dangereuse, les voix submergent brutalement les barrières mentales dressées par cet enseignement. C'est surtout la voix de son totem qui se manifeste alors : conscient que cet Aurlok est spécialement réceptif à son influence, le manitou investit totalement le malheureux Aurlok qui devient alors le réceptacle charnel de l'esprit : un guerrier-manitou, incarnation du totem sur le monde matériel. Simple outil employé par l'esprit, l'Aurlok devient alors un impitoyable guerrier qui se jette au cœur des combats au mépris de sa propre

vie. Seuls les plus forts et les plus valeureux survivent à pareille possession, mais ils en sont généralement marqués à jamais, d'autant plus qu'ils sont certains que cela se produira à nouveau en cas de nouvelle situation dangereuse. Craints et vénérés à la fois par leurs frères, ils forment une caste à part au sein de leur peuple, souvent tenus à l'écart des autres pour leur extrême dangerosité. Seuls les chamans osent les approcher et leur apporter un peu de réconfort, en essayant de les guider sur le chemin difficile sur lequel ils se sont malgré eux engagés.

(Extrait de Genesis)



LAME DE LA GARDE TIGRE (EMPIRE DE LA TRIADE DE JADE)

La lame de la garde tigre est la plus polyvalente de toute les Tailles 3. Ses capacités en font une figurine d'une extrême violence. En effet, si elle dispose d'une table de dommage moyenne, les capacités Enchaînement (une Attaque Rapide gratuite pour chaque attaque réussie) et Cavalerie (bonus lors d'une charge) la rendent à même de se débarrasser de la plupart des figurines. Elle dispose également du mouvement le plus élevé du jeu, lui conférant une aura de menace effrayante et un avantage certain pour jouer les scénarios. La lame semble donc avoir tout pour elle : force, rapidité et haute aptitude à jouer le scénario.

Seulement une telle puissance a un prix. En effet, La Lame de la Garde Tigre est la plus chère de toutes les tailles 3 (à égalité avec le Colosse Avalonien). Mal la jouer est souvent synonyme de défaite pour le joueur de la Triade de Jade. Il faut l'orienter sur le bon objectif (que ce soit pour le scénario ou pour affaiblir/tuer une figurine adverse) au bon moment. Pour la contrer, il est nécessaire de jouer groupé, afin de pouvoir activer ses figurines après celle du joueur Triade de Jade et réussir à enliser la Lame. Une Lame de la Garde Tigre immobile est une Lame inutile. Elle craint donc particulièrement les figurines avec la compétence Allonge, qui peuvent aisément la bloquer et l'affaiblir.



Aucun corps d'armée de la Triade de Jade ne peut rivaliser avec les lames de la garde tigre en terme de prestige et de puissance. Ces cavaliers incarnent le troisième principe de Dao, le combat, en associant la fureur du tigre à la vitesse du cheval, la discipline de l'homme à l'instinct animal.

Les lames de la garde tigre sont presque toutes issues du Nandai, où l'on cultive l'art du combat à cheval depuis toujours. Ces hommes et ces femmes ont renoncé à leur vie sociale pour se consacrer entièrement à l'application des principes du Tao à la guerre. Ils ont maîtrisé la férocité innée des gardes tigres

pour ne faire qu'un avec leur monture, leur arme et le champ de bataille. Ces guerriers taciturnes préfèrent souvent les étendues sauvages aux cités et la compagnie des animaux à celle de leurs semblables. Lorsqu'une lame « sort de son fourreau » et se lance à la charge, cependant, rien ne peut l'arrêter jusqu'à ce que sa soif de sang soit éteinte. Peu de guerriers sont plus féroces et plus coriaces qu'une lame de la garde tigre qui ne veut pas quitter le combat ni lâcher sa proie.

(Extrait de Genesis)



AMN'AYASSAR (EVADÉS DU PÉNITENCIER DE LA DENT)

Deuxième héros de Taille 3 à paraître après Berac'h, Amn'ayassar est le héros emblématique des Evadés du Pénitencier de la dent ainsi que la figurine la plus chère de cette faction. C'est une brute au Corps à Corps avec une très bonne table de dommages, un 7 en Combat lui permettant d'atteindre presque n'importe qui et peu importe la couleur de dés qu'il jette. Il dispose également de l'Explosion Alchimique, capacité infligeant des dommages à la cible et aux figurines environnantes lorsque son jet pour blesser donne épée/masse ou hache/hache.

Bref, il n'est pas là pour parler chiffon. Ajoutez à cela

4 Points d'Action, chose unique chez une Taille 3 (pour l'instant), 12 points de vie dont 6 blancs et un Effrayant (15), vous obtenez un profil redoutable sur le papier. Pour nuancer ce florilège de violence, notre ami l'Ifrît est soumis au même défaut que le Djinn Mahritin, à savoir la Nécrose Alchimique (ou Déclin Alchimique chez le Djinn) lui faisant perdre 1 point de vie par tour. S'il ne peut prévenir ce dommage, il peut lui aussi se soigner, cette fois en consommant les pierres alchimiques des alchimistes adverses à son contact, en dépensant un Point d'action. Par ailleurs, sa simple présence oblige les alchimistes adverses à dépenser d'avantage de composants pour leurs formules. Si aucun alchimiste n'est présent dans la liste adverse, Amn'Ayassar sera à jouer avec prudence car ses points de vie peuvent vite dégringoler. Amn'Ayassar a deux défauts majeurs. Le premier est son prix, car à 53 points, il fait partie des figurines les plus chères du jeu. Et dans une faction disposant de peu de choix de troupes, il peut vite se retrouver isolé. Par ailleurs, il ne dispose que d'une défense de 10, sans autre protection le rendant très vulnérable au tir. Les listes adverses comprenant des tireurs mais pas d'alchimistes sont donc particulièrement à craindre.

On ne sait que peu de chose sur l'ifrit qui se fait appeler Am'n Ayassarr. Mais la sororité sait une chose. Il est différent des autres ifrits. Et cela commence avec son « arrivée » sur Mornea. Un ifrit est normalement le résultat d'une évocation de djinn mal maîtrisée par une Sorhna.



Durant la guerre alchimique, les évocatrices khali-manes usèrent et abusèrent de ces rituels leur permettant d'invoquer des Djinns. Il en fallait toujours plus afin de permettre d'endiguer la progression de la Triade de Jade. Mais toutes les évocatrices ne possédaient pas la force et la volonté pour contraindre ces djinns à leur obéir et beaucoup échappèrent à leur contrôle, devenant des mauvais djinns, des ifrits.

Mais ce fut différent pour Am'n Ayassarr. Il n'est pas le résultat d'un rituel mal exécuté. Il est apparu brusquement et brutalement. Il a surgit par le biais d'une jeune novice, Ilhem bint Sorhna, alors qu'elle débutait de simples exercices de contrôle de son pouvoir. Jamais encore un Djinn n'était apparu hors du cadre des rituels. Lorsqu'il se matérialisa, ce fut la panique, la novice s'effondra d'épuisement. Les évocatrices les plus puissantes présentes tentèrent alors de contraindre l'ifrit mais n'y parvinrent pas. Tout juste réussirent-elles à préserver les sorhna présentes et le chasser d'Hammarat.



Depuis ce jour, les nuits de la novice sont hantées par des visions de chaos, de guerres interminables. Dans ces cauchemars elle y voit l'ifrit, rugissant et terrassant ses ennemis. Plusieurs fois elle a l'impression que celui-ci s'adresse à elle. Il lui semble alors percevoir des mots, tout du moins pense-t-elle comprendre ce qu'il dit : domination, guerre, hecat...

Am'n Ayassarr n'est pas comme les autres ifrits. Il est puissant, bien plus que les nombreux ifrits qui ont déjà foulé le sol de Mornea. Et contrairement à eux, il ne se contente pas de se terrer dans les Jabaal Ifritt, à la recherche de pierres alchimiques qui lui permettraient de maintenir son essence sur Mornea. Il traque les alchimistes, attaque les villages et récolte de grandes quantités de pierres alchimiques. Il lui en faut toujours plus. L'ifrit a découvert il y a peu l'existence d'un lieu sur Mornea où la pierre pouvait être trouvée en quantité. Il a donc décidé de se mettre en route pour Joyaux.

La Sororité redoute par ailleurs le jour où il décidera de revenir à Hammarat, plus fort encore que lorsqu'il se matérialisa. Car rien ni personne ne semble pouvoir l'arrêter. De nombreux Ifrit Qaniss ont déjà essayé... un seul a survécu aujourd'hui à un affrontement avec ce colosse igné : Ibrahim Ibn Suleman. (Extrait du carnet des chroniques de Mornea 2012-2013)

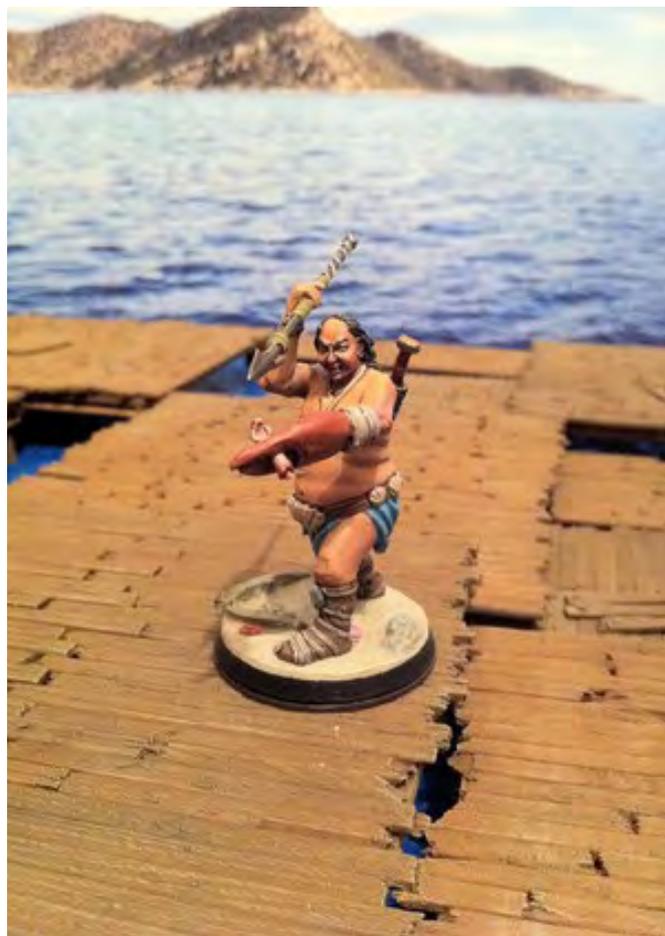
CHASSEUR DU LÉVIATHAN (UTOPIE)

Nous arrivons maintenant à la moins chère des Taille 3. En effet, le Chasseur du Léviathan ne vaut que 39 points. On pourrait craindre de récupérer un profil faiblard. Il n'en est rien. S'il n'est pas aussi impressionnant que les autres Taille 3 valant plus chères que lui, il reste un modèle de polyvalence. Il frappe en effet très fort. Une table de dommage très honnête pour son prix couplé à un 6 de Combat fera réfléchir plus d'un adversaire. Niveau résistance, il ne dispose que de 9 Points de vie avec un petit 10 de Défense. Heureusement, un Coriace /1 vient augmenter son espérance de vie. Attention cependant aux perce-armures et aux tirs, qui peuvent rapidement le mettre à mal, comme toutes les Taille 3, vous avez l'habitude. Notons cependant son 8 en esprit qui le protège de l'alchimie adverse, à l'inverse de la plupart des autres Taille 3.

Notre chasseur possède également deux capacités kiss-cool. A savoir Chasseur de Légende qui lui permet en état critique de lancer un dé jaune à la place d'un rouge et de gagner la compétence Sans Peur. Cela peut paraître anecdotique, mais en état critique (rouge), la possibilité d'améliorer ses jets de dés ou d'éviter des malus peut agrandir considérablement la vie du chasseur, notamment via la Carte de Combat (CC) Parade, qui avec 6 de CBT ne fait pas rire du tout. Enfin, notre homme-crabe possède sa propre Carte de Combat « Frappe du Léviathan », qui se joue comme une CC Brutale, lui inflige un dé malus

à son jet de CBT et qui permet de faire perdre 1 PA à l'adversaire. Cela peut lui permettre de séviter une riposte désagréable par exemple.

Il serait faux et imprudent de sous-estimer le Chasseur du Léviathan qui peut, malgré son prix et ces capacités classiques ou situationnelles, réserver de biens mauvaises surprises à l'adversaire et se révéler être un excellent combattant.



Une fois par cycle sur la Grande Île, généralement au début de l'hiver, une Utopienne met au monde un enfant de l'Océan, ainsi qu'on nomme habituellement ces enfants à la stature disproportionnée. Nul ne sait à l'avance dans quelle famille il va naître, mais dès la fin de l'automne les accoucheuses se mettent à sa recherche dans toute l'île. Il est important en effet de repérer rapidement la mère qui le porte pour lui éviter de mourir en couches. La taille de l'enfant à naître est telle qu'il faut en délivrer la mère deux mois avant le terme. Le petit grandit alors sous le soin constant d'une accoucheuse.

A l'issue de son premier cycle, alors qu'il dépasse largement la taille d'un mètre, il retrouve sa famille. A l'âge de trois cycles, il est plus grand que la plupart des adultes et est accueilli par les chasseurs de lé-

gende qui feront de lui un redoutable chasseur du Léviathan.

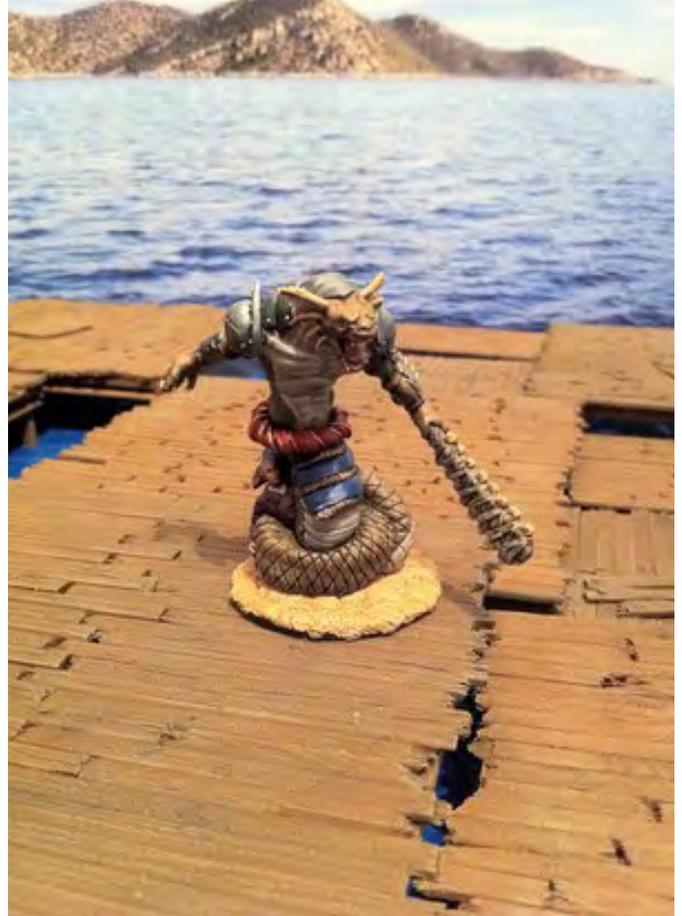
Nul ne connaît l'origine de ces enfants fabuleux, une légende raconte pourtant l'histoire de Hacha Tansa la harponneuse. Elle serait revenue enceinte après plusieurs mois de solitude aux bords du vide et aurait été la mère du premier enfant de l'Océan il y a plus de 300 cycles...

(Extrait du livre de fiction *Utopie*)



ETOUFFEUR DE DAL~ETH (NAASHTI)

L'étouffeur est une figurine très délicate à jouer. Sur le papier, elle paraît très fragile et c'est vrai : 6 en Esprit, 9 en Défense et 2 en Réflexe. On croirait voir les statistiques du Colosse sauf que l'Étouffeur ne dispose que de l'Effrayant (14), d'aucun Coriace ou autre capacité accroissant sa résistance. Autant dire qu'il craint à peu près tout : les tirs, les allonges, l'alchimie etc... Il y a donc peu de chance qu'il atteigne indemne les combats et il sera en difficulté dès qu'il sera en sous nombre. 5 en Combat et une bonne table de dommages en font un bon tueur, mais rien de comparable aux autres brutes que nous avons pu voir précédemment. Bref, jusque-là, c'est bof.



Mais en y regardant de plus près, notre serpent géant dispose de trois grands atouts, qui ne sautent pas forcément aux yeux.

Son premier atout est son prix. Il ne vaut que 40 points, et dans une faction aux figurines globalement onéreuses, mais pouvant aligner des automatons à 8 points, le recruter ne sera pas un réel problème.

Son deuxième atout se trouve dans la faction Naash-tie. L'étouffeur peut également être aligné avec des figurines qui vont considérablement booster ses aptitudes. Automaton pour limiter le sous-nombre, Sul~Koor'z pour l'immuniser aux tirs ou encore (et surtout) l'Aros~Thè, alchimiste permettant de transférer les compétences génériques des figurines adverses à l'étouffeur. Et là, c'est la fête, à vous les Expert, Coriace, Maître (Combat), Enchaînement, Pisteur, etc. Votre petite Taille 3 devient alors un monstre capable de retourner les forces de l'adversaire contre lui. Les combos sont très nombreux et dépendent énormément de l'adversaire. Son dernier atout est sa capacité Etouffement qui lui permet d'immobiliser complètement une figurine adverse pour peu qu'elle lui ait infligé des dommages. Si sortir de l'Étouffement n'est pas très compliqué (jet de CBT en opposition ou aide d'une figurine adverse), cette capacité peut laisser le temps à l'Étouffeur et ses alliés de s'acharner sur la figurine étouffée sans qu'elle ne puisse réagir.

L'Etouffeur de Dal~Eth est donc une figurine particulière qui compte énormément sur ses interactions avec ses alliés pour libérer son plein potentiel. Il doit néanmoins être joué prudemment, sous peine de très vite quitter le terrain.

A l'image de Nas~Far'k, nombre de Pes~Hat se consacrent à la défense active des citadelles et galeries naashties. Leur taille impressionnante est une garantie de succès face aux attaques de taupes-ours ou d'agresseurs de la surface. Mais cela ne serait guère suffisant s'ils n'utilisaient pas leur longue queue pour immobiliser les plus ardents de ces adversaires.

Cette technique, tout d'abord jugée dégradante, fut imaginée par les défenseurs de la citadelle de Dal~Eth. N'ayant que peu de place dans ses tunnels encombrés, certains furent réduits à devoir saisir leurs ennemis avec leur queue. Se rendant devant son efficacité, les Pes~Hat qui utilisent cette technique de combat sont surnommés Etouffeurs de Dal~Eth.

(Extrait du livre de faction Naashtie)

DES RUMEURS DE TAILLE !

Nas~Far'k, défenseur de Dal~Eth (Naashtis)

Présenté pour la première fois dans le Kickstarter Alkemy de 2015 mais encore non sorti, Nas~Far'k sera le troisième héros Taille 3 du jeu, pour la faction Naashtie. S'il ressemble dans les statistiques à l'Etouffeur de Dal~Eth, il disposera de compétences lui permettant de perturber les déplacements et positionnements des figurines adverses. Mais vous en saurez plus le moment venu, ne vous inquiétez pas... Sachez également que Nas~Far'k n'est pas la seule Taille 3 que l'équipe d'Alchemist Miniatures garde en réserve pour le futur...







CONAN par Blas GALLEGO

- Huile sur toile

★ <http://www.blasgallego.com/illustration/>

CLIN D'OEIL

CONAN

CONAN est un jeu semi-coopératif (édité par Monolith) dans lequel 2 à 4 joueurs (chacun représenté par un Héros) coopèrent pour affronter l'Overlord (le joueur qui gère les troupes ennemies et les Monstres) dans l'univers de Conan, barbare mythique de l'univers de Howard.

A l'heure où vous lisez ces lignes, la plupart des personnes ayant participé au financement du jeu ont dû recevoir leur précieux colis et le jeu devrait être disponible en boutique (ou depuis peu). Certains auront déjà de nombreuses parties derrière eux et c'est donc l'occasion de faire un petit inventaire du bestiaire.

PAR BUDALA

★ Budala's work

CLIN D'OEIL

CONAN : LES MONSTRES, CHALLENGE OU CAUCHEMAR DES HEROS



Dans toute histoire épique, il y a des héros, des vilains, des princesses à sauver, des trésors à chercher.....et des Monstres.

Conan n'échappe pas à la règle. Après avoir passé des heures et des nuits à les affronter, les détruire ou vous faire piétiner par eux, inévitablement, vous allez avoir vos Monstres favoris.

Et voilà que vous allez vouloir faire de petits changements par rapport au setup proposé au début de chaque scénario. Histoire de placer votre Monstre favori ou d'adapter la difficulté aux joueurs autour de la table.



Mais une question vous taraude : Vais-je pouvoir remplacer Thak par le Serpent Géant sans que cela ne rende la tâche trop difficile à mes héros ?

Pour cela, nous allons donc faire une petite revue du bestiaire et tenter de vous aider dans vos choix.

Revenons d'abord à ce qui caractérise les différents Monstres via leur «tuile de jeu».

On y retrouve (de haut en bas) le Nom du Monstre, ses compétences, sa valeur de mouvement, son armure, ainsi que le nombre et le type de dés qu'il utilise lorsqu'il attaque.

De Points de Vie (PV) on ne parlera pas. En effet, ces derniers varient en fonction des scénarios et de la difficulté que l'on veut donner pour se débarrasser de ces horribles créatures.

De manière générale, les Monstres bougent plus vite (3 zones en moyenne), sont plus difficiles à toucher (3 de défense en moyenne) et tapent plus fort que les troupes «humaines». Tout en disposant de compétences «inhabituelles».

N.B. : L'Overlord (celui qui joue les méchants) aura toujours la possibilité de dépenser des gemmes pour augmenter le mouvement de ses Monstres ou relancer un dé dont le résultat ne lui convient pas (garder cela à l'esprit peut faire la différence entre la vie et la mort de votre héros).

LES SPRINTERS

On va trouver ici les Monstres les plus rapides du jeu, mais aussi les plus fragiles. Leur mouvement leur permet de couvrir une grande surface du terrain et donc de pouvoir frapper n'importe où.

Tigre-aux-dents-de-sabre : avec une défense de 1, c'est le Monstre le plus facile à toucher et il peut donc rapidement quitter la table si on n'y prend pas garde. Toutefois, avec un mouvement de 4 zones, c'est un des Monstres les plus rapides tout en disposant d'une attaque correcte (1d6 Orange + 1d6 Rouge).

Il sera donc idéal pour achever un héros mal en point ou s'attaquer aux plus faibles.

Araignée Géante : à peine plus solide que le Tigre-aux-dents-de-sabre (2 en défense), notre Araignée Géante se déplace tout aussi vite, frappe tout aussi fort (2d6 Jaune + 1d6 Rouge

relançable) mais dispose de la compétence «Projection de toile» qui lui permettra d'engluer les héros gênants.

Démon Ailé : nous avons là un véritable missile à tête chercheuse ! Le Monstre le plus rapide du jeu avec 8 zones de mouvement (oui, vous avez bien lu : 8), une défense dans la moyenne et les compétences «Vol» et «Insaisissable». Autant vous dire que rien ne peut l'arrêter et aucune pièce n'est à l'abri de ses griffes acérées (2d6 Rouge relançables). Vous voulez mettre une pression omniprésente à vos héros, c'est lui qu'il vous faut.



LES BLOQUEURS

Véritables épines dans les pieds de nos héros, ces Monstres (Serpent Géant, Démon de la Forêt, Thak...), s'ils sont dans la même zone que nos braves guerriers, empêchent ces derniers de quitter cette zone (sauf si comme Shevatas, votre héros dispose de la compétence «Insaisissable»). Ils sont donc à éviter comme la peste, à moins de pouvoir les éliminer au corps à corps dans le tour ou d'essayer de vous en débarrasser au tir. Etant donné qu'un peu moins de la moitié des Monstres du jeu disposent de cette fameuse compétence «Bloqueur», vous aurez sans doute l'occasion de les croiser assez souvent.

Thak : l'exemple parfait d'un profil de Bloqueur, 3 zones de mouvement et 3 en défense avec la particularité (assez problématique pour les héros) de taper assez fort (2d6 Rouge relançables). Avec le Serpent Géant, ils sont interchangeables sans qu'il soit nécessaire de faire d'ajustement. Vous l'aurez compris, si les «Bloqueurs» sont à éviter, il ne faut pas trop s'attarder en leur compagnie.



Démon des Ténèbres : là ce n'est plus une épine, mais un buisson entier dans le pied du héros ! Dans la moyenne avec son mouvement et sa défense, il tape fort avec ses 3d6 Rouge relançables. Mais c'est au niveau de ses compétences que vient la difficulté. «Bloqueur» couplé avec «Malchance» va avoir pour résultat que votre héros ne pourra pas quitter la zone de notre Monstre, mais qu'en plus il ne pourra effectuer AUCUNE relance. Autant dire que le Démon des Ténèbres est un challenge à lui tout seul.

LES INCLASSABLES

Ici nous avons à faire à du lourd, du très lourd même...des champions toutes catégories qui défient l'imaginaire et dont certains sont des divinités personnifiées.

Contre eux, un héros isolé n'a aucune chance. Même en groupe, nos héros devront redoubler de prudence, d'audace et de malice pour en venir à bout, j'ai nommé : Khosatral Khel, le Dragon et Thaug.

Le Dragon : rien que par sa taille et sa présence, cette créature en impose. Si son déplacement reste dans la moyenne, sa peau écailleuse lui confère une armure de 5. Chaque attaque devra donc être particulièrement violente puisque les 5 premiers dégâts seront à chaque fois absorbés par sa carapace. Et l'on peut parier que ses PV (Points de Vie) seront proportionnels au gabarit. Comme on peut s'en douter, une telle créature dispose d'une force de frappe considérable puisqu'elle tape avec 4d6 Rouge relançables. De quoi réduire en miettes un héros mal préparé. Et inutile de compter vous esquiver, le Dragon fait partie de la grande famille des «Bloqueurs».

Khosatral Khel : nous parlons ici du dieu incarné d'une civilisation perdue. La légende dit que seule une lame magique peut pénétrer sa peau d'airain. Pour traduire cela, nous avons pour ce Monstre, une défense de 12 !!!! De quoi faire blêmir même les plus vaillants. Vous pensez pouvoir l'attaquer en groupe ? La compétence «Coup circulaire» vous y fera réfléchir à deux fois. Vous voulez fuir ? Avec l'aptitude «Défoncer les parois», vous n'irez jamais assez loin.

Nous avons ici le cauchemar des héros.



Il va de soi que de tels Monstres font l'objet de scénarios spécifiques et qu'il serait fou de vouloir les intégrer, en l'état, dans un autre scénario tant ils sont puissants.



LE MOT DE LA FIN

Je pourrais encore vous parler d'autres monstruosité monstrueuses comme le «Démon des Marais» qui avec «Malchance» et «Horreur» vous empêche de relancer vos dés tout en limitant à 2 le nombre de gemmes que vous pouvez allouer à une action.

Il y a aussi Thog qui, avec son 1 en mouvement, avance inlassablement son «Horreur» vers vous jusqu'à vous saisir dans son étreinte pour vous broyer (compétence «Constriction» avec 3d6 Rouge relançables). Sans parler du «Scorpion Géant» et son «Poison».....

[IMAGE]

Thog illustration.jpg

Bref, vous l'aurez compris, dans CONAN, les Monstres sont nombreux, variés, mais toujours dangereux !

Pour ceux qui aiment les maths (et pour vous aider dans vos choix), voici la valeur moyenne du nombre de touches pour les différents dés utilisés dans Conan :

Jaune : 0.5

Orange : 1

Rouge : 1.5

N.B. : les caractéristiques utilisées ne sont pas issues de la version définitive et sont donc susceptibles de changer

Pour compléter cet article, j'ai voulu donner la parole à Arnaud BOUDOIRON (sculpteur) et Martin GRANDBARBE (peintre) pour leur travail réalisé sur un des Monstres emblématique de Conan : le Serpent Géant !

ARNAUD BOUDOIRON (SCULPTURE)

Q : Le Serpent Géant de Conan a été une de tes dernières pièces en sculpture traditionnelle. Peux-tu nous en dire un peu plus sur ton processus de création et le matériel utilisé ? Quel est ta base de travail, tes repères ?

R : Que la sculpture soit un homme de 32mm ou un monstre de 90mm, la réalisation est la même : structure métallique (fil de fer), le tout enveloppé d'une couche de Duro (Green Stuff) puis avant que ça sèche une couche de Fimo.



Une fois le Duro sec cela permet d'avoir une base solide, sans que la pâte se mette à «tourner» autour du fil de fer. C'est la façon que l'on faisait à Rackham et que beaucoup de sculpteurs traditionnels font depuis. La seule chose que j'ai changé c'est la couleur de la Fimo : à Rackham, à mon époque, tout devait être en couleur Champagne (beige clair). Depuis j'ai vu des sculpteurs travailler avec à peu près toutes les couleurs de la gamme, même des mix. J'ai utilisé différents marrons pour le serpent. Si beaucoup d'artistes utilisent différentes marques de pâtes époxy, je suis resté fidèle à Fimo. Dû à la taille du serpent, il était évident qu'il allait être en plusieurs pièces, je l'ai donc sculpté en plusieurs morceaux. D'ailleurs en cours de réalisation on ne l'a pas trouvé assez long, donc un autre morceau (un anneau) du corps a été ajouté! Mes outils sont de fines formes métalliques dont des aiguilles et j'utilise aussi les fameux 'pinceaux' en caoutchouc.

Q : As-tu une idée (à la louche) du temps qu'il t'a fallu pour terminer le Serpent Géant ?

R : J'ai dû mettre 3 semaines pour le faire... Aujourd'hui en digital avec le même concept : 3 jours! Mais il serait complètement différent !



Q : Avant de passer à l'étape suivante, quelles sont les autres pièces que tu as réalisé pour Conan ?

R :
Toth Amon
Le Golem d'os
Akiwasha
Les Hommes Noirs
Yogah of Yag
Conan de la Core Box

MARTIN GRANDBARBE (PEINTURE)

Q : Quand tu reçois une pièce de la taille du Serpent Géant à peindre, quels sont tes premiers réflexes ?

R : Regarder comment est faite la pièce et comment ça s'assemble (je reçois des résines preprod) et aussi qu'il n'y ait pas de défaut

Q : Comment abordes-tu ton travail ?

R : Je prépare soigneusement la pièce dans un premier temps, puis je cherche plus ou moins les couleurs avec le concept.

Q : As-tu des consignes particulières ?

R : Non j'en ai eu aucune, mais j'ai attaqué la pièce et tout Conan via les concepts. Comme ça je respecte une forme de cohérence et le travail des concepteurs qui ont fait tout le travail de couleur. Il ne reste plus qu'à l'adapter en 3D et voir ce qui marche ou pas.

Q : Sans entrer dans le détail d'un "tuto", pourrais-tu dire aux lecteurs qui voudraient attaquer un tel morceau quels sont les couleurs utilisées et quels sont les «pièges» dans lesquels il ne faut pas tomber ?

R : Sur des pièces de ce genre il faut prendre son temps car c'est du boulot. Bien gérer sa dilution et aussi ne pas hésiter à s'inspirer de la nature pour peindre une créature fantastique, ça la rend plus crédible.

Pour le noir : du Noir PA, du Bleu Sali Foncé PA, du Bleu Gris Clair PA puis glacis Noir PA et du Acajou Transparent PA dans les creux. Puis reprise des arêtes au Bleu Gris Ciel PA et au Blanc PA



Le rouge : Du Rouge Noir PA, un lavis de Bleu Marine Foncé PA et reprise au Rouge Noir PA

puis du Skorne Red P3, du Khador Red P3, du Fiery Orange GW (n'existe plus), du Carnal Pink P3. Puis du Red Glaze GW, et reprise des arêtes avec du Carnal Pink P3 et des touches de Blanc PA.

Le beige : Gris Pierre PA, Lavis Sepia GW, reprise du Gris Pierre PA, puis Ivoire PA et Blanc.

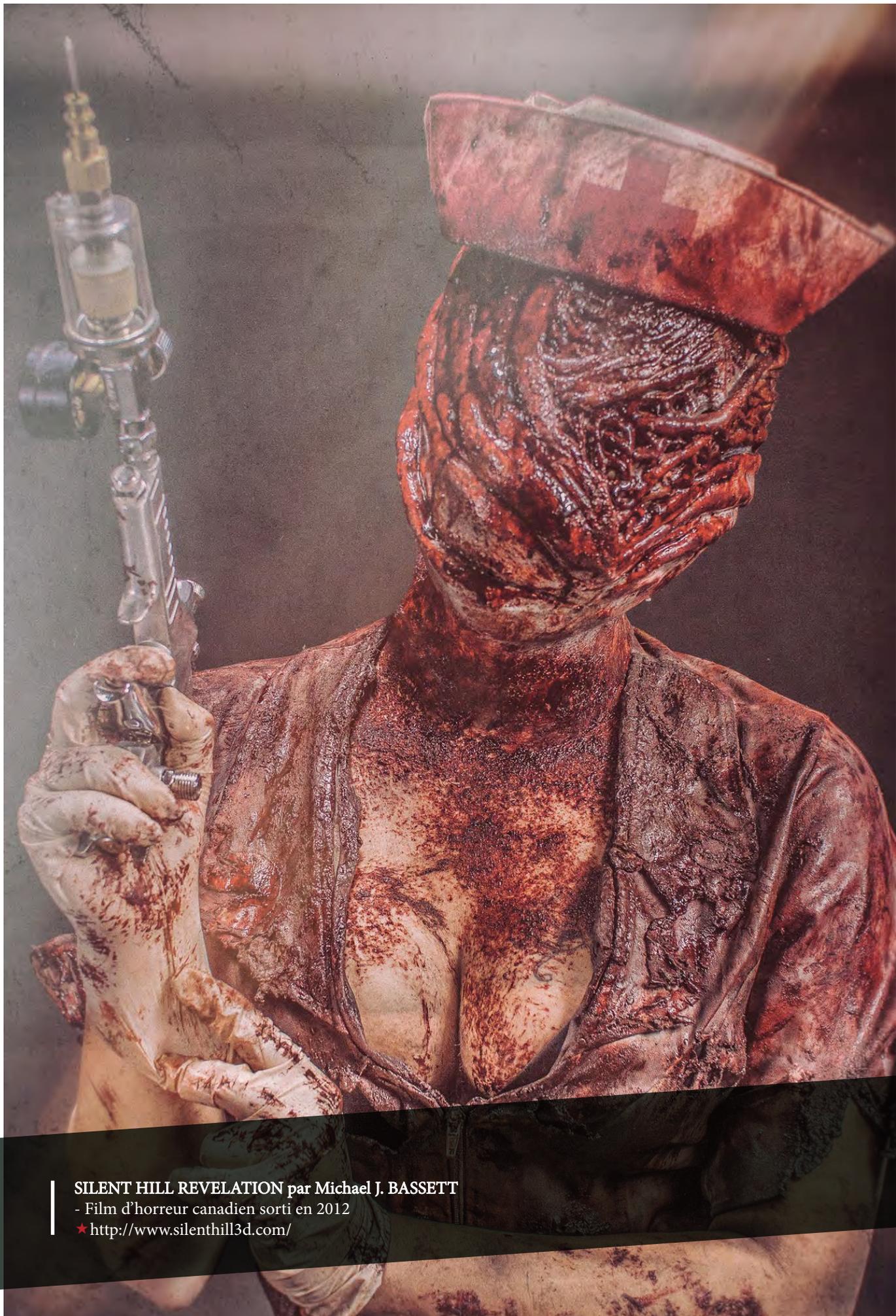
Après, la gueule c'est du rose quelconque pour la langue et les dents un beige

SOURCES WEB

<http://www.monolithedition.com/conan/>

<https://conanpaintings.wordpress.com/>





SILENT HILL REVELATION par Michael J. BASSETT

- Film d'horreur canadien sorti en 2012

★ <http://www.silenthill3d.com/>

CLIN D'OEIL

MALIFAU

Aujourd'hui nous allons vous présenter deux factions de MalifauX que sont les Resurrectionnistes et les Neverborns. Vous aimez les fantomes, les zombies ou les monstres ? Parfait ! Cet article est fait pour vous.

PAR CEDFOX ET KRHAOR



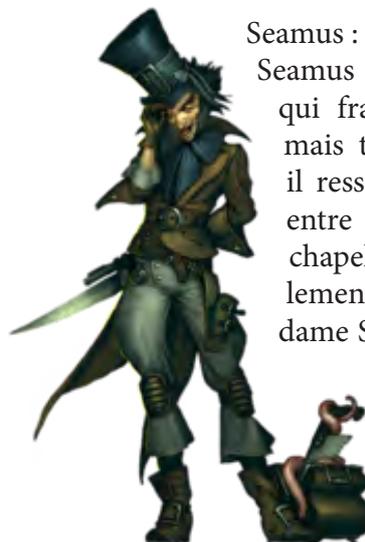
CLIN D'OEIL

MALIFAUX : LE CORBEAU ET LE MASQUE



RESURRECTIONNISTES

Les résurrectionnistes sont la faction des animateurs de la mort. Les maîtres de cette faction entendent « la Voix ». Elle les rend fous. Ils lui obéissent plus ou moins consciemment. « La Voix » est en réalité un des Tyrants de MalifauX connu sous le nom de la Gorgon. Leur style de jeu est majoritairement basé sur l'invocation même si ce n'est pas le cas de tous les maîtres. Beaucoup de troupes sont également capables d'encaisser plus que la normale. Nous allons vous présenter les différents personnages majeurs de cette faction.



Seamus :

Seamus est un maître puissant qui frappe à courte distance mais très fort. Physiquement il ressemble à un croisement entre Jack l'éventreur et le chapelier fou. Il est généralement accompagné de Madame Sybelle et de ses filles de joie. Le style de jeu de ce maître est principalement basé sur le contrôle. Les Rotten Belles ont la capacité de contrôler les mouvements des ad-

versaires pour les attirer dans les pièges tendus par Seamus. En utilisant les marqueurs de cadavres résultant de ses victimes il peut invoquer des Rotten Belles. Seamus est également très résistant.

Molly :

Ancienne reporter, Molly a été changée en mort-vivant par Seamus. Mais à ce moment-là, quelque chose d'étrange s'est produit que même Seamus ne s'explique pas.

Molly a conservé l'intégrité de sa mémoire et de sa personnalité qu'elle avait de son vivant. Elle a gagné en contrepartie une forte affinité avec « La Voix ». En jeu, Molly dispose de plusieurs outils assez divers : débuff, fournir des Actions à des figurines alliées et une capacité d'invocation ayant la particularité d'invoquer des figurines 'fragiles' - car arrivant en jeu avec peu de points de vies – mais infligeant des dégâts aux ennemis proches de l'invocation. En contrepartie, sa portée est assez faible et elle devra veiller soigneusement à son placement pour ne pas trop s'exposer aux représailles. Suivant l'upgrade choisit elle aura une bande composée soit de "spirits" soit "d'horrors" ainsi que de "belles" récupérées chez Seamus.



pable d'étendre sa portée de sorts et d'invocation. Le pendant sombre et profond de son être s'incarne en un esprit du nom de Ikiryō. Cette créature apparaît sur la table quand quelqu'un est blessé à proximité de Kirai ou son amour perdu. Elle n'a que peu de points de vie mais est assez puissante... et peut réapparaître une fois sortie de la table.



Nicodem :

Il est le maître invocateur de base. C'est également le croquemort de la ville de MalifauX. Grâce aux marqueurs cadavre il est capable d'invoquer différentes créatures mort-vivantes. Il a également la capacité de ralentir les adversaires et de booster ses troupes mort-vivantes. Il est souvent accompagné de Mortimer qui est capable d'encaisser énormément et de générer des marqueurs cadavre par lui-même. L'objectif de ce crew est de jouer sur le nombre. Il peut frapper vite et fort ou engluier l'adversaire. Cela dépend du style de jeu que vous choisirez avec Nicodem.

Kirai :

Si vous aimez les histoires de fantômes chinois Kirai est faite pour vous. Kirai a été victime d'une tentative d'assassinat par sa propre famille. Son petit ami d'alors s'est sacrifié pour la sauver. Nicodem est devenu le mentor de cette jeune femme. Il lui a appris à développer ses propres pouvoirs. Elle est capable d'invoquer de nombreux esprits tirés des légendes asiatiques. Elle a de bonnes synergies avec les créatures « Spirit ». Son totem, son amour perdu, est ca-



McMourning :

Il est le médecin légiste de MalifauX. Il travaille pour la Guilde le jour et pour lui-même la nuit. Ce savant fou mène de nombreuses expériences déjantées et immorales. Accompagné de son assistant Sebastian et de ses Nurses, il est un maître généraliste de forts dégâts au corps à corps.

Il existe dans cette bande de nombreuses synergies autour du poison. Sebastian peut même contribuer à de l'interdiction de zone en empoisonnant tous ceux

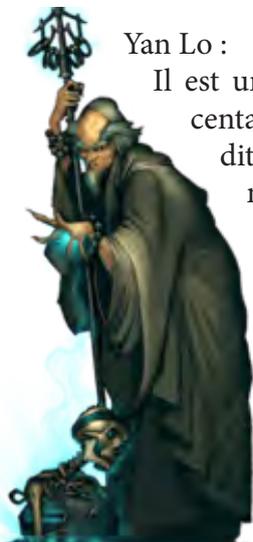
qui l'approchent. Les Nurses sont spécialisées dans le buff/debuff. McMourning n'a plus qu'à achever ses proies lui-même. Le crew peut être accompagné par de nombreuses créatures.

Tara :

Tara est une survivante. Orpheline dès son plus jeune âge, elle a appris à survivre seule, jusqu'à ce que Obliteration, le Tyrant du néant, s'intéresse à son sort. Alors qu'elle a été tuée, Karina, une folle furieuse dotée de quelques pouvoirs magiques l'a ramenée à la vie.



Depuis Obliteration lui dicte sa conduite. Elle contrôle le temps. En termes de règles, cela se manifeste par la capacité à ralentir ou accélérer ses alliés et ses ennemis. Ce crew est doté de bonnes capacités pour se déplacer vite et enterrer ses adversaires. On l'accompagne souvent de créatures assez massives pouvant encaisser et frapper fort.



Yan Lo :

Il est un homme âgé de plusieurs centaines d'années. Il a été maudit à vivre entre la vie et la mort. Sa nièce Chiaki, en passant la brèche, a pu trouver moyen de le ramener du côté des vivants. Maintenant, il se rappelle de son passé et cherche à maîtriser sa malédiction pour en tirer du pouvoir. Affilié aux 10 Tonnerres, il a beaucoup de synergies avec les figurines ayant le mot clé « Ancestor

». Il aura un rôle de support alors que ces compagnons iront à l'assaut de ses adversaires. Sa signature est sa capacité à manipuler le Chi pour booster et soigner ses alliés.

BIEN COMMENCER LES RÉSURRECTIONNISTES

Pour commencer en Résurrectionniste, je conseillerais soit Seamus, soit Mc Mourning. L'un comme l'autre disposent d'options de mécaniques de jeu faciles à prendre en main tout comme d'autres possibilités plus subtiles, et des starter directement jouables en 35 soulstones sans achats supplémentaires (bien que pouvant être étoffé au fur et à mesure). De plus, une particularité de ces crew de base est qu'ils jouent beaucoup sur leurs figurines de support respectif, à savoir les Rotten Belles pour Seamus et les Nurses pour Mc Mourning. Ces figurines s'imposent rapidement comme une aide précieuse dans beaucoup de crew résurrectionnistes.

Molly, Kirai et Nicodem sont également jouables assez facilement par un débutant mais étant des invocateurs avec un champ d'invocation assez large, ils auront rapidement besoin de boîtes supplémentaires pour être joués efficacement. Attention notamment au starter de Kirai qui ne permet pas de jouer en 35 soulstones avec son starter. Ce sont des maîtres

qu'on peut prendre par la suite, quand on dispose déjà d'une petite collection et qu'on souhaite l'étoffer.

Enfin, Yan Lo et Tara sont des maîtres ayant besoin de moins de figurines que les trois 'gros' invocateurs, mais ont chacun des mécaniques de jeu plus subtiles et qui demandent un peu plus d'expérience pour pouvoir peser suffisamment sur la partie et ne pas frustrer le joueur. Ils sont jouables sortis de boîtes, mais demanderont rapidement un petit complément pour que le joueur adapte le crew à sa façon de jouer.



NEVERBORNS

Les Neverborns sont des êtres natifs du monde de Malifaux. Présentant de nombreuses formes et essences ils disposent donc d'un arsenal assez diversifié et hétéroclite pour chasser de leurs terres ce qu'ils considèrent – à plus ou moins juste titre – comme des envahisseurs.



Lilith :

Reine des Nephilims, Lilith est un maître polyvalent pouvant frapper fort, contrôler les positions des figurines amies et ennemies, et altérer le terrain en faisant pousser des forêts pour obstruer les lignes de vues – elle-même pouvant voir à travers tous les terrains. Pour son crew, Lilith peut thématiquement travailler avec les Nephilims de son starter de base, mais en

pratique elle est un maître extrêmement autonome pouvant être jouée avec des crew très diversifiés. Elle sera souvent jouée soit de manière centrale en synergie avec son crew, soit en solo (ou duo avec un cogneur) pour chasser les figurines isolées – ou qu'elle isolera à l'aide de ses capacités.



Pandora :

Neverborn influençant la psychologie de ses adversaires en exploitant leurs peurs et leurs désespoir, Pandora est un maître de « control offensif ». Elle et son crew essayent généralement de faire pleuvoir les tests de volonté, de contrôler l'ordre d'activation des adversaires ainsi que d'utiliser les dégâts des armes des figurines adverses contre elles-mêmes.

La place favorite de Pandora sur le terrain est au beau milieu d'un groupe de figurines adverses qu'elle engluera dans sa portée de mêlée 3 et, passivement, infligera 1 point de dégât automatique à chaque duel de volonté raté – tests qu'elle et son crew forceront en grand nombre.

Coté crew, Pandora a des synergies particulièrement avec les figurines de son starter de base et les "woe" en général. Mais elle n'a pas forcément besoin de l'ensemble d'entre eux à chaque partie et peut ainsi faire varier fortement son crew suivant les synergies que le joueur souhaite mettre en place.

Le Dreamer (et Lord Chompy Bits) :

Quoi de plus incongru et suspicieux qu'un jeune garçon marchant seul dans les rues d'une ville comme Malifaux ? Les choses se compliquent lorsque celui-ci, persuadé d'être dans un rêve, veut vous faire jouer avec ses 'amis' imagi-



naire... Le Dreamer est un maître basé invocation et support de "nightmares" ; et au moment opportun disparaîtra pour laisser place à son meilleur ami : Lord Chompy Bits – gros monstre favorisant la mêlée. Le crew sera donc généralement composée d'un grand nombre de figurines basé sur le mot clé "nightmare" et évoluera suivant les besoins grâce aux invocations du dreamer.



Collodi :

Ancien pantin de bois ayant pris vie, Collodi est un maître basé avant tout sur le contrôle et le support de minions. Tel le marionnettiste tirant les ficelles, sa principale caractéristique est le contrôle des points d'action : soit en faisant agir des minions à proximité grâce à ses propres AP, soit en contrôlant les AP adverses grâce à ses triggers. Ceux-ci allant d'un "simple" slow jusqu'à contrôler certaines actions adverses. De plus, grâce à ses upgrades il pourra également soit distribuer des conditions à tous les minions autour de lui, soit à l'inverse récupérer des conditions des minions autour de lui pour le rendre plus efficace. Il se jouera donc généralement entourer d'un très grand nombre de minions afin de capitaliser sur ces synergies-là.

Jacob Lynch (et la Hungering Darkness) :



Joueur professionnel talentueux mais ayant mis le doigt dans un dangereux engrenage, Lynch est un maître Neverborn totalement humain mais ayant dû passer un pacte avec une sombre entité : la Hungering Darkness. Cette dernière bien qu'officiellement le totem (et Henchmen) de Lynch, est en réalité l'autre moitié du maître - voir le vrai maître selon certains. Là où Lynch aura un rôle de support

basé sur le contrôle des cartes, la hungering darkness sera au contraire plus offensive sur le terrain. L'un comme l'autre ont des synergies autour d'un mot clé : « brilliance » qui sera une caractéristique domi-

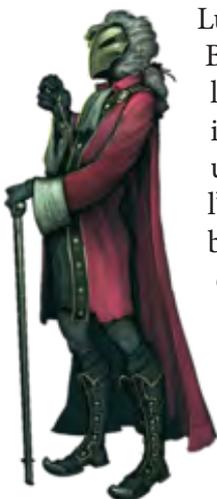
nante du crew ainsi qu'un mot clé qui sera ajouté aux figurines ennemies sous la forme de conditions afin de permettre au crew d'activer ses synergies ou combos. Suivant les upgrades de Lynch, la Hungering Darkness sera donc soit un véritable pot de colle revenant à la vie quand une figurine avec « brillance » meurt, soit un monstre dont on peut se débarrasser mais qui est bien plus violent.



Zoraida :

La sorcière Voodoo des marais, Zoraida, est un maître de support et de contrôle. L'une de ses malédictions "signature" permet d'infliger à une cible maudite une copie de tout dégât ou condition que recevra son totem – une poupée Voodoo qu'elle invoquera plusieurs fois par partie si nécessaire. En complément, elle dispose d'un arsenal de petites malédictions ou tricks de mouvements suivant ses upgrades, ainsi que le fameux 'obey' permettant de faire faire une action simple à sa cible – action contrôlée par Zoraida si la cible est un ennemi.

Coté crew, Zoraida dispose du deuxième plus vaste pool de recrutement du jeu grâce à sa capacité à recruter toute figurine avec une volonté de 4 ou moins comme un mercenaire. Cela offre de nombreuses possibilités de synergies pour compléter le manque de punch de Zoraida elle-même.



Lucius:

Bras droit du gouverneur de Malifaux, Lucius est un Neverborn infiltré chez la Guilde et tirant un bon nombre de ficelles dans l'ombre. En jeu, c'est un maître basé support – principalement en offrant des AP (actions) à ses minions, ainsi que des tricks de mouvement favorisant un jeu de positionnement. Et en bonus une forte option de contestation d'objectif grâce à un upgrade permettant de revendiquer les schémas marqueurs

adverses autour de lui comme étant les siens. C'est un maître qui aura un peu de mal sur des scénarios 'poutre' mais qui tirera son épingle du jeu avec des objectifs basés sur les schémas marqueurs.

Lucius aura tendance à recruter un grand nombre de minions – dont une partie pourra éventuellement être recrutée chez les gardes de la guilde afin d'apporter un nombre de tireurs, rares chez les Neverborns.

BIEN COMMENCER EN NEVERBORNS

Le starter le plus souvent conseillé pour débuter est Lilith ; un maître à la fois facile à prendre en main pour les mécaniques simples, assez résistante – donc permissive sur les erreurs de placement – tout en ayant une bonne polyvalence et un arsenal de tricks qui permettent au joueur de découvrir progressivement tout le potentiel de profondeur du jeu. Le tout avec un crew jouable 'out of the box'.

Ensuite, arrivent Pandora, Collodi et Lynch : chacun ayant leurs subtilités à prendre en main – donc un peu 'tricky' pour débuter – mais ayant également des starters directement jouables.

A l'inverse, dreamer est assez simple à prendre en main, mais nécessitera une plus grande quantité de figurines supplémentaires afin de pouvoir être joué efficacement.

Les plus déconseillés pour commencer sont Zoraida et Lucius qui, d'une part sont plus compliqués à prendre en main pour obtenir un impact satisfaisant sur le jeu, et ont également besoin de plus de figurines supplémentaires que la plupart des autres maîtres de la faction (dont certaines hors faction).

Deux maîtres n'ont pas été abordés dans cette présentation, à savoir Reva pour les résurrectionnistes et Titania pour les Neverborns. Cela n'est pas une omission de notre part mais une volonté. Nous ne connaissons pas encore très bien ces maîtres, le livre les présentant, « Ripples of Fate » venant à peine de sortir au moment où nous écrivons cet article. Sachez néanmoins qu'il s'agit de deux crew plutôt orientés sur le contrôle et la position de schéma marqueurs (des marqueurs qu'on place durant la partie pour certains scénarios et objectifs). A Priori, ils s'adressent plutôt à des joueurs confirmés.



SOURCES WEB

★ www.malifaux-soulstone-union.com/

★ www.wyrd-games.net/

DOSSIER

PAR GREY77



7TV : PLATEAU TELE - LES PROGRAMMES 7TV

L'hiver arrive avec ses longues soirées. Blotti au chaud sur le canapé, la télécommande à la main, vous hésitez entre revoir la trilogie originale Star Wars, vous faire peur avec des histoires de monstres et de fantômes, suivre les aventures de super-héros ninjas ou replonger dans les séries et films de SpyFi des années 70/80? La bonne nouvelle c'est que vous pouvez retrouver tout ça sur une seule et même chaîne... Branchez-vous sur 7TV!

Après avoir publié la première édition de 7TV en 2012, l'éditeur Crooked Dice s'est attelé au développement des factions et histoires évoquées dans ces règles en rédigeant notamment deux guides de programmes, l'un pour les Héros, l'autre pour les Méchants, et deux Spin-offs déclinant les règles pour jouer ou combattre goules, zombies et vampires dans 7ombies TV et pour revivre les voyages de Sindbad le marin ou de Jason et les Argonautes dans 7th Voyage.

Avec cette nouvelle édition, Crooked Dice a décidé de remettre progressivement au goût du jour ces programmes classiques et de nous proposer en sus quelques adaptations maison de séries et films qui ont accompagné la plupart d'entre nous dans leur enfance (du moins les vieux briscards).

L'éditeur s'est contenté pour le moment de les proposer en PDF, gratuit ou payant selon qu'il est détenteur ou non de l'univers.

Je vous propose donc un zapping de ces programmes, pour jouer ou pour vous lancer dans une adaptation.

VOYONS VOIR QUI SE CACHE SOUS CE MASQUE : PROGRAMME 7TV SCOOBY DOO

Un PDF gratuit de 10 pages qui contient :

Côté héros, le Scooby gang, tous Co-Stars et la Mystery Machine, auxquels se joignent le sheriff, ses adjoints et les habitants effrayés de Crystal Cove qui fournissent les Extras disponibles, auxquels peuvent s'ajouter aussi quelques Extras de l'édition de base suggérés par l'auteur.

Côté Méchants, le casting se résume à un profil de Monstre mystérieux et à un profil de Grand monstre. Le guide suggère d'emprunter aux guide des Investigators du Paranormal les monstres classiques pour compléter les panoplies.

Le Pdf propose aussi un épisode.



La petite présentation qui ouvre ce programme télé situe l'action à Mystery Cove, la ville natale du Scooby Gang où ils passèrent une jeunesse agitée à chasser et démasquer les monstres, une vocation précoce qui les jetterait ensuite sur les routes à la poursuite de créatures en tout genre.

Comme les visuels le suggèrent, ce contexte est celui de la dernière série en date, *Mystères et Associés*. Aucune référence n'est faite aux autres séries et films de la franchise. Mais rien ne vous empêche non plus d'adapter vos épisodes préférés, voire les films avec Sarah Michelle Gellar et Freddy Prinze si le (haut-le) cœur vous en dit.

Les profils présents dévoilent d'abord un nouveau genre d'affiliation, *Mystères et Associés*, qui fait référence au Scooby Gang.

Mis à part Fred Jones, les Co-Stars de *Mystère et Associés* coûtent comparativement moins que les Co-Stars du Coffret de base 7TV, pour refléter sans doute le fait que ce ne sont que des gamins un peu turbulents sans aucun talent professionnel, si ce n'est d'engloutir la nourriture très vite ou de courir comme personne. Samy et Daphné par exemple ont un profil très proche de celui de l'assistant courageux mais avec des caractéristiques moindres. Et tous ne possèdent que deux ou trois effets spéciaux au lieu des quatre habituels.

Quoi qu'il en soit, ces profils reflètent fidèlement le caractère de chacun, Fred le leader sportif et ses pièges, Vera l'intello qui peut découvrir le point faible d'un monstre mais qui perd tout le temps ses lunettes, Daphné qui attire les problèmes, Scooby Doo et ses déguisements, Samy qui se fait toujours poursuivre et qui raffole des Croc Scooby. Les règles insistent aussi sur la complicité entre Scooby Doo et Samy qui partagent un de leurs talents.

Ces quatre Co-Stars ne seraient rien sans la Mystery Machine qui leur procure deux gadgets supplémentaires.

Parmi les extras, j'ai surtout retenu le Sheriff Stone dont le rôle ambigu va le rendre difficile à jouer puisqu'en voulant préserver la réputation de Crystal Cove, la ville la plus hantée du monde, il va mettre des bâtons dans les roues des héros en les empêchant d'utiliser leurs talents. Très fluff mais pas facile à jouer.

Côté monstre, nous avons du costaud, avec des talents leur offrant un mouvement supplémentaire de 5" ou la possibilité de forcer un personnage adverse à s'allonger après l'avoir déplacé (ce qui lui coûtera une action pour se relever et le rend plus facile à blesser).

Pour rester dans l'ambiance faux monstre (homme en costume ou robot), les deux profils disposent aussi de la règle Rubber soit pour traduire le fameux moment où le méchant de l'histoire est démasqué pour découvrir qu'il s'agit en fait de... (non, je ne spoilerai pas !). Je m'attendais à un remplacement de profil mais vous ne ferez que retirer quelques figurines de plus. Ça a le mérite d'équilibrer un peu les talents et effets spéciaux mentionnés plus haut.



Côté points, d'un côté, pour le Scooby Gang et leur véhicule, vous vous en tirez pour 25 points. Ce qui veut dire que vous pouvez aligner trois ou quatre monstres en face, ce qui sera légèrement difficile à gérer pour le Scooby Gang vu les talents des Monstres, ou si vous empruntez des profils aux autres programmes.

Maintenant, si vous voulez rester dans l'esprit de la série, il ne devrait y avoir qu'un seul monstre. Là, on se retrouve plus dans les films.

Alors justement, les histoires, quelles peuvent-elles être ? Le programme nous fournit un épisode à jouer, où il s'agira de libérer une innocente et de collecter quatre indices. Le Casting héroïque est imposé, mais le Casting des Méchants libre.

L'ayant testé, je le trouve assez ardu pour le Scooby Gang, les Monstres et extras machiavéliques pouvant facilement contrôler les objectifs. Ayant eu une partie du casting hors de combat, j'ai décidé qu'ils

avaient été capturés et fait une revanche. Mais libérer mes coéquipiers ne s'est pas révélé plus facile...

Les associés du Mystère sont trouvables en figurines chez Hasslefree. Personnellement, je trouve le daïnois un peu grand mais les personnages sont très reconnaissables.

Crooked Dice propose pour leur faire face une galerie de monstres permettant aisément de faire une saison complète d'épisodes. Après, rien ne vous empêche de voir du côté d'Heresy Miniatures ou de West Wind production, ou chez votre dealer de plomb préféré.



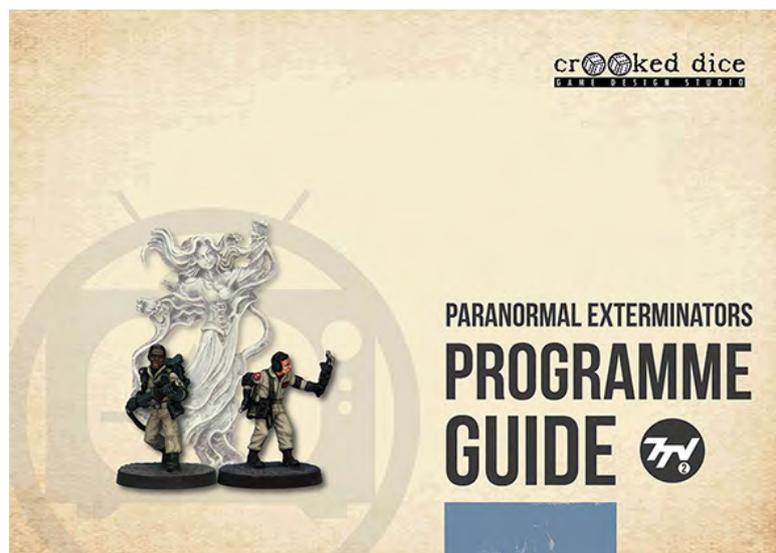
ET QUI C'EST QU'ON APPELLE? : PROGRAMME 7TV LES EXTERMINATEURS DU PARANORMAL

Un PDF payant de 24 pages qui contient :
Deux nouveaux genres pour les personnages
4 Co-Stars héroïques qui rappelleront ces quatre chasseurs de fantômes des années 80, accompagnés par leur vieille guimbarde (c'est vous qui ferez le bruit de la sirène!).

2 stars Machiavéliques, quatre Monstres Co-Star et 19 Extras de toutes sortes, du policier au Chupacabra en passant par le chaînon manquant ainsi qu'une bonne liste de personnages additionnels à piocher dans le livre de base.

Un guide des épisodes qui propose 4 scénarios.

A noter que les cartes des profils sont disponibles en Deck, accompagné d'un complément PDF pour leurs dernières figurines inspirées du remake/suite/reboot/on ne fera jamais mieux que l'original...



Je n'insisterai pas sur la principale source d'inspiration de ce programme télé que vous devriez tous connaître à moins de vivre dans une grotte, coupé de tout (et à ce moment-là, vous avez peu de chance de me lire).



Tout comme Mystères et Associés introduisait un nouveau genre spécifique, nous avons ici deux équipes clairement identifiées, Les Exterminateurs et les Phénomènes Paranormaux.

Les profils, comparés au guide précédent coûtent plus de points, six pour les exterminateurs contre quatre en moyenne pour les gamins de Crystal Cove. Si les caractéristiques ne sont pas plus hautes (mis à

part exceptionnellement une ou deux), le coût plus élevé est surtout dû à leur équipement, des lances à neutrons et leur piège à fantôme.

Ces deux gadgets doivent être utilisés en combinaison pour se débarrasser des monstres, la lance supprimant les actions que peuvent faire les créatures ayant la caractéristique Ghost (deux normalement) et le piège les éliminant si ils ne disposent plus d'action. Cette manière de faire impose une façon de jouer intéressante mais tactique.

Les profils des exterminateurs reflètent aussi assez fidèlement leurs modèles cinématographiques : Jim Blutowski / Peter Veckman en leader egocentrique, Don Winthorpe / Raymond Stantz en rêveur enthousiaste, Dr Ziskey / Egon Spengler en scientifique concentré sur le boulot et Billy Ray / Winston Zedmore qui veut juste être payé pour son job.



Un épisode qui ressemble à un final épique avec des conditions spéciales pour les cartes Compte à rebours histoire de repousser le dénouement.

L'épisode suivant, Tunnel Vision nous entraîne dans les tunnels de métro combattre un ennemi moins classique puisqu'humain, un industriel dont les déchets toxiques transforment les humains en monstres.

Le troisième épisode, Shadow over Funland lorgne du côté de Lovecraft avec un culte qui souhaite ramener une divinité aquatique ancestrale dans notre monde.

Enfin, pour terminer, une petite nuit au musée avec une galerie de monstres qui prennent soudain vie à cause d'un artefact. Pas de profil pour Ben Stiller cependant.

Ces quatre épisodes pourraient facilement se transformer en campagne avec un minimum d'adaptation. Une équipe d'ouvriers découvre un artefact dans les égouts, artefact qui les transforme en monstres, puis l'artefact est confié au musée mais perturbe une exposition et est volé par un culte qui souhaite invoquer une divinité. Et cette divinité va faire des ravages en ville à moins que les Exterminateurs n'en viennent à bout.

Et si vous n'avez pas votre dose, vous pouvez toujours vous reporter au guide des épisodes de Death on Arrival, la série fictive où officient les exterminateurs. Vous y trouverez résumés 25 épisodes à adapter. Des thèmes variés, des ennemis effrayants à souhait, bref un quotidien surprenant de loin la routine pour votre équipe.



La galerie des monstres balaie tous les genres, de l'alligator des égouts au petit gris (pas l'escargot, l'autre, qui veut téléphoner maison) en passant par spectres, esprits frappeurs, homme-mite et chaînon manquant de l'évolution, et bien sûr le Destructeur. Les talents et effets spéciaux associés aux profils sont tout aussi divers et bourrés de références aux classiques du genre.

Mention spéciale toutefois pour le destructeur qui, à l'image lui aussi de son papa en chamallow, ne peut être mis en jeu qu'en étant invoqué.

Bref, des profils aussi variés que les scénarios.

Le guide propose quatre épisodes dans lesquels les exterminateurs devront faire face à des menaces diverses. Dans "Cats and dogs leaving together", ils doivent combattre une horde sans fin de spectres jusqu'à l'arrivée du Destructeur.

Pour les figurines de monstres, reportez-vous à mes remarques du programme précédent. Crooked Dice a aussi édité une collection d'Exterminateurs bien étoffée. Toutefois, on a l'impression que cette boîte (à l'instar de l'Empire) n'embauche que de nains ; les figurines d'Investigateurs font un petit 25mm et semblent bien ridicules par rapport à certaines autres productions de la gamme. Difficilement compatible donc mais ne boudez pas votre plaisir.



Au final, un guide bien plus complet et développé que celui de Scooby Doo dont il pourrait servir de modèle si vous voulez l'étoffer.

Et si vous êtes fan d'une autre certaine série avec des morts qui marchent ou de 7ombie TV, le profil de zombie devrait vous satisfaire.

COWABUNGA! (OU PLUTÔT BOUYASHAKA !) : PROGRAMME 7TV TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Un PDF gratuit de 14 pages qui contient 5 Stars et Co-Stars héroïques, soit Splinter et ses tortues

2 Stars et 1 Co-Star machiavélique, Shredder, Le Seigneur Krang et Baxter Stockman

13 Extras parmi lesquels April, Casey Jones, Les Ninjas du clan des Foot et les Droids Krang, mais aussi Bebop, Rocksteady et les policiers de New York.

2 unités, de police et de Ninjas.

5 véhicules dont le Shellraiser des Tortues.

Quelques suggestions de profils à prendre dans l'édition de base.



Il faut croire que les auteurs passent beaucoup de temps devant la télé avec leurs enfants et tentent de les convertir au poussage de plomb. Car après l'adaptation de Scooby Doo, voici celle des Tortues Ninjas. Les visuels de ce programme télé sont tirés de la dernière série télé en 3D, où April et Casey sont relégués au statut d'ados.

D'un côté, nous avons donc les héroïques tortues et leurs acolytes. Les quatre tortues ont des caractéristiques identiques. Pour les personnaliser, les auteurs ont misé sur leurs armes, leurs Talents et leurs effets spéciaux : ainsi, Leonardo est un Leader, Donatello a ses Gadgets d'inventeur, Michelangelo ses pizzas et Raphael, la brute du groupe, peut répliquer à une attaque grâce à son Fightback. Casey et April sont relégués au rang d'Extra, un peu regrettable je trouve, car même si Casey n'est pas le meilleur combattant, son profil et ses effets spéciaux se rapprochent le plus d'une Co-Star que d'un Extra. Ce sera aussi le cas de Karai, la fille de Shredder, et de Bebop et Rocksteady côté méchants, simples personnages secondaires. Dommage, je trouve.

La galerie des personnages reste légère dans l'ensemble. Il manque pas mal de personnages, exposés au mutagène ou non, que l'on croise au fil de leurs aventures, de Vénus à Leather head ou au Maître des Rats par exemple, histoire de varier les aventures et les protagonistes.

Vous ne trouverez pas de scénario pour mettre en scène les aventures, mais gageons que vous connaissez les comics ou les séries (celle de 1987 ou celle de 2012).

Pour les figurines, ça risque d'être un peu coton. A part les Heroclix ou les action-figures, vous pouvez regarder du côté de chez Greebo Games et ses war-tarts ou de Myway miniatures.





Le programme débute donc par une genèse du show créé par Sydney Barron, le producteur fictif des studios 7TV ; l'idée lui aurait été inspirée par son fils qui jouait à Espions contre Monstres.

Suit plus en détail l'histoire du département X, de sa création en 1898 à aujourd'hui (les années 60/70). L'occasion d'introduire de nouvelles têtes comme Hemingford Grey, ancien directeur, mais aussi de lier le destin du département à l'un de ses ennemis, ancien membre du bureau, le professeur Ulysses Argo.

ON HER MAJESTY'S CROOKED SERVICE : PROGRAMME 7TV DÉPARTEMENT X

Un PDF payant de 30 pages qui contient:

Un guide sur la création de la série, un bref historique et une présentation du département, le portrait de ses principaux protagonistes, la liste du personnel, ses ennemis.

Un épisode et des encarts d'épisodes pour s'inspirer. A noter que les cartes des profils sont aussi disponibles séparément en Deck.



Le Département X était la première série proposée dans le guide des programmes héroïques de la première version de 7TV.

C'est un département secret mêlant espions, scientifiques et militaires affrontant toutes sortes de menaces issues du guide des programmes machiavéliques, un mélange de the Avengers (Chapeau Melon et Bottes de Cuir, pas les gars en spandex), de Doctor Who période où il est coincé sur terre et travaille pour Unit et d'autres séries de série B ou Z que vous avez tous dévoré étant mômes.

Les autres ennemis sont d'ailleurs évoqués dans un chapitre à part et donnent une idée de ce qui attend le joueur : industriels sans scrupules, organisations criminelles internationales, menaces d'outre-monde. Vous trouverez dans cette liste de quoi piocher parmi vos figurines pour incarner les ennemis de l'épisode de la semaine.

Une brève description du département, de ses principaux agents et équipements complète la partie ambiance. Le background est donc plutôt développé, toutefois moins que dans la V1 puisque le QG par exemple n'est pas présenté.

L'équipe s'est étoffée depuis la première version, passant de 7 Stars et Co-Stars à 10, de 2 profils d'Extras

à 9 et bénéficiant désormais de deux véhicules. Côté Star, les nouveaux sont des figures historiques du Département comme Grey et des nouvelles recrues dont les profils vont permettre de faire face à n'importe quelle situation. Les profils d'extras sont pour beaucoup des variantes des unités X-commandos et de leurs spécialistes associés.

Chaque Star et Co-Star est accompagnée en plus de la petite présentation dressant son portrait et ses liens avec les autres membres d'un guide stratégique sur la façon de l'inclure dans votre Casting et de le jouer. Je retiendrai le duo dynamique historique composé de Hugo Solomon, actuel directeur, un bon leader doublé d'un excellent combattant qui peut faire face selon l'auteur à n'importe quel ennemi et rester en vie jusqu'à la fin de l'épisode, et de sa coéquipière Pandora King qui s'occupera des objectifs et de la horde de Minions, toujours selon les suggestions de l'auteur du programme.

et extras qui vous permettent si le starter ne vous convient pas de recruter votre team idéale.



COUPEZ UN BRAS, TROIS AUTRES RE-POUSSENT...

Programme 7TV Shiva

Un PDF payant de 28 pages qui contient:

Un guide sur la création de la série, un bref historique et une présentation de l'organisation, le portrait de ses principaux protagonistes, la liste du personnel, un épisode.

DEPARTMENT X PROGRAMME GUIDE

CAST MEMBERS

HUGO SOLOMON | DEPARTMENT X STAR | 10 RATINGS ☺

Hugo Solomon spent years in Tibet learning eastern combat and meditation techniques, which brought out his latent psychic powers. On his return to England he entered the Department for Extraordinary Affairs under the tutelage of Hemmingford Grey.

Solomon proved himself an expert in leading field operations, a practice he continues to this day despite this not being approved practice for the Department head. Solomon has driven Department X to modernize, all while keeping the purpose of the organization front and centre.

TACTICS

Solomon has strong Fight, Shoot, Mind and Spirit stats. His average Body is countered by the +1 strike gained by *Twisted Akedo* (played by various Department X models).

The natural all-rounder Department X Star, Solomon can get spying with Pandora, lead other models and play with gadgets. His attacks are both well rounded, although lacking the range as is typical with Stars and Co-Stars.

USE SOLOMON WHEN

You're not sure what your opponent is doing, or when you really need your Star to be standing at the end of the game.

PANDORA KING | DEPARTMENT X STAR | 10 RATINGS ☺

Pandora King was the tomboy daughter of a British diplomat who tangled with SHIVA when avenging his murder. Rescued by Horatio Gordon, she was introduced to the Department where she began to work with Hugo Solomon, at that time the top agent in the organization.

Her high-kicking combat style and subterfuge skills complemented his suave spying and gadget collection, and now she is an indispensable part of Solomon's team.

TACTICS

Superfactive Fight is Pandora's defining characteristic; everything else is average except a slightly improved Spirit.

Pandora's star quality and high Defence and Health statistics means she can dish it out and take it in close quarters, being more focused on herself than leading or aiding other models.

Her *Throwdown* star quality allows an unlimited amount of attacks to be made against models in base contact, and with a strike of +10 this will go through Extras like a knife through butter.

USE KING WHEN

You need to get the objectives on your opponent's half of the table and there are loads of Extras in the way.

11

Le guide présente aussi un épisode qui va mettre l'équipe aux prises avec les Femdroids du KGB. Vous pourrez compléter les intrigues en vous inspirant des quelques synopsis en encart. Mais il n'y a pas comme dans le guide des Exterminateurs du Paranormal un guide complet des saisons.

En résumé, ce programme est une mise à jour indispensable pour pouvoir jouer le Département X avec les nouvelles règles. Il assure la continuité, comme toute nouvelle saison, tout en apportant de nouvelles options et des nouveaux personnages pour renouveler l'intrigue.

Et Crooked Dice a sorti lors de la parution du guide un starter set regroupant une équipe d'intervention type du département et quelques Stars, Co-Stars

crooked dice
DESIGNERS

PROGRAMME GUIDE

7TV

SHIVA

Tout comme le Département X pour les héros, SHIVA était le premier Méchant du guide des programmes Machiavéliques de la V1. Le guide va reprendre la même présentation et la même trame que son alter-ego héroïque, une mise à jour pour la V2 bienvenue.

SHIVA est une organisation secrète criminelle internationale façon SPECTRE, avec un peu de surnaturel en plus. Son acronyme est déjà tout un programme, Secret Headquarter of International Villainous Agents. Shiva a fait sa première véritable apparition dans un épisode de Département X. L'organisation ne disposait pas de série dédiée, mais comme plu-

sieurs autres organisations criminelles créées par Sydney Barron, elle apparaissait régulièrement dans plusieurs séries des studios 7TV, participant à la création d'un univers fantastique cohérent.

Shiva a été créé dans les années 50, profitant du chaos d'après-guerre pour fédérer les organisations criminelles d'Asie avant de s'étendre. Agissant dans l'ombre en kidnappant, assassinant ou manipulant les puissants, SHIVA vise à instaurer un chaos mondial. Et ses ressources sont multiples.



Le casting est un mélange de soldats, de créatures et d'inventions, avec une reprise des profils des Sectateurs (Cultists en VO) et des Minions. Et comme dans le précédent guide, quelques nouveautés étoffent le Casting, quatre Stars et Co-stars supplémentaires, dont un clone scientifique de Mao Zedong, mais surtout seize Extras, dont certains repris du livre de base.

Les Stars et Costars bénéficient d'un guide stratégique en sus de leur présentation. Guru, le chef suprême, fait fortement penser à un Seigneur du temps, renaissant régulièrement et changeant de visage. Meneur d'hommes possédant des talents psychiques, Guru a tout pour déstabiliser l'ennemi. Avec Kali, assassin sans pitié équipée de lames empoisonnées, il forme le pendant diabolique du duo Solomon et King du Département X.

Le scénario nous entraîne dans l'attaque d'un entrepôt du gouvernement refermant armes et technologie dont SHIVA veut s'emparer. Des notes de production sur les crossovers avec les autres équipes/guides des programmes et quelques synopsis apportent un peu de diversité si vous souhaitez créer vos scénarios.

SHIVA PROGRAMME GUIDE

CAST MEMBERS

THE GURU | SHIVA STAR | 10 RATINGS

The Guru is supremely intelligent and charismatic, cruel and menacing. He can plan the most devilish schemes to the last detail and then treat his subordinates as disposable. Always acting in the shadows, the Guru seems to have a supernatural ability to read minds and often seems one step ahead of his opponents.

Rumours and certain secret dossiers speculate that the man is not human or is in some way possessed of a greatly lengthened lifespan. The end result is the same, a devious mastermind who will stop at nothing to achieve his ends.

TACTICS

The Guru has good Shoot, Mind and Spirit stats for a Star with his Mind stat being the most important as it's him that his Energy Blast attack and star quality get their effectiveness. Walk in close combat for a Star, once the Guru gets up close he does have the option of unleashing his devastating mental powers. Be aware though, that he can easily use 40 or more in one turn between his Energy Blast attacks and star quality.

an objective or to move defensively into cover or regroup. Remember, though, it is dependent on your opponent activating models.

His Disquieting Presence will seriously impair an opponent's ability to get models to bear down on your forces once you are close enough, although it'll only slow them down, not stop them.

USE THE GURU WHEN

The Game of Antares can be used offensively to gain ground, move next to

KALI | SHIVA STAR | 10 RATINGS

The Guru rescued two young girls from the wreckage of a plane crash in India a decade ago, and raised them as his own. One was blessed with foresight, the other took to the rigorous training of an assassin like she was born to it.

Lithe and beautiful, Kali serves as the Guru's personal bodyguard, as skilled in the art of killing as he is in planning. The first an unfortunate victim knows of her presence is often the cold touch of a poisoned blade across their neck.

TACTICS

Kali has decent all round statistics, with her Fight nudging slightly ahead. It's her weapon rules and star quality that make her so effective though.

Both weapons are poisoned, so will get extra strike dice - just be careful not to pit her against too many Robot modelled War.

Chain of Death star quality can let you add even more dice, so get her in close, chop chop! If you plan on making two fight strike rolls the cool of using Chain of Death has already paid for itself, and then you can get up to two free moves as well. Slightly less useful when making a Bkewee attack, but the additional move could be useful.

Dodge will help to keep her in the game. Spy and Sidekick might seem a bit of a cash when you have the Guru in your cast, as to get the free activation you have to forgo using the Spy ability to get up the table early. But you get a lot of options on how you want to play her.

USE KALI WHEN

You expect your episode to have an 18 certificate. And your opponent has brought lots of squally troops full of fat the moment all of their blood. Keep her at home against Robots.

10

Tout comme pour le précédent programme, Crooked Dice a ressorti un starter set regroupant un ensemble de Minions menés par Guru, auxquels s'ajoutent la collection existante et les dernières créations de l'équipe. Vous avez donc de quoi créer une cellule locale de SHIVA ou de faire intervenir son maître en personne pour damner le pion au département X.



LUKE, JE SUIS TON... : PROGRAMME 7TV STAR WARS

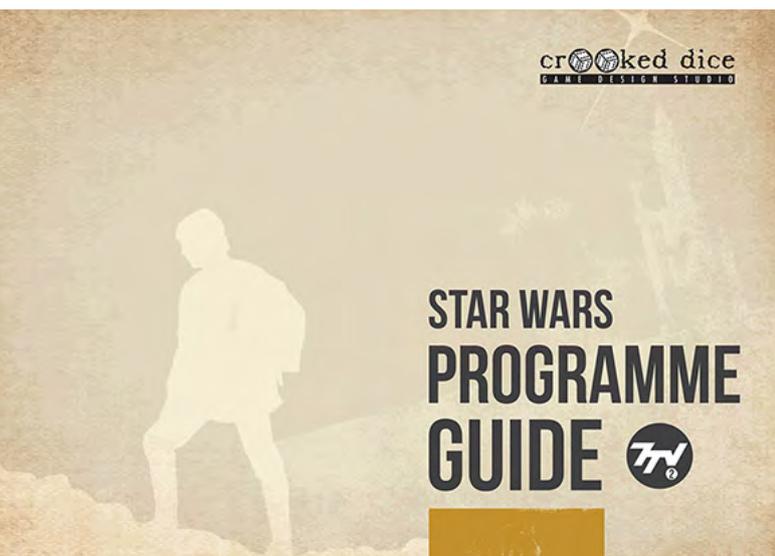
Un PDF gratuit de 26 pages qui contient: Côté casting Héroïque, Luke Skywalker en trois exemplaires pour couvrir sa progression de simple pilote à chevalier Jedi, deux pour Leia et Han Solo,

puis un pour Chewie, R2-D2 et C3-Po, Ben Kenobi, Lando Calrissian, Yoda, L'amiral Akbar, des soldats et des chefs d'unité de la Rébellion, les Taun-tauns, les employés de Bespin, les Ewoks.

Côté Méchant, le Grand Moff Tarkin, Dark Vador, l'Empereur Palpatine côtoient officiers impériaux, stormtroopers, speeder et AT-ST pour l'Empire, auxquels s'ajoutent Jabba et ses sbires, Bobba Fett et les chasseurs de primes, les Tusken raiders, les jawas et quelques véhicules supplémentaires.

20 gadgets complètent le programme.

Pas de scénarios.



Contrairement aux autres programmes proposés ci-après, celui-ci se résume à un ensemble de cartes de profils et de gadgets. Maintenant, est-il encore besoin de présenter l'univers et les protagonistes ?

Je ferai la même remarque en ce qui concerne d'éventuels scénarios. La saga est assez connue pour que chacun puisse composer ses aventures en suivant la trame de construction de scénario du livre de base. Maintenant, que peut-on réellement jouer ? Refaire les films, jouer ce qui s'est passé entre l'épisode IV et le V, ou ce qui se passe après le VI ? A vous de choisir.

Les profils apportent évidemment trois nouveaux genres, Rébellion, Empire et Fringe en rapport avec l'univers et couvrent uniquement les épisodes IV à VI.

Les principaux protagonistes héroïques disposent de deux à trois profils reflétant leur évolution au cours des différents épisodes. Luke Skywalker, simple fermier aventurier va se transformer progressivement en chevalier Jedi, et passer du rang de Co-Star à celui de Star tout en doublant son coût. C'est d'ailleurs cette évolution qui m'a particulièrement attiré dans

ce programme car elle donne une idée de ce que pourrait être le gain d'expérience et l'évolution des profils des Stars et Co-Stars en campagne.

Les capacités de Jedi sont les principales nouveautés parmi les Effets spéciaux et Talents et reflètent les pouvoirs hors norme des adeptes de la Force (outre les Talents Jedi Master ou Knight, il y a Saut, Parade, et d'autres effets qui servent à faire relancer les dés). Hormis ces quelques personnages spécifiques, les profils sont proches de ceux déjà existants pour les autres programmes. Les troupes ont un coût et un profil plus costaud que les militaires classiques uniquement pour l'esprit sinon, ce sont des profils équivalents, et qu'elles soient rebelles ou stormtroopers, les profils sont identiques d'ailleurs et ne tiennent pas compte de l'armure des soldats de l'Empire.

L'Empire dispose aussi de l'AT-ST, pas très costaud par rapport à ce que j'imaginai ; avec une défense de 9 pour un coût de 6 points, c'est à peine plus que le van ou l'ambulance des règles de base. Et les rebelles pourront compter sur l'expert en démolition et sur la tourelle laser pour en venir à bout.

Je terminerai cette rapide revue du programme par les gadgets. Chaque joueur en pioche un certain nombre au début de la partie. Accessoires éphémères, ils peuvent ensuite être utilisés au cours du jeu, souvent pour booster temporairement une action ou une réaction. Ici, nous retrouvons quelques équipements inhérents à l'univers comme les vibrolames, la cuve de bacta, le jet pack mandalorien ou la carbonite, dont le fonctionnement ne diffère pas des gadgets des règles de base.

En ce qui concerne les figurines, si vous avez échappé à la collectionnité aiguë Star Wars Minis d'il y a dix ans, vous disposez peut-être d'Assaut sur l'Empire, ou mieux encore, vous pouvez emprunter à votre aîné ses jouets Hasbro 6" ou Lego pour jouer.

LA LIBERTE QUELQU'EN SOIT LE PRIX !

Programme 7TV Futur Freedom Fighters

Un PDF payant de 37 pages qui contient:

Deux nouveaux genres pour les personnages

14 Stars Co-Stars, 10 Extras et 2 unités héroïques, dont la reprise des primitifs du coffret.

10 Stars et Co-Stars, 12 Extras, 3 unités et 1 véhicule machiavéliques.

2 Stars et Co-Stars, 6 Extras et 1 véhicule neutres pouvant être recrutés par les deux camps

Un guide des épisodes qui propose 4 scénarios

20 gadgets

Les cartes profils et gadgets sont aussi disponibles en Deck à part.



Futur Freedom Fighters nous entraîne dans un futur inspiré d'un obscure série anglaise de la fin des années 70, Blake's 7. L'humanité a conquis la galaxie mais ploie à présent sous le joug d'un régime totalitaire. Pour se dresser face à la Federated Security (FedSec), libertaires, criminels et mercenaires se dressent, brandissant la bannière de la révolte. Quel camp allez-vous choisir ?

D'un côté donc les rebelles regroupés en cellules disparates. Vous y croiserez des personnages divers aux ambitions variées, de l'extraterrestre aux pouvoirs psychiques exilé et traqué au trafiquant opportuniste, ou du leader idéaliste au duelliste assassin, voire même quelques peuples primitifs restés à l'écart du progrès. A vous d'imaginer à quel monde vous appartenez et quelles seront les motivations de votre groupe pour combattre l'opresseur.

A moins que vous n'adhériez à la propagande et encouragez la pacification des citoyens à l'aide de drogues et de lavages de cerveaux. Vous assisterez alors la FedSec dans ses actions pour garder le contrôle. Que vous soyez assassin ou traître infiltré au sein de la résistance ou que vous serviez au sein des forces de la FedSec ou de ses alliés criminels de Solar Nostra.

Mais l'univers n'est pas tout noir ou tout blanc. Vous pourrez aussi naviguer entre deux eaux en tentant de rester neutre, vous associant seulement à l'un ou l'autre camp selon votre intérêt du moment.

TS

dissidents, rabble-rousers. There are those who will never subjugate themselves to the oppression of Federated Security rule. They are totally dedicated to the cause. Some even manage fame or infamy, as long as they are winning their war...

AR | 8 RATINGS
The Alien Psychic is used to their home planet, they joined strike back against Federated it of their people.

CO-STAR | 6 RATINGS
and excellent shot, the nes navies with a hatred of ill revenge is planned for the air father.

BOX | CO-STAR | 4 RATINGS
Incorporating much of its creator's irascible personality, the super-computer Box can influence almost any computer built by humanity - if you can convince it the effort is worth its time.

COWARDLY THIEF | CO-STAR | 5 RATINGS
The Cowardly Thief has a dangerous taste for stimulants and alcohol. They are, however, an extremely talented thief and can open almost any computerized lock in existence.

CYNICAL SECOND | STAR | 10 RATINGS
The Cynical Second follows the orders of the rebel leader but in their eyes, you can tell they further their own agenda. Can you them not to betray y further their own position?

DASHING TURNCOAT | STAR | 10 RATINGS
The Dashing Turncoat was an ex-Federated Seci pilot turned to running contraband. They find it on an abandoned spacecraft and joins the rebel they dispose of the FedSec salvage crew.



Concernant le recrutement, quelques restrictions sont imposées. Vous ne pourrez mixer des éléments rebelles disposant de pistolets Libero et d'armes de poing Scorpius. Certaines Stars disposent toutefois des deux armes et sont donc recrutables indifféremment.

Les profils sont très variés, orientés combat ou meneur d'hommes, et avec des spécialistes en tous genres vous trouverez toujours la personne idéale pour la mission qui vous sera assignée. Parmi les profils atypiques, j'ai retenu la Box, une sorte de professeur Simon rebelle (Capitaine Flam...) en plus carré, qui doit être transporté et rapporte deux points de victoire supplémentaires à la fin de la partie s'il est encore en vie.

Les troupes de chaque camp ont comme dans d'autres programmes des profils similaires voire identiques. Vos devrez donc miser sur vos Stars et Co-Stars pour faire la différence.

Les Stars et Co-Stars disposent toutes de quatre à cinq Effets spéciaux donc certains sont spécifiques à cet univers, comme les bracelets de téléportation qui permettent de commencer la partie hors de la table, Némésis qui permet de relancer ses dés contre un ennemi précis, des restrictions de recrutement supplémentaires comme Casting clash ou Animosité qui entraîne un surcoût lors de l'activation si le personnage abhorré est dans les parages.

Vous trouverez aussi des pouvoirs psychiques, des saboteurs capables de déverrouiller les portes magnétiques ou d'affaiblir les robots, et bien sûr une gamme de compétences pour trahir l'un ou l'autre camp.

VEHICLES**TROOP TRANSPORT**

These small vehicles are used to deploy FedSec troopers quickly and effectively. Easy to operate and maintain, they are typical of FedSec's desire to support their military without great expenditure.

2ND EDITION PROFILES**ADMINISTRATOR | 2 RATINGS**

These functionaries perform desk roles from asteroid communication relays to planetside landing pads. Their quiet work allows the FedSec regime to function efficiently.

TECHNICIAN | 1 RATING

FedSec Technicians operate machinery of all sorts, maintaining the technology that allows the regime to function.



Pour chacun des quatre scénarios, un Casting type est suggéré, accompagné de son coût si vous voulez recruter le vôtre à la place.

Le premier épisode, In and Out, représente une opération de sabotage classique avec des interrupteurs à basculer pour rendre inopérant les communications de la FedSec. Le second, Sell out, s'inspire fortement de la bataille d'Endor tandis que le troisième, Death game, lorgne du côté d'Hunger Games. Il en faut pour tous les goûts cinématographiques... Quant au dernier, Located, il vous entraînera à la poursuite d'un ancien leader de la résistance disparu depuis deux ans et vraisemblablement reconverti en chasseur de primes.

Vous trouverez dans la collection de Crooked Dice une gamme de figurines dédiées pour les Rebelles et la FedSec. Après, rien ne vous empêche de lorgner du côté d'autres figurines. J'avoue envisager de tester avec celles de Deadzone.

Quoi qu'il en soit, cette deuxième nouveauté de la V2, après les Exterminateurs, démontre s'il en était besoin l'originalité de la gamme et du système, et la volonté des auteurs de se renouveler.

UN DERNIER MOT AVANT LA PUB

Pour moi, la force de 7TV, c'est son adaptabilité. Un univers et des profils de personnages assez génériques et (stéréo-)typés pour servir d'archétypes, des adaptations d'univers connus pour donner envie de se lancer à son tour dans l'adaptation de sa série ou son film préféré ou simplement agrandir sa galerie de Stars télé et varier les plaisirs.

Si on rajoute les règles disponibles gratuitement en anglais, et une VF qui devrait traîner ici ou là sur les forums à l'heure où vous lisez ces lignes, un investissement minime pour les programmes (3£), et si je vous dis qu'il suffit d'une poignée de figurines seulement pour jouer... Vous êtes forcément motivés pour vous lancer dans un crossover où des tortues ninjas mutantes s'allieraient à des chasseurs de fantômes pour contrer les plans diaboliques d'une organisation criminelle internationale voulant faire revenir sur terre un grand ancien.

N'attendez pas le premier annual prévu pour ce début 2017 pour vous brancher sur 7TV !

SOURCES WEB

- ★ www.crooked-dice.co.uk/wp/
- ★ www.facebook.com/crookeddice/
- ★ www.gumroad.com/

TW



Wargaming in the world of Cult TV



Crooked Dice Game Design Studio



SLIMER - GHOSTBUSTERS par Ivan REITMAN

- Film fantastique américain sorti en 1984

★ <http://www.ghostbusters.com/>

HOBBY

AGE OF SIGMARD

Après plusieurs demandes pour savoir comment je peignais mes Esprits pour AoS voici donc un petit tuto' simple pour mettre en pratique. Attention il faut toutefois avoir un aéro' pour une étape du tuto' car au pinceau ce serait trop fastidieux.

PAR MARTIN GRANDBARBE

★ <https://www.facebook.com/martin.grandbarbe>

HOBBY

AGE OF SIGMARD : TUTORIEL PAR MARTIN GRANDBARBE

Après la préparation (et aussi virer le cannaillon de sa main posée au sol) la fig a été sous couchée en blanc à la bombe pour des raisons évidentes, la propreté et la luminosité. Une fois la sous couche sèche j'ai appliqué deux couches de lavis fait avec du Jaune Fluo de GameColor.

Une fois sec j'ai fait la même chose avec le Vert Fluo Prince Auguste.



Ensuite j'ai appliqué du Nihilak Oxyde GW sur les parties basses du corps, des bras et sur les cheveux pour apporter un peu de couleur froide en contraste au chaud.



La même chose que l'étape 4 avec du Agrax Earthshade GW.



C'est ici que l'aéro est important. Je passe de fines couches de Blanc PA mixé avec du Lahmian Medium GW et un peu d'eau. Il faut insister sur les zones les plus lumineuses et jouer avec la transparence par endroit. Attention de ne pas effacer le travail précédent.

Une fois sec j'ai passé deux couches de Seraphim Sepia GW en descendant un peu dans les mêmes zones.



Pour finaliser je retravaille le tout au pinceau avec les couleurs précédentes pour éviter l'aspect «pshit» de l'aéro qu'on voit trop souvent. Je retravaille les ombres en faisant des glacis puis je retouche le blanc sur les zones de lumières et certaines arrêtes des parties plus sombres. Enfin le socle est peint avec des bruns et des gris puis je rajoute des pigments secs, notamment du terre rouge pour contraster avec le vert des Esprits.

Voilou j'espère que ça vous aidera à entrer dans le monde des esprits.»





HOBBY

PAR RAFPARK

★ <http://rafpark.wordpress.com/>

CONGO : PETITE AIDE DE PEINTURLURAGE

Se lancer dans un nouveau jeu c'est toujours se poser plein de questions, pour le budget, savoir quoi prendre mais ça on y répond dans l'article. Mais il y a aussi le temps de jeu disponible, trouver un partenaire pour se fritter et ça c'est à vous de vous débrouiller avec vos potes et de leur donner envie donc, à vous de jouer :D. Mais surtout la vraie question au final c'est "est ce que ça ne va pas juste augmenter mon tas de truc à peindre et traîner dans un placard pour au final ne rien en faire car je ne suis pas motivé"... Oui c'est une balaize de question et qui fonctionne pour chaque achat avec du plastigris ou metaltoutblanc dedans (NDLA : les variantes plasticrouge / plasticbleu / etc fonctionnent aussi, ça dépend du colorant utilisé par l'éditeur, ne cherchez pas d'excuse :D)

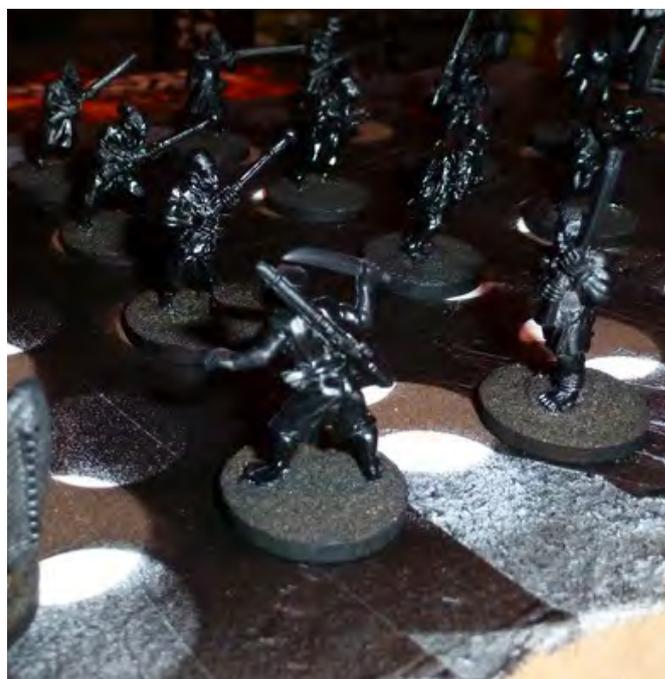
Alors ici pas de technique à la golden demon, les pros du pinceau passez votre chemin vous risquez de faire une attaque. Non ici juste 2 ou 3 techniques pour peindre rapidos vos colonnes avec un rendu qui fera bien l'affaire à 60cm quand vous jouez. L'essentiel étant de virer le gris de la fig et de pouvoir jouer très vite peint ce qui augmente le plaisir de jeu (et donne donc un bonus au moral :D).

COULEUR CAFÉ, QUE J'AIME TA ...

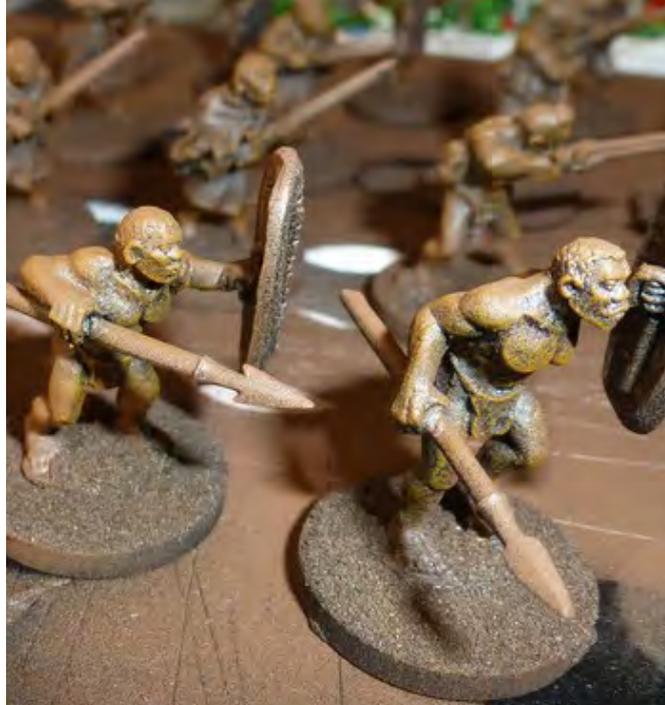
Alors vous l'aurez remarqué, le jeu se passe au Congo avec des autochtones, il va donc falloir apprendre à peindre "la couleur café" (Serge si tu m'entends !!). J'avoue ne pas être à l'aise avec ce rendu de peau pour une raison toute con, on ne peint pas assez dans ce style en fait. Alors quand vous vous retrouvez avec une quarantaine de figs à faire d'un coup et bien vas-y, cherche la technique. Le gros avantage c'est que pas mal de ces pitous restent quand même peu vêtus et donc une fois la peau résolue, le reste va aller très vite.

Alors la petite astuce consiste en 4 étapes, oui seulement 4.

Après avoir monté vos figs vous allez les sous coucher en noir, personnellement j'utilise le Chaos Black de chez Citadel. Par contre il faut tout sous coucher en noir, pas juste un voile rapidos sur le dessus. Pour cela technique simple, collez la figurine avec de la patafix sur le bouchon d'une petite bouteille, tenez la bouteille et aspergez la sous couche par petites pressions en changeant l'angle de la fig de telle façon de passer partout. Quand la figurine est intégralement noire, passer à la suivante.



Une fois fait et la sous couche noire sèche, on va passer un "zénital" marron sur les figurines. J'ai utilisé cette fois-ci une bombe de Army Painter Leather Brown. Là vous posez toutes vos figurines sur le même support type calendrier et au-dessus de tout ça, à une vingtaine de centimètres, vous aspergez vos figurines avec pour donner un effet plus clair. Attention le dosage reste à votre appréciation mais il faut quand même éviter que les figurines deviennent entièrement marron.

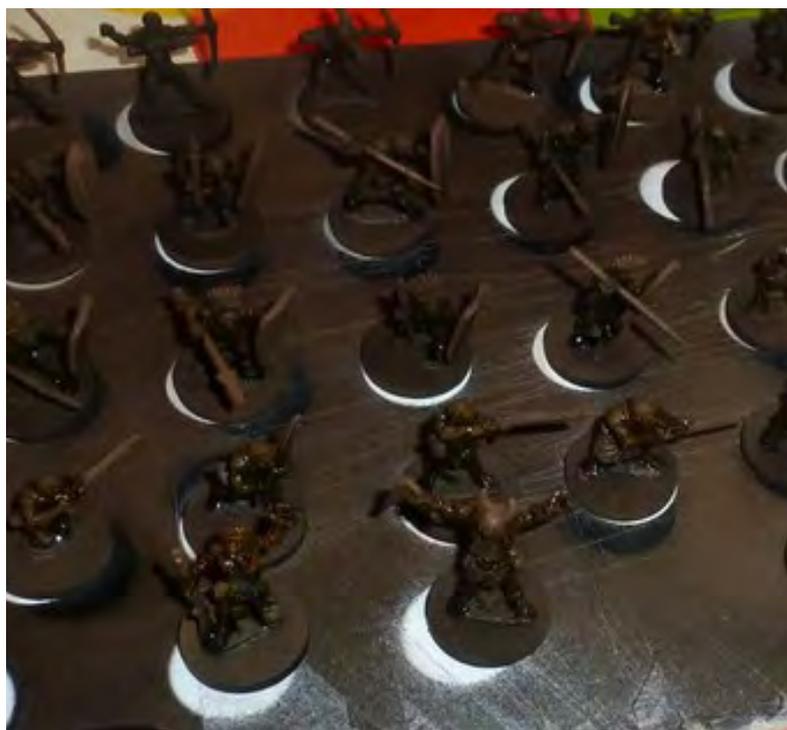


De là coupez les poils de votre pinceau à moitié et voilà vous avez votre pinceau de brossage à sec !!! En plus comme vous avez plusieurs tailles vous pouvez vous adapter suivant la surface de votre fig à faire pour éviter d'en mettre partout à côté.

Et on finit par passer un lavis noir (Badab Black de chez Citadel) sur les zones de peau histoire d'accentuer les contrastes. Alors vous pouvez inverser les deux derniers procédés et passer le lavis, attendre que ça sèche puis le brossage à sec, ça va éclaircir plus votre figurine. Mais brossage puis lavis dans ce sens ça va atténuer le coup un peu trop prononcé de brossage à sec mis par mégarde. Bref à vous d'essayer de toute façon !

Vous laissez sécher et là vos figurines peuvent revenir sur votre table de travail. On attaque la troisième étape avec un brossage à sec. La technique là encore est simple, on prend une peinture sur pinceau que l'on "assèche" en passant le pinceau sur du sopalin (le rouleau à côté de votre PC :D). Pour ce faire effectuez des mouvements de gauche à droite en le tournant pour retirer le maximum de peinture. On ne doit voir quasiment plus de peinture quand vous passez le pinceau sur le sopalin. Et là vous passez le pinceau plus ou moins fort sur la peau de la figurine pour l'éclaircir. Attention, il vaut mieux trop essuyer le pinceau et repasser plusieurs fois sur la figurine, que pas assez et créer une grosse trainée sur votre fig.

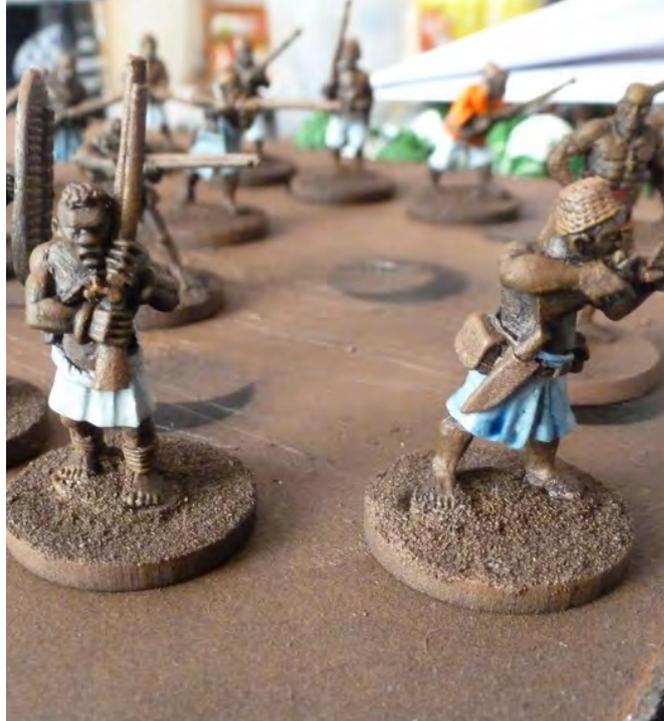
Petite astuce aussi, cette opération abîme pas mal les pinceaux, je sais que certaines marques vendent des trucs fait exprès mais ça se change souvent. Pour les petits budgets je vous invite à aller prendre des pinceaux à pas cher en poil de poney dans votre supermarché du coin (oui en poil de poney, je ne déconne pas là ^^).



Et voilà, avec ça la peau de vos pitous est faite, reste juste à peindre les vêtements et les accessoires. Alors oui je pourrais m'embêter à faire les yeux, une pointe de blanc et un peu de noir pour la pupille mais ici c'est speed painting :D

BLANC COMME NEIGE... OU PRESQUE

Le blanc n'est pas des plus facile à travailler, mais en table top y'a moyen de se faire un truc assez rapide qui rend pas mal à la distance de jeu. Pratique pour les vêtements, c'est ce que j'ai fini par utiliser pour peindre chemises et pantalons dans Congo.

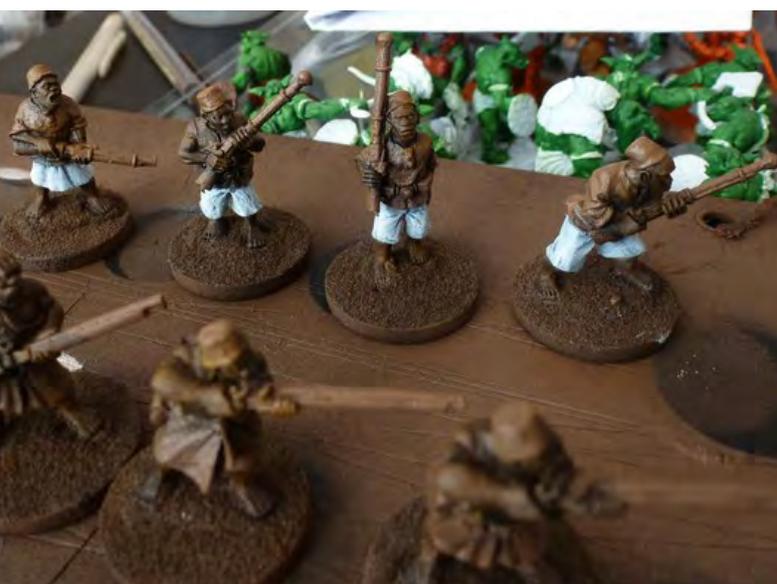


Et je fini par un autre brossage à sec, plus léger celui-là de Skull White, afin que les arêtes supérieures deviennent vraiment blanches.

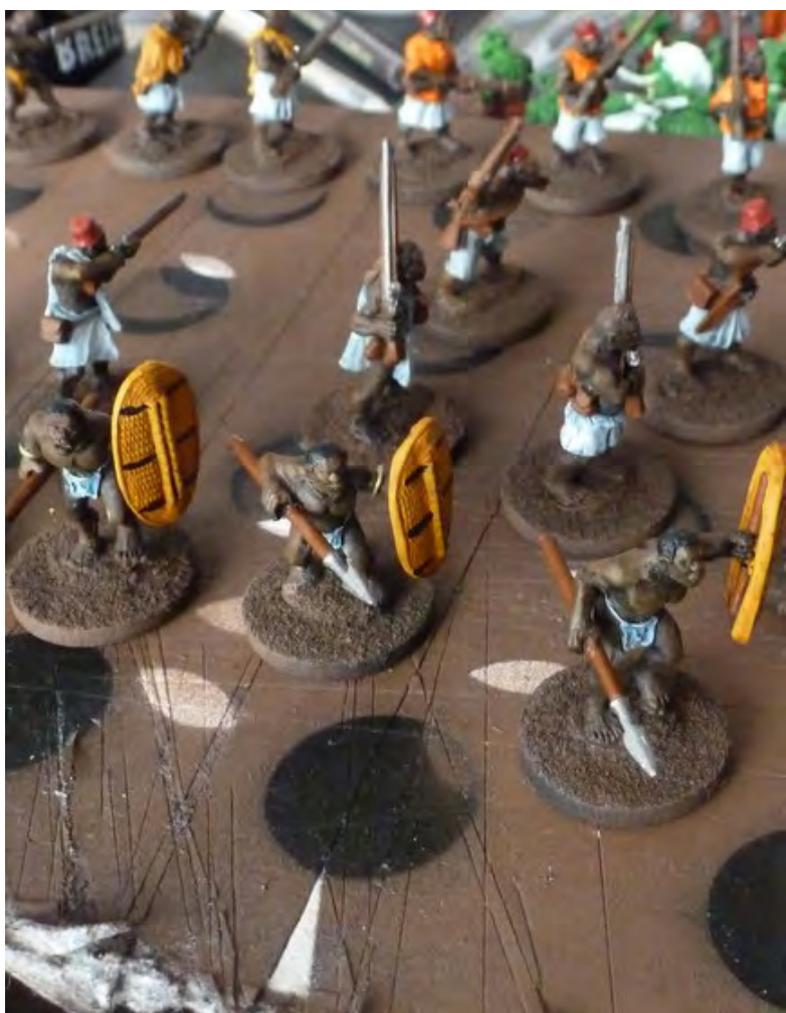
Et voilà, ce n'est pas parfait mais le rendu reste honorable et avec ça vos fringues sont faites !!!

Bonne peinture ;)

Perso je commence par un aplat de Celestra Grey et de là je passe un lavis Asurmen Blue. Allez-y mollo sur le lavis, limite coupez-le à 50% avec de l'eau, bref faut diluer pour le rendre moins bleu au final, afin d'éviter que votre gris vire au total bleu complet ce qui peut gâcher l'effet.

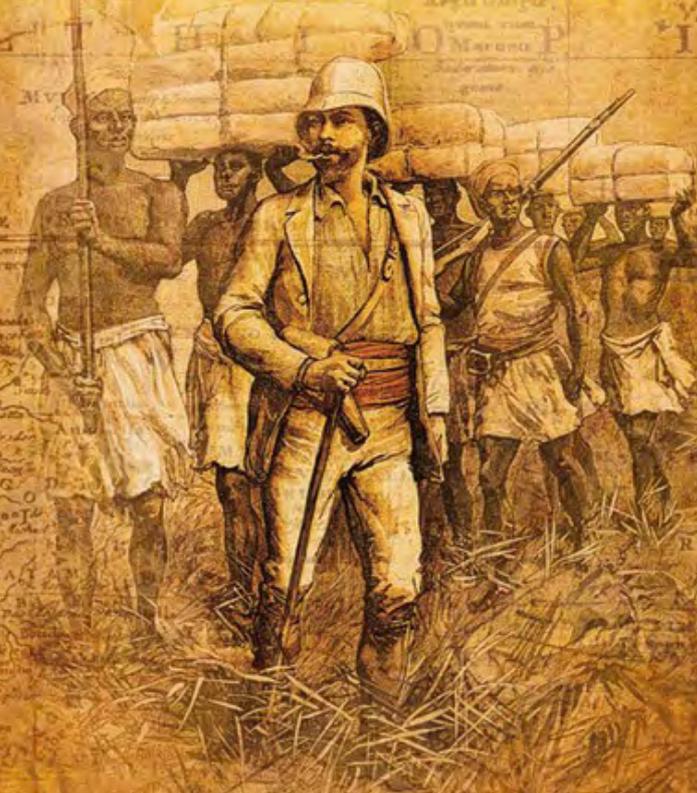


Une fois ceci fait, brossage à sec au Ulthuan Grey, mais un brossage à sec bien appuyé quand même, de telle façon que seuls les creux restent avec l'aplat+lavis.



CONGO

M. AVENTURES AU CŒUR DE L'AFRIQUE



Studio Pomahawk



AIDE DE JEU

PAR ARSENIUS LUPENUS

★ <http://arsenus.blogspot.fr/>

ONE PAGE RULES : ARMY MEN COMBAT

Ou comment justifier l'achat de soldats en plastique !
Je vais vous donner une bonne raison d'acheter les soldats en plastique dans votre magasin et ce, sans avoir honte en plus !

Ne me remerciez pas.

LA GUERRE DANS LE SALON... OU LA CUISINE

Commençons par une petite présentation ! One Page Rules est un blog proposant pas mal de règles tenant sur 1 voire 2 pages maximum (sans compter les listes d'armées). Ces règles sont à peu près similaires ce qui simplifie grandement le changement entre l'une et l'autre lors d'une soirée jeux. Je vous laisse aller sur leur site (lien à la fin de l'article) et vous n'aurez qu'à choisir ce qui vous convient ! Ah oui ! J'ai oublié de vous préciser... c'est en libre téléchargement !

J'ai choisi de vous parler d'Army Men Combat ! Pourquoi ? Déjà, j'ai pu réaliser un rêve de gosse... Acheter la grosse boîte contenant plein de soldats, de

tanks, d'avions et d'hélicoptères ! Et pour faire bonne mesure, j'en ai acheté 2 ! Petit bonus, il y a aussi déjà des décors dedans (du moins pour la marque True Heroes) mais sinon, utilisez ce qui se trouve déjà sur la table ou ajoutez des boîtes de conserves, des couverts (hi-hi !) de table, etc...





A couvert : Pas de mouvement et +1 dé de couvert.
 En alerte : Pas de mouvement mais peut tirer en réaction sur un ennemi qui bouge dans la ligne de vue.
 Marche : Mouvement de 6 pouces et tir.
 Course : Mouvement de 12 pouces et pas de tir.
 Assaut : Mouvement de 12 pouces pour arriver au contact d'un adversaire.

Bien évidemment, le terrain modifiera le mouvement.

Le tir est très rapide à assimiler ! Tous les soldats d'une unité à portée et qui ont une ligne de vue sur la cible désignée peuvent tirer. L'attaquant fait un test de Qualité et chaque succès fait une touche. Un succès s'obtenant sur un 4+.

Notez que les distances sont grandes ! Il vous faudra une grande table ou alors vous divisez les distances par 2 si vous avez pris de très petits soldats.

On va créer une armée, du moins une petite escouade. Sortez vos p'tits soldats et comptez-les ! Pour commencer, vous aurez besoin De 5 à 10 soldats. Choisissez leur expérience (recrue, fusiliers ou vétérans). Chaque catégorie ayant un coût différent. Leur expérience leur permettra soit de relancer un test de Qualité réussi (pour les recrues) ou raté (pour les vétérans). Ce test de qualité jouera un rôle pour les tests de combat et de moral. Décidez s'il y aura des baïonnettes, des grenades ou du C4 ou même un lance-flammes ou un bazooka. Additionnez les coûts et voilà ! Votre première escouade est prête ! Recommencez autant de fois que nécessaire jusqu'à la limite de points attribués ! Pour une première partie, il est recommandé de faire des parties à 150 à 300 pts.

Il vous sera possible d'ajouter aussi des unités de mortiers, de snipers, de mitrailleuses, des tanks et autres véhicules.

En ce qui concerne les règles, elles sont très simples ! D'abord, à chaque tour, vous choisissez une unité et vous l'activez ! Celle-ci pourra bouger et tirer mais selon le type de mouvement, elle aura plus ou moins de malus et bien évidemment, si elle court, elle ne pourra pas tirer !

Vous choisissez donc entre Tenir, A couvert, En alerte, Marche, Course et Assaut.

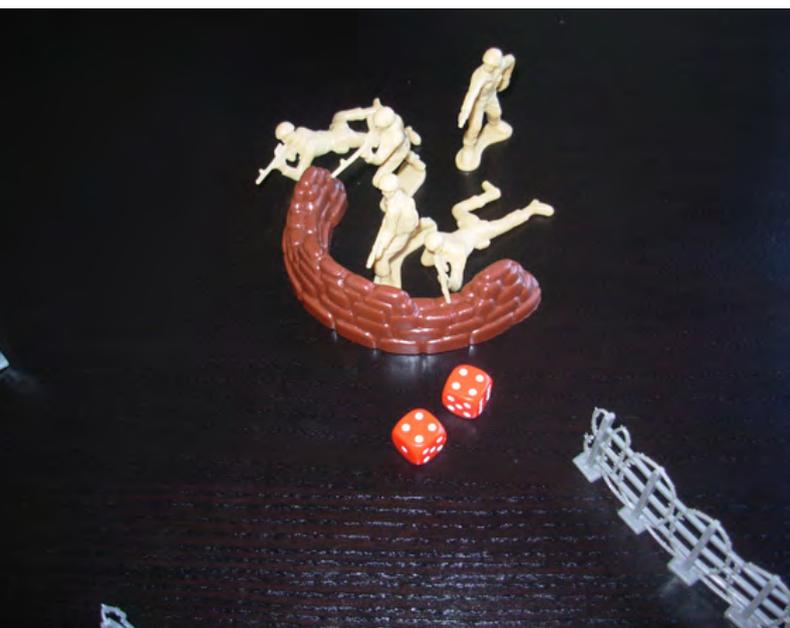
Tenir : Pas de mouvement et tir.



Du coup vous commencez à voir l'intérêt d'avoir des troupes de qualité, hein ? Mais la Qualité a un coût !



Le défenseur va prendre un nombre de dés égal au nombre de succès et va effectuer un jet de Qualité avec le même paramètre ! Chaque 4+ est un succès et annulera une touche ! Simple, non ?



Le corps-à-corps fonctionnera de la même façon à l'exception que là, les touches se feront en simultannée !

Un test de Moral se fera si l'unité a perdu plus de la moitié de son effectif. Si elle échoue, elle sera « clouée » donc incapable de faire quoi que ce soit sauf si elle réussit un nouveau test de Moral pour se reprendre en main. Si elle échoue à se reprendre en main, elle sera en déroute donc anéantie.

Si elle fait un test de Moral suite à un corps-à-corps, elle sera en déroute.

Il y a aussi les véhicules avec leurs règles spéciales et il ne vous restera plus qu'à inventer des scénarios ou simplement aligner les troupes et lancer les dés !



SOURCES WEB

★ <https://onepagerules.wordpress.com/>

ONE PAGE RULES PRESENTS

ARMY★MEN COMBAT



AIDE DE JEU

PAR GREGOIRE BOISBELAUD

★ <https://www.tumblr.com/blog/shwtd>

DUST1947 : RAPPORT DE BATAILLE

Cela faisait un moment que je voulais faire des rapports de bataille. J'ai enfin trouvé une façon rigolote de le faire. Le rapport de bataille suivant a été intégralement fait sur iPhone, avec deux apps :

- Everfilter. Une app simple qui permet de donner un filtre de sursaturation des couleurs (façon anime/manga) pour lutter contre mon éclairage un peu sombre et surtout donner cet effet Comic book qui ira parfaitement avec...
- Halftone 2. Une app qui permet de mettre en page et créer un comic book à partir des photos de votre téléphone.

J'espère que le résultat vous plaira. Cela a été un bon défi très amusant à relever.

En ce qui concerne la partie, les Alliés jouaient une liste avec peu d'activation, et une force de frappe importante et très mobile. Entre le Bulldog, le Bushmaster et Rhino et ses potes les Heavy Assault Rangers, l'antichar ne manque pas. Avec le Storm, Diver, les War Dogs et le Close Assault Squad sont là pour gérer les zombies. Le Platoon de Diver sera aussi un contre naturel et efficace à celui de Frank Von Stein ("Brave" permettant de lutter contre la suppression).

L'armée de l'Axe repose sur deux forces de frappe :

- La Luftwaffe est là pour le pop & drop : On droppe quelque chose et on tue une autre chose. Facile. Flo-

rentine est le seul officier sur la table et compte user et abuser de "Get Movin' You Bunch of Monkeys" pour réactiver une unité à chaque tour (au hasard, le RSO Laserkanone).

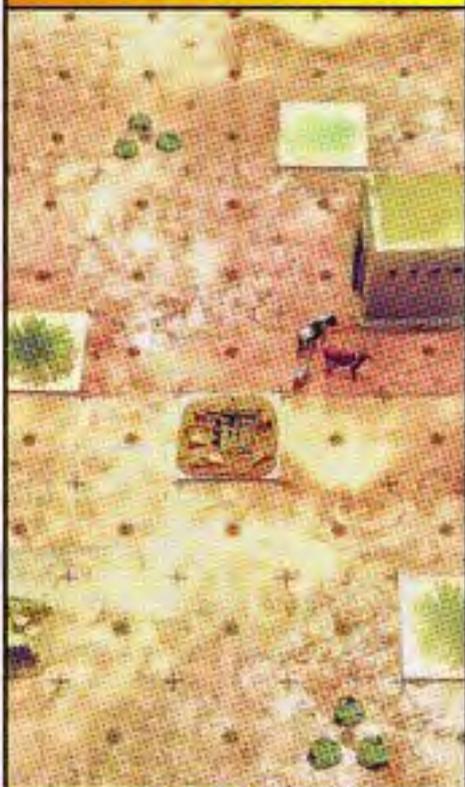
- Le Blutkreuz est là pour assurer l'attrition avec des zombies très résistants (2 unités et Frank pour optimiser le platoon) et des Gorilles qui vont profiter des décors pour ensuite tout tuer en ligne de charge. Le Heinrich apporte l'anti aérien nécessaire.

Comme d'habitude avec l'Axe, de nombreuses activations pour noyer l'adversaire au niveau de l'attrition.

QUELQUE PART DANS
LES ETENDUES
DESERTIQUES DE
BABYLON...



LA TABLE. UN
OBJECTIF
CENTRAL.



REGLE
SPECIALE : LES
ANIMAUX SE
DEPLACENT
ALEATOIREMENT
A CHAQUE
ACTIVATION.

LES ALLIES. 8
ACTIVATIONS.



L'AXE. 11 ACTIVATIONS.

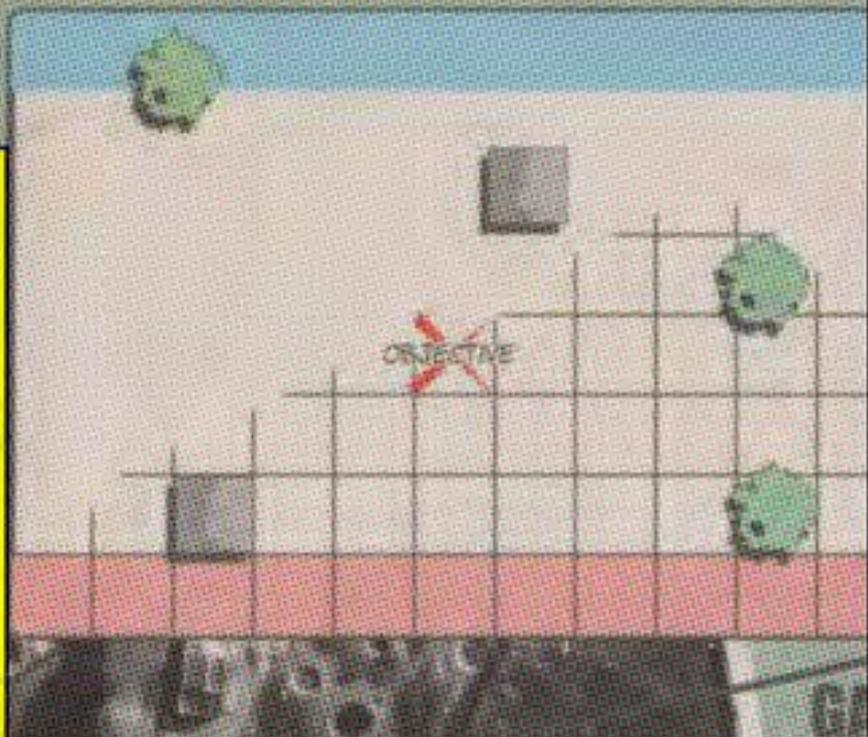


SCENARIO 102 RELOAD

F. - 100%

K. - 100%

LE PLAN EST
SIMPLE :
PACIFIER LA
ZONE ET
CAPTURER LE
PUIT POUR
CONTROLLER
LES
RESSOURCES
LOCALES
D'EAU...



Mission: Ammunition is in short supply on the front lines. Two opposing forces seek to capture a nearby cache of ammunition.

Play Area: 9 squares x 12 squares | 4' x 6' (120cm x 180cm)

Setup: Place an Objective representing the ammo dump in the center of the play area. Attacker's half of the play area should be 5% covered in Terrain to represent a relatively open field of battle, with Tank Traps, Trees, and small Structures (optional) placed by the Attacker. Defender's half is 5% covered in terrain, with Tank Traps, Trees, and small Structures (optional) placed by the Defender.

Deployment: Players enter from their assigned play area edge (long edges)

Objectives: One Ammo Dump Objective placed in the center of the play area

Victory Conditions: Either player wins the game if they hold the Objective at the end of any Turn after Turn three with no enemy Units within Range 2. If this Victory Condition is not met by the end of Turn eight, the player with the most Victory Points (VP) wins, as calculated by totaling the point value of Units destroyed.

SCENARIO PRESENT DANS LE
LIVRE DE REGLES GRATUIT SUR
WWW.DUST1947.COM



**DROP
REUSSI ! EN
POSITION !**



**ACQUISITION DE
LA
CIBLE ! LE RSO SUR
LE TOIT DU
CABANON !**



**MAIS LES
RAKETENTRUPPE
SONT EN
EMBUSCADE...**



**LE BULLDOG TIRE SUR
LES TROUPES DE LA
LUFTWAFFE...**

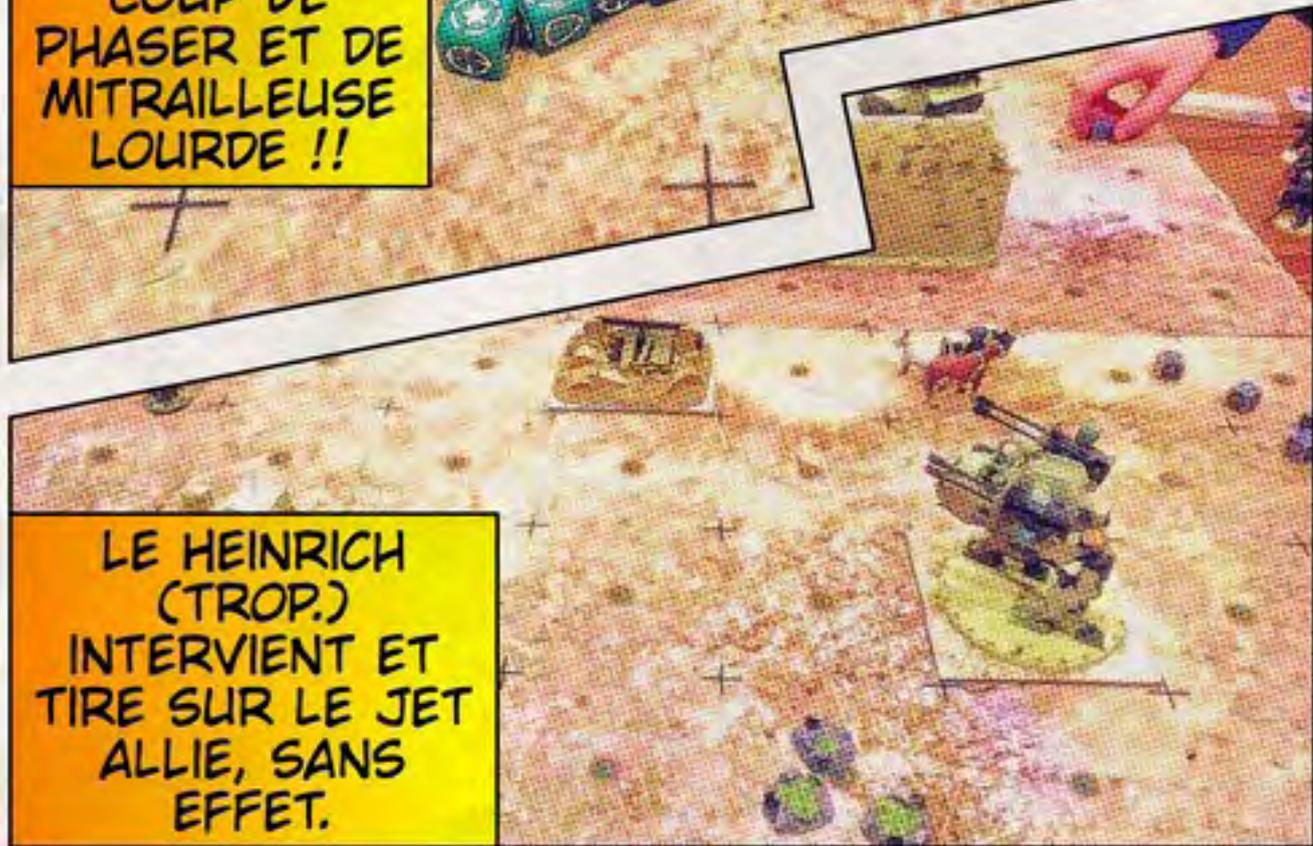
HMMM... ÇA PUE...

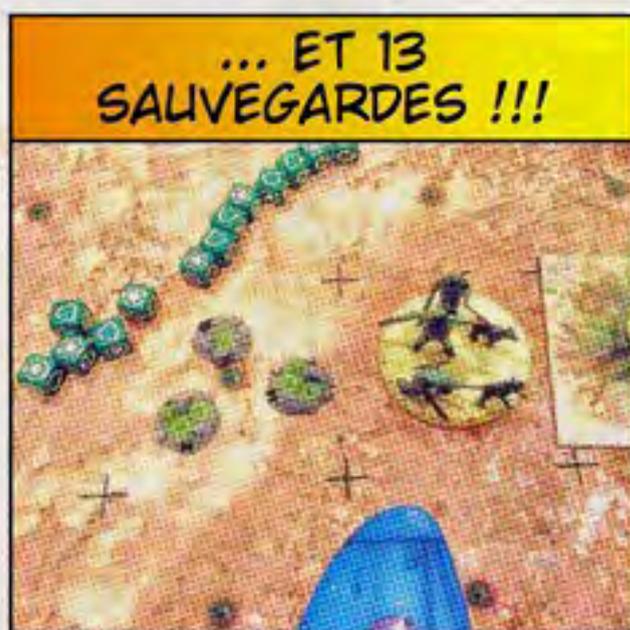
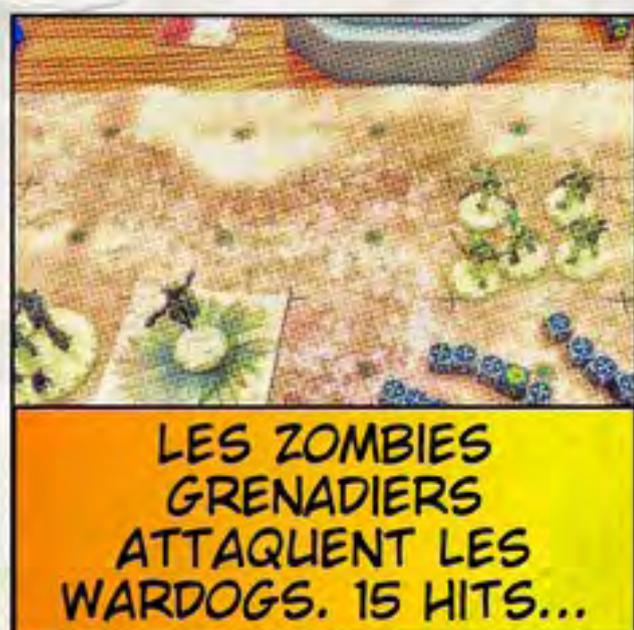


ELIMINATION
TOTALE A
GRAND
COUP DE
PHASER ET DE
MITRAILLEUSE
LOURDE !!



LE HEINRICH
(TROP.)
INTERVIENT ET
TIRE SUR LE JET
ALLIE, SANS
EFFET.





RHINO CHARGE !!



PAUVRE HEINRICH...

**LES GORILLA PIONEERS TIRENT 2
FLAMFAUSTS ET TUENT 2 RANGERS,
CAUSANT AUSSI UNE SUPPRESSION
BIENVENUE.**



**DIVER PREND
L'OBJECTIF AVEC SON
UNITE DE MARINES !**



MOURREZ... TOUS !



**SEUL DIVER SURVIT ET
RESISTE A LA
CAPACITE DE PLATOON
DE FRANK VON STEIN.**





LE JOUEUR ALLIE N'A PLUS D'ACTIVATIONS. LE JOUEUR AXIS FINIT DONC TOUTES LES SIENNES, GORILLAS, ZOMBIES ET LUFT HANS, D'UN COUP, CAUSANT DES DEGATS MINEURS SUR LE STORM ET DIVER, QUI TUERA UN GORILLE.

AINSI SE TERMINE LE PREMIER ROUND DE CET AFFRONTEMENT. PERSONNE NE TIENT L'OBJECTIF DE FAÇON INCONTESTEE.

AU TOUR DEUX, LES ALLIES REMPORSENT LE JET D'INITIATIVE ET DECIDENT DE COMMENCER...



LE STORM N'ARRIVE PAS À SE DÉBARRASSER DU JETON SUPPRESSION ET NE PEUT QUE BOUGER (UN AVION NE PEUT RENONCER À SON MOUVEMENT). LE RSO EN PROFITE POUR ABATTRE LE BUSHMASTER.



GRRR... ARRGH...



21 TIRS. 5 TOUCHES. 5 SAVES DE FLORENTINE!!!



LES ZOMBIES ONT NETTOYÉ RHINO ET LE LUFT HANS TUE DIVER.



LES GRENADIERS SE
PLACENT ET
ESPERENT ETRE
REACTIVES PAR
FLORENTINE... SANS
SUCCES.





**AU 4ÈME
TOUR, LES TROUPES DE L'AXE PRENNENT
L'INITIATIVE ET APRES QUELQUES ECHANGES DE
TIR, LES ZOMBIES GRENADIERS PARVIENNENT À
ABATTRE LE STORM, SIGNANT UNE VICTOIRE
TOTALE DE L'AXE !**



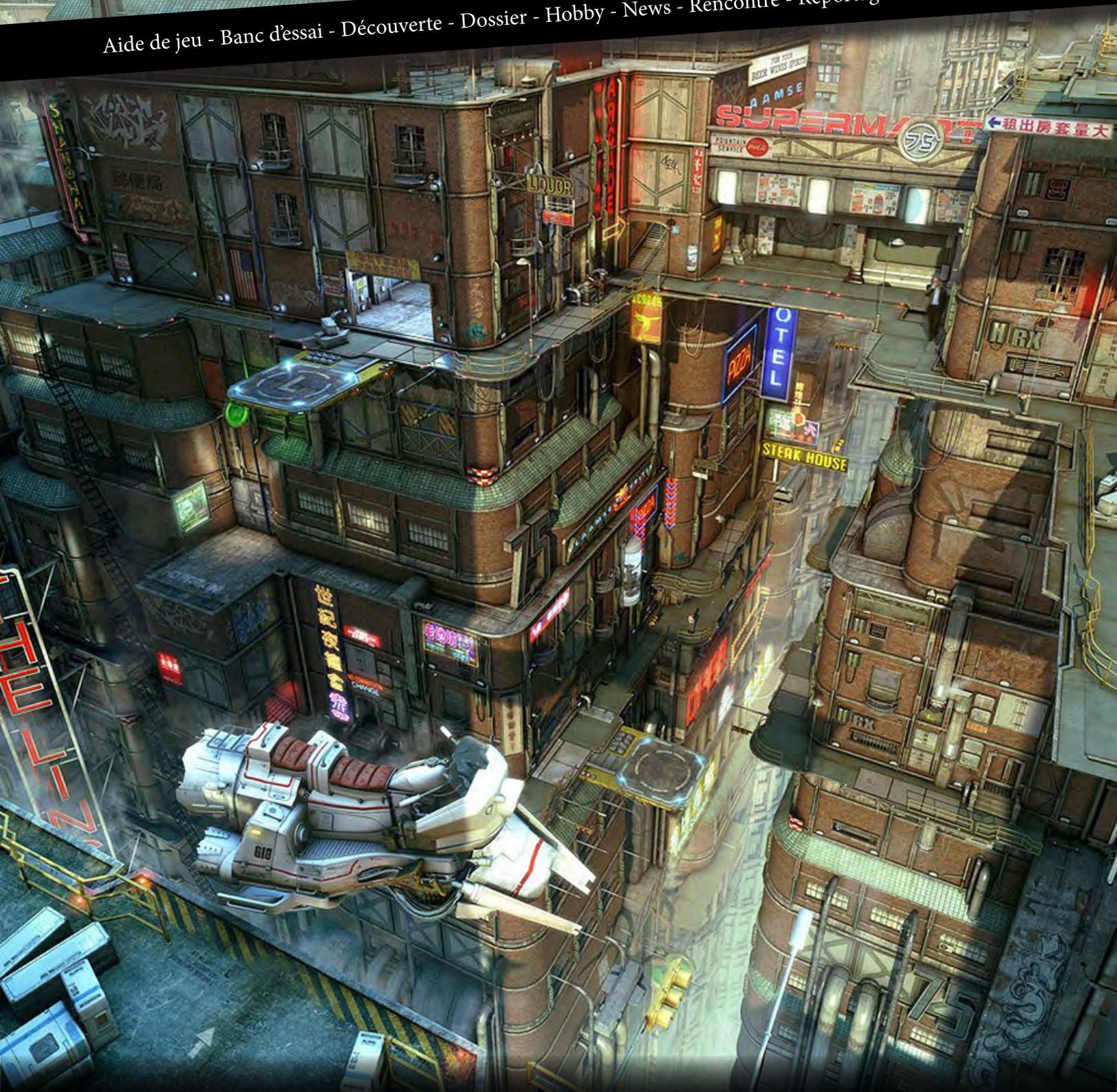
**...AUCUN ANIMAL N'A ETE MALTRAITE
PENDANT CETTE BATAILLE. ENFIN, À
PART LES DEUX GORILLES.**

Printemps/Eté 2017 #26

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

Aide de jeu - Banc d'essai - Découverte - Dossier - Hobby - News - Rencontre - Reportage - Scénario - ...



À BIENTÔT POUR VOTRE NOUVEAU BLOGURIZINE !