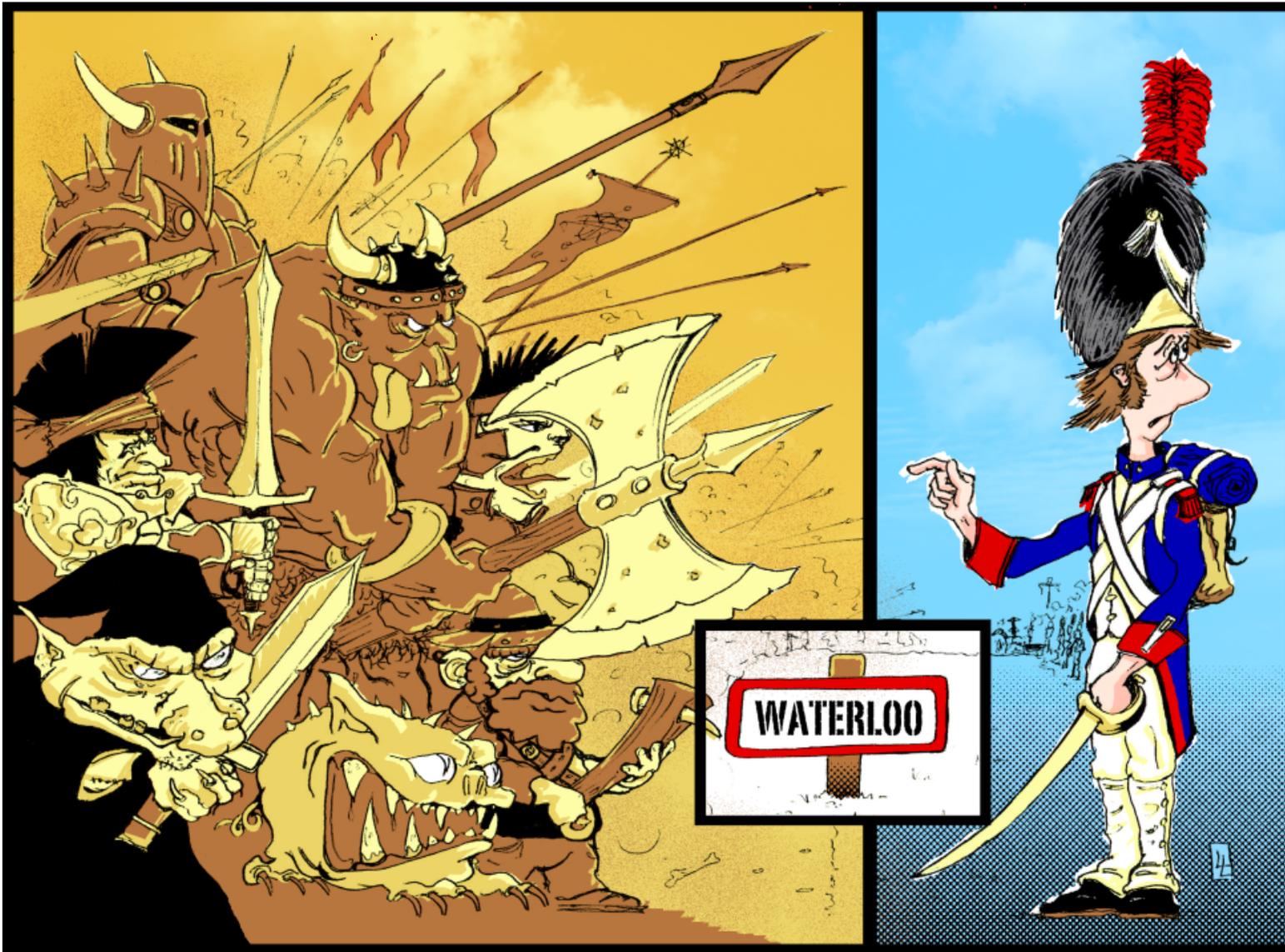


BLOGURIZINE

LE ZINE
DES
BLOGURINISTES



NO 6

AUTOMNE
2009

EDITORIAL

Je suis, paradoxalement, bien embêté : il semble y avoir de plus en plus de jeux de figurines, qui réunissent tous les points forts du genre : des règles qui fonctionnent et qui innovent, un univers intéressant et de superbes figurines.

Sauf que ce sont des jeux avec LEUR univers, LEURS règles, LEURS figurines. C'est une bonne chose, parce que ça donne du choix aux joueurs. Mais en pratique, est-ce qu'on peut vraiment connaître, et jouer, tous ces jeux, plus ou moins à combos, où chaque personnage dispose de capacités spéciales valables pour lui-même uniquement ?

En pratique on fait des choix. Mais en laissant de côté tel jeu, on laisse souvent de côté son univers et ses figurines. Et comme tous les joueurs ne font pas les mêmes choix, le nombre de partenaires potentiels est automatiquement amputé.

À ce stade d'abondance de choix et... de concurrence, j'aimerais bien que des passerelles entre les jeux existent. Avoir le choix qu'un univers et ses figurines puissent être joués avec différentes règles, ou, dans l'autre sens: qu'une même règle puisse être utilisée pour jouer différents univers et leurs figurines.

Ce que j'aimerais bien, moi, c'est que les éditeurs, en plus de leurs règles à eux, puissent sortir des listes d'armée, des profils et des règles spécifiques pour les grands systèmes plus ou moins génériques : *Warengine*, *Two Hours Wargames*, *Ganesh Games*... Et faire de certaines de leurs boîtes des unités utilisables avec différents jeux. Je pense que tout le monde y gagnerait : les joueurs, les éditeurs de figurines et ceux de jeux génériques.

Archiviste Dragontigre

Sommaire

Découverte	
- Warlands, le retour de Mad Max	3
- Malifaux, le jeu !	6
- Okko, l'ère de KARASU	10
- Jeux d'histoire avec figurines : le B. A. BA	13
- Interview Mortebrume : Lutin, créateur du jeu	17
- Interview Mortebrume : Vladd Jünger, sculpteur	23
Règle maison	
- Combat Worms, règles avancées	27
Rapport de bataille	
- Ron and Bones : Du Rhum !	30
Aides de jeu	
- Mission AT-43 : Cogénérateur	38
Hobby	
- Projet Heroquest 3D	40
- Utilisation des pigments secs : la poussière et la boue	44
Communauté	
- Un tour au Monde du jeu 2009	47

Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès.
Date de parution du numéro 6 : 20 octobre 2009
Rédacteurs : Raskal, Belisarius, L'ancien, Gilé, Walktapus, Beuargh.
Couverture : Cryseis Colorisation : Dragontigre.
Les articles publiés ne sont pas officiels et ne sont en aucun cas approuvés par les éditeurs des jeux auxquels ils font référence.
Les images, photos, textes sont la propriété de leurs auteurs respectifs.
Une newsletter est disponible sur le blog <http://blogurizine.canalblog.com> pour vous tenir informé de nos prochaines publications.

Warlands

Le retour de Mad Max

Rezolution d'Aberrant Games m'avait fasciné dès sa sortie, mais une histoire difficile a pénalisé le jeu (distributeur français qui lâche l'affaire, des figurines qui mettent du temps à progresser en qualité, la sortie d'*Infinity* qui pousse le jeu en fond de boutique, etc...). Même si au final j'ai gardé un bon souvenir de cette époque pleine de nostalgie, je m'étais promis de tirer un trait sur les jeux d'Aberrant Games. Et comme je n'ai aucune volonté devant un nouveau jeu...

« *La dernière guerre a laissé la terre dévastée avec des cités mortes et des mutants vindicatifs. Bienvenue dans les Warlands!* »

Aberrant a sorti un nouveau jeu de science-fiction, *Warlands*, un produit parfait pour les amateurs d'odeurs d'essence, du blouson en

cuir de Max Max, de vrombissements de moteurs et surtout d'univers post-apocalyptiques. Après une première sortie en *pre-release* dont tous les exemplaires furent vendus (de bonne augure pour le jeu), la *Warlands Battle Box* est maintenant disponible sur le site de vente d'Aberrant Games. Elle contient 2 buggies, 1 pick-up, des accessoires, un livre de règles et des dés.

Le jeu

Les mécanismes sont simples et fluides mais on sent le potentiel ludique. Les mouvements des véhicules sont bien rendus mais sans complexité inutile. Le système de jeu reprend certains principes de *Rezolution* comme la séquence de jeu ou la résolution des tests (on lance 2D6 et on ajoute une caractéristique en



opposition à une difficulté ou un jet similaire) et l'ensemble apparaît comme étant bien testé et solide. Les véhicules disposent de mouvements de base (accélération, marche arrière) et de mouvements avancés (collision, poussage dans le fossé, etc). Les fans de *Fast & Furious* vont se régaler. Le gros défaut de jeux qui veulent détailler le mouvement des véhicules réside souvent dans une lourdeur excessive dans les mécanismes. *Warlands* évite cet écueil et ici tourner ou changer de direction reste simple et plaisant.





Si le jeu semble confidentiel et les sorties épisodiques, *Abberant Games* a conscience qu'il leur faut étoffer leur gamme de produits. Le livre de règles complet sortira d'abord au format PDF avec des règles pour de nouvelles figurines comme les piétons, les motos et véhicules volants.

Il sera aussi possible de personnaliser ses propres véhicules et de les mimiliser grâce aux joies du custom. Le livre contiendra aussi les cartes de références de l'ensemble des véhicules, du background de jeu et des



illustrations permettant de s'immerger encore plus profondément dans l'univers post-apocalyptique du jeu. L'édition imprimée du livre de règles est prévue pour 2010.

Figurines

Côté figurines, les joueurs disposent de buggies armés, de pick-up de transport (en attendant les règles de piétons) et camionnettes blindées. *Aberrant Games* va sortir de nouvelles figurines jouables avec le livre de règles complet comme des bikers, des piétons Nomades ou Lotek avec shotguns ou lance-missiles, un *Maxwell V8 Interceptor Car*, un *Valiant WS Car* et des *Sand Surfers*. Bien évidemment, l'Intercepteur V8 est indispensable à tout fan de *Mel Gibson* qui se respecte !

Deux factions se dessinent pour l'instant : les Nomades et les Loteks (*low tech*). Parmi les véhicules qui vont sortir certains pourront être spécialisés selon la faction. D'autres factions devraient voir le jour par la suite.

Aberrant reste très discret sur son planning de sorties, mais les nouveautés devraient voir le jour dans les mois du quatrième trimestre. Il est aussi prévu des éléments de décors à moyen terme.

Les concepteurs ont choisi une échelle utilisée de plus en rarement me semble-t-il : le 20mm (à part peut-être pour les jeux se passant à l'époque contemporaine). Le 28mm a été





écarté pour deux raisons : des véhicules 28mm auraient obligés les joueurs à disposer de très grandes tables pour apprécier les possibilités offertes par la vitesse et de plus le coût pour les joueurs des véhicules en résines (et accessoires en métal) aurait été largement augmenté.

À titre personnel j'aurais été plus porté sur le 15mm mais on peut aussi considérer qu'il existe beaucoup plus de figurines de véhicules en 15mm qu'en 20mm et par conséquent la tentation d'utiliser des proxies pour jouer auraient été trop grande (encore qu'en maquette il doit exister des véhicules à l'échelle 1/72° utilisables comme proxies).

Raskal



Site du jeu

<http://www.aberrantgames.com/warlands.html>

Boutique en ligne

<http://store.aberrantgames.com/wlgaac.html>

Vidéo de démonstration du jeu

<http://thescreamingalpha.com/2009/08/18/video-demo-of-warlands-by-aberrant-games/>

Forums

<http://rezolutiondt.invisionzone.com/index.pp?showforum=31>

Malifaux, le jeu !

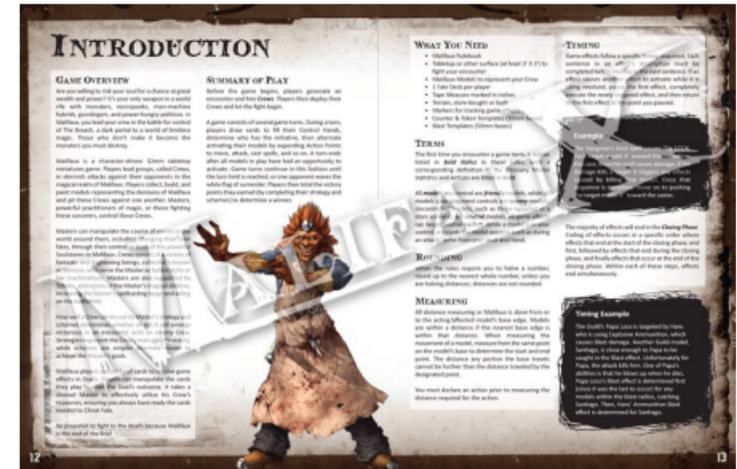
Le jeu de figurines tant attendu de Wyrd Miniatures est sorti officiellement lors de la Gencon d'Indianapolis à la fin du mois d'août. Nous avons déjà présenté l'univers du jeu dans le Blogurizine 5, intéressons nous donc maintenant aux règles du jeu proprement dit.

Au premier abord

Les règles se présentent sous la forme d'un livre tout en couleur de 212 pages à couverture souple. La pagination est travaillée et la lecture est agréable. Les illustrations sont très réussies et réparties de façon judicieuse. La première moitié de l'ouvrage est consacrée aux règles du jeu et la seconde aux différentes factions et aux profils des personnages. Dans la partie règle, les différents chapitres sont séparés par de petites nouvelles d'ambiance (2 pages), ce qui permet de s'immerger dans cet univers au fur et à mesure de la lecture, mais qui peut se révéler moins pratique à l'usage en cours de partie.

Les personnages

- Dans Malifaux, chaque personnage est régi par de nombreux paramètres :
- des caractéristiques (marche/charge, taille, volonté, magie, défense, blessures...)
 - des armes (type, attaque, dégâts...)
 - des compétences
 - des actions spécifiques
 - des déclencheurs (des effets spéciaux qui peuvent se déclencher sous certaines conditions)
 - des sorts



Le nombre de variables est donc important mais tout est disponible sur la carte du personnage (avec les effets de jeu). Malgré quelques oublis lors des premières parties, le faible nombre de personnages en jeu (format escarmouche oblige) permet de rapidement se familiariser avec les caractéristiques de son équipe.

Le coeur du jeu

Malifaux est un jeu sans dés ! Aucun polyèdre à faire rouler sur la table ou à faire tomber par terre. La part de hasard nécessaire est apportée par des jeux de cartes : les Fate Decks. On peut utiliser un jeu de cartes classique mais les jeux avec les symboles



spécifiques seront bien plus faciles à utiliser en cours de partie. Chaque carte est dotée d'une valeur (de 1 à 13) et d'un symbole.

Pour déterminer la réussite d'une action, on tire une carte, on ajoute une caractéristique et on doit battre un certain niveau de difficulté (par exemple pour lancer un sort) ou le tirage d'un adversaire (attaque contre défense par exemple).

Pour pallier à des tirages peu favorables, chaque joueur dispose d'une main d'une demi-douzaine de cartes (que l'on reconstitue à chaque tour) lui permettant de "forcer le destin" en jouant une carte de sa main à la



place de celle tirée. Une gestion astucieuse de sa main permettra donc parfois d'éviter certaines déconvenues...

On peut ajouter que certains effets de jeu agissent directement sur les tirages en permettant de compléter sa main, de

tirer plusieurs cartes et de garder la meilleure... ou la pire...

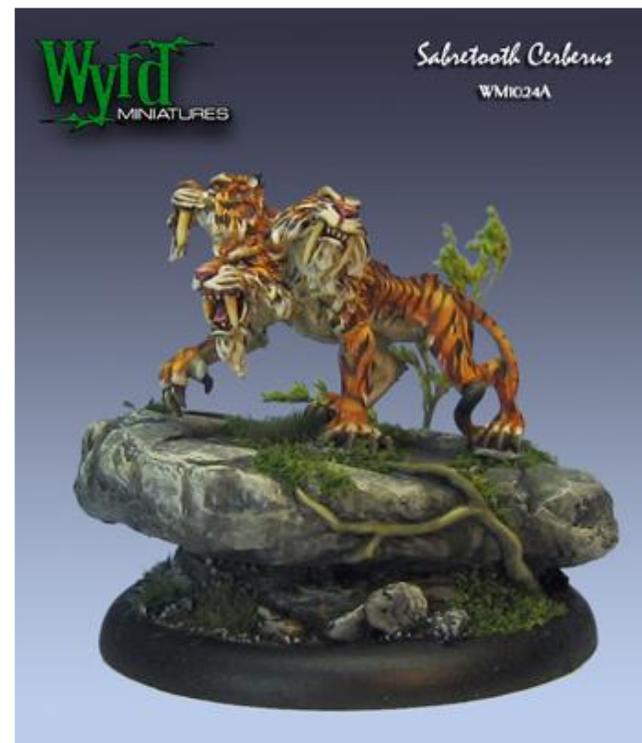
Les symboles présents sur les cartes permettent (s'ils sont bien combinés) de déclencher des effets spéciaux pour certaines actions.

La valeur de la carte n'est donc pas le seul paramètre à prendre en compte si l'on veut décupler l'efficacité de son équipe.

La séquence de jeu

Chaque tour se décompose assez classiquement ainsi :

- la phase de tirage où chaque joueur peut défausser des cartes de sa main puis la compléter.
- la phase d'activation où, après un tirage d'initiative, chaque joueur active alternativement ses personnages.
- la phase de clôture où les différents effets de jeu prennent fin.



L'activation se fait à l'aide de points d'action. Chaque personnage en possède généralement deux et certains personnages peuvent en posséder plus (par exemple, un expert en magie aura un point d'action supplémentaire mais qui ne pourra servir qu'à lancer un sort).

Ces points d'action permettent d'effectuer des actions génériques (marcher, frapper, charger...) ou spécifiques qui sont alors indiquées sur la carte du personnage.

Certaines actions ont la bonne idée de ne coûter aucun point d'action mais seule l'une d'entre elles peut être effectuée à chaque tour.





Les combats sont très rapides, puisqu'ils consistent en un "simple" duel attaque/défense suivi d'un tirage pour les dégâts (influencé par la marge de réussite du tirage précédent).

La magie fonctionne sur le même principe : tirage contre la difficulté du sort puis éventuellement tirage pour la résistance de la victime.

On complète avec quelques règles de moral ou sur l'influence du terrain et on obtient un système de jeu sympathique et très complet.

Et le cadre alors ?

Un chapitre entier est consacré au cadre et aux objectifs des parties. Jouer dans un village gremlin ou aux abords d'une mine

abandonnée, tout est possible avec parfois quelques effets intéressants sur le jeu, le cadre est posé. On tire ensuite pour définir les zones de déploiement (en ligne, en diagonale...) puis chaque joueur tire pour définir son objectif principal pour la partie (récupérer un trésor, assassiner le chef ennemi...).

Chaque joueur a ensuite la possibilité de choisir secrètement (ou pas) des objectifs secondaires (jusqu'à deux ou trois selon la partie) qui rapportent des points de victoire s'ils sont réalisés (voir même plus s'ils sont



annoncés en début de partie). Cette façon de gérer les objectifs de la partie (mi-aléatoire et mi-choisie) est assez originale et permet d'ajouter un zeste de défi supplémentaire à vos parties.

Recrutement

Les profils présentés dans le livre de règles couvrent toutes les figurines de la gamme Wyrd (déjà bien fournie) ainsi que celles devant sortir durant les prochains mois.

Le personnage central de chaque bande est le "Master". Il s'agit d'un personnage haut en couleur, aux caractéristiques élevées et aux nombreuses capacités. Le Master dispose en outre de la possibilité d'utiliser des pierrâmes

pour ajouter une seconde carte au résultat lors d'un tirage, ce qui en fait un personnage très puissant (c'est le maître après tout...). Pour des parties de plus grande ampleur, il est possible de recruter deux Masters mais cela exigera un minimum de doigté pour bien les combiner, à réserver donc aux joueurs habitués.



Les Totems, destinés à booster votre master seront les prochaines sorties

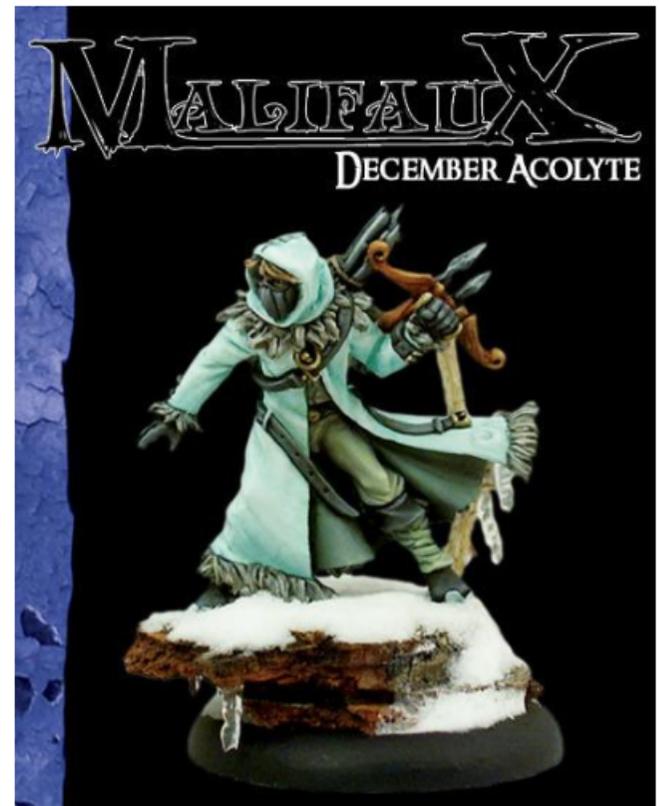
Pour accompagner le maître, chaque joueur dispose d'une quantité fixée (en fonction de la taille de la partie) de pierrâmes pour recruter des suivants (le Master ne coûte rien) à l'intérieur de sa faction et éventuellement quelques mercenaires, les pierrâmes restantes pouvant être utilisées en cours de jeu. Le grand nombre de capacités spécifiques à chaque personnage permet d'avoir des profils très variés même si chaque faction dispose d'un "style" qui lui est propre.

Il faut un début à tout...

Wyrd a mis à disposition des joueurs une douzaine de starters différents pour commencer à jouer rapidement. Ces starters regroupent généralement un Master et quatre suivants autour d'un même thème. Les compositions des starters sont bien choisies et permettent de découvrir le jeu dans tous ses aspects pour un prix correct (30 à 35 € en fonction de la faction).

Plusieurs fois retardé, Malifaux a été bien préparé avant sa sortie et bénéficie d'une mécanique de jeu innovante et qui semble bien tourner. Le grand nombre de paramètres

Pour ceux que l'anglais rebute et en attendant une vf intégrale (espoir...), la plupart des profils de jeu traduits sont disponibles sur le site de la Malifaux French Connection.
<http://sites.google.com/site/malifauxfr/>



à prendre en compte le rend peu facile d'accès pour le néophite Cela met toutefois à la disposition du joueur habitué une grande variété de profils (qui devraient encore s'enrichir par la suite). Bénéficiant de plus d'un univers riche et original, Malifaux dispose de nombreux atouts pour se faire une place dans votre ludothèque.

Belisarius

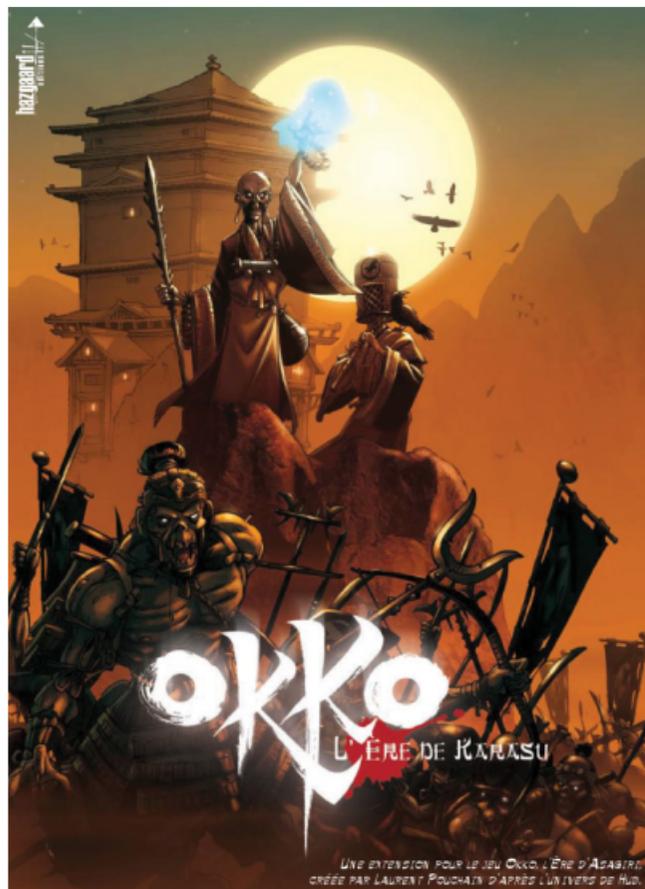
Site et forum officiel Wyrd Miniatures
<http://www.wyrd-games.net/>

Kraken Editions, distributeur officiel en France
<http://www.kraken-editions.com>

OKKO, l'ère de KARASU

L'un des attraits de la bande dessinée *Okko* réside dans la place importante jouée par les éléments et la magie dans le monde du Pajan.

Si l'aspect combats scénarisés a bien été retransmis dans la boîte de base faisant d'*Okko, l'ère d'Asagiri* l'un des jeux ovni de



l'année passée, pour les joueurs acharnés l'absence de la magie se faisait sentir.

Attention il était inconcevable de tomber dans la magie « grosbillesque ». Le jeu est équilibré, tactique, rapide et fluide. Heureusement tout est histoire de légèreté.

En effet, vous pouvez désormais intégrer des sorciers dans votre composition. Piètres combattants, ils peuvent d'une part relancer deux dés d'inspiration non utilisés ou, pour les plus puissants, invoquer un kami.

Dans le jeu, seul les kamis des éléments sont représentés (feu, terre, air, eau) gardant ainsi une cohérence avec la bande dessinée. Une fois en jeu, le kami reste sur le plateau même si le sorcier invocateur est mis hors de combat. Le joueur le gère comme l'un des ses personnages, la carte du kami se rajoutant à sa bande. Toutefois, le kami ne peut être mis en danger, au lieu de quoi il s'évapore.

Autre particularité, un kami peut être bon ou mauvais en fonction du sorcier qui l'invoque (marqué par une face différente du pion le représentant). Pour les accros des figurines, rien n'empêche de remplacer les pions kamis par des figurines. De nombreuses gammes ou fabricants de figurines proposent des élémentaires, sans compter les pros des conversions à partir des figurines *Horrorclix* par exemple.

« Les kamis sont les divinités ou esprits du shintoïsme » (wikipedia). Religion japonaise plus ancienne que le bouddhisme importé dans l'archipel au 6e siècle.

Les kamis sont des esprits célestes dotés de pouvoirs et incarnés dans des animaux ou des éléments. Ils dispensent des bénédictions ou des sanctions. Ils peuvent être assimilés à des dieux comme Amaterasu (déesse du soleil), Inari (dieu du riz) etc. Ils sont craints et respectés.

Des quelques tests effectués avec une version de travail des règles, il en ressort que la magie ne déséquilibre en rien le jeu, car on ne peut invoquer qu'un seul kami par sorcier et que sa venue dépend quand même d'un jet de dé.

La magie n'est pas déterminante.

Un kami ne peut utiliser aucun dé d'inspiration pour augmenter ses caractéristiques, ni mettre en réserve mais il apporte une « influence » lié à son élément. Apport principal du kami, si ce dernier utilise sa compétence majeure, il disparaît, pouvant dès lors être à nouveau invoqué par tous les sorciers encore en vie (bon ou mauvais) : ainsi un kami du





feu pourra apparaître alternativement sous sa forme céleste ou sous sa forme corrompue.

Modes de jeu à la carte

La force du jeu *Okko* se trouve essentiellement dans son aspect scénarisé. Toutefois l'extension vous permettra de faire des parties sans scénario en utilisant un système de budget (en zénis, la monnaie du Pajan) afin de voir s'affronter des bandes équilibrées. Pour ma part, je trouve que jouer à Okko avec un budget faire perdre un peu de son charme au jeu ; question de goût personnel.

Afin de lier les nouveaux scénarios, ceux qui fleurissent régulièrement sur le forum dédié au jeu, et ceux que votre imagination fertile mettra au jour, cette extension nous propose un système de campagne. Classique, il permet en quelques tableaux de gérer vos personnages, leurs blessures, leurs gains d'expérience voire leurs prières. Les figurines ont une vie entre les combats !

La 3D s'invite à OKKO

D'aucuns me diront que ce n'est pas une nouveauté car, même si l'on ne joue pas avec des figurines rondes bosses, les silhouettes donnent un peu de hauteur au jeu. Reste le décor, quelques figurinistes ont démontré tout leur talent en créant des décors mais si l'on veut emporter sa boîte *Okko*, force est de jouer sur les plateaux en 2 dimensions.



Pourtant l'aspect le plus tactique du jeu réside dans la gestion des mises en danger à travers le recul des personnages adverses, recul devant composer avec les terrains bloquants ou gênants, les murs etc. L'extension, *l'ère de Karasu*, vient ajouter les portes afin d'ajouter encore plus de modularité aux tuiles mais surtout dans la richesse tactique pour le jeu.

OKKO, la suite ?

Actuellement, l'extension n'est toujours pas sortie suite à un problème de fabrication rencontré par *Carta Mundi*. Vous pouvez

toujours vous jeter sur les règles en téléchargement gratuit sur le site officiel du jeu. Les deux livrets sont abondamment et richement illustrés par des extraits tirés du dernier tome d'*Okko*.

En outre le livret d'aventure vous permettra de découvrir des scénarios créés par Boubba, Hoys et Hub (scénariste/dessinateur d'*Okko*). La lecture en est aisée et les points pouvant porter à confusion sont largement analysés et disséqués par la communauté active du forum dédié au jeu. À signaler que même les crédits sont amusants à lire.

Désormais, la gamme est riche d'une boîte de base pouvant se suffire à elle-même, d'une mini extension consacrée aux Yakusas, et d'une grosse extension présentant la magie et le jeu en campagne, sans compter le matériel supplémentaire (six nouvelles tuiles, vingt personnages, des cartes tactiques, des cartes équipements... ouf !).

Le jeu semble désormais complet. *Hazgaard*



vient de sortir une nouvelle série de figurines à peindre. Qu'attendre de plus d'*Okko* ?

Des confidences extorquées à Laurent Pouchain, l'auteur, il apparaît que ce dernier n'en a pas fini avec *Okko*. On peut donc rêver à de nouvelles extensions, avec des nouveaux personnages issus du monde sorti de l'imaginaire de Hub. En outre, il ne faut pas oublier que la série n'est pas terminée, le tome VI doit sortir courant 2010.

Au fait, vous savez ce qui arrive à *Okko* à la fin du tome 5 ?

Gilel

Visuels ©Hub-Delcourt Productions-Hazgaard Éditions

Site officiel

<http://okko-thegame.com/>

Blog officiel

<http://okko-zegame.blogspot.com/>

Forum officiel

<http://hazgaard.forumpro.fr/>



Jeux d'histoire avec figurines : le B. A. BA

Outre les différentes barrières ou corporatismes isolant les différents jeux avec figurines, un fossé sépare traditionnellement les jeux dits "fantastiques" de leur pendant "historique". Passons en revue les bases nécessaires pour découvrir le jeu d'Histoire avec figurines.

Périodes

Le jeu d'Histoire avec figurines est en « périodes », inégales. Les trois périodes les plus populaires sont **l'antique-médiéval** (3500 ans d'Histoire), **le napoléonien** (10 ans) et **la seconde guerre mondiale** (5 ans). Il y en a bien sûr bien d'autres, le



nombre de guerres dans l'Histoire étant virtuellement infini. Et les périodes peuvent elles-mêmes être divisées en sous-périodes. Citons la Renaissance (1500-1700), les guerres en dentelle (18ème siècle), la guerre de Sécession, le colonial, le western, la première guerre mondiale, etc., etc.

Échelle de jeu

Au sein d'une même période, on peut jouer différentes échelles de bataille : on jouera Austerlitz (150.000 hommes), et Alamo (quelques centaines) avec des systèmes de jeu différents. L'escarmouche (une figurine pour un homme) est minoritaire, les joueurs préférant souvent jouer de grandes batailles en endossant le rôle de César ou Rommel. La plupart du temps, une figurine représentera donc plusieurs dizaines ou centaines de combattants réels.

Échelle de figurines

Deux échelles de figurines sont majoritaires, en proportion à peu près égale. Le 28mm et le 15mm, mais on joue aussi en 6mm, 10mm, 20mm et même 2mm et 54mm.



Le 28mm (l'échelle des figurines *Games Workshop*) est plutôt utilisé pour les jeux d'escarmouches et le 15mm pour les jeux de batailles, mais c'est très loin d'être une règle absolue.

La plupart du temps, les règles du jeu sont prévues pour être jouées avec plusieurs échelles de figurines différentes, mais en pratique, la majorité des joueurs d'une règle donnée joue à une même échelle.

Soclage

Les figurines 28mm sont le plus souvent montées sur des socles individuels. Aux échelles plus petites, les figurines sont montées à plusieurs sur des socles généralement rectangulaires. La dimension des socles et le nombre de figurines à mettre par socle s'appelle le « soclage », qui est préconisé par la règle de jeu. Il est difficile de jouer avec un joueur qui n'a pas le même soclage que soi, sauf à utiliser des artifices



peu esthétiques (sous socles).

Heureusement, certaines périodes ont un soclage standardisé. En antique-médiéval 15mm le socle de 4cm de front permet de jouer à quasiment tous les jeux. Pour des périodes où on ne combat plus en ligne et où il y a très peu de combat rapproché (la seconde guerre mondiale par exemple) la taille des socles n'est pas importante.

Règles

En historique, on utilise généralement le terme « règle » plutôt que « jeu ». La raison

est que les éditeurs de règles de jeu sont souvent distincts des fournisseurs de figurines. Sauf très rare exception, il n'y a donc pas de figurine officielle pour un jeu donné. Il n'y a pas de codex mais des recueils de « listes d'armées » qui sont regroupées par époque ou par théâtre d'opération (armées du front est 43-45 ou armées des croisades par exemple).

Les règles peuvent être consacrées à des périodes historiques assez larges ou juste à un conflit particulier. Elles ont tendance aussi à être déclinées par période, formant ainsi des

familles de règles apparentées. Par exemple *Principles of War*, initialement consacrée au 19ème siècle a vu une version pour la Renaissance, une pour le napoléonien, une extension pour le 18ème siècle, et peut-être bientôt une version pour la période antique-médiévale.

Les règles sont souvent en anglais et très rarement traduites officiellement en français, mais il circule énormément de traductions « pirates ». Ces derniers temps cependant on a vu beaucoup de traductions officielles et de règles françaises. Les règles de jeu très sont souvent désignées par un acronyme de 3 lettres, allez savoir pourquoi.

Noter que quelques règles sont adaptées ou fortement inspirées de systèmes fantastiques : *Warhammer Ancient Battle* de *Warhammer Fantasy Battle V4*, *Warmaster Ancient* de *Warmaster*, *Legends of the Old West* et *Legends of the High Seas* du *Seigneur des Anneaux* et de *Necromunda*, *Flames of War* et *The Great War* de *Warhammer 40K*, et ainsi de suite.

Figurines

Les figurines sont généralement en métal, mais le plastique 28mm a fait une apparition retentissante depuis 2 ans. Le 20mm plastique n'est pas ancré dans la culture des jeux d'Histoire et est encore peu représenté. Les figurines historiques sont généralement peu



distribuées en France. La plupart des joueurs se les procurent par correspondance à l'étranger. Il existe une multitude de petits fabricants de figurines à la qualité très variable vendant un nombre de références hallucinant. Les prix sont généralement très inférieurs aux prix pratiqués dans le fantastique et la SF.

L'Histoire

Le fluff, c'est l'Histoire. On n'est même pas obligé de connaître l'Histoire de ce que l'on joue en fait, même si la plupart des joueurs le font. Par contre il faut se documenter pour peindre ses figurines dans le cas le plus courant où ce n'est pas indiqué dans les listes d'armées.

Si certains joueurs poussent très loin le souci du détail uniformologique, la plupart se contentent d'un niveau plus raisonnable. Pour certaines périodes, antique-médiéval notamment, on manque de toutes façons d'information précise sur le costume des combattants. Certaines collections (*Osprey Publishing* notamment) présentent des planches en couleur et sont très prisées des joueurs. Mais avec internet et les joueurs qui publient des photos de leurs armées, on a de moins en moins besoin de bouquins.

Jouer l'Histoire

Il y a plusieurs manières de jouer les jeux d'Histoire. La simulation d'une bataille

historique selon les ordres de bataille précis est en fait très rare et souvent réservés à des événements spéciaux multi-joueurs. La plupart des joueurs jouent des batailles rangées (plus rarement un scénario) avec une armée constituée d'après une liste d'armée sur un budget fixe. On essaie souvent de respecter une certaine cohérence historique (pas de Wehrmacht contre Wehrmacht) mais ce n'est pas obligatoire, surtout en tournoi, où des Babyloniens peuvent rencontrer des Bourguignons de la Renaissance.

On le voit, il y a une multitude de périodes, de règles, d'échelles, et en même temps le nombre de joueurs est très inférieur au nombre de joueurs fantastiques, les joueurs historiques pratiquant d'ailleurs souvent aussi des jeux fantastiques. La moyenne d'âge est un peu plus élevée aussi.

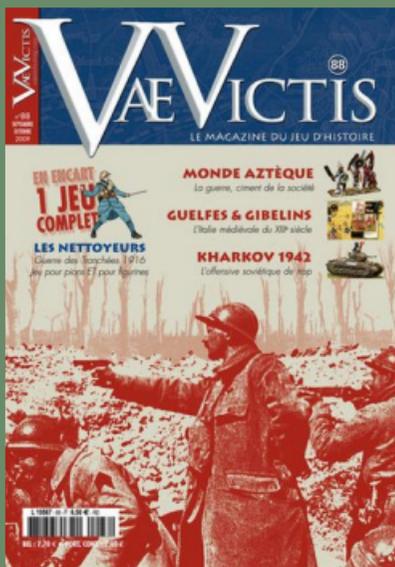
Il existe quand même un certain nombre de jeux qui sont très pratiqués (toutes proportions gardées). En antique-médiéval, après une longue période hégémonique de *De Bellis Multitudinis* (DBM), *Field of Glory* (FOG) et *Art de la Guerre* (ADG) sont les plus populaires en 15mm et *Warhammer Ancient Battle* (WAB) en 28mm, avec une petite présence de *Warmaster Ancient* (WMA), *Armati* et DBA. En seconde guerre mondiale, *Flames of War* (FOW) est très pratiqué, suivi par *Blitzkrieg* (BK), les deux en 15mm. En napoléonien, c'est très morcelé.

Comment se mettre au jeu historique ?

Si vous voulez vous lancer dans un jeu historique, il faut savoir que pratiquement le seul jeu qui offre la même facilité d'accès que les jeux fantastiques est *Flames of War*. Si vous optez pour autre chose il vous faudra prendre des décisions et faire preuve d'une certaine autonomie.

Vae Victis

Magazine bimestriel dédié au jeu d'histoire. Vae victis offre aux amateurs de jeux d'histoire (toutes périodes confondues) des règles de jeu complètes, des articles d'histoire militaire, des revues de règles et toute l'actualité des jeux d'histoire.



Il n'y a pas vraiment de recette miracle. Le premier conseil est de déterminer dans votre entourage s'il existe un club ou des joueurs, de voir ce qu'ils jouent et de prendre contact avec eux. Sinon vous devez connaître un partenaire/adversaire qui vous accompagnera dans cette démarche.

Sinon, le mieux est de choisir d'abord la période, le conflit ou l'armée qui vous intéressent. Ensuite, déterminer un certain nombre de critères : le type de parties que vous voulez faire (batailles, escarmouche), la complexité des règles, la durée d'une partie, si vous voulez jouer en tournoi ou non, si vous déchiffrez l'anglais ou non.

Muni de ces choix vous pouvez vous inscrire sur le forum des jeux d'histoire <http://jeudHistoire.free.fr/> (où l'on est accueillant envers le noob, pour changer de nombreux forums) et demander conseil. Vous risquez d'avoir plusieurs réponses, c'est pourquoi avoir des critères est important, le critère principal étant quand même d'avoir des adversaires. On vous indiquera également où trouver les figurines, parce que bien souvent là aussi on a le choix.

Il est impossible d'être plus précis ou directif ici, le domaine étant très vaste.

Walktapus



Les forums du jeu d'histoire
<http://jeudhistoire.free.fr/>

Histoire de jouer, le site du jeu d'histoire
<http://www.nicofig.fr/>

Revue Vae Victis
<http://vaevictis.histoireetcollections.com/>

Interview Mortebrume : Lutin, créateur du jeu

Bonjour Lutin.
Bonjour Belisarius.

Qu'est-ce que Mortebrume ?

Mortebrume est un jeu de figurines en métal 28mm se jouant au format escarmouche à micro-escarmouche (1 à 12 figurines) dans un monde médiéval fantastique à consonances post-apocalyptiques. Les dieux anciens sont les auteurs du cataclysme. Ils ont choisi de détruire les mortels car ceux-ci se détournent d'eux au profit de dieux plus modernes. Plusieurs dizaines d'années après le désastre, les rares survivants sortent des grottes et des égouts pour faire face à un monde qu'ils ne connaissent plus, envahi par une brume magique et des créatures sauvages redoutables. Durant tout ce temps, dans les abris, l'entraide entre races a été



primordiale et les hordes de combattants sont aujourd'hui liées par des liens qui ne sont plus ceux du sang. Mortebrume a donc la particularité de se jouer en hordes multiraciales.

Quel a été le point de départ de ce projet ?

Ce projet a débuté il y a quatre ans, suite à une discussion entre amis concernant les mécaniques des jeux de figurines disponibles à ce moment-là. Nous voulions une approche nouvelle : plus dynamique sur la table et plus rapide dans les combats, afin de pouvoir proposer, parallèlement aux modes de jeu standards, un mode plus scénarisé que nous appelons le mode « Aventure ».

Peux-tu nous présenter toute l'équipe oeuvrant autour du projet Mortebrume ?

L'équipe est un mélange d'amis freelance et d'autres bénévoles. Aux tests tout terrain, à la collaboration de création des règles et pour certaines tables de décors, il y a Frédy et Chips. Bertrand s'occupe des concepts et des illustrations. Vladd, Gaël, Benoit et Stéphane s'occupent des sculptures. À la fonderie il y a Frédéric et Sigmund et pour tout ce qui est administratif il y a Cécile. Tom s'occupe de tables de démos et Julien,



Laurent, Jako et David sont aux peintures. Nous sommes tous dans le milieu depuis plusieurs années.

Quels sont les principaux mécanismes de jeu ?

Simplicité, rapidité et précision ont été les maîtres mots du développement de Mortebrume.

L'objectif lors de notre développement était de créer un système simple et intuitif. Pour cela nous avons axé le jeu autour d'un seul principe de calcul : Aptitude + Dé. Chaque jet fonctionne de cette manière, la valeur de l'aptitude du combattant définissant le type de dé à lancer (0, 1, 2, 3 + D6 / 4, 5, 6 + D8 / 7, 8, 9 + D10). Ces correspondances qui sont notées au pied de chaque carte de profil pour simplifier le jeu, permettent de résoudre l'ensemble des actions possibles dans Mortebrume.

Complétons avec des principes comme : « Un seul jet de dé au maximum par figurine et par tour » ou bien « La résolution des éléments doit être immédiate afin de laisser l'esprit libre au joueur » et l'on obtient un jeu qui atteint ses objectifs de simplicité et rapidité.

Quelle est son originalité par rapport aux autres jeux d'escarmouche fantastique existants ?

Tout est différent en fait. Cela vient de notre approche de départ qui a systématiquement été basée sur le résultat souhaité plutôt que sur les conséquences d'une mécanique de jeu. Cette approche de création beaucoup plus longue que l'adaptation du monde à la mécanique nous a permis d'obtenir un jeu très original. Mortebrume est d'ailleurs le résultat de quatre années de développement pour une équipe de trois permanents à laquelle s'ajoutaient régulièrement des coups de mains extérieurs. Ce qui est très long pour un process de création professionnel mais qui est très bon aujourd'hui en jeu...

Une des originalités les plus frappantes lorsque l'on regarde une table de Mortebrume, c'est que les hordes de combattants sont multiraciales. Ce point qui aurait pu sembler être un simple détail de fluff est en fait fondamental au niveau du système de jeu puisqu'il crée naturellement un équilibre entre les hordes de combattants.

Au-delà de cela, la partie débute après avoir défini la distance de visibilité (liée à la densité de la brume omniprésente), par un déploiement dans lequel il n'y a pas de zones prédéfinies scénaristiquement. Les joueurs effectuent pour cela un jet visant à déterminer laquelle des deux hordes est la mieux organisée dans son déplacement dans la brume. Le joueur réussissant sur ce jet pose son combattant ou demande à son adversaire



de poser le sien. Le joueur ayant posé une figurine en prend une autre à déployer et tous les deux effectuent un nouveau jet comme précédemment. On continue comme ça jusqu'à ce que tous les combattants soient déployés. La dimension tactique débute dès ce moment-là car il ne peut y avoir plus de la distance de visibilité entre deux compagnons d'armes et moins que celle-ci entre deux adversaires. La notion de zone de déploiement

a donc disparu autant que les idées de déploiement de l'ensemble des combattants d'un joueur puis de l'autre ou même de déploiement alterné.

La notion de distance idéale de frappe au corps à corps est une autre originalité du système de Mortebrume. Nous voulions un jeu dans lequel les corps à corps soient dynamiques. Si l'on imagine deux combattants s'affrontant, l'un avec une dague et l'autre



avec une épée longue, il est facile de concevoir que celui armé de la dague devra se fendre pour avoir une chance d'atteindre son adversaire alors que l'autre devra se tenir plutôt éloigné. Celui des deux qui maîtrisera la distance de combat aura donc ainsi l'ascendant dans les passes d'armes. Mortebrume reproduit fidèlement cette notion. Dans le même ordre d'idée, certaines armes permettent indépendamment du recul de déplacer le combattant atteint tout en le gardant dans son angle d'attaque. Comme je le disais précédemment,

Mortebrume est un monde ayant servi à créer un système de jeu bien plus que l'inverse. Il y a donc de nombreux autres exemples que les lecteurs pourront découvrir en lisant les règles (téléchargeables librement sur mortebrume.fr).

Qu'est-ce que le mode « Aventure » ?

Le mode « Aventure » est la réalisation de ce que nous voulions pour Mortebrume. Il s'agit d'une extension optionnelle permettant au joueur qui le désire d'accéder à un mode de jeu résolument nouveau. L'idée est partie du constat que les joueurs expérimentés ont conscience que le terme « scénario » en jeu de figurines signifie beaucoup plus « mission » ou « objectif » que véritable histoire. Nous cherchions un mode de jeu qui ne soit pas simplement un prétexte au « poutrage en règle ». Une fois de plus, c'est le fluff qui nous a donné la solution.

Le côté post-apocalyptique de Mortebrume indique que le monde est à redécouvrir et que ceux qui prendront une longueur d'avance à ce sujet en deviendront les futurs maîtres.

Les aventures sont donc des recherches effectuées par les combattants afin de découvrir des artefacts de l'ère précédente (l'ère de Lumière) qui leur permettront de prendre le dessus sur leurs adversaires.

En termes de jeu, les joueurs démarrent avec une mission comme dans un scénario standard sauf qu'ils devront découvrir au fur et à mesure de la partie comment la remplir. Par exemple, s'ils doivent réincarner un héros, il leur faut trouver sa dépouille, l'urne qui

contient son âme et l'artefact contenant le sort. Bien entendu, il y a plusieurs zones de recherches sur la table et les cartes correspondant à chaque élément permettant de réussir la mission sont réparties aléatoirement. D'une partie à l'autre, le déroulement est donc profondément différent même si le système de recherches permet aux joueurs de ne pas chercher au hasard grâce au système dit « de prescience ». Ce système donne aux joueurs une idée de plus en plus précise de ce qu'ils peuvent trouver sur une zone de recherches au fur et à mesure que la partie avance.



Dans Mortebrume, on recrute une horde multiraciale issue d'une tribu, chaque tribu ayant accès aux mêmes races. Pourquoi avoir fait ce choix ?

Parce que j'ai appris à la petite école que les additions de choux et de roses étaient vaines et que nous cherchions un système de jeu équilibré. N'ayant pas réussi à déterminer combien d'Orrokeen (prononcer « orokine ») équivalaient à un elfe ou trois nains, nous avons choisi de jouer la caractérisation des

armées sur des aspects comme la tactique ou le type de sorts plutôt que sur les races.

L'univers post-apocalyptique décrit est sombre et original. Pourquoi avoir choisi un univers « dur » ou « adulte » ?

Ce choix s'est naturellement imposé à nous à la fois de par notre expérience de joueurs et aussi au regard des contraintes que nous nous étions fixées concernant la durée des parties. Une partie courte dans un jeu basé sur les

combats comme l'est un jeu de figurines est fatalement violente. Et puis concernant notre expérience, nous sommes partis du principe simple que si Mortebrume nous plaisait à nous, alors il plairait à d'autres.

Mortebrume est-il plus un jeu racontant une histoire ou un jeu de tournoi ?

Les deux incontestablement puisque les tournois définiront la véritable histoire de la reconquête du monde par les combattants des joueurs.

Le Manuel de l'apprenti est actuellement disponible et permet de prendre connaissance des mécanismes de jeu. Quelle forme prendront les règles finales (livret avec les figurines, livre séparé) ? Intégreront-elles les profils des personnages ?

Le Manuel de l'Apprenti prendra la forme d'un livret de règles illustré au format carte à jouer d'une soixantaine de pages. Un exemplaire sera offert dans chaque boîte de figurine. Pour des raisons de jouabilité, les profils seront sur des cartes plutôt qu'à l'intérieur du livret. De plus, une version grand format du Manap restera disponible en libre téléchargement sur mortebrume.fr.

Quelle est la date de sortie de la première vague ?

Le plus tôt possible. Nous travaillons actuellement d'arrache pied pour que les magasins reçoivent les boîtes fin octobre.



Quelle sera le rythme de sortie par la suite ?

La vague suivante arrivera avant Noël puis nous devrions sortir de sept à dix figurines tous les deux mois, toutes tribus confondues. Cela représente deux à trois figurines par tribu tous les deux mois.

Une idée des prix ?

Les figurines seront vendues à l'unité. Les prix conseillés iront de 9,90€ à 14,90€ pour les starters packs.



En dehors de la série « fondateur » en résine, vous avez choisi le métal pour vos figurines. Pourquoi ce choix ?

Les raisons sont multiples même si la première reste la noblesse du matériau. Ce n'est pas pour rien que certaines figurines non peintes exposées chez des collectionneurs sont en métal et jamais en plastique. Au-delà de cet amour pour les beaux objets qui est un des fondements du savoir-faire d'NFm, il y a de nombreuses raisons d'avoir choisi le métal (NFm est le seul éditeur de jeux à fabriquer ses figurines en France depuis qu'Hell Dorado est devenu un jeu américain). A l'heure actuelle le métal est le matériau permettant la meilleure qualité et la plus grande variété de modèles dans le cadre d'une production importante. En effet, les moules pour figurines en résine sont altérés après quelques dizaines de tirages, ce qui rend impossible les productions importantes même si les possibilités et la définition sont intéressants. Pour ce qui est du plastique, le problème est différent, si les moules sont pour ainsi dire inusables, leur coût nécessite des productions de masse afin de les rentabiliser. Ce n'est pas pour rien que les productions sont chinoises, pays dont on connaît l'efficace productivité. De plus, comme ces moules sont en acier, le plastique doit être mou afin de permettre les contre dépouilles, ce qui ne permet pas un travail de peinture de qualité ou nécessite des multiparts nombreux.

La fabrication de figurines en métal parce qu'elle utilise des moules souples en silicone

permet d'importantes contre dépouilles, les sculpteurs sont donc plus libres (et donc les figurines plus belles) et les productions importantes sont tout à fait réalisables. De plus, avec une précision de l'ordre du centième de millimètre c'est-à-dire bien au-delà de ce que distingue l'œil humain, le métal offre une finesse exceptionnelle.

Un dernier point et pas des moindres, en tant que fondeur, NFm est la seule entreprise du marché à pouvoir s'engager à recycler le métal des figurines (toutes marques confondues) que les joueurs nous rapporteront. Cela ne nous aurait pas été possible avec une production plastique réalisée en Asie.

En quoi va consister le suivi du jeu après le lancement du jeu ? Publication d'aides de jeu ? De ressources ? Sous quelle forme ?

La première forme de suivi sera bien sûr l'édition régulière des figurines. Des extensions pour le mode « Aventure » sous forme de jeux de cartes seront aussi éditées tous les deux mois et des scénarios paraîtront tous les mois dans la presse ou sur notre site internet.

Le blog de Mortebrume a diffusé depuis plusieurs mois des infos sur le jeu et son univers. Il va céder la place à un véritable site. Que contiendra-t-il ?

Des visuels de figurines, des nouvelles, les règles en grand format librement téléchargeables et imprimables, des scénarios,



des conseils tactiques, des previews, des goodies, tout ce que la communauté peut espérer et même des surprises...

Comment envisagez-vous le jeu organisé (tournoi ou autres) ?

Le jeu organisé se fera autour de tournois en mode aventure sur des extensions qui auront déjà été lancées. Ce dernier point est important pour nous car de la même manière

qu'un deck se prépare à Magic, la création de hordes de Mortebrume ainsi que la tactique varie de manière importante en fonction de la partie à jouer. Il y aura un classement des tribus, un classement des meilleurs joueurs par tribus et un classement des meilleurs joueurs toutes tribus confondues. Les récompenses seront offertes sous formes de points dits « points d'emprise » qui symboliseront l'emprise du joueur et de sa

tribu sur le monde de Mortebrume. Lors d'un tournoi officiel, NFM fera parvenir aux organisateurs un nombre de cartes de points d'emprise variable en fonction de l'importance de l'évènement. L'objectif est que chaque joueur reparte avec plus ou moins de points en fonction de son classement mais surtout que personne ne soit oublié. Ces points permettront ensuite d'obtenir des goodies sur le site mortebrume.fr. Pour les tournois importants, un « plomb », c'est-à-dire une figurine seule en ultra avant-première, sera offert au vainqueur.

Nicolas Flamel Miniatures est une jeune société dont Mortebrume est le premier projet. Quels sont les axes de développement de la société pour le futur ? D'autres jeux / univers sont-ils envisagés ?

Bien sur. A l'heure actuelle nous avons quatre jeux dans les cartons dont deux avec figurines et deux qui seront peut-être plus des jeux de société. Chacun de ces jeux se déroule dans un univers différent, du futuriste tendance manga au contemporain en passant par le médiéval-fantastique mais dans une idée très loin de Mortebrume... Pour l'heure cependant nous concentrerons toutes nos forces sur Mortebrume.

Merci beaucoup pour ces réponses.

Site officiel de Mortebrume
<http://www.mortebrume.fr/>

Forum consacré au jeu
<http://mortebrume.xooit.info/index.php>

Interview Mortebrume : Vladd Jünger, sculpteur

Bonjour Vladd, tu fais partie de l'équipe de sculpteur ayant travaillé sur les figurines de Mortebrume. Peux-tu te présenter pour ceux qui ne te connaissent pas?

Vladd Jünger, mon métier est de sculpter des petits bonhommes, ce que je fais à plein temps depuis 7 ou 8 ans.

En dehors de cette aspect professionnel de la figurine, je suis également joueur et peintre, mais cette fois uniquement pour le plaisir.

Les plus audacieux peuvent découvrir, à leur risques et périls, mon univers figurinistique sur le <http://studio-junger.fr/> ...



Comment as-tu intégré l'équipe de Mortebrume ?

Un beau matin, un Lutin m'a appelé ... Il avait des idées, un jeu, des concepts, et comme par hasard il cherchait un sculpteur ... Il m'a demandé si j'étais intéressé, j'ai répondu oui ! C'est pas plus compliqué que ça !

Avec Gaël Goumon et Benoît Cosse, vous êtes "partagés" les tribus de Mortebrume. Pourquoi un tel partage, plutôt qu'un partage par race ?

La décision a été prise avant mon arrivée sur le projet, mais c'est de toute façon la décision la plus logique et la plus naturelle.

Le fait que chaque faction du jeu soit une tribu incluant des personnages de toutes les races est une des particularités fortes de Mortebrume. Là où la majorité des jeux segmentent les armées jouables en fonction des peuples, Mortebrume propose des armées liées par leur historique.

En attribuant un sculpteur à chaque tribu, on donne réellement la possibilité au sculpteur de s'approprier la personnalité de l'armée, on renforce la cohérence visuelle de la faction et



on évite la confusion sur le champs de bataille: un nain Thanigiste est avant tout un Thanigiste, un Orrokeen Méléien est avant tout un Méléien. Ainsi, chaque tribu gagne en personnalité, et le jeu gagne en intérêt. C'est d'autant plus important que l'on est encore au tout début du jeu, et qu'il a fallu réellement définir l'identité de chaque faction, et développer tout le vocabulaire visuel à partir des seuls concepts, sans figurines de référence. Dans l'avenir, cela aura probablement moins d'importance, car les figurines existantes serviront de bible visuelle



pour chaque tribu, et un autre sculpteur pourra sans problème s'approprier l'identité d'une tribu sans la dénaturer.

Tu as hérité des Shiméiens et des Thanigistes, c'est à dire les deux tribus "mauvaises". Est-ce parce qu'elles collent plus à ton style ?

Je pense !

Il faudrait demander à Lutin pourquoi il m'a confié les « méchants », mais c'est vrai que j'ai été très content de ce choix et que j'ai sauté sur l'occasion avec plaisir !

De fait, ces deux factions correspondent parfaitement à mes goûts, et en tant que joueur c'est vers une de ses deux tribus que je me tournerai.

L'univers de Mortebrume est assez "sombre" et inquiétant. Scarifications, mutilations, fusion de la chair... est-ce facile de transcrire ce côté "sombre" dans la sculpture ?

Oui et non. Techniquement, ce n'est pas forcément très compliqué de faire ce genre de détails macabres et de textures étranges. Je dirais même c'est vraiment agréable et valorisant pour le sculpteur.

La difficulté concerne par contre la lisibilité finale de la figurine. Certains détails très intriqués, certains changements de texture peuvent vite paraître confus sur la figurine.

Quand ce genre de détails torturés rend bien sur un dessin pleine page, le vrai casse tête pour le sculpteur est donc de faire en sorte qu'il rende aussi bien sur un bonhomme de trois centimètres de haut, et que cela reste encore lisible et agréable à peindre sur la figurine finale en métal, même après tout le processus de moulage.

Les superbes concepts des figurines ont été réalisés par Bertrand Benoit, est-ce facile de travailler à partir de concepts aussi détaillés ?

Et bien justement, pour moi, une des grandes forces de Bertrand est précisément que ses concepts ne sont pas trop détaillés. Avec sa grande expérience de l'échelle, il sait quand s'arrêter, et garde une certaine simplicité. Beaucoup de concepteurs moins professionnels ne réalisent pas forcément ce que leur dessin va rendre transposé à l'échelle d'une figurine, et pense que rajouter des détails pour le principe est une valeur ajoutée. Bertrand sait choisir les éléments qui donnent de la personnalité à la pièce, sans la polluer abusivement de détails inutiles, qui ne feraient qu'alourdir le design et embêter le peintre ...

Après, pour être très honnête, même si c'est parfois ce qui impressionne les néophytes, sculpter les détails n'est de toute façon pas la partie difficile du travail, donc qu'il y en ai peu ou beaucoup ne change pas grand chose, à part le temps de réalisation.

Quel est ton degré de liberté pour la sculpture ?

Quand je travail d'après concept, le moins possible !

Enfin, il y a bien sûr une part personnelle non négligeable dans l'interprétation du concept, et il faut bien que je comble les vides (par exemple le dos, qui n'est pas sur le concept), mais dans l'ensemble, j'essaie de me soumettre le plus possible au fluff de Mortebrume.

Il y a un directeur artistique, un concepteur, et au quotidien mon travail est plus de

concrétiser leur vision que de prendre des libertés !

J'essaie donc d'en prendre le moins possible, et de respecter le travail qui a été fait en amont, c'est à ce prix qu'on a une belle gamme bien cohérente ...

Après, quand la situation l'exige, je prend aussi plaisir à apporter ma contribution en terme de design. Par exemple, les pièces alternatives de l'opération Fondateur n'avaient pas de concepts associés, j'ai donc proposé mes designs et mes idées à Lutin, mais toujours en essayant de me plier au maximum aux codes visuels de chaque faction.

Y a-t-il eu parfois des retouches de concepts en cours de sculpture ?

Le dessin n'est jamais retravaillé en cours de route, par contre il y a presque toujours des ajustement qui sont fait en cours de travail sur la sculpture elle même.

D'une part parce qu'il a fallu tâtonner au début pour trouver l'identité de chaque tribu, ensuite parce que l'historique est prépondérant dans Mortebrume, et que parfois cela a une influence inattendue sur la pièce.

Si l'on ajoute à ça les points particuliers que le Lutin souhaite parfois voir modifiés, et les contraintes liées à la production, la sculpture évolue beaucoup en cours de travail, et cela peut amener à diverger un peu du concept d'origine, même si l'esprit en est toujours préservé.

Selon toi, quelle est l'originalité de la gamme de figurines de Mortebrume par rapport aux gammes existantes ?

Deux choses: d'abord, nous en parlions plus haut, la segmentation par tribu, qui fait que l'identité des races passe au second plan derrière celle des factions, ce qui impose une identité tribale forte, qui nécessairement impose des innovations visuelles et une approche inédite de la gamme.

D'autre part, Mortebrume est un jeu à Fluff, l'historique a une influence forte sur les figurines, ce qui génère pas mal de petites innovations.

Regardez un elfe Mortebrume, avec ses oreilles à double-pointes et ses desquamations, ou un Orrokeen et ses oreilles brûlées, vous verrez de quoi je parle.

Parmi les figurines que tu as sculptées pour Mortebrume, quelle est ta préférée ? Pourquoi ?

Visuellement, j'ai une tendresse pour l'Elfe Thanigiste topless, mais d'une part je sais qu'elle ne correspond pas exactement à ce que voulait Lutin, d'autre part j'ai quand même dû resculpter des détails que je préférerais dans leur première version... C'est donc une figurine qui a demandé des compromis, et qui n'a pas forcément été une partie de plaisir à réaliser...

Je dirais donc que ma figurines préférée est l'humain Shiméien, dont je suis également





relativement content, mais qui a été sculptée beaucoup plus sereinement et rapidement que l'Elfe.

Et quelle est celle qui t'a donné le plus de mal ? Pourquoi ?

Probablement l'Orrokeen Thanigiste ... Ma lecture du concept n'était clairement pas la même que celle de la direction artistique, ce qui a demandé pas mal d'ajustements, de nombreuses parties de la figurines ont été plusieurs fois totalement resculptées.

Pour l'instant, combien de figurines pour Mortebrume as-tu sculpté ?

Sept, et j'en ai trois en cours !

En dehors de Mortebrume, sur quels projets travailles-tu actuellement (si ça n'est pas top secret) ?

Héhé effectivement, pas mal de choses sont secrètes, car je suis impliqué dans un grand nombre de projets qui ne sont pas encore publics, et beaucoup de nouvelles gammes.

Si vous voulez savoir ce qu'il y a sur mon bureau, outre les trois pièces Mortebrume évoquées plus haut, je vous dirais qu'il y a du *Privateer Press*, une Princesse des Milles et Une nuit, la figurine exclusive du prochain salon de Sartrouville, du *Kingdom Death*, de l'historique 28mm, l'armature d'une elfe noire 54mm pour *Mirmidon*, deux ou trois choses totalement secrètes, et des projets personnels plus ou moins étranges, comme un Über, des Sphinctéroïds et un élémentaire de barbelés ...

Merci pour toutes ces réponses.

Studio Jünger
<http://studio-junger.fr/>

Combat Worms règles avancées



© 2005 Team 17 Software

Suite à la parution des règles de base dans notre précédent numéro, nous vous proposons ici une compilation de règles "avancées" pour Combat Worms. Comme pour les règles optionnelles déjà proposées, les joueurs sont libres d'utiliser tout ou seulement une partie de ces règles.

Dégâts avec D6 ou fixes

L'utilisation de dés à 4, 6 et 8 faces peut se révéler contraignante pour certains joueurs. Nous vous proposons ici une variante pour la puissance des armes, qui n'utilise que des dés à 6 faces.

Une autre variante, plus tactique, consiste à utiliser une valeur fixe pour les dégâts des armes. Ces deux possibilités sont regroupées dans le tableau ci-contre. Les joueurs doivent choisir avant le début de la partie l'option qui sera utilisée.

Mines sur le champ de bataille

Au début de la partie, après avoir mis en place le champ de bataille et les worms, chaque joueur peut placer 1D3 mines sur le champ de bataille.

Arme	Utilisation	Portée	Dégâts (D6)	Dégâts (fixe)	Règle spéciale
Bazooka	Illimitée	60 cm	1D6	4	Projection
Fusil de sniper	Illimitée	Illimitée	1D3	2	
Fusil à pompe	Illimitée	30 cm	2D6	6	
Grenade	Illimitée	6D6 cm	1D6	5	Petit gabarit de dégâts Projection
Pistolet	Illimitée	20 cm	1D3	2	Peut tirer deux fois par activation (les cibles peuvent être différentes)
Mitraillette	Illimitée	60 cm	1D3	3	Petit gabarit de dégâts
Lance-flammes	Illimitée	20 cm	2D6	8	
Dynamite	Unique	6D6 cm	2D6	8	Gros gabarit de dégâts Projection
Mouton explosif	Unique	100 cm	2D6	8	Petit gabarit de dégâts Projection
Banana bomb	Unique	6D6 cm	2D6	8	Gabarit de bombardements Projection
Missile à tête chercheuse	Unique	100 cm	1D6	4	Ne nécessite pas de ligne de vue Projection
Bombardement aérien	Unique	Illimitée	1D6	3	Ne nécessite pas de ligne de vue Gabarit de bombardement
Téléportation	Unique	Illimitée	Aucun	Aucun	Téléporte le worm n'importe où sur le champ de bataille. Ne nécessite pas de ligne de vue vers le point de destination.
Petite tape mesquine	Illimitée	Contact	Aucun	Aucun	Projection

Pour placer les mines, les joueurs placent le gabarit de déviation (fourni ci-dessous) au centre du champ de bataille, le chiffre "1" tourné vers le joueur en question. Ils lancent ensuite 2D6 : l'un pour connaître la direction de la déviation suivant le sens indiqué sur le gabarit, le second est multiplié par 10 pour connaître la distance de déviation en centimètres (donc de 10cm à 60cm). La mine est placée à la distance et dans la direction indiquée par ces jets de dés. Plusieurs mines peuvent se retrouver au même endroit.

Chaque mine agit comme une grenade pour un Worm qui passe à moins de 5 cm d'elle, avec les effets de projection pour les worms pris sous le gabarit si les joueurs utilisent cette règle. La mine explose également si elle se retrouve, même partiellement, sous un gabarit d'explosion quelconque.



Projection

La table des armes donnée dans ce supplément offre une nouvelle règle spéciale : la projection. En effet, le souffle provoqué par l'explosion de leur projectile entraîne non seulement des dégâts à leur cible, mais la projette également dans les airs.

Un worm victime d'une arme à projection subit les dégâts décrits dans les règles de base. De plus, le joueur place le gabarit de dispersion sur le worm, le "1" orienté vers lui. Il jette ensuite 2D6 : la figurine est déplacée de 1D6cm dans la direction indiquée par le second dé. Si un obstacle vertical plus grand que la taille du worm empêche de parcourir cette distance, la victime est placée au pied de cet obstacle. La distance restant à parcourir est convertie en points de dégâts supplémentaires.

La projection peut entraîner un worm à passer à moins de 5cm d'une mine, ce qui peut donner des idées aux adeptes de la petite tape mesquine...

Worm mort

Un worm mort est un worm qui s'éclate : arrivé à 0 PV, il se fait exploser. Cette explosion agit comme un grenade, avec les effets de projection pour les worms pris sous le gabarit si les joueurs utilisent cette règle. Une petite pierre tombale peut être placée à l'endroit où le worm s'est éclaté.



© 2005 Team 17 Software

Séquence de jeu fixe

Plutôt que de choisir librement le worm qu'ils veulent jouer à leur tour de jeu, les joueurs peuvent opter pour une séquence de jeu "fixe" : chaque joueur indique à l'avance dans quel ordre il va jouer ses worms. Cet ordre est valable pour toute la partie. Un worm éliminé est simplement retiré de la séquence.

Exemple : le joueur 1 dispose des worms A, B, C et D et le joueur 2 dispose de W, X, Y et Z. Ils choisissent au début la partie de les jouer dans l'ordre suivant :

Tour	1	2	3	4	5	6
Joueur 1	A	B	C	D	A	...
Joueur 2	W	X	Y	Z	W	...

Si le joueur 1 perd le worm B en cours de partie, la séquence de jeu devient :

Tour	n	n+1	n+2	n+3	n+4	n+5
Joueur 1	A	C	D	A	C	...
Joueur 2	W	X	Y	Z	W	...

Temps chronométré

Les joueurs peuvent choisir de jouer en temps chronométré. Ils décident entre eux du temps alloué à chacun pour jouer durant son tour. Toutes les actions du joueur doivent être résolues dans le temps imparti, une fois le délai dépassé, le tour est terminé et le joueur passe la main.

Décors mangeables

Combat Worms offre une option tactique unique par rapport aux autres jeux avec figurines : c'est un jeu apéritif ! Cela signifie qu'une partie de vos décors sont (normalement) comestibles.

Votre adversaire doit donc apprendre à être très méfiant avant d'aller se cacher derrière une pile de rondelles de saucisson ou un tas de tomates cerises...

Lors de son tour de jeu, un joueur peut décider de manger un élément de décor de son choix plutôt que de déplacer et faire tirer l'un de ses worms. Il doit s'agir d'un élément unique que le joueur doit finir lors de son



tour : si le joueur veut retirer un paquet de chips par exemple, il doit au préalable le vider de son contenu pendant son tour.

S'il n'y parvient pas, l'élément de décor est remis à sa place. L'utilisation de la règle temps chronométré peut alors se montrer utile...

Parachutage aléatoire des caisses de ravitaillement

Les caisses de ravitaillement proposées dans les règles de base peuvent être parachutées aléatoirement plutôt que placées par les joueurs en début de partie.

Le parachutage aléatoire des caisses suit les mêmes règles que celles décrites pour le positionnement des mines sur le champ de bataille.

L'ancien



Les règles de base de Combat Worms sont disponibles dans le blogurizine 5.
<http://blogurizine.canalblog.com/>

Des figurines de worms
<http://www.shieldwallgames.co.uk/index.php?act=viewCat&catId=2>

Ron and Bones Du Rhum !

Ron and Bones est un jeu d'escarmouche opposant des pirates hauts en couleur.

Quelques figurines suffisent pour commencer à jouer, un équipage complet rassemblant généralement un capitaine et cinq membres d'équipage.

Cette partie oppose deux camps de trois pirates qui recherchent la bouteille de Rhum du capitaine pour la lui rapporter le plus vite possible.

Petits rappels

Ron and Bones a été passé en revue dans le blogurizine n°4 mais rappelons quand même le principe du jeu.

Chaque personnage est défini par quelques caractéristiques (dont l'Expérience (EXP) importante pour les combats et la Corpulence (COR) qui correspond aux points de vie), des compétences et une série de cartes d'action lui permettant d'agir.

À chaque tour, on affecte une carte d'action à chaque personnage (en secret) puis les personnages sont activés en fonction de la vitesse de leur action.

Le jeu se joue avec des D8.

Du Rhum !

Le but de cette partie d'initiation est de retrouver la bouteille de Rhum du capitaine qui se situe dans une caisse sur le pont et de la lui remettre (le capitaine est sur le château arrière du navire). Un pirate peut fouiller une caisse avec une action « manipuler » si elle se situe dans sa zone d'action et s'il réussit un jet de 7+ avec 1D8 (+2 par caisse déjà fouillée). Une fois la bouteille de Rhum découverte, un pirate peut s'en emparer en

utilisant une action « manipuler » (s'il a une main libre).

Les costauds

Le premier équipage est composé de :

- **Fish Poguer**, le cuisinier à la jambe de bois. Assez habile combattant, très résistant, il est aussi doué pour le lancer de couteaux de cuisine.

- **Paul Ancla** avec son ancre de marine. Très résistant, assez rapide, il est capable d'infliger de gros dégâts avec son ancre.

- **Tom Tumba**, le mort-vivant. Médiocre combattant, il est de plus assez lent. Cependant son statut de mort-vivant l'immunise à certains coups critiques et il peut faire peur à ses adversaires, les empêchant alors d'attaquer.



Les gringalets

Le second équipage regroupe :

- **Pier del mocho**, le mousse chargé du nettoyage. Assez rapide, peu résistant, il est armé d'un pistolet lui permettant d'être efficace de loin. Simple d'esprit, il lui faut un certain temps pour réaliser ce qu'il se passe, il passe toujours son premier tour.
- **Octavius el Cando**, le contremaitre. Le meilleur combattant de l'équipage, son animal de compagnie, un poulpe, lui permet d'attaquer ou de parer en fonction de ses envies... il lui arrive parfois aussi d'étrangler son maître (on lance un dé en début de tour pour déterminer son comportement).



- **Barracuda**, l'ambidextre. Le plus rapide, peu résistant, il peut enchaîner une seconde attaque si la première attaque touche.

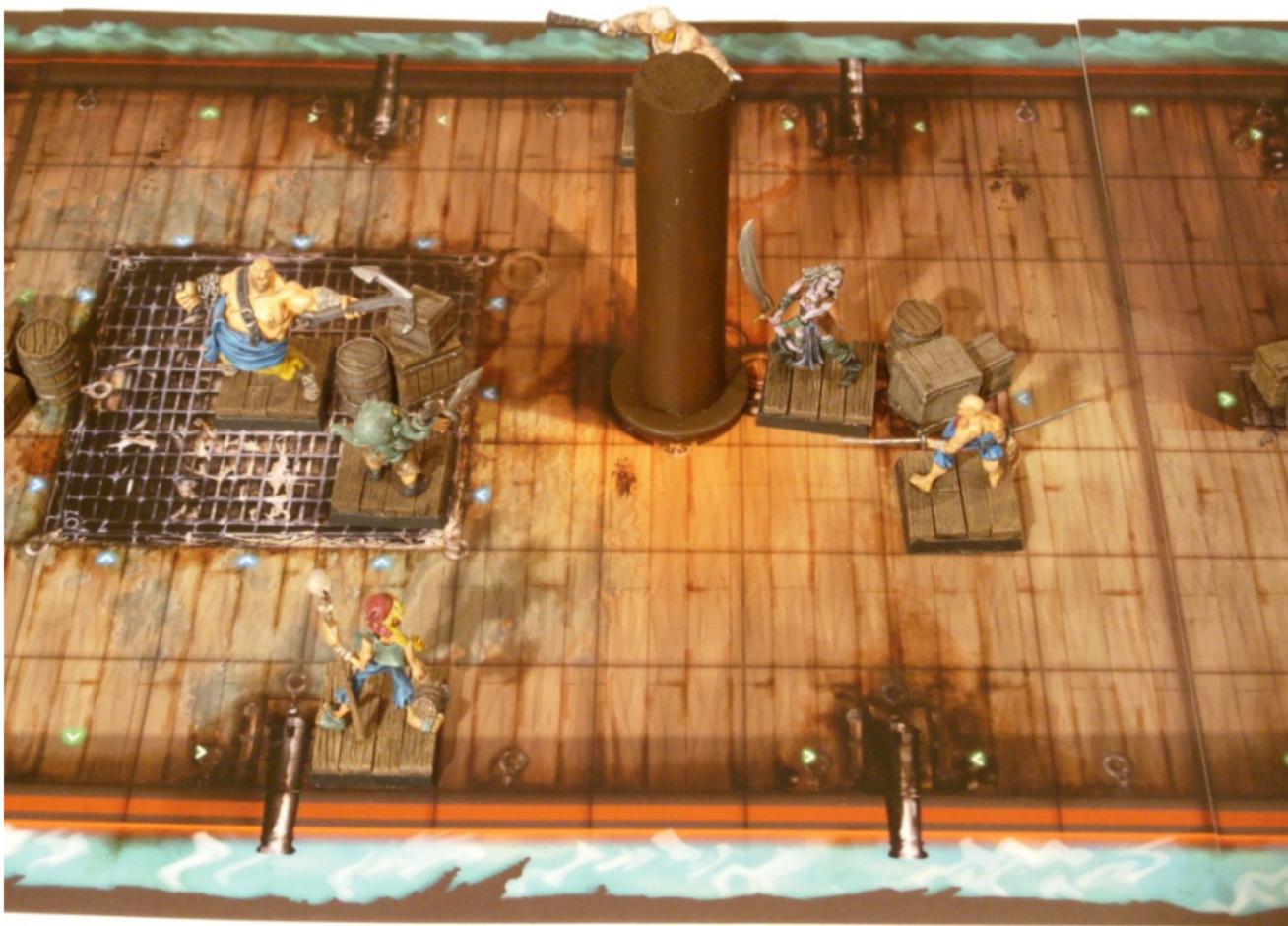
Tour 1

Phase d'évènement

Chopito, le poulpe d'Octavius gagne la possibilité d'effectuer une attaque.

Phase de préparation

Pier est hors jeu pour ce tour, **Fish** décide de lancer un couteau, les autres choisissent une action de mouvement simple (mais lente) pour se positionner correctement.



Phase d'activation

Fish lance un couteau sur Pier avec une difficulté de $8 + 2$ (longue distance) avec 2D8 et le rate avec un 6.

Barracuda et **Octavius** prennent position près des caisses pour les fouiller au plus vite.

Paul et **Tom** eux se placent pour aller casser du pirate au prochain tour...



Tour 2

Phase d'évènement

Le comportement de **Chopito** ce tour est plus agressif, il gagne le droit de faire une attaque après l'activation de son maître, ce qui est toujours bon à prendre.

Phase de préparation

Pier choisit une action de Tir, **Octavius** et **Barracuda** une action manipuler. **Paul** et **Tom** choisissent une action leur permettant de frapper rapidement. **Fish** choisit d'avancer pour prendre position.

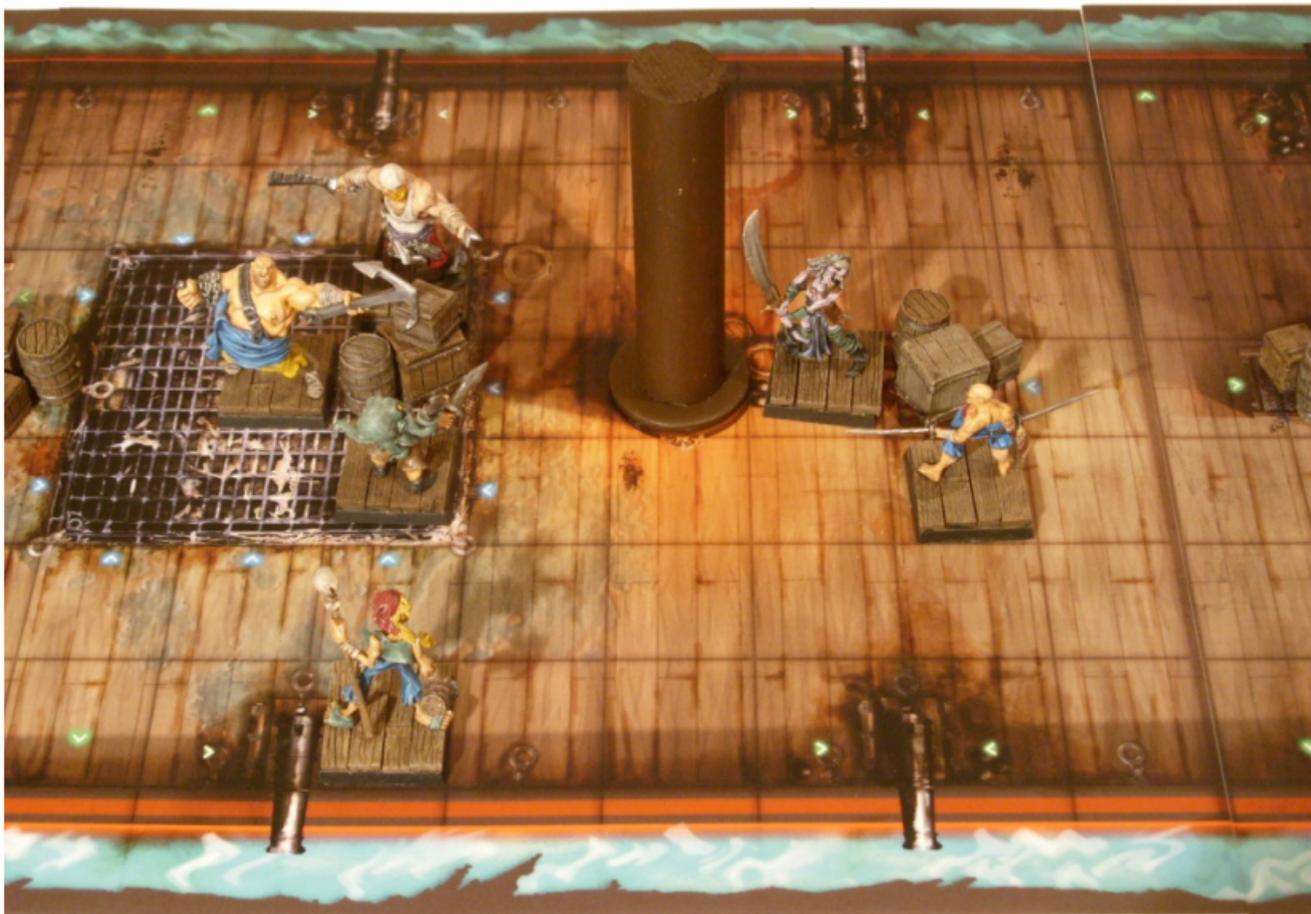
Phase d'activation

Pier tire sur Tom avec une difficulté de 9 sur 2D8, il obtient 12 ce qui donne une réussite de 3. Sur le tableau des blessures, une marge de 3 au pistolet donne 3 points de dégâts et un coup critique. On tire une carte de coup critique : coup au ventre mais heureusement pour Tom, sa condition de mort-vivant l'immunise à cet effet (ses organes internes ne sont plus tellement sensibles). Le pistolet de Pier est désormais déchargé et s'il veut s'en servir à nouveau, il devra dépenser une action pour le recharger.

Paul attaque Octavius. Il possède une EXP de 2 contre 4 Pour Octavius soit une différence de -2 qui entraîne une difficulté de 10 pour l'attaque. 6, raté !

Barracuda fouille la caisse devant lui et ne trouve rien.

Tom attaque Barracuda. Leur différence d'EXP



est de 0 (2 chacun), la difficulté de l'attaque est donc de 8. Avec un jet de 13, c'est une réussite pour Tom avec une marge de 5. Cependant, l'action choisie par Barracuda lui permet de parer les attaques ennemies. Avec un résultat de 12 +1 (car il possède deux armes), il pare cette attaque meurtrière de justesse (il faut obtenir un résultat supérieur au résultat de l'attaque ennemie).

Octavius cherche dans la caisse face à lui et découvre la précieuse bouteille ! Le Rhum est là ! **Chopito** en profite pour attaquer Paul avec une différence d'EXP de -1 (Paul : 2, Chopito : 1) et donc une difficulté de 9. Le poulpe obtient 12, une réussite de marge 3 qui inflige 2 points de dégâts et une blessure critique : « doigt coupé » qui devrait lui faire lâcher son arme mais comme Paul dispose d'une chaîne

reliée à son ancre, il est immunisé à cet effet. Paul réussit le test de moral généré par ce coup critique.

Fish prend position derrière la caisse contenant la fameuse bouteille de Rhum du capitaine.

Tour 3

Phase d'évènement

Chopito gagne le droit de parer les attaques visant son maître pour ce tour.

Phase de préparation

Pier et **Octavius** choisissent une action manipuler. **Barracuda** prépare son attaque la plus rapide.

Paul et **Tom** renouvellent leur attaque. **Fish** ayant compris qu'il serait battu de vitesse par Octavius pour s'emparer de la bouteille choisit une action lui permettant de se déplacer et d'attaquer.

Phase d'activation

Barracuda et **Paul** ont choisit une action avec la même vitesse. Un dé modifié par leur EXP est lancé pour les départager.

Paul attaque Octavius et réussit avec un jet de 13. Octavius rate sa parade mais Chopito très inspiré arrive à parer l'attaque avec un jet de 15 !

Barracuda réussit son test de peur (Tom est effrayant !) et peut donc attaquer Tom. Il réussit avec une marge de 5 et l'action choisie



par Tom ne lui permet pas la parade. Il inflige donc 3 points de dégâts et une blessure critique qui, une fois de plus, n'aura pas d'effet sur Tom. Barracuda dispose de la compétence « enchainement », et comme sa première attaque a touché, il peut en effectuer une seconde avec sa deuxième arme. Il

obtient une réussite de 4 soit 3 points de dégâts qui mettent Tom hors jeu.

Pier se sert de son action manipuler pour ranger son pistolet et saisir son « mocho » (il estime que ce sera plus utile que de recharger son pistolet).

Octavius saisit la bouteille de Rhum dans sa main gauche.

Fish avance et attaque le contremaitre et obtient une réussite avec une marge de 1. L'attaque n'est pas parée par Octavius, ni par Chopito. Elle lui inflige un point de dégât et un test de moral (difficulté 10) réussi.



Tour 4

Phase d'évènement

Chopito a la possibilité d'attaquer durant ce tour.

Phase de préparation

Octavius choisit l'action « retraite » lui permettant de reculer en augmentant sa défense. **Barracuda** choisit un mouvement lui permettant de se redéployer et **Pier** un

mouvement et attaque. **Fish** choisit aussi cette action polyvalente (plus lent, il sait que sa cible aura bougé avant qu'il ne puisse attaquer) tandis que **Paul** choisit un mouvement frontal suivi d'une attaque directe, boostée en dégâts.

Phase d'activation

Plus rapide, **Octavius** recule d'une case (et perd le bénéfice de l'attaque de Chopito qui aurait du se faire à ce moment là mais il n'y a

plus d'adversaire au contact).

Paul avance et frappe. Il obtient une réussite de 1, la parade est ratée. L'attaque choisie augmente les dégâts de 1 et l'ancre les augmente encore de 2 (c'est dangereux une ancre...), ce qui donne un résultat de 4 dans le tableau des blessures. Paul inflige donc 2 points de dégât et un test de moral aussitôt réussi.

Pier avance et tente d'attaquer le gros Paul mais échoue.

Barracuda se déplace pour se positionner derrière les deux costauds.

Fish avance et attaque Octavius tout en restant hors de l'écotille qui pourrait le faire chuter (il a une jambe de bois). L'attaque est un échec.

Tour 5

Phase d'évènement

Chopito obtient le droit de parer.

Phase de préparation

Pier choisit une attaque rapide, **Barracuda** un mouvement suivi d'une attaque (mais moins rapide) tandis qu'**Octavius** opte pour un mouvement lui permettant de s'enfuir plus loin mais sans pouvoir parer (il fait confiance à son poulpe pour ça). **Paul** et **Fish** choisissent les mêmes actions qu'au tour précédent.

Phase d'activation

Pier attaque Paul à nouveau et obtient encore un échec.



Paul attaque Octavius et obtient une jolie réussite de 3 et Chopito rate la parade. Les dégâts sont donc lus comme une réussite de 6 (le maximum) et Octavius subit 3 points de dégâts et une blessure critique à la jambe... Octavius subit un point de dégât

supplémentaire, tombe à terre et perd un point sur ses mouvements futurs...
Dommage...

Barracuda attaque Fish dans le dos, ce qui lui assure un bonus à l'attaque. Il obtient une réussite de 8. L'attaque inflige donc 4 points

de dégâts et une blessure critique à l'avant bras droit. Fish lâche donc son sabre (il lui reste un couteau dans la main gauche), il subira de plus un malus de 1 à ses futures attaques et il réussit le test de moral.

Fish attaque Octavius à terre et obtient une



petite réussite de 0 (le bonus pour l'attaque d'une cible à terre est compensé par le malus du fait qu'il n'utilise pas sa main habituelle pour attaquer) sans dégât notable (seulement un test de moral qui est réussi).

Octavius se relève et s'enfuit avec le reste de son mouvement disponible.

Tour 6

Octavius choisit l'action de mouvement ayant la plus grande vitesse d'action. Il bougera donc avant Paul et Fish qui sont plus lents à ce petit jeu, creusant ainsi l'écart et lui permettant de remettre la bouteille de Rhum

au capitaine peu après.

Fish aurait été bien inspiré d'utiliser son poisson puant au tour précédent, il permet en effet d'étourdir un ennemi touché (passer son tour)...

Chaque camp a ici joué suivant ses capacités propres. Les gringalets ont utilisé leur rapidité et ont joué l'objectif, tandis que les costauds ont tenté une approche plus directe qui a bien failli être efficace...

Jouer avec un équipage complet (6 pirates) permet d'avoir plus de polyvalence pour mieux réagir aux actions ennemies tout en gardant un temps de jeu réduit (ici la partie avec des effectifs réduits a duré 30 minutes, comptez une heure avec un équipage complet).

Belisarius

Le blog français

<http://ronandbones.canalblog.com/>

Le forum français

<http://ron-bones.forums-actifs.com/index.htm>

Le forum officiel (espagnol/anglais)

<http://www.ronandbones.com/foro/YaBB.pl>

Le Blog officiel (espagnol/anglais)

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

Le site officiel (espagnol/anglais)

<http://www.ronandbones.com/>

Mission AT-43 : Cogénérateur

Mission pour deux joueurs dont un joueur cog.

Quelques semaines après le début des hostilités sur Jul 3, l'état-major du Red Blok ne put que constater ses échecs pour prendre le contrôle des principaux secteurs de la planète.

Malgré le blocus spatial mis en place par la flotte Boltov 5, les forces cogs à la surface de la planète ne semblaient souffrir d'aucun problème de ravitaillement et leur puissance de feu faisait des ravages parmi les rangs collectivistes.

A l'aube du 27^e jour, une anomalie radar fut relevée dans un secteur situé à l'écart de la ligne de front. Elle attira rapidement l'attention des spécialistes révolutionnaires.

Une petit contingent armé fut envoyé derrière les lignes ennemies afin d'identifier puis de neutraliser cette source d'énergie qui, selon les relevés, était équivalente à une douzaine de réacteurs de dernière génération...

La technologie cogs se révélait une fois de plus bien inquiétante...



Matériel de jeu

- deux posters de jeu type désert (ou une table 80*120cm)
- 4 containers
- 3 murets hauts et 6 murets bas
- 3 générateurs cog

Forces en présence

Cette mission oppose un attaquant et un défenseur jouant les Cogs.

L'attaquant dispose de 2500 PA pour recruter son armée. Le joueur cog ne dispose que de 2000 PA pour composer sa compagnie.

Positions tactiques

Les trois générateurs sont placés aux emplacements prévus.

Chaque joueur, en commençant par le joueur cog, place alternativement sur le terrain 2 containers. Chaque container doit être placé à plus de 10 cm d'un générateur ou d'un autre container.

Le joueur cog peut ensuite placer à sa guise trois murets hauts puis l'autre joueur place 6 murets bas sur le terrain.

Objectif

L'attaquant doit détruire les générateurs cogs, le joueur cog doit l'en empêcher.

Cessez le feu

La partie s'arrête lorsque les 3 générateurs sont détruits ou quand l'attaquant n'est plus en capacité de les endommager.

Mission AT-43 : Cogénérateur

Si l'attaquant a détruit les trois générateurs, il remporte une victoire totale.

Si l'attaquant a détruit deux générateurs, il remporte une victoire de principe.

Si l'attaquant a détruit un seul générateur, il perd la partie.

Si tous les générateurs sont intacts à la fin de la partie, le joueur cog remporte une victoire éclatante.

Règle spéciale

Un générateur cog est considéré comme un élément de décor immobile disposant d'un blindage de 14 et de 4 PS. Il est aussi considéré comme un blindé et peut donc être ciblé par des armes à tir verrouillé ou être réparé par un mecano.

Au début de chaque tour, le joueur cog choisit un mode de fonctionnement pour chaque générateur, les effets s'appliquent durant tout le tour.

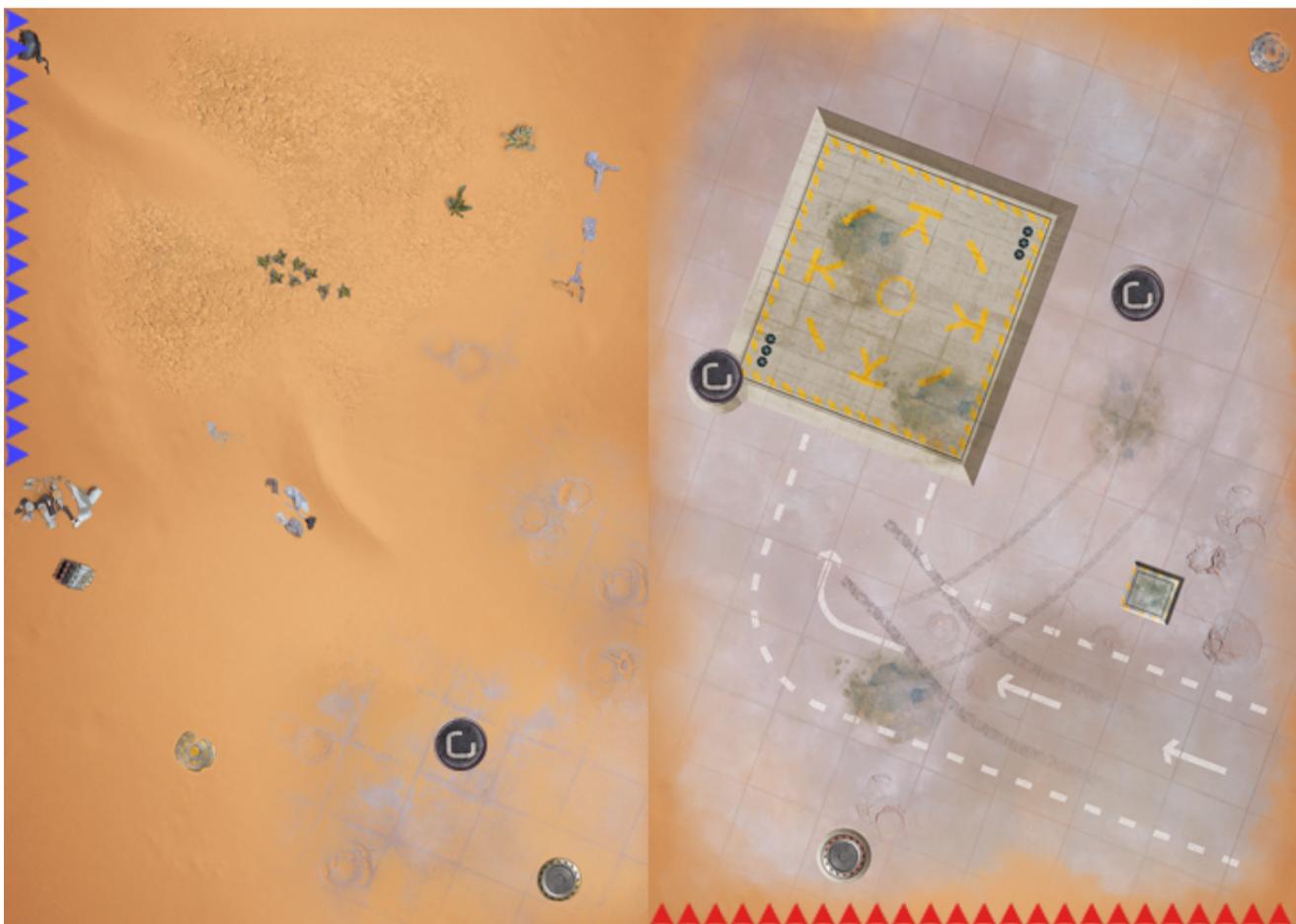
Les trois modes disponibles sont :

- **mode furtif** : le générateur bénéficie de la capacité "camouflage". Si la portée des tirs qui le prennent pour cible est supérieure ou égale à 2, les tests de tir sont automatiquement des échecs. Cette distance est aussi vérifiée pour les armes à tir verrouillé.

- **mode défense** : le générateur bénéficie d'une sauvegarde de couvert de 3+

- **mode transfert d'énergie** : les unités cogs situées à moins de 10 cm du générateur peuvent relancer leurs jets de pénétration.

Belisarius



Légende



zone d'entrée défenseur cog



zone d'entrée attaquant



Générateur cog

Site officiel

<http://www.at-43.com>

Forum officiel

<http://forum.at-43.com/>

Les Cogs sur Figouz'net

<http://www.figouz.net/AT-43/Cogs.php>

Projet Heroquest 3D

Le jeu de plateau est par définition sur un plateau, or ce plateau est généralement désespérément plat.

Le jeu *Heroquest* édité en 1989 par *MB* en coopération avec *Games Workshop* ne déroge pas à la règle, outre le mobilier, le plateau reste en 2 dimensions. Il serait quand même beaucoup plus agréable de faire évoluer des aventuriers dans un espace en 3 dimensions.

Il est important que ce futur projet 3D soit totalement modulable, les portes doivent être mises à n'importe quel endroit, les salles doivent pouvoir être interchangeables si besoin, il faut également prévoir de pouvoir y insérer sans soucis les extensions. Il faut, de plus, prévoir une place pour mettre les murs qui ne prennent aucune place sur le plateau d'origine.

Grâce aux moules *Hirst Arts*, j'ai pu mener à bien ce projet après une énorme quantité de tirages et un peu de réflexion...

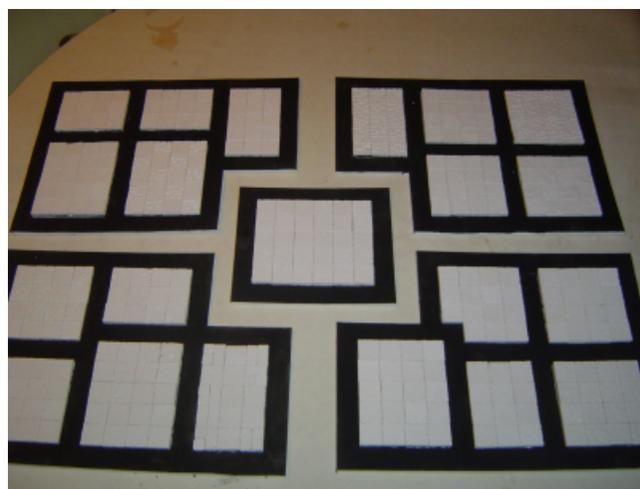
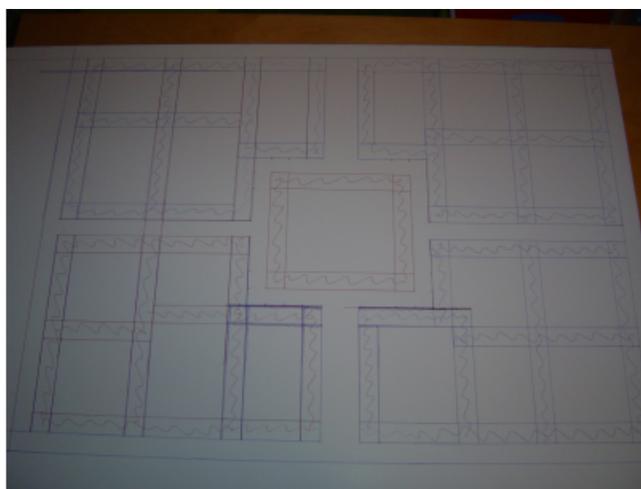
Afin d'avoir une base solide me servant de support aux dalles en plâtre, celles-ci seront collées à la colle vinylique extra-forte sur du carton plume.

Je me suis donc chargé de reproduire le plateau *Heroquest* d'origine sur du carton plume de 5 mm d'épaisseur, avec toutefois un changement d'échelle : les dalles auront une dimension d'un pouce de côté (dimension standard d'une dalle *Hirst Arts*)

Après avoir découpé au cutter les différentes parties du plateau (salles, couloirs, emplacement des futurs murs), je me suis

chargé du collage des dalles des différentes salles en me rapprochant au mieux du style original et en gravant parfois au cutter certaines dalles. De plus, les futurs emplacements des murs ont été peints en noir.

Les salles ont ensuite été peintes à la peinture acrylique pour la couche de base avec brosse à sec pour surligner les reliefs, toujours en collant au mieux au style d'origine.



L'étape suivante fut la plus longue et la plus pénible : le montage et la peinture des murs et des emplacements des portes. Les murs ont été faits chacun à partir de 3 dalles Hirst Arts (j'ai effectué 100 tirages du moule adéquat pour ces murs...), j'ai ensuite peint le tout à la peinture acrylique grise foncée puis brossé à sec en gris clair.

Références des moules

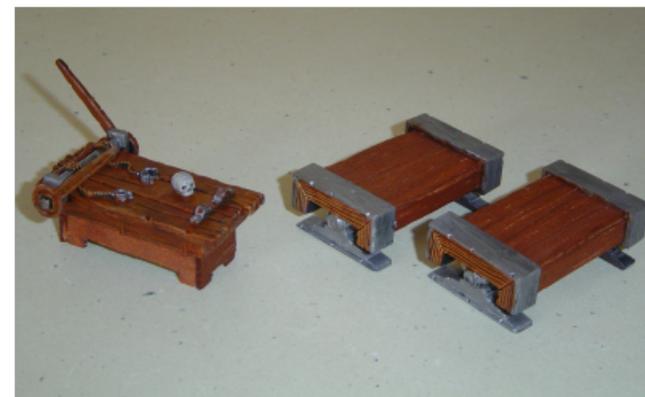
- Moule 56 : tombe, autel
- Moule 201 : dallage des pièces
- Moule 203 : dallage des couloirs, escalier et pièces
- Moule 260 : murs et dallage de pièces
- Moule 282 : Portes

Les emplacements des portes prennent une place équivalente à 3 murs.

Après avoir terminé les couloirs avec une peinture « lave » : sous couche rouge vif puis brosse à sec en noir et en gris foncé, j'ai pu faire un premier essai :

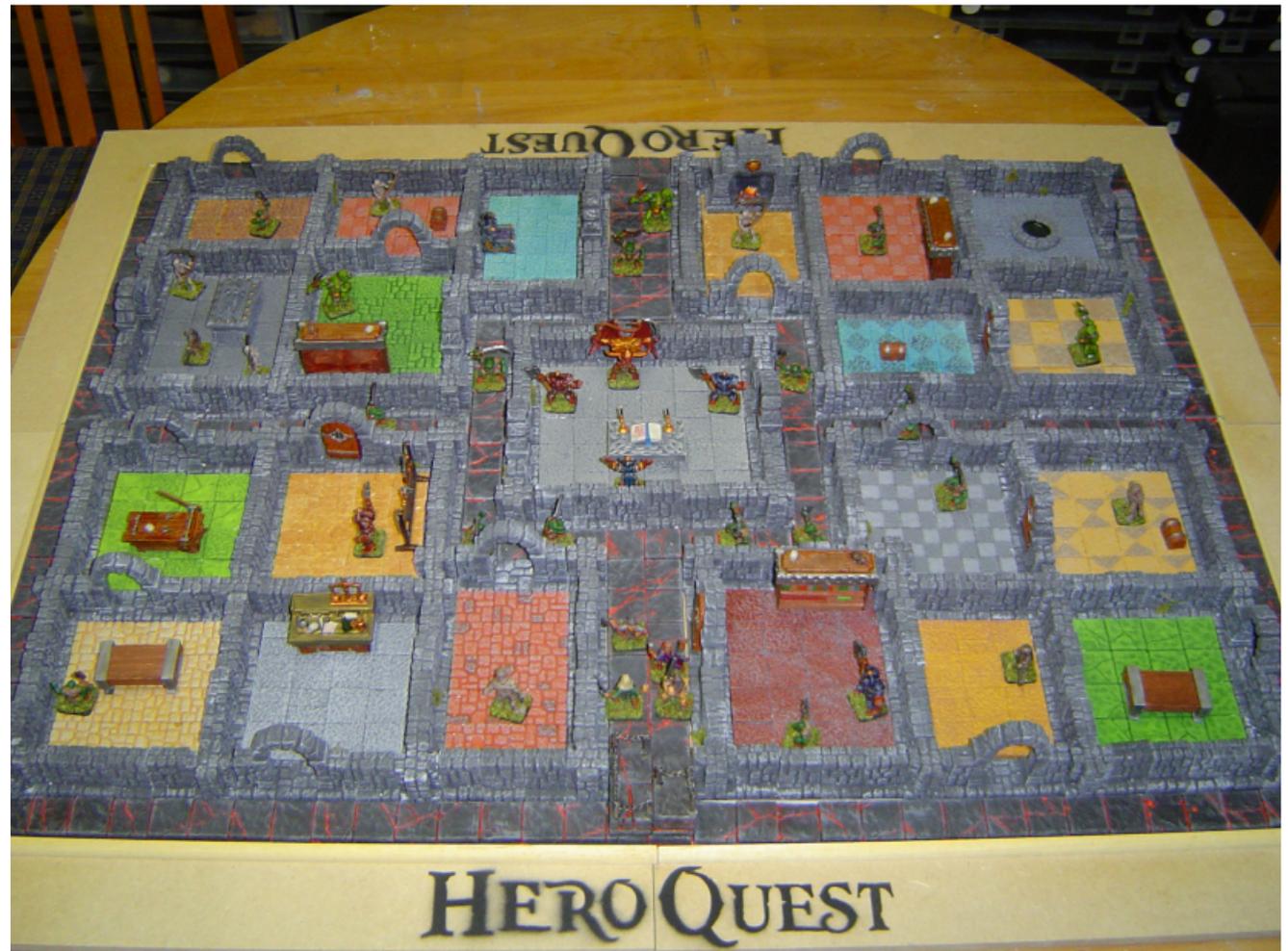
Il a fallu ensuite s'occuper du mobilier. Le but était, ici, de remplacer les parties cartonnées par du balsa ou des pièces en plâtre.

Je me suis ensuite chargé des portes, des oubliettes et des éboulis (pour ces derniers, j'ai utilisé des morceaux de pièces de plâtre à base de pièces mal moulées) sans oublier l'escalier sur le même thème « lave » que les couloirs, avec une rampe fait à base de clous torsadés et de chainettes pour collier.





Enfin, il fallait que je pose tout cela sur un socle en bois (en panneau de fibre de bois de 1 cm d'épaisseur). Pour avoir un rendu plus joli et pour avoir un système me permettant de caler tous les morceaux du plateau (grâce à une baguette en ¼ de rond collée tout autour de plateau). J'ai ensuite bombé à la peinture noire un pochoir « Heroquest » fait maison. Et voilà le résultat après 2 mois de « travail » :





Dimensions :

- plateau jouable : 25 pouces sur 34 pouces
- marge : environ 6.5 cm
- plateau total : 1m sur 77 cm

Je tiens enfin à remercier Link sans qui tout ce projet n'aurait pas vu le jour et Deuc qui avait fait un projet similaire et dont je me suis inspiré.

Beuargh

Site officiel Hirst Arts
<http://www.hirstarts.com/>

Utilisation des pigments secs : la poussière et la boue

Lors du précédent article (Blogurizine n°4), nous avons abordé l'utilisation des pigments secs pour améliorer les socles. Dans ce numéro, nous allons aborder l'utilisation du pigment pour simuler la poussière et la boue.

Le matériel nécessaire est le même :

- de l'eau claire,
- des pigments terre de sienne, brique et ocre jaune.
- de vieux pinceaux
- du papier absorbant
- un fixateur

La poussière et la boue : Utilisation sur les véhicules

Dans cette partie nous allons voir comment simuler la poussière sur les véhicules. Il existe deux techniques. La première est la plus longue et ne convient pas toujours à des figurines de jeu. En effet elle résiste difficilement à un passage au vernis.

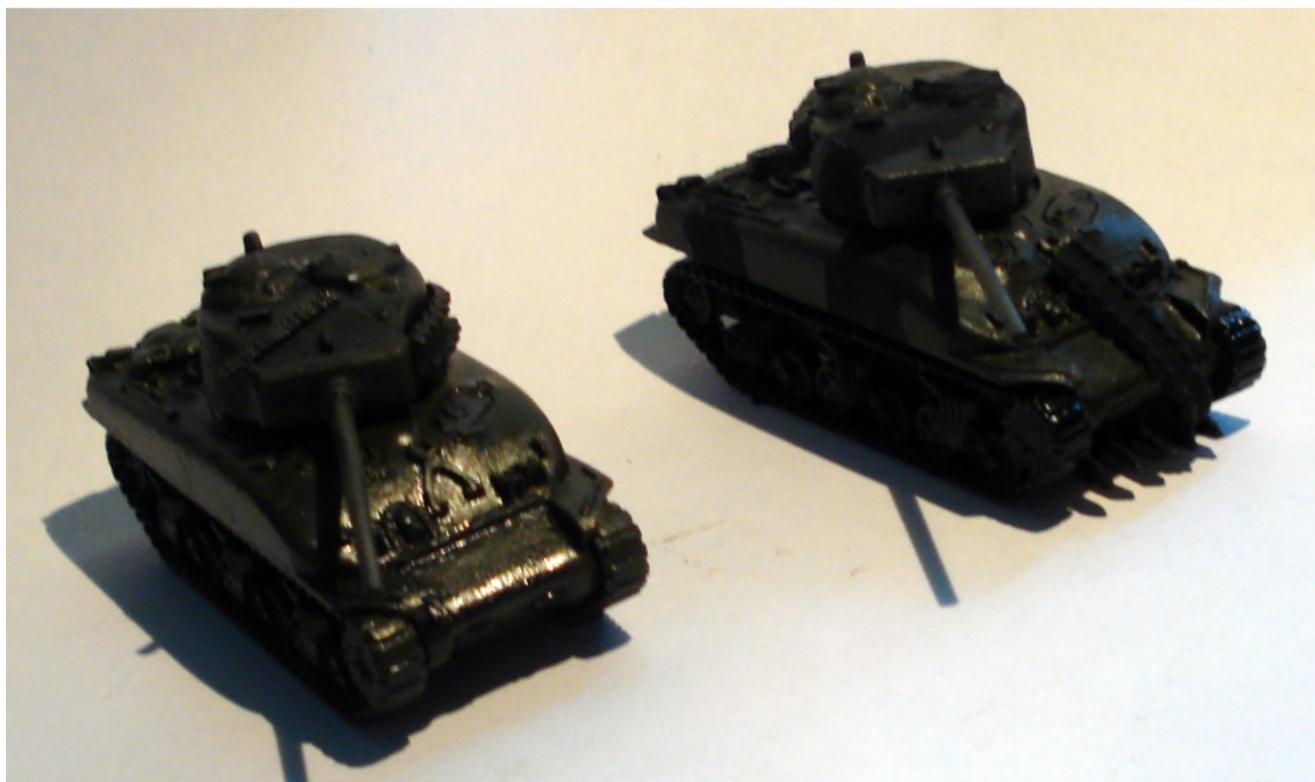
Le principe de cette première technique est proche du brossage à sec (déjà évoquée dans l'article précédent). On prend avec un pinceau on le sature de pigments et on brosse les surfaces où la poussière doit se poser.

La seconde technique va être détaillée étape par étape.

Etape 1 : On peint la figurine (ici un Sherman 76 de la marque Battlefront) , une sous couche à la bombe de XF2 (Tamiya). Le camouflage Noir en Oreille de Mickey est peint à la peinture noir matte.

Etape 2 : On passe un jus de Babad Black sur l'ensemble de la figurine pour mettre en valeur les reliefs.

Etape 3 : On fera un brossage à sec (XF 2 + blanc cassé) sur l'ensemble de la figurine. On peindra également les principaux détails comme les chenilles ou les mitrailleuses. On posera également les décals. Il est important de poser les décals avant de passer les pigments. Il est recommandé d'utiliser un fixateur pour éviter qu'ils ne bougent lors des étapes suivantes.



Utilisation des pigments secs : la poussière et la boue

Etape 4 : Cette étape est celle des pigments. On fera un mélange de couleurs (ici j'utilise de l'ocre pur pour la poussière et un mélange 50/50 Ocre, Marron pour la boue. On le mouille suffisamment pour obtenir une consistance proche de la peinture. Avec ce

mélange on peint dans les creux. On peut également recouvrir la figurine mais cela prendra plus de temps pour la nettoyer par la suite. Pour la boue, on fera un mélange plus pâteux pour appliquer sur les chenilles et sur les différents endroits où la boue s'accumule.

Etape 5 : Enfin on nettoiera la figurine avec de l'eau claire jusqu'à ce le résultat convienne. On enlève le surplus d'eau avec un papier absorbant.



Simuler la rouille

Etape 1 : Pour simuler la rouille, la technique utilisée est la même que pour la boue. On prend des pigments secs de couleur brique. On fera un mélange assez pâteux. On mettra des petites gouttes sur les éléments.



Etape 2 : Par la suite on passera un pinceau avec de l'eau claire en grande quantité en retirant le surplus avec de l'eau.

Il faudra laisser la figurine sécher au moins 24 heures dans un lieu sec. En effet, lors du vernissage, certains vernis réagissent avec l'eau et blanchissent. Il est recommandé de vernir les figurines à la bombe et par voiles légers successifs. Le vernis au pinceau n'est pas recommandé, il y a un risque de dissoudre les pigments.



Ces techniques présentées sont celles de bases. Elles sont adaptées à des véhicules en 15mm ou des figurines individuelles.

Pour des figurines plus grandes on utilisera des techniques plus avancées que l'on retrouvera dans les revues spécialisées de modélisme comme *SteelMaster* par exemple.

Poulppy

Pour aller plus loin je vous conseille les sites suivants :

Steelmaster
<http://steelmasters.histoireetcollections.com/>

Les pigments sur Neomdel
<http://neomodel.free.fr/tuto/tuto-socle-pigment.html>

Ultrawerke : la rouille
<http://ultrawerke.blogspot.com/2007/08/rust-painting-tutorial-with-pigments.html>

Ultrawerke : peinture de chars
<http://ultrawerke.blogspot.com/2007/05/painting-and-weathering-tutorial-part.html>

Les secrets des pigments (missing-lynx)
http://www.missing-lynx.com/rare_world/rw05.htm

Hellduck.com
http://hellduck.dyndns.org/peint_tutorial.php?Num=16

Un tour au Monde du jeu 2009

Du 18 au 20 septembre dernier se tenait à la porte de Versailles (Paris) le Monde du jeu, conjointement au salon du jeu vidéo. Manifestation destinée au grand public (et aux joueurs n'ayant pas peur de la foule), les améliorations au niveau de l'organisation étaient notables cette année (plus de stands, plus d'espace, plus de lumière...).

Vitrine importante pour notre loisir, de nombreux éditeurs avaient fait le déplacement afin de nous présenter leurs nouveautés, ainsi Hazgaard présentait l'extension Magie pour Okko, le stand Kraken accueillait des démonstrations de Malifaux et proposait les dernières sorties pour Alkemy, Bastion présentait Ex-Illis, le jeu de figurines assisté par ordinateur, Mortebrume sortait de l'ombre

et proposait ses premières figurines à la vente, Arcane légion commençait à manoeuvrer...

On regrettera toutefois l'absence de deux « grands » du secteur à savoir Rackham et Games Workshop (bien que pour des raisons différentes).

Un salon de cette taille rassemblant en outre les jeux de société, les jeux de rôle, les jeux de cartes, l'occasion est belle de tester de nouveaux jeux situés hors de notre sphère habituelle et les bonnes surprises sont souvent au rendez-vous.

Le monde du jeu a la bonne idée de proposer de nombreuses conférences autour du jeu de société et du jeu de figurines tout au long du Week-end, le programme de cette année était



très intéressant même s'il est difficile de voir toujours ce que l'on souhaite.

Le Ravage Mix Open 2009, concours de peinture de figurines organisé par le magazine Ravage, offrait aux visiteurs de magnifiques vitrines, mettant en valeur les pièces des différents participants (de haut niveau...) et il y avait largement de quoi flatter la rétine !

En perdition il y a quelques années, le monde du jeu semble trouver une nouvelle vigueur et retrouver un contenu de qualité. Très à l'écoute des différentes remarques, nul doute que les organisateurs sauront encore améliorer leur copie pour l'an prochain.

Belisarius

Site officiel
<http://www.monedu Jeu.fr/>





Première démo française pour Malifaux

Beaucoup de peintres /sculpteurs avaient fait le déplacement, l'occasion d'obtenir de judicieux conseils



Les tables de démo d'Alkemy attirent toujours l'oeil du visiteur



Claustrophobia en démo privée...



Ex-Illis, le set de démarrage en démo

Petite démo de
Flames of War



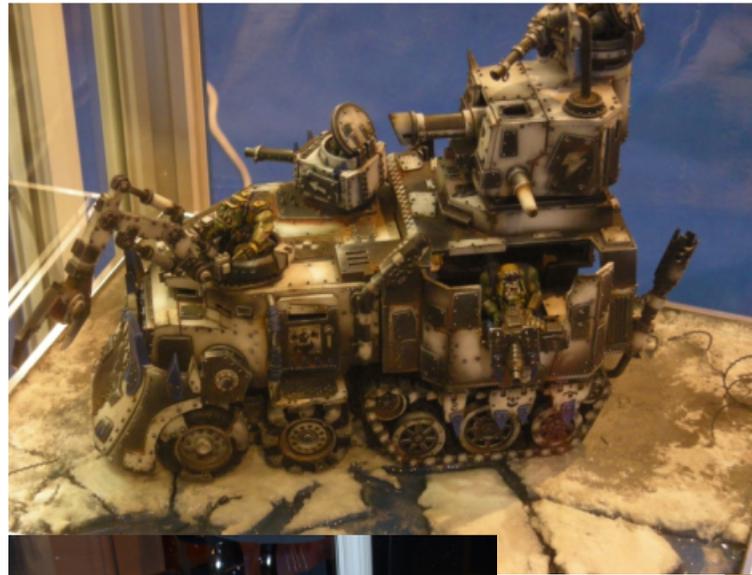
Un plateau de rêve pour Ghost stories



La table de présentation de Mortebrume, très aérienne, crachait vraiment de la brume...



Warfo : Dust Contest en action



Ravage Mix Open 2009, parmi tant d'autres...

