

BLOGURIZINE

LE ZINE
DES
BLOGURINISTES



NO 7

HIVER
2009-2010

EDITORIAL

Quand j'ai débuté le *Journal d'un Pousseur de figurine*, fin 2005, j'ai eu du mal à remplir mon blogroll avec des blogs du même type. À l'époque ça courait pas la Toile. Quatre ans après, les agrégateurs de flux RSS croulent sous les nouveaux billets. Je n'hésite pas à l'écrire: le blog "Hobby jeux de figurines" est un désormais un genre en soi. Sans doute pas un genre aussi populaire que les blogs de scrapbooking mais on a, je pense, un vrai petit coin de blogosphère à nous.

En même temps, quand on y pense, on n'a pas non plus les commentaires pleins de "bisous bisous" de ceux des blogs de scrapbooking. L'amateur de jeux de figurines fréquente des univers et des époques où "il n'y a que la guerre" (en plastique).

Hé ! Maintenant on a carrément nos Césars, nos Molières, nos Victoires des Bloguristes: les *Figgybloggy Best Blog of the Year Awards* (FBBYA), initiés par Maître Privat sur la Figoblogothèque et décernés par vote du public aux excellents: *Psilète est de Retour*, *Iron Mitten* et *Studio Giraldez*. Étonnamment personne n'en a parlé en dehors de la blogosphère figuriniste. Alors qu'on ne peut pas aller chez *Canalblog* sans afficher le dernier coup de cœur pour un blog féminin-crétif.

Peut-être qu'on fait trop geeks belliqueux, on passerait mieux si on s'écrivait plus de "doudou bisous ma puce" sur fond rose. Peut-être aussi qu'on devrait envisager une élection du bloguriste le plus glamour.

En attendant, bonne lecture de ce Blogurizine plein de commandos de paras, de crocodiles géants, de morts-vivants et de gangs post-apocalyptiques.

Et gros bisous à tous...

Archiviste Dragontigre

Sommaire

Découverte	
- Pulp City	3
- Un Jeu de Figs	6
- Dans un coin du Web...	10
Interview	
- Interview Eden : Jugger, Mohand, Taban	11
Aides de jeu	
- Jouer historique avec Chain Reaction 3.0	19
- Scénarios Confrontation : L'éveil des ténèbres	23
Rapport de bataille	
- Mega Croco !	25
Hobby	
- Golgothik	31
Communauté	
- L'art de la démonstration à l'intention du profane	44
- Les requêtes farfelues qui mènent aux blogs Hobby	47

Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès.
Date de parution du numéro 7 : 20 février 2010
Rédacteurs : Raskal, Perno, Poulppy, Tazdechartres, SebRom, Igor, François G., Dragontigre, Belisarius.
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.

Pulp City

Pulp City est un jeu d'escarmouche de super-héros né de la créativité d'un petit groupe de polonais qui ont souhaité associer le jeu de figurines et les comics ; le tout sous un angle « série B » nettement marqué. Ainsi des êtres aux pouvoirs extraordinaires appelés les Suprêmes vont s'affronter selon leur allégeance aux forces du bien ou du mal.

Le jeu se déroule dans une ville américaine située quelques années dans le passé, entre le Miami de *Miami Vice* (pour le glamour) et le Los Angeles de *The Shield* (pour la violence). Le côté pulp est injecté dans le jeu sous



diverses formes comme la présence de singes intelligents et belliqueux disposant eux aussi de pouvoirs surhumains, enfin sursimien, de morts-vivants, de créatures issues d'un passé lointain, d'aliens et tout ce que l'on peut imaginer.

Les joueurs vont donc diriger une équipe de super-vilains ou de super-héros constituée de 3 à 6 figurines en moyenne. Chaque personnage dispose d'un niveau (de 1 à 3) qui représente sa puissance : pour une partie où chaque joueur dispose de 6 niveaux, il pourra prendre un Suprême de niveau 2 et quatre de niveau 1 par exemple. Outre leurs pouvoirs, les vilains et les héros peuvent accéder à des Ressources (autant de points de ressources que de niveau) qui décuplent leurs capacités.

Les scénarios ou missions sont appelés Agendas et permettent de faire autre chose qu'une simple distribution de baffes. Les Agendas peuvent être secrets ou aux vues et au sus de tous.

Deux autres acteurs entrent en ligne de compte dans *Pulp City* : les civils que l'on doit sauver ou écrabouiller (selon son humeur et philosophie) et les mobiliers urbains et autres véhicules qui ont tendance à voler de part et d'autres des rues.



Livres de règle, figurines et décors

Les règles sont en téléchargement gratuit sur le site officiel du jeu. Il s'agit des règles complètes et pas uniquement de simples règles d'initiation.

Côté figurines, *Pulp City* propose une trentaine de références disponibles sous la forme de starters de 6 figurines (un pour les vilains et un pour les héros), de boîtes de 2 figurines ou de figurines individuelles. Les figurines 28mm sont finement gravées et vendues avec un socle de 30mm et leur carte de référence (caractéristiques et pouvoir) et le cas échéant

une carte de ressources (pistolet, armure, hache énergétique, ...). Le style des figurines est varié et diffère selon le type de la figurine : héros en collant ou en armure, singe vindicatif, héroïne armée de 2 pistolets et ainsi de suite.

Le look de la figurine est aussi lié à l'origine des pouvoirs de la figurine : science, nature ou mystère.

La triade des origines montre la prédominance des unes par rapport aux autres : la nature a le dessus sur la science, la science a le dessus sur le mystère et le mystère a le dessus sur la nature.



Outre sa faction (bien ou mal) et son origine, une figurine peut appartenir à un clan regroupant des figurines partageant certaines caractéristiques ou buts communs. Par exemple le « Heavy Metal » regroupe tous les Suprêmes métalliques, le Comité Révolutionnaire des Singes comprend les simiens voulant le pouvoir, la « Blood Watch » surveille les incursions des créatures du Necroplan.

Il existe bien d'autres clans permettant de collectionner des figurines par thème.

Comme dans la majorité des comics, les parties se déroulent dans un environnement urbain, nécessitant de disposer de décors adaptés. La voie la plus facile consiste à utiliser les décors papiers fournis par *WorldWorks Games*. Une table de 1m sur 1m est largement suffisante pour jouer.

Les grands principes

Disons-le de suite, *Pulp City* est un jeu de combos. Après tout lorsque l'on lit les *X-Men* ou les *Teens Titans* on se rend compte de l'importance de savoir combiner le pouvoir des héros.

Nous avons vu que chaque Suprême appartenait à une faction, éventuellement un clan, qu'il possédait un niveau et une origine ; des pouvoirs et éventuellement des Ressources. En plus il est défini par un



ensemble de caractéristiques (force, défense, énergie, agilité, mental, esprit – certaines sont des atouts qui permettent des relances et des actions particulières) ; et des points de vie.

Le jeu utilise le principe de la réserve de points d'actions. Cette réserve dépend du nombre de niveaux dans l'équipe et de capacités spéciales. On la recalcule à chaque tour de jeu. Les PA sont utilisés par les figurines pour accomplir des actions universelles, des actions liées à une caractéristique atout ou des actions exclusives à la figurine. Pour accomplir une attaque, on lance 1D6, on ajoute la caractéristique correspondant au type d'attaque et on compare le résultat avec le jet de défense de l'adversaire : la différence donne le nombre de points de vie perdus. Au-delà de ce principe très simple, la règle permet toutes sortes de raffinements permettant de rendre le jeu vivant et tactique.

Communauté française

Malgré une existence récente, le jeu bénéficie d'une communauté française très active avec en tête de pont François Painblanc (le Grand Blup) qui gère avec la communauté, le site pulpcity.fr. Sur ce site on peut trouver l'intégralité des règles en français, les cartes de références traduites et de nombreuses aides de jeu (Agendas, feuille de référence). De plus le site propose la traduction de

l'histoire de chaque Suprême qui se révèle indispensable pour les amateurs de fluff. Le site propose régulièrement des news et une liste à jour des boutiques françaises où l'on peut acheter les figurines. Un forum permet à la communauté de partager autour du jeu.

Des groupes de joueurs actifs existent un peu partout en France comme les Ludomaniacs de Bordeaux qui organisent le Fluff le 27 et 28 février 2010 ou le club de Mainvilliers qui a organisé une campagne lors la TNF d'octobre 2009.

Raskal

Site officiel du jeu
<http://www.pulp-city.com/>

Site français
<http://www.pulpcity.fr/>
et son forum
<http://forum.pulpcity.fr/>

Forum des Ludomaniacs
<http://ludomaniacs.forumactif.com/pulp-city-f1/>

Décors papiers
<http://www.worldworksgames.com/>



Un Jeu de Figs !

- Pff... On s'ennuie ici.
- Qu'est-ce que tu dirais de faire une partie d'Un Jeu de Figs ?
- OK, mais lequel ?
- Ben... Un Jeu de Figs !
- Oui... Mais lequel ?

Un Jeu de Figs ?

« *Un Jeu de Figs !* » est, comme son nom l'indique, un jeu de figurines. Si vous trouvez que ce nom est ridicule, vous pouvez d'ores et déjà passer votre chemin, le reste de l'article ne vous intéressera certainement pas beaucoup..

Ca y'est ? Nous sommes entre gens de bonne compagnie ? Bien, continuons alors...

UJDF est donc un jeu de figurines génériques dont j'ai écrit les règles avec l'aide de mon partenaire de jeu habituel : Simon. L'idée de départ était d'avoir un jeu permettant de jouer avec toutes les figurines de ma collection sans trop se prendre la tête sur des règles trop complexes.

Vous me direz que les jeux de ce genre ne manquent pas. La preuve en est, le *Blogurizine* vous en fait découvrir régulièrement. Mais ce n'est pas si simple. Quel que soit le système générique proposé,

celui-ci est avant tout écrit dans l'optique de recréer une ambiance, un thème bien précis. On voit alors souvent apparaître des variantes de la règle pour s'adapter à d'autres univers. On peut ainsi citer les règles de « *Chain Reaction* » déclinées en différentes versions ou celles de « *Song of Blades and Heroes* » qui ne cessent d'accumuler les extensions et les « *stand alone* »...

Ce système ne me convenait pas.

Le couteau suisse de la fig

En effet, cette méthode implique de trop nombreuses règles à apprendre. Tâche d'autant plus ardue qu'il est difficile de se souvenir des menues variations qui existent entre deux variantes d'un même système (un jet de moral n'intervenant pas dans les mêmes conditions selon l'univers de jeu par exemple...)

Par ailleurs, la multiplication des règles spéciales et des configurations possibles aboutit forcément à des situations peu probables si ce n'est carrément invraisemblables.

On peut de plus regretter que la plupart de ces petites règles ne servent finalement que dans une minorité de parties.



Un héros qui a trop la classe

UJDF propose donc un corpus de règles permettant de gérer les actions de base de toute figurine. Ces règles n'ont pas été écrites avec un univers ni même des figurines en tête. Elles sont donc véritablement génériques et rapides à apprendre puisqu'elles ne prennent pas en compte les cas particuliers ou les situations exceptionnelles.

Comment ça marche ?

Avant de continuer plus loin, une petite présentation du système s'impose.

Celui-ci repose sur une variante d'un jeu créé il y a fort longtemps par Simon. Au début de chaque tour, un paquet de cartes est constitué à raison d'une carte par figurine. L'un des joueurs aura par exemple les cœurs pendant que l'autre prendra les trèfles. A ces cartes sont ajoutées 2 jokers.

Les cartes sont piochées l'une après l'autre. Quand une carte est tirée, le joueur auquel elle appartient choisit l'une de ses figurines qui n'a pas encore joué ce tour et l'active. Quand le premier joker est tiré, un événement se produit : activation d'un monstre, héros qui tombe au sol... Quand le deuxième joker est tiré, c'est la fin du tour. Cela implique que certaines figurines ne joueront pas pendant un tour. Peut-être prennent-elles le temps d'observer le champ de bataille. Peut-être sont-elles distraites ou occupées à autre chose... Allez savoir.



Des méchants très méchants

Cet élément très aléatoire apporte un peu de chaos bienvenu. Cela permet de représenter les aleas d'un vrai champ de bataille et, surtout, cela génère des situations rigolotes.

Pour le reste, le système de base est classique. 1d6 auquel on ajoute une caractéristique, des bonus et des malus et que l'on compare à une valeur à atteindre. Lors d'une attaque, la différence obtenue correspond aux points de vie perdus par la cible.

Rajoutez quelques éléments comme des points d'héroïsme permettant aux héros de se surpasser, des événements aléatoires, quelques subtilités dans la gestion des cartes et vous avez l'ensemble des règles du jeu.

Enfin... des règles de base. Tout ce qui concerne les situations atypiques, toutes les règles spéciales qui ne sont utiles que dans des circonstances précises, tous les cas particuliers sont directement décrits dans les scénarios qui les utilisent.

Et l'histoire alors ?

Comme beaucoup de joueurs, j'ai commencé par faire des batailles rangées.

Et comme beaucoup, je m'en suis lassé.

De plus, l'équilibre entre les différentes factions d'un jeu est rarement atteint. Ce

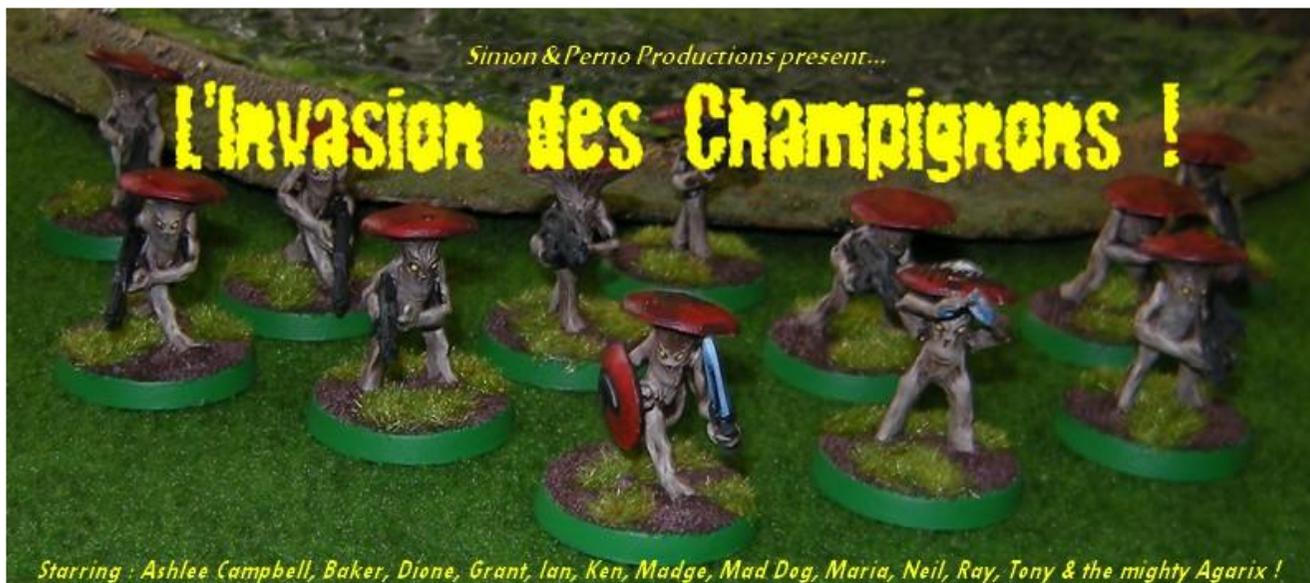


Un autre héros encore plus classieux

problème récurrent implique des parties déséquilibrées et finalement assez désagréables pour au moins l'un des deux joueurs. Il entraîne de la rancœur et de l'amertume ce que personne ne recherche en s'adonnant à son loisir.

Il est bien sûr possible de jouer des scénarios. Mais la solution est bien imparfaite à mes yeux.

Déjà, cela ne résout en rien les problèmes d'équilibre évoqués ci-dessus.



Ensuite, dans la grande majorité des cas, les scénarios proposés dans les jeux de figurines sont bien artificiels. Ce sont souvent des variantes de la bataille rangée (avec ou sans renforts, avec ou sans visibilité etc.), de simples prises d'objectifs ou, pire, des scénarios symétriques frisant le ridicule (les anciens du *Retour des Dieux* se souviendront avec émotion du scénario de recherche de truffes avec des cochons...) Rien qui ne raconte véritablement une histoire.

Je voulais pour ma part raconter des histoires épiques, héroïques ou simplement drôles avec mes petits bonzommes. Il est bien sûr possible de créer de véritables parties scénarisées avec n'importe quel jeu de figurines. Mais je voulais un système qui incite à cela. Un système qui ne repose que sur cela.

C'est en fait la vraie raison pour laquelle j'ai décidé d'écrire ce jeu.

Dès lors, chaque scénario d'UJDF est écrit comme un film (ou une scène de film). En s'appuyant sur les règles de base, chaque scénario propose donc ses règles spéciales, ses conditions de victoire, la table, les décors à utiliser mais aussi les figurines mises en jeu.

On joue avec qui déjà ?

Il n'y a pas de liste d'armées à UJDF. Il n'y a même pas de système de création de profils. Il y a juste une description des protagonistes participant à chaque affrontement.

Je pense sincèrement que toute tentative visant à établir un système de création de

profils équilibrés est vouée à l'échec. À partir de là, pourquoi essayer ? Il est largement préférable de créer les profils selon son bon désir et d'équilibrer les conditions de victoire du scénario afin de rendre celui-ci intéressant pour tout le monde.

La contrepartie de ceci est que chaque scénario impose donc ses profils et ses figurines. Les joueurs ne doivent cependant pas hésiter à remplacer les profils fournis par d'autres de leur cru afin de les adapter à leurs figurines.

Dans certains cas, cela sera très simple. Dans le film « *Méga Croco* » (voir p25), il est par exemple parfaitement possible d'utiliser les profils des crocodiles pour représenter des dinosaures que l'on trouve beaucoup plus facilement dans son grenier ou en brocante.

Dans le cas des héros du film, ce sera généralement plus dur. Il faudra souvent changer une arme pour une autre et modifier un peu le profil pour l'adapter à l'aspect général de la figurine. L'équilibrage d'un scénario n'étant pas une science exacte, cela ne devrait pas avoir trop de conséquences fâcheuses.

Cet aspect créatif peut également avoir des côtés positifs. Si un scénario est jugé trop dur pour l'une des factions ou si un joueur participant à la partie est débutant, il est ainsi aisé de rétablir l'équilibre en modifiant quelques profils.

Ainsi, vous pouvez jouer avec n'importe qui. Ou contre n'importe qui. Ou avec ?

Et si vous coopérez un peu ?

L'idée m'est venue en discutant avec un ami qui joue beaucoup aux jeux de plateau. Ces derniers temps, une vague de jeu coopératifs (ou semi-coopératifs) a vu le jour dans ce milieu. Tout a plus ou moins commencé avec « *Les Chevaliers de la Table Ronde* » qui a ouvert la porte à « *Battlestar Galactica* » ou « *Pandémie* ». Dans ces jeux, les joueurs jouent ensemble contre la mécanique du jeu. Il me suffisait d'adapter ce principe à UJDF.

Le système permet de gérer toutes les situations où un petit groupe de héros affronte une horde de monstres plus ou moins décérébrés (zombies, crocodiles, hommes de mains, aliens...) Ces créatures sont alors gérées par un tableau de réaction qui détermine leur comportement lors de ce tour. Tout l'intérêt de la chose repose sur l'équilibre entre les réactions logiques et imprévisibles des monstres.

Prochainement sur les écrans...

UJDF est un jeu encore très jeune. A l'heure où vous lirez ces lignes, vous devriez trouver 3 ou 4 films en téléchargement gratuit sur le site (comme toutes les règles d'ailleurs). Pour l'instant, la plupart de ces films sont plutôt du genre... nanars. Question de goût de l'auteur.



Mais tous les styles cinématographiques seront à l'écran un jour ou l'autre.

En attendant, pourquoi ne pas faire passer un petit casting à vos figurines afin de réaliser votre propre long métrage ?

Perno

Le site de téléchargement du jeu
<http://perno.perso.neuf.fr/Jeux/UJDF/UJDF.htm>

Section Warmania dédiée au jeu
<http://www.warmaniaforum.com/index.php?s=60f2a04ee6ca1672e4fd847dcf73ee629&showforum=420>



Un jour ou l'autre, ces figurines de la première édition de Space Hulk pourraient bien se retrouver à l'affiche !

Dans un coin du Web...

On trouve parfois, dans un recoin du Web, une règle perso qui nous intrigue... Pourquoi alors ne pas l'essayer pour une soirée, une journée ou plus si affinité ?

Heavy Offensive Threat : Riders Of Doom.

Dans le futur, on n'entend que les pneus crisser.

Un jour la terre s'est révoltée. Les nations s'en fichaient, elles ont continué à profiter de la nature et des faibles pour s'enrichir. Désormais, la majorité des terres sont arides, entourées d'océans pollués, les poissons ont tellement muté pour survivre qu'ils ne peuvent plus être consommés. Les pays n'existent plus, seuls les grandes corporations sont présentes et régissent le monde. Les villes sont des amas d'immeubles et de taudis, surpeuplés et nauséeux, surmontés par les habitations hautement technologiques des dirigeants corporatistes. Et au-delà des murs des villes, les terres arides, sans aucune autre loi que celle du plus fort. Ces terres sont parcourues par d'innombrables gangs motorisés, mercenaires, brigands, chasseurs de prime, etc... C'est maintenant que vous entrez en jeu. Arriverez-vous à survivre avec votre gang ?

HOT : ROD est une simulation de guerre des gangs futuriste dans un univers post-apocalyptique. L'essentiel du système est fait pour couvrir des affrontements de gangs en véhicules customisés, et quelques règles couvrent l'utilisation de piétons mais le but principal est quand même de froisser de la tôle !

Envie de tester cette règle ?

http://lesitedenikko.free.fr/pages/ressources/regles/personnelles/hotrod/hotrod_v02.pdf

La dernière maison sur la gauche

8 avril 1945, les derniers survivants des groupes de combat de la Leibstandarte Adolf Hitler et de la Hitlerjugend combattent une dernière fois dans la bourgade de Wiener-Neustadt, quelques kilomètres au sud de Vienne. Le combat fait rage mais les allemands doivent une fois de plus faire retraite. Ils ont en face d'eux les meilleurs éléments de la Sixième Armée de la Garde Soviétique.

Une des maisons légèrement à l'écart de la ville est le théâtre d'un ignoble carnage. Durant toute la nuit le combat se déroule dans les pièces et dans les couloirs même de la bâtisse. Les derniers combattants s'entre-tuent de la plus sinistre façon, au poignard et à la baïonnette, dans la cave de l'édifice.

8 Avril 1995, comme tous les ans depuis 50 ans, les esprits des soldats morts au combat revivent une fois encore cette nuit où ils ont tous perdus la vie. Leur haine est l'énergie qui les fait revivre sans cesse. La maison est inoccupée car les habitants de la bourgade la disent hantée. Elle ne l'est pourtant qu'une seule nuit par an, mais c'est déjà largement suffisant...

La Dernière Maison sur la Gauche est un jeu de Croc sorti à l'origine en encart du numéro de Noël 1994 du magazine Plasma, édité par Halloween Concept. Grâce à DV8, ce jeu est désormais librement téléchargeable alors profitez-en !

Dernière maison sur la gauche : le site

<http://sites.google.com/site/dernieremaison/Home>

Taban Miniatures : Eden

Bonjour, Pouvez-vous vous présenter et nous indiquer quelle a été votre contribution à la naissance d'Eden ? D'ailleurs qu'est-ce qu'Eden ?

Jugger : Bonjour, donc moi c'est Jugger. Je suis enseignant-chercheur à l'université dans la vraie vie, et sinon je suis le créateur des règles d'Eden. Grand joueur depuis déjà fort longtemps j'ai beaucoup joué aux JCC (jeux

de cartes à collectionner), aux jeux de rôles, aux jeux de société et aux jeux de figurines (exclusivement en escarmouche d'ailleurs). Et comme j'adore décortiquer un système de règles c'est presque naturellement que j'ai écrit Eden après une discussion avec Mohand le sculpteur. C'est d'ailleurs lui qui est à l'origine du projet et qui m'a tout d'abord recruté, puis Taban, puis quasiment toutes les personnes impliquées de près dans le projet. Donc Eden c'est quand même d'abord son bébé...

Sinon pour faire court, Eden est un jeu d'escarmouche post-apocalyptique rapide, fun et tactique. Les joueurs contrôlent une bande de survivants qui se battent dans les ruines de l'apocalypse pour survivre ou simplement par goût de la violence.

Taban : Ingénieur/Designer Industriel de formation et dans le hobby depuis 25 ans, essentiellement comme peintre et sculpteur. Gérant de Taban Miniatures qui produit Eden.

Mohand : Mohamed AIT-MEHDI. Je suis peintre, sculpteur depuis maintenant 3 ans. J'ai pas mal bossé dans le milieu du jeu et je suis joueur et passionné de figurine depuis très longtemps... Je suis à l'origine du projet d'Eden : à force de jouer à des jeux dont les



règles ne me convenaient pas et dont l'univers me paraissait trop cloisonné, j'ai pensé à cet univers mêlant tout un tas de références pour nos générations... (Mad max, Fallout , Gunnm et divers manga et autres film...)

Quel a été le point de départ de ce projet (un univers, un visuel, une idée de règle...)?

Jugger : Le point de départ de ce projet c'est Mohand, ou plus précisément deux de ses passions, à savoir le jeu de figurines et Fallout. Un jour il m'a dit qu'il aimerait bien les réunir pour faire un jeu post-apo. J'avais quelques idées, il en avait d'autres. Mises ensemble Eden est né, c'est pas plus compliqué.

Mohand: À vrai dire j'avais aussi déjà des concepts de clowns et d'autres gangers... Et puis je voyais souvent jouer Jugger dans la boutique que l'on fréquentait et je dois dire



EDEN / Taban Miniatures 2010 all rights reserved

que c'était un acharné du jeu (mais je pense pas me souvenir qu'il m'ait gagné une seule fois !!)... alors je me suis tourné vers lui...

En parallèle de mes commandes de peinture je me suis mis à sculpter et la première figurine fut la pièce de Vladd... Suite à quoi Taban m'a contacté pour du travail de sculpture en freelance et je lui ai présenté le projet (en faisant en sorte d'avoir un premier jet des règles avec une illustration de chaque faction dessinée et mise en couleur par mes soins !!). Au passage merci à Corentin ' Mugen ' pour cette première mise en page!!

Depuis combien de temps ce projet est-il en gestation ?



Jugger : Ça fait un peu plus d'un an qu'on bosse dessus. Mais en vrai ça fait plutôt 6 mois.

Taban : Lancer une entreprise de figurines... depuis près de 7 ans et Eden est devenu notre projet majeur depuis 6 mois.

Mohand : Ce projet me trotte dans la tête depuis un long moment et est passé par plusieurs périodes plus ou moins concrètes. J'en ai parlé à Jugger il y a 18 mois et ça fait à peu près 8 mois que Taban et moi avons été en relation pour mettre en place le projet...

Quels sont les principaux mécanismes de jeu ?

Jugger : Un peu compliqué de résumer un jeu sans tout dire... mais pour moi le principal reste le système d'activation des figurines, la localisation des blessures et les cartes.

Le système d'activation est assez classique (système alterné, comme dans de nombreux jeux), mais il est agrémenté d'un système d'interruption qui permet de prendre en compte la rapidité des combattants sur le terrain. Ainsi plus un combattant est rapide, plus il va pouvoir agir avant les autres. La subtilité réside alors dans le fait d'activer la bonne figurine au bon moment.

Pour la localisation des blessures, je crois que le terme parle de lui même. Et puis c'est pas

pour rien que nous nous sommes inspirés de Fallout.

Enfin il existe plusieurs types de cartes dans Eden. Mais la principale innovation reste quand même les cartes de missions qui permettent de scénariser une partie très rapidement et de manière tactique en plus.

Pour plus d'informations, vous pouvez lire les règles qui sont en téléchargement gratuit sur le site du jeu.

Mohand : Un système d'activation de figurine alterné avec la possibilité de prendre la main sur l'autre joueur à chaque activation...

Des cartes de missions jouées en début de partie permettant de changer de stratégie en fonction de l'adversaire.

Une main tactique qui impose aux deux joueurs de rester sur leur garde d'un tour sur l'autre.

Mais avant tout Jugger a réussi à mes yeux le pari d'un jeu rapide, stratégique et dont chaque partie est unique...

Quelle est l'originalité du système de jeu par rapport à d'autres jeux existant ?

Jugger : Et bien je crois que les trois points dont j'ai parlé dans la question précédente représentent bien l'originalité du système de jeu.



Mohand : Les cartes de missions, les cartes tactiques et la possibilité d'interrompre l'activation adverse...

Eden est-il plus adapté au joueur du dimanche ou au joueur de tournoi ?

Jugger : Comme je le disais, le système se veut simple d'accès. Les règles facilement assimilables, le format d'escarmouche et la

taille restreinte de la table (60 cm de côté) en font donc un jeu tout à fait accessible au joueur occasionnel de jeux de figurines. Néanmoins, il s'apercevra vite que le jeu recèle une vraie profondeur tactique et que lancer des dés ne suffit pas toujours. Et en ce sens il s'adresse aussi bien aux joueurs de tournois. Et c'est un peu normal, je suis également un tournoyeur invétéré...

Pourquoi avoir choisi un univers post-apocalyptique à la « Fallout » ? Par choix ou pour vous démarquer des autres jeux existants ?

Jugger : D'abord par choix parce que ce type d'univers nous plaît vraiment. Et comme il existe peu de jeux utilisant un tel cadre, nous sommes lancés. Il est probable que nous ne serions pas là si de grosses licences post-apo avaient existé au moment où nous avons décidé de franchir le pas. Donc au final nous avons fait un choix qui nous démarque, mais le but n'était clairement pas d'être le plus original possible. D'ailleurs notre univers reste assez classique pour du post-apo.

Taban : Pour ma part je souhaitais dès le lancement de Taban Miniatures, faire une gamme de figurines pour Fallout. Les droits étant détenus par Bethesda, qui n'envisage pas ce type de produits, Eden a été un choix logique quand ses concepteurs m'ont proposé le projet.

Mohand : À vrai dire, l'idée était clairement tournée vers la passion que j'ai pour les univers sombres. Une vision finalement assez réaliste vis à vis des travers de l'humanité... Ensuite le timing a fait le reste... mais ce n'était pas prévu ;-)

L'univers décrit est sombre et décalé, pourquoi avoir opté pour le mélange des genres ?

Jugger : Le côté sombre de l'univers colle plutôt bien au post-apocalyptique je trouve. Il fait ressortir le désespoir immense qui doit étreindre l'humanité après son auto-annihilation quasi totale. Il met en exergue ce côté noir de l'Homme, qui peut être un sacré enf*uré quand même. Et nous voulions mettre en évidence cet aspect particulier dans le jeu. Mais bien sûr, se contenter de montrer que l'humanité est une garce et continue à l'être même après le pire ne nous suffisait pas. Il nous fallait une soupape. Et c'est là que le côté décalé, l'humour, entre en scène. Et puis l'humour (même noir) est l'autre



EDEN / Taban Miniatures 2010 all rights reserved

caractéristique de l'Homme. Auto-destruction et humour... c'est cynique et du coup presque naturel je trouve. Et cela reflète bien le cynisme à moitié voilé du titre du jeu. Franchement, Eden pour un jeu post-apo, c'est cynique quand même...

Mohand: Finalement la question est : quelle réaction pourrait avoir l'humanité dans un tel contexte ? Pour nous les quatre factions représentent autant de facettes de l'homme. Je ne trouve pas les Jokers drôles ; j'irais même plutôt dans le sens contraire... Après tout dans un univers aussi sombre, seul un fou pourrait se mettre à rire de tout, tout en luttant pour sa survie...

Pour être décalé il faut situer les choses dans un contexte. Et dans un contexte suivant la destruction de l'humanité, je doute que les clowns soit nécessairement perçus comme des rigolos ^^...

Quelles sont les principales sources d'inspiration pour l'univers d'Eden ?

Jugger : Et bien comme dit précédemment, Fallout surtout. Mais également Akira, la Route, Mad Max, plein de choses quoi. Pour le système de jeu j'avoue m'être inspiré des meilleurs.

Taban : Idem et je rajouterai Malevil (ancien film français post apo), Ravage roman de Barjavel et La Tour sombre de Stephen King.

Mohand : Fallout, Mad Max, Gunm et tout plein d'univers qui traînent chez moi et ailleurs...

D'autres idées/inspirations sous le coude (futures factions) ?

Jugger : Oh oui...

Les réactions aux visuels de certaines factions (Matriarcat) ont été plus mitigées que pour d'autres (ISC). Une explication ?

Jugger : Il faut toujours une faction « spéciale », une faction pour laquelle il n'y a pas d'ambiguïté. Soit on adore, soit on déteste ! C'est tombé sur le Matriarcat. Pour expliquer un peu plus, je pense que Mohand ne s'est pas assez lâché sur les pièces des sœurs. Mais ça s'améliore, croyez-moi ! Ses inhibitions tombent et son talent ne fait que croître. Et c'est beau (rire).

Taban : Eden est un jeu « Adulte », le Matriarcat et, dans une certaine mesure, le gang des Jokers sont un parti pris fort et les réactions varient d'ailleurs fortement d'un pays à l'autre.

Je n'ai pas voulu brider la créativité des concepteurs : les concepts originaux ont donc été retranscrits fidèlement.

Par ailleurs le gameplay du Matriarcat est -à

mon goût- l'un des plus intéressants du jeu et ces figurines relativement dépouillées (d'accord c'est un euphémisme) se prêtent bien à la conversion pour ceux qui n'adhèrent pas au code graphique.

Enfin l'avenir des factions vous réserve encore bien des surprises ;-)

Mohand : La volonté d'avoir des pièces épurées et simples à peindre est à l'origine du Matriarcat... Certes c'est un peu trop réussi car nous avons eu des retours moins positifs que sur les autres factions du jeu.

Nous tenons compte des remarques constructives et mettrons un point d'honneur

à nous améliorer de sortie en sortie... Pour la suite, à vous de juger ! ^^

Un rythme de sorties, un planning prévisionnel pour la suite ?

Jugger : C'est plutôt à Taban de répondre mais nous sommes partis sur une sortie pour chaque faction tous les mois. Nous verrons dans le temps s'il est possible de tenir un tel rythme.

Taban : Je confirme, nous souhaitons alimenter les joueurs avec des sorties nombreuses et régulières (Jugger a évoqué leur nombre).

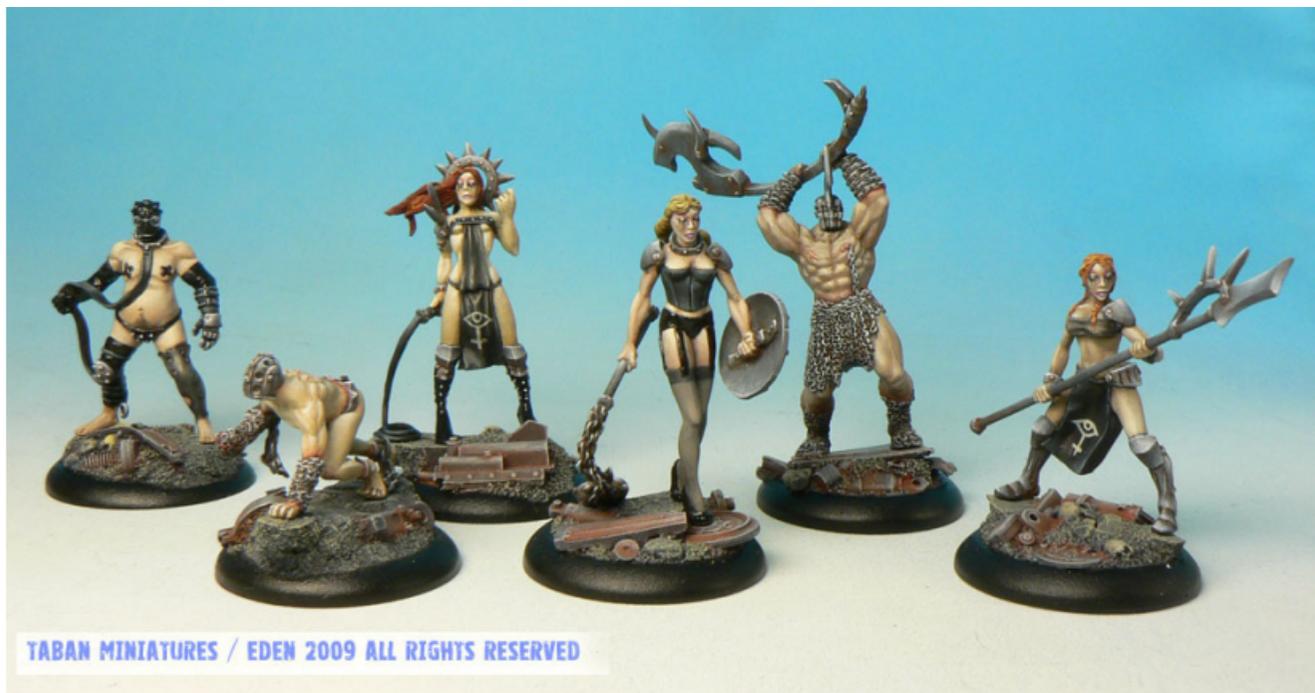
Le choix d'un conditionnement en blister pour les prochaines sorties (et non en boîte) nous permettra une plus grande flexibilité en termes de panachage et de délais.

Mohand : J'ai pas mal insisté sur ce point de sorte à ce que chaque joueur puisse modifier sa compo au moins une fois par mois et ainsi surprendre son adversaire : le forcer à repenser ses stratégies... Ca évite la création de listes typiques comme dans d'autres jeux et impose une réflexion pendant la partie (et pas seulement lors de la création de compo d'armée...)

En dehors des figurines, prévoyez-vous la sortie d'aides de jeu, ressources, cartes missions/tactiques supplémentaires ? Publication en ligne ou papier ?

Jugger : Nous nous concentrons évidemment sur de nouveaux profils pour donner du choix aux joueurs. Il est également prévu de fournir, le plus régulièrement possible, de nouvelles cartes tactiques et/ou missions avec ces figurines. Le matériel de jeu sera évidemment disponible en téléchargement.

Pour le reste nous avons pleins d'idées mais peu de temps et une de nos priorités est le développement du site internet avec un mode qui permettra aux joueurs d'enregistrer leurs parties en ligne pour faire évoluer l'univers. Et, vous vous en doutez, c'est du boulot tout ça.



Taban : pour la publication papier, nous allons dans un premier temps nous cantonner aux cartes et règles et ce en plusieurs langues. Internet permet une large diffusion de l'information pour un coût modique, autant en profiter !

Des projets pour le jeu organisé (tournois ou autres manifestations) ?

Jugger : Nous sommes et allons être présents sur les salons, rencontres et événements du petit monde de la figurine. Et nous sommes déjà en train d'organiser des tournois. Donc ce sont plus que des projets à présent...

Mohand : En effet, comme le dit si bien Jugger, nous avons conscience en tant que joueurs que l'important est de pouvoir affronter de nouveaux adversaires. Pour ça les tournois sont un élément assez central... Nous avons également envisagé d'autres manières de trouver des adversaires et nous sommes actuellement en train de travailler dessus...

Taban miniatures existe depuis plusieurs années mais elle ne semble s'affirmer que récemment et notamment avec la sortie d'Eden. Le choix de sortir un jeu d'escarmouche dans le contexte actuel n'est-il pas risqué ?

Jugger : Le risque est une composante inhérente à toute entreprise. Nous ne le nions pas, au contraire il nous pousse à faire mieux.

Et puis si personne ne prenait de risque les joueurs de figurines n'aurait pas beaucoup de choix, non ?

Taban : La disparition récente ou le changement d'orientation de certains jeux ne signifie pas la mort de la communauté de joueurs. Ceux-ci seront juste plus prudents avant de suivre une nouvelle aventure. À nous de proposer un système bien huilé, et ayant un univers et des figurines attractifs.

Taban propose déjà des socles résine adaptés à Eden, peut-on envisager prochainement une série de décors adaptés au jeu ?

Taban : Les socles en résine plaisent beaucoup aux joueurs, nous continuerons donc à développer ce type de produit pour Eden ou de manière générique. Des objectifs de missions ou petits décors sont envisageables.

Pour ce qui est de décors plus complexes nous verrons plus tard : les fabricants de grosses pièces en résine de qualité ont des tarifs très élevés, cela est justifié par les méthodes de fabrication qui se rapprochent du prototypage et qui demandent beaucoup de temps et de ressources, denrées rares dans une petite structure comme la notre.



TABAN MINIATURES / EDEN 2009 ALL RIGHTS RESERVED



D'autres projets de jeu (autres univers) pour Taban Miniatures ?

Taban : Beaucoup d'idées dans les tuyaux, mais leur concrétisation dépendra du succès de Eden.

À court terme c'est notre priorité et le travail est déjà énorme !

Un premier retour sur le lancement du jeu ?

Jugger : Une petite communauté est déjà très active sur internet et dans quelques clubs. Je tiens à remercier ces joueurs qui croient que le projet est viable et qui se sont lancés avec nous dans l'aventure.

Les premiers retours sont plutôt positifs puisque de nombreux joueurs ont peint leurs figurines, fait des tables spécifiques et organisé des parties épiques.

Des tournois se mettent en place et des boutiques organisent des événements autour du jeu.

Plutôt pas mal comme lancement, non ?

Taban : Le lancement a été pénalisé par une communication tardive – faute de temps – mais le buzz se répand à présent très vite. Cependant les délais de lancement ont été tenus et les atouts que nous souhaitions pour Eden confirmés par les joueurs et les professionnels.

La disponibilité du jeu en Anglais nous permettra d'étendre la communauté Eden au-delà des frontières et de nombreux joueurs et revendeurs sont déjà intéressés en Europe et aux USA.

Le lancement est donc un succès.

Mohand : Déjà trois tournois de lancés et pas mal d'animations en cours de développement avec des associations de joueurs...

C'est un réel plaisir et à mes yeux la meilleure récompense possible pour le travail fourni par l'équipe.

Nous espérons qu'il sera possible à l'avenir de pouvoir toujours soutenir les actions et événements développés par les associations !

Je suis un joueur lambda, pratiquant déjà de nombreux jeux et avec une armoire pleine de figurines à peindre... qu'est-ce qui pourrait me décider de me mettre à Eden ?



Jugger : Un univers original, des règles pensées par un joueur pour jouer et se faire plaisir, un investissement restreint que ce soit en temps de peinture, en temps de jeu, en taille de table et en euros. Et une super communauté qui commence à grandir.

Taban : (au risque de paraphraser Jugger) L'originalité et la richesse du système de jeu qui permet à chacun d'y trouver la profondeur tactique en phase avec son expérience de Gamer (figurines ou jeu vidéo).

Un format de jeu adapté à ceux qui ont non seulement une armoire pleine, mais également un petit chez eux et peu de temps : peu de figurines, petit terrain, parties courtes.

Un petit côté « on s'en refait une autre ? » que même les esprits forts ressentent après une démo ;-).

Un genre peu exploité jusque là et facile à s'approprier.

Mohand : On vous propose de nous ramener toutes vos figurines non peintes et on vous offre la faction de votre choix... comme ça ça vous dégage du temps de peinture^^... Si Taban est d'accord bien sur ! !

Taban : Quel Joker ce Mohand ;-)

Merci à tous les trois de votre participation.

Belisarius



Taban Miniatures
<http://www.taban-miniatures.com/>

Site officiel Eden
<http://www.eden-the-game.com/>

Forum officiel
<http://www.eden-the-game.com/forum/>

Jouer historique avec CR 3.0

Les paras sautent sur Sainte Mère l'Eglise

Pour faire suite à l'article de présentation du jeu d'histoire, le Blogurizine vous propose de vous lancer dans l'aventure avec Chain Reaction 3.0 (CR 3.0). Le but de cet article est de mettre à disposition un petit scénario mettant en œuvre quelques figurines et quelques décors, permettant de jouer rapidement.

Contexte du scénario

C'est la nuit du 6 juin 1944. Les parachutistes de la 82nd et de la 101st airborne division sautent sur le Cotentin. En raison du temps, de la flak et de l'inexpérience de certains pilotes, les sticks de parachutistes sont complètement dispersés. Malgré cela, certains



Équipe de la 82nd Airborne (Artizan)

officiers de valeurs réussissent à regrouper autour d'eux les hommes qu'ils rencontrent. Vous êtes l'un d'entre eux.

Nécessaire de jeu

- La règle CR 3.0 est nécessaire, mais pas indispensable, seul la feuille de référence est indispensable.
- Des dés à 6 faces.
- Un mètre ruban
- 5 figurines 28mm de parachutistes américains (ou anglais) par joueur (1 officier avec Carabine, 1 NCO avec PM Thompson, 3 soldats avec fusil garand)
- Une poignée de figurines allemandes (Entre 10 et 20 suivant le nombre de joueurs)
- Des marqueurs

Mise en place

Sur une surface de 1,20m par 1,20m mettre des arbres, des routes et quelques maisons. Dans CR il est nécessaire d'avoir un décor assez fourni pour limiter les lignes de vues.

Placer deux objectifs aléatoirement par joueur. Le but de la mission est de prendre un maximum d'objectifs. Pour prendre un

objectif, il est nécessaire de l'atteindre et d'y rester deux tours sans un allemand dans les 10cm.

Le placement des allemands est le suivant :

- 2 allemands par objectif
- 3 allemands par joueur, placés aléatoirement.

Chaque joueur peut commencer du bord de table qui lui convient le mieux.

Description des squads Américains

Chaque joueur joue un groupe de parachutistes américains composé de la sorte :

- 1 lieutenant
- 1 Sergent
- 3 soldats

Profils des soldats utilisés :

Type de profil	Réputation	Armement
Lieutenant	Rep 5	Carabine Colt 1911
Sergent (NCO)	Rep 4	PM Thompson Colt 1911
Soldat	Rep 4	M1 Garand
Soldat allemand	Rep 4	MP 40
Soldat allemand	Rep 4	K 98
Officier allemand	Rep 5	MP 40

Tableau des armes :

Arme	Distance	Impact	Cible
Carabine	30 cm	1	2
Colt 1911	20 cm	1	1
Thompson	30 cm	1	3
M1 Garand	45 cm	2	2
MP 40	30 cm	1	3
K 98	45 cm	2	1
LMG	45 cm	3	4
HMG	45 cm	3	5
Bazooka	20 cm	5	1

Tour de jeu

Le tour de jeu se déroule suivant la séquence suivante :

1. Initiative
2. Résolution des actions
3. Jets d'alerte



Soldats allemands (Artizan)



Soldats et sous officiers allemands (Black tree design)

Initiative

L'initiative se joue comme dans CR 3.0 : on jette un D6 par joueur + 1D6 pour les allemands. Celui avec le score le plus grand commence en premier. Il ne peut jouer que les unités dont la réputation est supérieure ou égale au résultat du jet de dé. En cas d'égalité les deux joueurs sont alors bloqués.

Les allemands sont joués par l'ensemble des joueurs ou de manière automatique (dans le cas du jeu solo). Chaque joueur joue dans l'ordre des jets d'initiative un nombre de figurines allemandes égal à ce score. Chaque figurine est alors identifiée par un marqueur pour éviter de la jouer deux fois. Seules les

figurines ayant une réputation inférieure au jet d'initiative peuvent jouer.

Exemple : dans une partie à deux joueurs, le lieutenant Winters joue avec le lieutenant Turnbull contre les allemands. Au tour 1 Winters fait un jet de 6 à l'initiative et Turnbull 3, les allemands font 2. L'ordre du tour de jeu sera le suivant Winters, Turnbull et les



Officiers Allemands (Artizan)

allemands. Au moment de jouer les allemands, Winters qui n'a pu bouger aucune de ses figurines (leur réputation est inférieure à son jet d'initiative) pourra bouger 6 allemands, et Turnbull seulement 3.

Résolution des actions

La résolution des actions se déroule suivant la règle CR 3.0. Le principe est toujours le même. On jette deux Dés (3 pour les officiers) : si le résultat est inférieur ou égal à la réputation, le jet est réussi. Les actions sont résolues en fonction du nombre de réussites. Pour rappel, il est autorisé de bouger et tirer, tirer et bouger, bouger, tirer et bouger. Bref on peut faire les actions dans n'importe quel ordre. Les allemands suivent les mêmes règles.

Cas du jeu Solo

Si le joueur joue seul, les allemands, au lieu d'être joués comme décrit dans le paragraphe



Mitrailleuses (Artizan)



Support lourd (Bolt action miniatures et Artizan)

précédent, sont joués automatiquement suivant la règle suivante : chaque allemand se dirige vers les coups de feu les plus proches. Lorsqu'il arrive en vue d'un adversaire, il se dirige vers le couvert le plus proche et fait feu. S'il n'y a pas eu de coup de feu, les allemands se déplacent de 20cm tout droit face à eux, puis tournent d'un quart de tour.

Jets d'alerte

À la fin de chaque tour, il y a un jet d'alerte à effectuer : pour chaque dé de tir lancé, on fait un jet de dé. Pour un résultat de 5 un allemand armé d'un fusil K98 apparaît. Sur un 6 c'est un allemand armé d'une SMG, ou un Officier. Ils apparaissent dans les 30cm du départ des coups de feu.

Condition de victoire

Chaque objectif rapporte 5 points. C'est le joueur américain qui a rempli le plus d'objectif qui gagne.

Aller plus loin

Pour aller plus loin dans l'expérience ludique, voici quelques idées d'évolution :

- Tirer les équipes de parachutistes au hasard (voir tableau)
- Ajouter des profils différents pour les allemands : lorsque le joueur fait un 6, relancer un dé et suivre le résultat dans le tableau de la page suivante.
- Changer les américains par des anglais.
- Inverser les rôles. Par exemple pour jouer la campagne de Crète ou de France.



Équipe de la 101st Airborne (Bolt action miniature)



Exemple de pions d'objecifs (Artizan, Black tree design)

Tableau de profil des parachutistes, lancer 3 dés.

Résultat du dé	Premier jet (Réputation)	Deuxième jet (équipement)	Troisième jet (Règle spéciale)
1	3	Pistolet	Medic (test de récupération avec 1 dé supplémentaire pour les blessés situés dans les 5 cm)
2	3	Garand	Spécialiste du Corps à corps (+ 1 dé au corps à corps)
3	4	Garand	Tireur d'élite (Jette deux dés pour les dégâts au lieu d'un seul)
4	4	Garand	Tête brûlée (tire toujours au maximum de cible)
5	4	Carabine	Blessé (Un seul dé pour les jets de course)
6	4	Thompson	Effrayé (Un seul dé pour les jets de charge, de réception de charge, et de ralliement)

Exemple : Turnbull constitue son équipe : Il jette 3 D6 différents : il fait 3-4-5. le profil du soldat sera alors Réputation 4, armé d'un Garand et blessé.

Chain Reaction 3 (Two Hour Wargames)
www.twohourwargames.com

Tableau de renforts allemands :

Résultat du D6	Troupe
1	Un véhicule blindé (armé d'une HMG, Rep 4 blindage 2)
2	Une HMG Allemande (rep 4)
3	Une patrouille Allemande (Un officier, 2 hommes)
4	Un officier allemand (Reputation 5 MP40)
5	Un parachutiste américain (test sur le tableau précédent)
6	Un parachutiste américain armé d'une arme spéciale (LMG, Bazooka, Mortier)

(Pour percer le blindage : faire un test de réussite sur l'impact de l'arme - le blindage) Si deux réussites alors le véhicule est détruit. 1 réussite alors l'équipage est choqué (test de ralliement au prochain tour). 0 réussite, le véhicule est indemne).

Poulppy

Le spécialiste des figurines WWII 28mm
<http://wk.frothersunite.com/sc/pulp/ww2.htm>

Un site sur toutes les figurines WWII
<http://zarko.free.fr/Main/kkfkindex.html>

Guide de peinture allemands
<http://www.artizandesigns.com/guides/GermanArmyColours.pdf>

Guide de peinture américains
<http://www.twfigurines.de/wwtwo/uspara/uspara01.htm>

Scénarios Confrontation L'éveil des ténèbres

Deux scénarios pour le jeu **Confrontation** de **Rackham** directement jouables avec les Army Boxes du Lion et du Bélier.

Ces deux scénarios sont jouables séparément ou bien enchaînés, les résultats du premier influant sur le second scénario.

L'éveil des morts

Une patrouille du Lion menée par Agonn a découvert une résurgence ténébreuse aux frontières ouest de la province de Khallienne. Il est urgent de purger l'endroit de cette souillure sans quoi un véritable portail pourrait prendre forme et la situation devenir catastrophique...

Forces en présence

Bélier :

- 4 unités de 4 Undead Thralls et d'un Undying Skull.

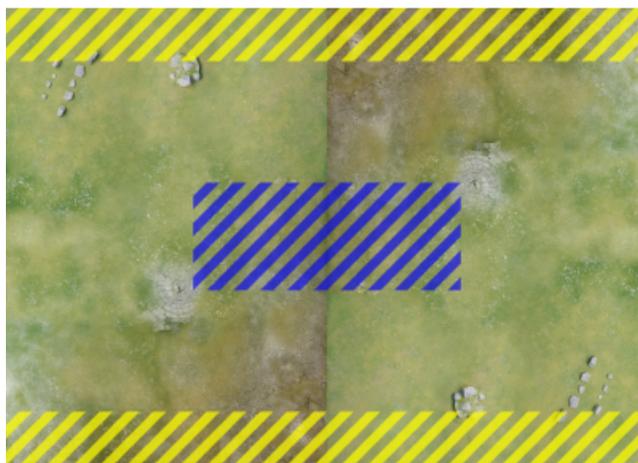
Lion :

- 2 unités de 4 archers.

- 2 unités de 8 gardes dont l'une menée par Agonn équipé d'une arme sacrée (le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps sont lu une colonne plus à droite sur la table de résolution).

Approche

À tour de rôle, en commençant par le joueur le plus jeune, chaque joueur place un groupe de deux murets (joints en ligne ou en coin) sur le terrain. Les forces du Bélier se déploient dans la zone bleue et les forces du Lion dans la zone jaune.



Objectif

Extermination : chaque joueur doit éliminer la totalité des unités ennemies.

Règle spéciale

Renforts : Au début du troisième tour, une unité de trois Gargoyles entre en jeu. La carte



correspondante est intégrée à la séquence d'activation du Bélier.

Les Gargoyles entrent en jeu à partir de n'importe quel bord de table et peuvent agir immédiatement.

Trève

La bataille s'achève lorsqu'un des joueurs est le seul à disposer d'unités en jeu. Ce joueur remporte alors la victoire.

Effets sur le scénario suivant

Si le Bélier remporte la victoire, l'unité d'archers du Lion n'entrera en jeu qu'au deuxième tour (à partir d'un bord de table de la zone de déploiement du Lion).

Si le Lion remporte la victoire, l'unité de Gargoyles du Bélier n'entrera en jeu qu'au deuxième tour (à partir d'un bord de table de la zone de déploiement du Bélier).

Le duel des Puissances

Malgré les efforts d'Agonn, un portail des ténèbres a ouvert une brèche et les morts se déversent sur Aarklash. Le seul espoir du Lion reste l'intervention de la légendaire chimère, protectrice du royaume d'Alahan.

Forces en présence :

Bélier :

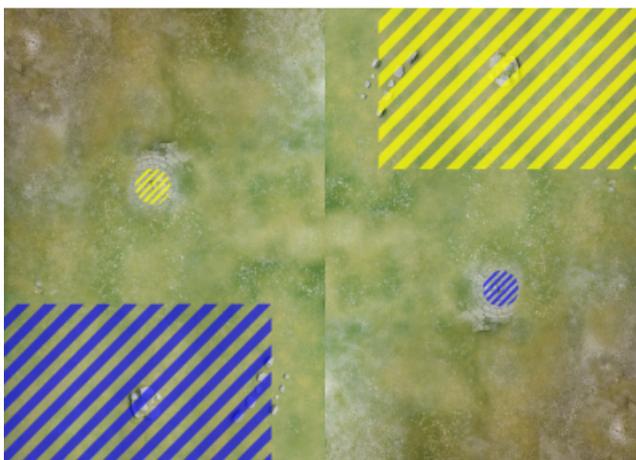
- 8 Undead Thralls accompagnés d'un Abysmal Skull et d'un Undying Skull
- 8 Undead Thralls accompagnés d'un Necromancer skull et d'un Toxic Skull
- 4 Black Paladins
- 3 Gargoyles
- The Almighty Skull équipé de Crépuscule et de la Toge Hurlante. Il forme une unité séparée.

Lion :

- 8 gardes dont 1 agent de la Chimère, menés par Agonn équipé du Bouclier Ardent.
- 8 gardes dont 1 agent de la Chimère
- 6 paladins
- 8 archers
- La Chimère

Approche

À tour de rôle, en commençant par le joueur le plus jeune, chaque joueur place un groupe de deux murets (joints en ligne ou en coin) sur le terrain. Les forces du Bélier se déploient dans la zone rectangulaire bleue et les forces du Lion dans la zone rectangulaire jaune.



Objectif

Le joueur du Bélier doit éliminer la Chimère et le joueur du Lion doit anéantir le grand Crâne (The Almighty Skull)

Règle spéciale

Apparition : La Chimère et The Almighty Skull ne sont pas mis en jeu en début de partie. Ils apparaissent au troisième tour sur la zone circulaire de leur couleur. La carte correspondante est intégrée à la séquence d'activation de chaque joueur au début du troisième tour. Ils peuvent agir immédiatement.

Trêve

Si la Chimère est tuée, le Bélier remporte la victoire. Si Le grand Crâne est défait, le Lion gagne la partie.

Belisarius



Site officiel de Confrontation
<http://www.confrontation.fr/>

Forum officiel
<http://forum.confrontation.fr/>

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS...

LE DOCTEUR KLOMP, CÉLÈBRE SAVANT FOU NAZI (CHACUN SES PETITS TRAVERS, HEIN...) A CRÉÉ POUR L'ARMÉE UN CROCODILE GÉANT GÉNÉTIQUEMENT MODIFIÉ POUR FOUTRE SA PÂTÉE À N'IMPORTE QUEL ENNEMI !

MALHEUREUSEMENT, AU COURS DU TRANSPORT DU CROCO DANS UN AVION MILITAIRE, UN MALHEUREUX ACCIDENT EST SURVENU : L'AVION S'EST ÉCRASÉ, LIBÉRANT LE MONSTRE GÉANT DANS UNE FORÊT SITUÉE PRÈS D'UNE PETITE BOURGADE DU NORD DE LA FRANCE.

USANT DE TOUS SES TALENTS DE DISCRÉTION, NOTRE REPTILE DE 40M DE LONG COMMENÇA ALORS À MANGER LES GENS DE LA VILLE. OU PLUTÔT À LES DÉCHIQUETER VU QU'IL N'AVAIT PAS TRÈS FAIM.

DU COUP, RAY, FABRIQUANT LOCAL DE COUTEAUX, FUT INJUSTEMENT ACCUSÉ DE CES CRIMES HORRIBLES. PAS DE CHANCE, HEIN ?

LUI ET SON POTE TONY RÉUSSIRENT TANT BIEN QUE MAL À PROUVER SON INNOCENCE ET À RÉVÉLER L'EXISTENCE DU SAC À MAIN EN PUISSANCE AU RESTE DE LA VILLE.

APRÈS UN ÉCHEC PRÉVISIBLE DE L'ARMÉE, C'EST À NOS HÉROS, AIDÉS DU REPENTI DR KLOMP ET DE QUELQUES MERCENAIRES, QU'IL REVIENT DE DÉBARRASSER LA VILLE DE CE MONSTRE !

C'EST LA DERNIÈRE SCÈNE DU FILM... NOS HÉROS RÉUSSIRONT-ILS ? ET SURTOUT, RAY EMBALLERA-T-IL LA JOLIE ASHLEY CAMPBELL VENUE L'AIDER AVEC SA TRONÇONNEUSE ?

MÉGA CROCO !

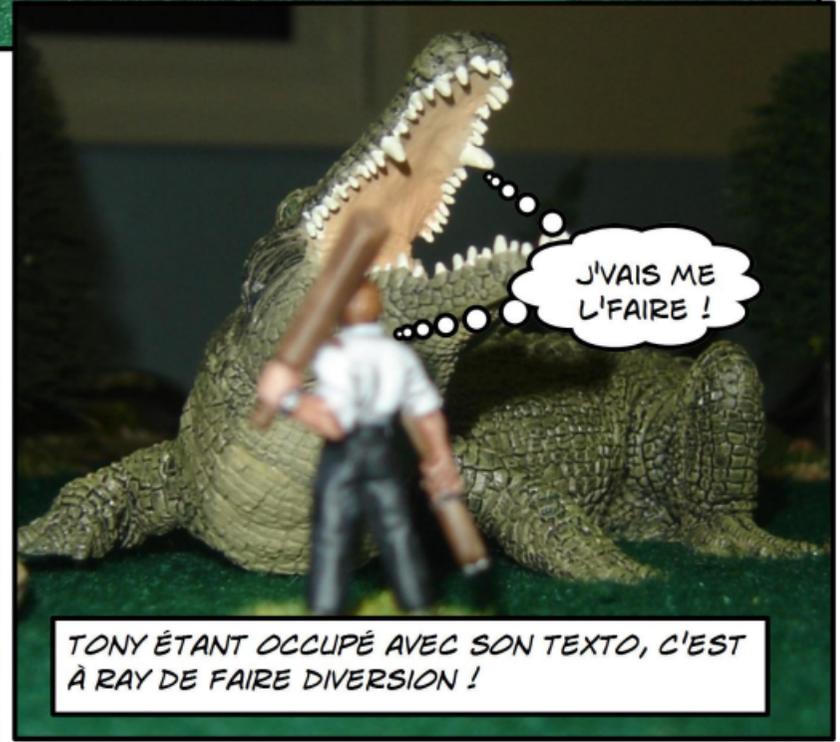
NOS HÉROS, EN BLEU, DOIVENT TUER LE MÉGACROCO, EN ROUGE, SANS SE FAIRE BOUFFER PAR LUI OU SES REJETONS (EN ROUGE AUSSI).

POUR CELA, ILS DOIVENT ATTIRER LE CROCO À CÔTÉ DES EXPLOSIFS (EN JAUNE) ET FAIRE SAUTER CEUX-CI AU BON MOMENT EN UTILISANT LA SALLE DE CONTRÔLE DU BUNKER SECRET DE L'ARMÉE (LE CARRÉ JAUNE DANS LE BUNKER).

RAY AVAIT UN PLAN : LES MERCENAIRES DEVAIENT SE CHARGER DES PETITS CROCOS. LE DOCTEUR ALLAIT DROIT DANS LA SALLE DE CONTRÔLE. TONY ATTIRAIT LE MÉGA CROCO VERS LES EXPLOSIFS ET PENDANT CE TEMPS LÀ, RAY DIRIGEAIT LES OPÉRATIONS...

QUEL BRANLEUR CE RAY !

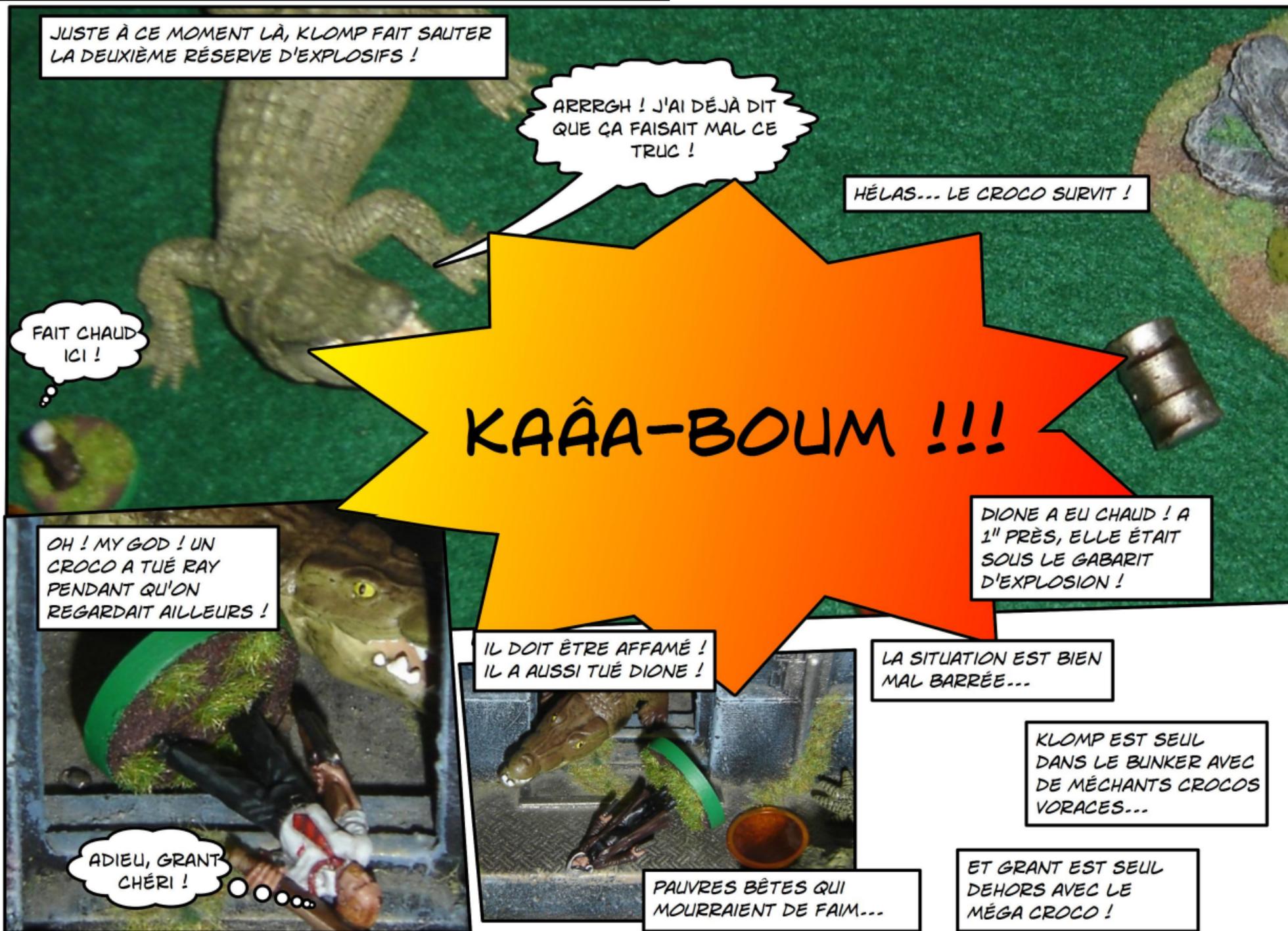
TOUT COMMENÇAIT BIEN...



TONY ÉTANT OCCUPÉ AVEC SON TEXTO, C'EST À RAY DE FAIRE DIVERSION !







JUSTE À CE MOMENT LÀ, KLOMP FAIT SAUTER LA DEUXIÈME RÉSERVE D'EXPLOSIFS !

ARRRGH ! J'AI DÉJÀ DIT QUE ÇA FAISAIT MAL CE TRUC !

HÉLAS... LE CROCO SURVIT !

FAIT CHAUD ICI !

KAÂA-BOUM !!!

DIONE A EU CHAUD ! A 1" PRÈS, ELLE ÉTAIT SOUS LE GABARIT D'EXPLOSION !

OH ! MY GOD ! UN CROCO A TUÉ RAY PENDANT QU'ON REGARDAIT AILLEURS !

IL DOIT ÊTRE AFFAMÉ ! IL A AUSSI TUÉ DIONE !

LA SITUATION EST BIEN MAL BARRÉE...

KLOMP EST SEUL DANS LE BUNKER AVEC DE MÉCHANTS CROCOS VORACES...

ADIEU, GRANT CHÉRI !

PAUVRES BÊTES QUI MOURRAIENT DE FAIM...

ET GRANT EST SEUL DEHORS AVEC LE MÉGA CROCO !



Le projet Golgothik

Tout a commencé par le récit de légendes sur un village éloigné, voisin d'un manoir imposant et sûrement hanté. Son seul chemin d'accès traverse une forêt lugubre...

Les Aventuriers de tous poils s'y risquent et l'action commence par une simple chasse au trésor...

À partir de là, les événements vont s'enchaîner, mobilisant de nouveaux aventuriers, des redresseurs de torts, des chasseurs de Vampires et même les habitants

du village car l'endroit est effectivement hanté et maudit : bienvenu dans Golgothik (bruit de tonnerre au loin).

Les scénarios joués dépendent de l'histoire et le résultat des scénarios influe sur l'histoire... Les joueurs se succédant sur la table peuvent enchaîner des scénarios différents, en séquence, voire en parallèle. Le sort du village dépend de la réussite des missions réalisées par les joueurs.

Là où tout a commencé

L'idée de ce projet correspond à plusieurs "idées", "courants" ou constatations faites par différents membres du club (*Sartrouville Figurines et Jeux*) :

- Nous organisons les *Journées Figurines et Jeux* (JFJ) actuellement l'une des plus grandes conventions « libres » de France où nous accueillons des clubs et des particuliers qui présentent des tables de démonstrations. Les tables les plus intéressantes sont souvent des tables de jeux non commerciaux.
- Nous participons régulièrement à des conventions un peu partout y compris le *Salute* de Londres, où l'on peut jouer à des démonstrations participatives sur de vrais thèmes originaux.
- Mais de notre côté nous n'avons pas de



table de jeu de ce type à proposer dans les conventions des autres...

- Cela faisait assez longtemps que nous n'avions pas travaillé sur un projet de peinture ou de décor commun.
- La table "Innsmouth" (de Grégory "Gloranthan Army" Privat) présentée lors de la 4e édition des JFJ nous avait bien fait baver...
- Le jeu en mode escarmouche multi-joueurs façon *Golgo Island* marche plutôt bien.

Forts de tout cela, il ne nous restait plus qu'à franchir le pas !

Comme nous devons trouver un thème pour commander le concept qui servirait à sculpter

la figurine de la 5e édition, nous accorderions la table et le jeu participatif à ce dernier. Et puis réaliser une table serait un projet sympa qui permettrait de fédérer l'ensemble des membres du club autour, séances de décors à l'appui.

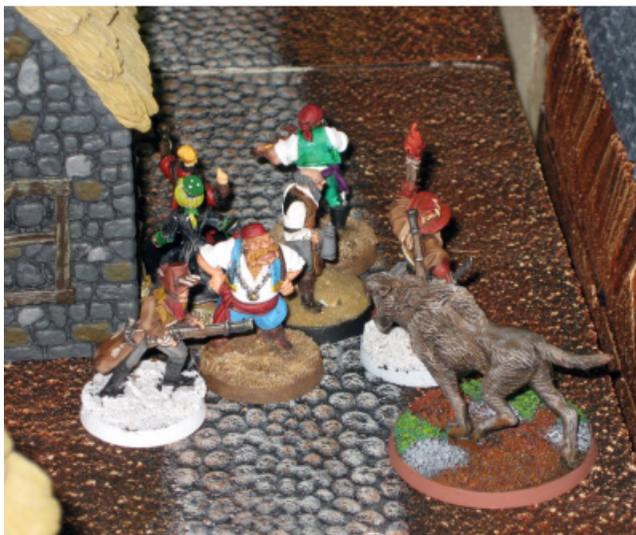
Bon, ça c'était l'idée de départ ^_^

Le thème ?

Nous avons déjà abordé les thèmes futuristes (*Artemia* et *Johana*), fantastico-historique (*Léhéna*), Old West (*Angel Face*)... Que faire pour ce nouvel opus des JFJ ?

Du Gothique Horreur pardi !

Maintenant que nous avons décidé du thème



général, nous avons commencé à faire le tour des marques de figurines qui déclinent cette ambiance (ainsi que des sites et autres blogs). Deux marques principales se sont détachées du lot, sachant que de nombreux modèles picorés à droite ou à gauche pourraient s'immiscer sans soucis ni adaptation à cet univers glauque et ténébreux.

Les deux gammes principales sont *Vampire Wars* de *West Wind Production* et *Things That Go Bump In The Night* de chez *Blue Moon Manufacturing*.

Côté Systèmes de jeu

Et puis, histoire d'être complet, un petit tour d'horizon sur ce qui se faisait en termes de règles pour cet univers (les deux éditeurs ont un système : *Vampire Wars* et *Chaos In Carpathia*). Mais l'engouement de certains membres du club pour le système de jeu

utilisé pour *Golgo Island* (le *War Engine*) et le fait que ce dernier propose un système pour créer ses propres profils ainsi qu'une gestion maligne des PNJ (indispensable pour nous) ont rapidement orienté le travail vers ce dernier.

Originellement pensé comme un mix entre *Golgo Island* (*War Engine*) et le système *Chain Reaction*, les premiers tests (mars 2009) ont montré que c'était un peu trop lourd... Nous nous sommes donc cantonnés au *War Engine* et avons modifié assez radicalement la gestion des monstres de *Golgo Island* en les gérant par un système de deck de cartes de profil tirés en fonction du lieu plutôt qu'en laissant les joueurs les placer (comme à *Golgo Island*). La trame générale permettant d'enchaîner différents scénarios avec des niveaux de



Les bases du système : Golgo Island et le War Engine

Golgo Island

<http://golgoisland.free.fr/index.php>

Le WiKi de Golgo Island

http://warengine.darktortoise.com/index.php?title=Golgo_Island

WarEngine

<http://darktortoise.com/the-warengine/>

Le WiKi de WarEngine

http://warengine.darktortoise.com/index.php?title=Main_Page

difficulté croissants est restée.

Afin de créer les différents profils d'aventuriers, la première étape a été de recenser les archétypes que l'on pouvait trouver dans ce genre d'univers. A la suite de cela une première version des archétypes a été codifiée.

Nous avons à la fois essayé de trouver les figurines qui collaient le mieux aux profils définis et (surtout) adapter les profils aux figurines en notre possession et qui nous branchaient le plus (ben oui, faut avant tout savoir se faire plaisir ^^).

Les profils ont été revus au fil des tests et de la peinture de nouvelles pièces qui venaient agrandir la population de notre petit contexte.

Idem pour les monstres. Ces derniers, que ce soit en termes de profils ou de règles pour les gérer, sont certainement ce qui a le plus évolué au fur et à mesure des parties tests.



Description d'une carte profil

Nom de l'archétype : i.e. Tueur de Monstres

Les caractéristiques : **Mv** = Mouvement, **Df** = Défense, **Mn** = Mental

Les compétences spéciales (i.e. Frénétique, Fou de la gachette) avec leurs règles spéciales

Les Points Héroïques (qui permettent de moduler les scores des dés)

Les attaques du personnage (nom de l'arme, R = portée, AV = valeur d'attaque, AE et AET ne s'appliquent lors d'attaques spéciales aillant des aires d'effet affectant plusieurs figurines).

La capacité de Twist (qui permet de contrôler les monstres)

TUEUR DE MONSTRES Pp 3-4
T-0 Mv-0" Df-0K2 Mn-0K3 Cr-0

Frénétique.
+1ko au contact.
Fou de la gachette.
Ne TOUJOURS utiliser ses tirs réservés
2 Points Héroïques

WP	Armes	R	AV	AE	AET
10	EPEE	-	3K2	-	-
18	PISTOLET A BALLES D'ARGENT	12"	2K2	-	-
8	Twist	-	2K2	-	-

70 TOTAL POINTS

COMTE VAMPIRE Pp 4-6
T-0 Mv-0" Df-0K3 Mn-0K3 Cr-0

Balaïse.
Df + 1ko si pas à couvert.
Vol.
permet d'ignorer tous les obstacles lors du mouvement

WP	Armes	R	AV	AE	AET
18	EPEE MALEFIQUE	-	3K3	2X	-

64 TOTAL POINTS

SUCCUBE Pp 2-3
T-0 Mv-0" Df-0K2 Mn-0K2 Cr-0

Vol.
permet d'ignorer tous les obstacles lors du mouvement
Chasseur de tête
ne peut plus se déplacer après avoir éliminé un adversaire au contact.

WP	Armes	R	AV	AE	AET
8	CROCS	-	2K2	-	-

31 TOTAL POINTS

En fait, nous voulions un jeu qui permette le coopératif et il fallait donc être en mesure que la table de jeu soit une sorte de force neutre qui apporte des défis aux joueurs sans qu'ils aient besoin de s'entre-tuer (et faire en sorte qu'ils ne s'entretuent pas dès le départ !).

Nous avons donc défini trois zones (sur les six de la table) comme des zones où les joueurs ne peuvent pas s'attaquer entre eux (la ville

et le village). En dehors de ces zones « habitées » personne n'est là pour savoir ce qui se passe exactement... Donc tout est permis ^^.

Dans les trois autres zones (la forêt, le manoir et l'église) on place des billes de verre à côté de certains éléments de décors, et en fin de tour, s'il y a au moins un héros à moins de 6" d'une bille de verre alors deux monstres apparaissent.



Ces derniers sont tirés aléatoirement d'une pioche de cartes correspondant à la zone où se trouve la bille de verre. Cela donne un petit côté tactique car on sait plus ou moins à l'avance le type de monstres qui peuvent apparaître. Et donc les endroits à éviter à tout prix.

La gestion des monstres est en suite effectuée par la capacité de Twist des héros. Ces derniers peuvent plus ou moins les « contrôler ». Ainsi, ce sont les joueurs qui vont aussi jouer les méchants (ça dépend s'il y a un animateur SFJ dans le coin car ce dernier se fera en général le malin plaisir de les jouer).

Afin de permettre à plusieurs joueurs de jouer en même temps, éventuellement sur des scénarios, et donc des objectifs, différents et que tout le monde cohabite, nous avons adopté un système simple pour l'initiative. Au début du tour, chaque joueur reçoit une des lames de tarot par personnage encore en vie qu'il contrôle. Puis les personnages sont activés en jouant la carte d'atout de la plus basse à la plus haute. Il est possible de garder un atout en réserve et de jouer plus tard dans le tour en interrompant le tour d'initiative qui reprend ensuite normalement jusqu'à ce que le 21 soit joué.

C'est simple et diablement efficace !

Dernier point, histoire de pouvoir pimenter l'interaction avec la table, nous avons mis au point une pioche « Villageois » qui permet aux héros d'essayer de trouver de l'aide au sein de la ville ou du village. A chaque fois qu'ils font du porte à porte, on tire une carte de cette pioche et avec de la chance, un Villageois (qu'il faut encore convaincre) peut se joindre au héros ! Bon, on peut aussi tomber devant une porte close, tomber sur un rustaud mal embouché qui en a marre du raffut que fond ces aventuriers de pacotille ou encore sur un

Les Decks de monstres

Les monstres ont été divisés en trois thématiques principales : les Vampires, les Loups-Garous et les démonistes.

Chaque « deck » thématique possède la même structure, en termes de puissance : un boss, deux lieutenants, quatre élites et huit troupes.

En détail cela donne le tableau suivant (les colonnes coûts ne sont là que pour avoir une idée de l'équilibrage) :

Nb	Twist	Manoir	Coût	Foret	Coût	Église	Coût
8	3	Cossack	18	Loup	14	Zombies x2	0
4	5	Nosferatu	22	Loup géant	19	Possédé	24
2	7	Vampire	30	Loup-garou	31	Spectre	30
1	9	Comte Vampire	64	Seigneur Lycan	78	Roi Démon	59

comparée aux autres bâtiments : une vieille église gothique-romane qui surplomberait toute la ville...

- Une vieille ville avec des maisons à colombage et des rues pavées et étroites.

Quand faut y aller...

Après avoir gribouillé des feuilles, il était temps de passer à la première séance commune. Pour cela, nous n'avions que l'esquisse et le tracé (à l'échelle tout de même !) des fondations de l'église.

Pour cette dernière, nous avons effectué de nombreuses recherches sur le net pour trouver des photos et des plans. Il a bien entendu fallu les adapter, surtout que, comme l'église serait imposante, il fallait la rendre jouable à l'intérieur...

A peine avons-nous commencé à travailler sur



Un peu de modélisme

Les sols des deux plaques de villes sont réalisés avec du papier peint, de même que les chemins pavés du village et la pente d'accès au manoir.

L'église a été réalisée en polystyrène expansé qui après avoir été gravé a été texturé. Les portes sont en balsa, lui aussi gravé, et enjolivées avec du carton, les fenêtres avec du treillage métallique, les tuiles sont en carton fin (céréales), le sol dallé est en Depron qui a été lui aussi gravé.

Le manoir a été réalisé en carton plume et Depron 1cm pour les murs (texturé à la colle à carrelage), en carton de calendrier et balsa pour les sols, en Pringles () pour les tours, en grillage plastique fin et balsa pour les fenêtres et portes, les tuiles en carton fin ainsi que la structure du toit du pigeonnier. Les pierres apparentes sont en Depron. La colline en polystyrène extrudé recouvert de pâte à bois puis texturé à la colle à carrelage+PVA+sable.

L'eau, que ce soit la fontaine ou la rivière, est réalisée avec l'eau artificielle GW (elle met un temps fou à prendre sa teinte transparente définitive !)

la table que nous nous sommes vite rendu compte de l'inadéquation des esquisses et de la réalité !

Ben oui, difficile de tout bien représenter à l'échelle. Sur le papier, une ruelle à l'air assez large pour pouvoir y déplacer des figurines et puis, quand on y regarde de plus près... Ben c'est plus vrai !

De plus, nous projetions de tout construire nous même. Notamment les maisons. Heureusement, la lucidité à eu le dessus sur ce point ! Et vive les maisons *Conflux* ! Le rapport qualité/prix/rendu est imbattable. Vraiment. Ces maisons sont vraiment un must et parfaitement adaptées à ce que nous voulions réaliser. Nous avons donc réutilisé les maisons *Conflux* du club, acquis quelques unes de plus (notamment pour le village) et plusieurs membres ont prêté celles qu'ils avaient chez eux.

Gothique Horreur, koikésce ?

Quelques références

Époque gothique (XII au XIV^{ème})

http://www.quid.fr/2007/Architecture/Epoque_Gothique_Milieu_Xiie_S._Debut_Xvie_S./1

Le roman gothique (apparaît au XIX^{ème})

http://fr.wikipedia.org/wiki/Roman_gothique

Et le premier roman gothique (bon, c'est vraiment pour la référence mais n'allez pas le lire, c'est assez mauvais) :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Château_d'Otrante

L'art gothique

http://fr.wikipedia.org/wiki/Gothique_International

Alors que les ébauches de la table ne prévoyaient que 4 plaques : une église, un hameau avec champs et rivière, un centre village et une forêt ; il est vite apparu que le village semblerait ridicule en taille par rapport à l'église et la décision de doubler la taille de celui-ci a vite été prise, il fallait alors une 6ème plaque et c'est ainsi qu'est né l'idée du manoir du comte vampire (ou du bourgmestre) ! De même, elles devaient être

en medium de 5mm avec du polystyrène expansé collé par-dessus et elles se sont retrouvées faites en contre-plaqué de 1cm (avec du polystyrène expansé, faut pas tout changer non plus).

Bon, c'est clairement une erreur. On a fait avec ce que l'on avait sous la main. Mais, cela fait que les plaques sont très lourdes... mais c'est solide...

Sans entrer dans tous les détails de la réalisation, les séances communes ont surtout servi à la réalisation des plaques (terraformation, texturage - sable+PVA+noir) et les autres détails ont été réalisés chacun chez soi (église, manoir, fontaine, murets, peinture des plaques).

Comme tout projet de ce type, il avance parce qu'une poignée de personnes le porte mais une douzaine de membres ont contribué à la peinture des figurines et des décors du jeu, et ça c'est cool !



Les figurines et l'inspi ?

Agis page of miniatures

http://www.agisn.de/html/gothic_horror.html

Witchhunter.net

http://www.witchhunter.net/galerie_gothic_horror.html

Westwind productions

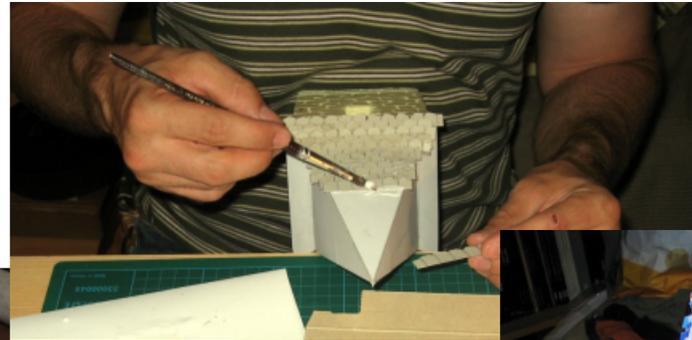
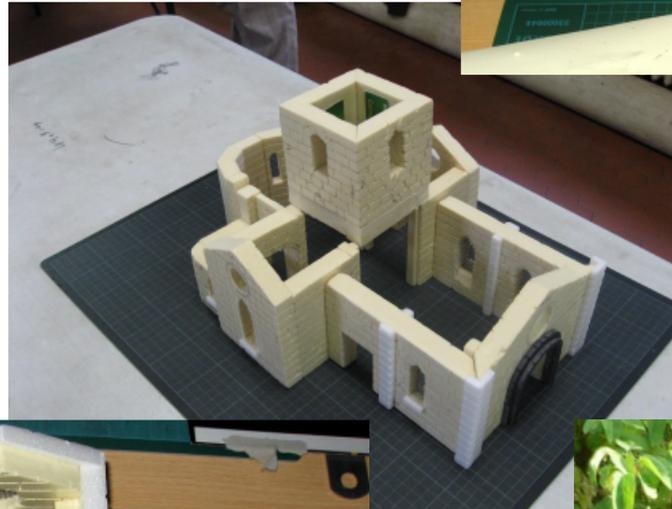
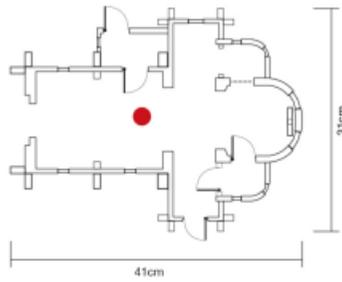
<http://www.westwindproductions.co.uk/catalog/index.php?infoBox=3&cPath=2>

Blue Moon Manufacturing

http://www.bluemoonmanufacturing.com/index.php?cat_id=1

Et puis aussi quelques figurines de chez Rackham, Heresy (le Démon et le Comte Vampire), Alkemy (le prêcheur et l'exorciste), DD Mini (loups et zombies), Warhammer, Masquerade, Hasslefree, etc...

L'église



Le Manoir



Les retours

Après les nombreuses parties jouées et masterisées (une campagne complète au Salon du livre en Juin plus une autre lors du téléthon en décembre et les 8 parties lors des JFJ) :

- le jeu est fluide et intéressant pour des joueurs un peu familiers du Jeu avec Figurines quand il n'y a pas plus de 4 joueurs par animateurs
- au delà il faut plusieurs animateurs ou des joueurs bien au fait
- pour des débutants complets ou des gens pressés (joueurs de tournoi entre deux parties) il faut démarrer les parties "in media res" plutôt que loin des objectifs
- tout cela étant dit, un joueur est autonome au bout de deux tours de jeu :-)
- le système s'adapterait sans trop de problème à un système de tournoi narratif car il est équilibré (merci War Engine) et au final beaucoup plus varié que beaucoup de jeux du commerce (la variété des personnages est très large)
- Pour l'instant, la plus grosse partie était composée de deux fois trois joueurs (avec deux figurines chacun) qui jouaient sur deux scénarios différents en même temps et un seul animateur (qui était là pour expliquer les bases et driver les plus jeunes).

Bref, nous sommes très fiers du travail collectif impressionnant que ce jeu matérialise !

SebRom, Igor et François G.



Journées Figurines et Jeux
<http://www.sfj78.fr/jfj/>

Sartrouville Figurines et Jeux
<http://sfj78.free.fr/>

L'art de la démonstration à l'intention du profane

Le jeu avec figurines, est une activité qui se prête particulièrement à la démonstration. En effet, quoi de plus évocateur qu'une magnifique table garnie décors et de dizaines de figurines peintes pour attirer de nouveaux joueurs.

Ces mises en scène, de la même manière que les dioramas qu'on peut admirer dans les expositions de modélisme, constituent un point de départ et c'est généralement grâce à cet aspect visuel que la plupart des adeptes ont été sensibilisés à ce loisir.

Mais, parce qu'il y a un mais, si on se cantonne à ce qu'on peut voir, il n'y a guère de différences avec les maquettes statiques qui régale les yeux des spectateurs mais ne permettent pas de faire ce que tout le monde veut faire en pareilles circonstances : toucher !

Les objectifs d'une démonstration peuvent être variés et tous les aspects se valent. Il est juste important de bien situer sa démarche par rapport au public qui est visé.

C'est pourquoi on peut, selon le point de vue qui est le mien ici, différencier trois grandes catégories :

- La reconstitution :

Là, il est question de reconstituer une bataille

ou un événement précis, en restant le plus fidèle possible à la réalité. Dans ce contexte, le spectateur n'est pas associé, il peut regarder, poser des questions, mais sa participation est difficile. Les participants offrent une vitrine du loisir en mettant en avant l'aspect historique et visuel qui lui est propre. C'est chouette à regarder mais pas toujours suffisant pour donner envie d'aller plus loin.

- **La démonstration** en convention ou en boutique spécialisée :

C'est ce genre de démonstration que l'on retrouve dans les conventions qui mettent en avant l'aspect participatif (Toutatis, JFJ, Chevauchée des Dragons de Vaires...). Le public présent est généralement constitué de connaisseurs qui passent de tables en tables et qui parviennent sans difficultés à saisir les subtilités des règles des jeux proposés.

On peut aussi classer ici les démonstrations en boutiques spécialisées qui vont chercher à capter l'attention d'un public déjà informé.

- L'initiation :

La démonstration qui vise le grand public, celui qui ne sait pas de quoi ça retourne et qui vient se promener en famille au salon du jeu local ou qui rentre dans une boutique pour



investir dans une boîte de Jungle speed, découvert la veille après une soirée chez un ami déjà joueur.

C'est sur ce type d'animation que je vais me concentrer à présent, en essayant d'en définir précisément les caractéristiques et en vous dévoilant quelques uns des ingrédients qui font que la séquence d'endoctri... d'initiation sera réussie.

Petite remarque préalable, ce qui est présenté ici est le fruit de mon expérience personnelle et de la confrontation de celle-ci avec celle de certains amis. Il est donc question d'une façon de voir les choses, la mienne, et en aucun d'un énoncé dogmatique figé. Libre à vous cas d'en prendre et surtout d'en laisser pour développer vos propres méthodes d'initiation.

Voici donc les paramètres qu'il me semble intéressant de prendre en compte dans un contexte aussi spécifique.

Le matériel

Une table bien garnie en décor, et surtout, adaptée au scénario qui sera proposé. En effet, rien de pire qu'un superbe décor qui n'est pas utilisé pendant la partie. Une possibilité est aussi de proposer une table assez vaste et de ne concentrer l'action que sur une partie de celle-ci, un peu à la manière du gros plan au cinéma, comme dans l'exemple suivant qui met en scène une escarmouche face à une sorte de petit gouffre de Helm.

Gardez toutefois à l'esprit que le décor n'est pas un diorama, les détails ajouteront de l'intérêt mais ne doivent pas occulter l'objectif de départ: faire jouer.



Le système de jeu

Il existe une multitude système de jeu mais le choix devra se faire en fonction de paramètres qui ne seront pas toujours en rapport avec les qualités du dit jeu. Le meilleur système de jeu, le plus réaliste, ou celui au meilleur background, ne se sera pas le mieux adapté à la mise en place d'une partie d'initiation pour grand débutant. C'est dommage mais c'est comme ça, la vie est cruelle n'est-ce pas ?

Le système choisi doit être simple et forcément accessoire puisqu'il ne sera que le prétexte qui permettra de donner vie aux petits bonshommes sur la tables. Et comme ce n'est qu'en quelques minutes que se fait l'accroche, une énumération fastidieuse de règles plus précises les unes que les autres n'aura qu'un effet: faire fuir la vic... personne concernée. Idéalement, le joueur ne devra prendre en compte que les règles de base (mouvement, tir, corps à corps, et interaction avec les décors, ce qui fait déjà beaucoup).

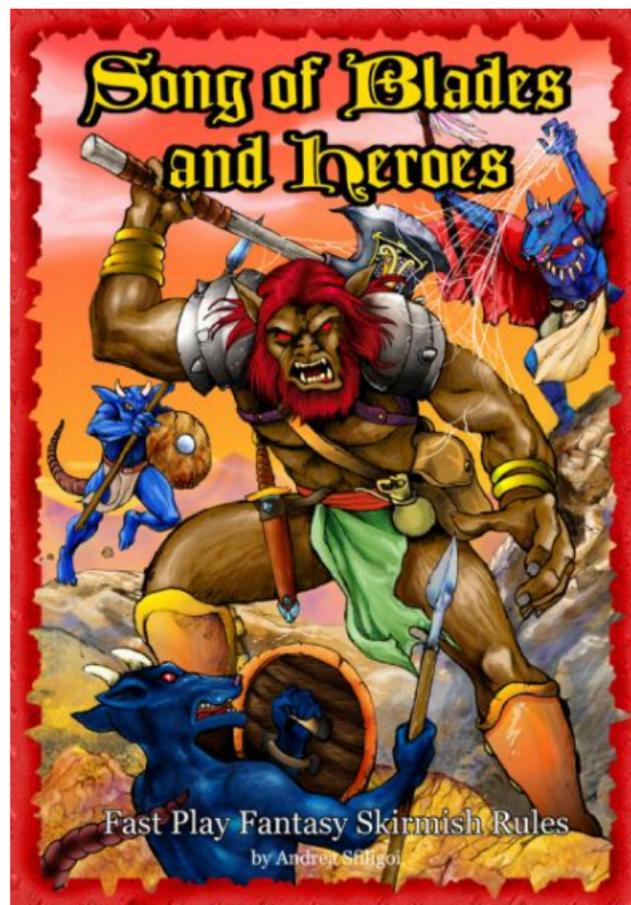
Un autre aspect important est de prendre en compte la suite éventuelle de la partie d'initiation. En effet, si à la fin, le néophyte se montre très enthousiaste et qu'il apprend que la règle qu'il vient de découvrir n'est disponible que sur le web, dans sa V3 provisoire, et en serbo-croate, aucune chance de le voir investir dans le produit, non,non, je peux vous l'assurer.

Je privilégie le système développé par une marque anglaise bien connue, tiré de la série de film de Peter Jackson sur le Seigneur des



anneaux, communément appelée LOTR, ou SDA en Français. Ce système a souvent été décrié par les adeptes du noble art, réduit au rang de jeu simpliste et réservé aux adolescents. C'est fort dommage et complètement injustifié, mais ceci est une autre histoire et cela n'engage guère que moi. Ce jeu présente trois avantages selon moi, il est disponible en boutique, sous la forme d'une boîte d'initiation assez bien garnie, et il fait référence à un contexte connu et reconnu. Les règles de base sont facile à expliquer et on peut commencer à bouger des figurines et jeter des dés au bout de quelques minutes de présentation. Si on ajoute que ses déclinaisons historiques (malheureusement en version anglaise uniquement) sont particulièrement intéressantes, on détient une bonne base pour se lancer dans l'évangélisation des masses non-joueuses.

Dernièrement un système générique a commencé à faire parler de lui et me semble prometteur dans ce cadre de la partie d'initiation. Il s'agit de l'excellent Song of Blades and Heroes. Ce jeu permet ni plus ni moins d'utiliser toutes vos figurines fantastiques et d'en créer les profils adaptés. Les règles sont simples et faciles à appréhender, le problème restant la disponibilité de la VF, distribuée de façon encore confidentielle, soutenue par un blogueur célèbre : Raskal.



Le contexte de jeu

C'est une évidence, mais c'est l'élément crucial, car si ce que vous proposez n'évoque rien au chaland, il ne prendra pas le temps de s'attarder à votre table.

Comme je l'ai dit, je privilégie le système Sda/Lotow par goût personnel mais aussi pour les univers qu'il contribue à mettre en scène : la charge des cavaliers du Rohan ou une autre scène de film, un raid de pirates, une escarmouche entre cow boys... autant de situations qui parlent à l'imaginaire en prenant ancrage dans la culture commune.

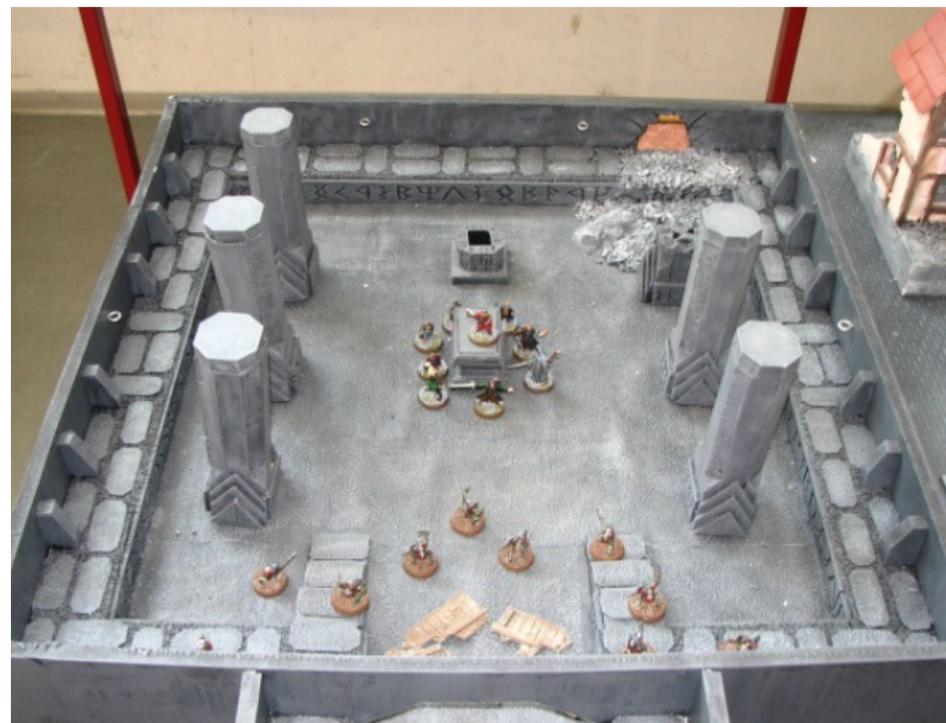
La découverte de la table et des figurines, ainsi que le contexte qu'elles présentent



doivent être suffisants pour permettre l'immersion sans ajouter une autre lourde phase de description. Ainsi, on pourra

aisément se passer des tirades interminables du genre : « Vois-tu, l'empire du Griffon est une civilisation ancestrale fondée sur des valeurs martiales millénaires incarnées à la perfection par son suzerain actuel, le seigneur machintruc douzième du nom... ». Ne riez pas dans le fond, j'ai déjà entendu ce genre de choses en boutique!

À contrario, il est nécessaire de bien



présenter ce que représentent les combattants sur la table, pas plus d'une poignée de chaque côté, et de définir les objectifs de la partie.

Dans tous les cas, un scénario permettra au joueur débutant de s'immerger dans l'histoire qui lui est racontée sur la table. Le plus souvent on se satisfera d'un simple « tuez les tous! » mais il est possible de fixer des objectifs aussi simples mais plus intéressants sur le plan ludique (faire quitter la table à un des personnages, embarquer sur le navire, s'emparer d'un trésor, libérer un captif...).

Encore une fois, c'est en racontant une histoire qu'on donnera du relief à la partie. Si c'est valable pour les joueurs chevronnés, ça le reste d'autant plus dans le cadre d'une initiation.

Le travail d'animation

Si le scénario se doit d'être simple mais assez stimulant pour générer de la tension pendant la partie, le travail à la charge de l'animateur est de mettre l'ambiance et même parfois « d'arranger » les règles en cours de route pour mettre un peu de piment dans le déroulement (« Tiens, tu as une bonne tête, relance donc les dés pour voir si tu peux faire mieux que ce pitoyable double-un ! »).

De même, il est souhaitable de proposer immédiatement d'enchaîner une deuxième partie si l'intérêt est perceptible (idéalement, la revanche, en inversant les camps par exemple). Le but étant de continuer à susciter le désir, rien de moins !



de figurines underground ne me semble pas être une très bonne façon de voir les choses pour approcher le débutant.



Et pour finir, se montrer accueillant, clair et précis, enthousiaste et disponible en cours de partie sont des pré-requis dont on ne pourra se dispenser. C'est bête à dire mais quand même !

D'un autre côté, vouloir faire de l'initiation sans en avoir envie, en tirant la tronche et en discutant entre geeks de la dernière gamme

La présentation de notre loisir, pour conquérir de nouveaux adeptes, ou plus simplement pour en montrer l'intérêt est une pratique difficile (mais très utile face aux sarcasmes que l'on rencontre parfois à l'encontre de nos p'tits bouts de plomb !). J'espère donc que vous trouverez quelques pistes intéressantes dans mes propos pour présenter les choses à votre manière.

Bon courage!

JC Berthelot (Tazdechartres)

SOBH sur The Raskal Central
<http://www.theraskal.com/search/label/Song%20of%20Blades%20and%20Heroes>

Les requêtes farfelues qui mènent aux blogs Hobby

Il y a deux choses qu'un blogueur apprécie : les commentaires qu'on lui laisse et les statistiques de fréquentation de son blog.

Les outils statistiques permettent, entre autres choses, de savoir d'où viennent les lecteurs et, en particulier, de quel moteur de recherche et avec quelle requête.

Les moteurs de recherche mémorisent des millions de pages et comparent les mots des requêtes avec les mots contenus dans ces pages.

Mais une page ça peut être un seul article comme une compilation en regroupant plusieurs, ou un billet et ses commentaires, etc...

D'où parfois un certain décalage entre la requête et le contenu réel de la page suggérée dans les résultats par le moteur. Alors parfois on a quelques surprises.

Les requêtes suivantes ont toutes conduit un internaute jusqu'à une page d'un de nos blogs de hobbyistes.

Les Blogs concernés

Adinarak : La Horde d'Adinarak (Adinarak)
<http://www.adinarak.net>

Alea : Alea Jacta Est (Poulppy)
<http://gantsblancs.blogspot.com>

Beuargh : Beuargh Land (Beuargh)
<http://beuargh.canalblog.com>

BobOuest : Les aventures des Mondes Extraordinaires (Chien Sauvage)
<http://bobouest.canalblog.com>

Chaotica Cloaquis (Slagash)
<http://www.chaoticacloaquis.canalblog.com>

F2F : Fan2figs (L'Ancien)
<http://fan2figs.blog4ever.com>

Gilel : Le Gilel Ludique (Gilel)
<http://gileludique.canalblog.com>

Gnouf : Le Culte du Gnouf (Chassegnouf et al.)
<http://gnouf.canalblog.com>

Horde d'Or : La Horde d'Or (Guy Asgard)
<http://amdba.over-blog.com>

JDF : Jeux de Figs (Belisarius)
<http://jeuxdefigs.canalblog.com>

JPF : Journal d'un Pousseur de Figurines (archiviste Dragontigre)
<http://poussefigs.canalblog.com>

Kriegspiel : Kriegspiel, Pions et Figos (Sebastosfig)
<http://kriegspiel.canalblog.com>

Manchot : Le Blog du Manchot (Manchot)
<http://manchotfig.canalblog.com>

Marabunta : Marabunta s'en va-t-en Guerre (Marabunta67)
<http://marabuntawars.canalblog.com/>

Nautigob : le nautigob 3000 (Gobonaute)
<http://nautigob.canalblog.com>

Neko : Les Petites figurines de Neko (kimyouneko)
<http://kimyouneko.unblog.fr>

GTBHM = Got to be a Hobby Man (Taz de Chartres)
<http://chartreswargames.blogspot.com>

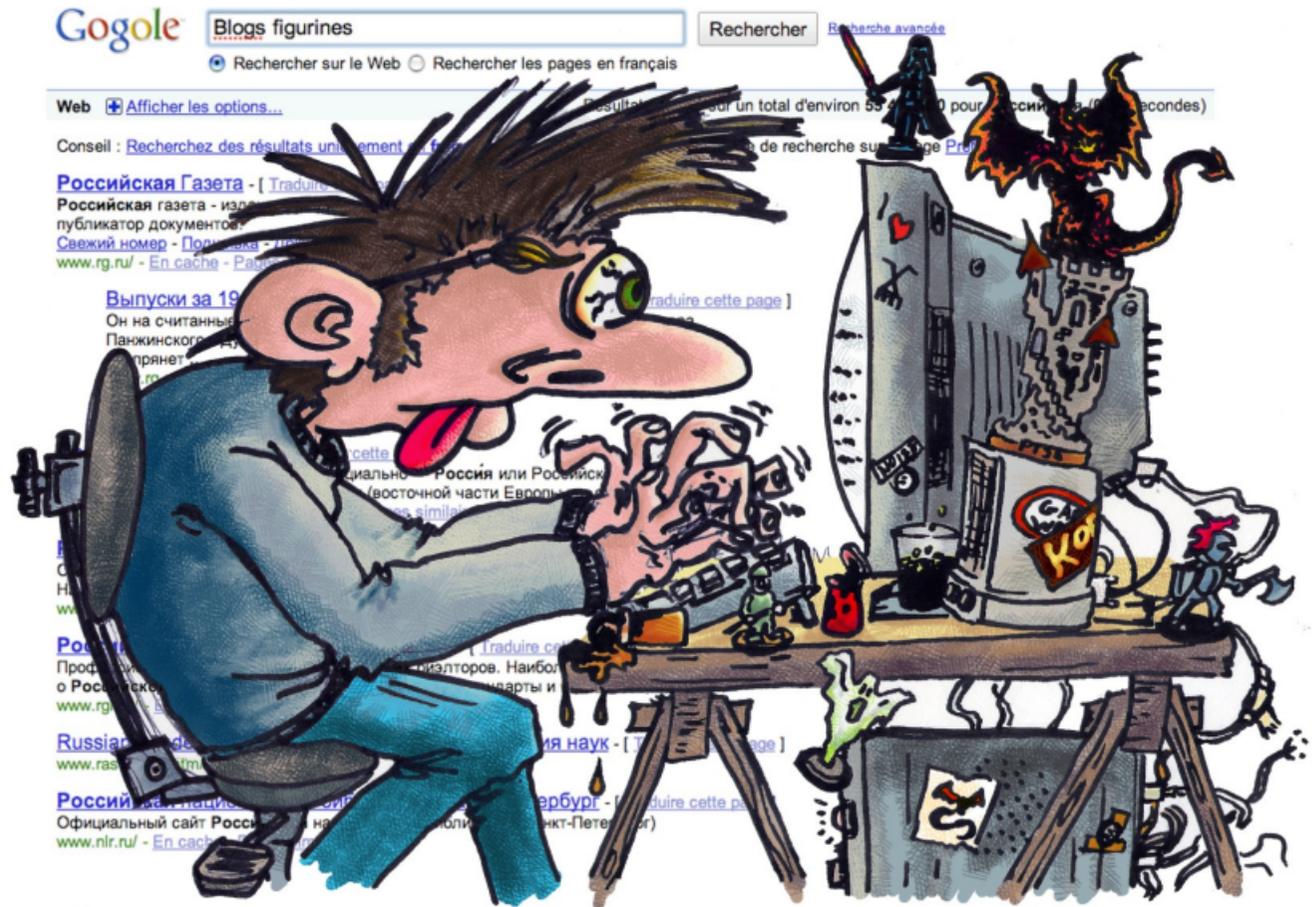
Perno: Chez Perno! (Perno)
<http://chez-perno.blogspot.com>

Psilète: Le Psilète est de retour (Walktapus)
<http://psilete.canalblog.com>

Tribune: La Tribune Ludique (FBruntz)
<http://tribuneludique.canalblog.com>

Vraiment zarbos

- jet de fille a la maison ou on doit décoré → Nautigob
- quel logiciel pour faire balancer a droite a gauche des choses sur une image → F2F
- va chier oué oué → BobOuest
- résumé de chien d'attaque → JPF
- joueur lyonnais en photo en voiture → JPF
- lancé de nains → Adinarak
- construire sa chaussure → Gnouf
- petite vertu → Nautigob
- Photoshop glagla → BobOuest
- idee gain place pour pot fleur → Gnouf
- ambiance ce soir la sur le pont → BobOuest
- les facions des salons des carates → Gilel
- pourquoi mes pote devient violet sombre → Gnouf
- blog batard soumis → Nautigob
- se vaire blans chire les dans → Horde d'Or
- et tu tapes tapes tapes c'est ta façon.. → Kriegspiel
- retour, de couche fin juillet et toujours pas mes rgles → Psilète (en octobre)
- excuser du derangement → JPF
- brocante de monstre du 21 septembre → JPF
- le supplice de la pince à linge → Beuargh
- comment se faire livrer un chien par la poste → BobOuest
- calamari fête de l'encre → Gilel
- tête dans le cul d'un hippopotame → JPF
- les aventure de super poin → BobOuest
- les photos prises par les naints de gags dans les galeries → JPF



- chapon nain farci → beuargh
- est ce que un manchot est t il bavard → Psilète
- chapeau pointu tissu sans gaspillage → Psilète
- ou realiser un test indican → Alea
- vendre boisson chaude au marché → GTBHM
- pince mi et pince moi → GTBHM
- beau bidulle a balles → JPF
- les anglais se font poutrer → Psilète

- photo de bonne ALLEMAND → Kriegspiel
- recettes de skate à la sauce → Manchot
- qui a fait une action extraordinaire dans le monde → BobOuest
- pour qu'il revienne → JPF
- plage pour les gant nut → Alea
- bonhomme jaune a la tec → BobOuest
- Des cors trancher → Neko
- devenir adulte étape → BobOuest
- au ppetit coin → JDF
- demon emasculateur → Gilel

- ebay+drogue → Gilel
- LES GROSSES KI ONT L ANNEAU → Bob Ouest
- Ours dans la boîte de zombies nazis → BobOuest
- photos zombie fesses → Psilète
- trouver "glace au cerveau" → Psilète
- pictogramme à chier → Beuargh
- déplacer ou combattre dés demain ! → BobOuest
- rouleaux d'été → F2F
- derep chercheur armement → F2F
- consion le enfan → JPF
- etre tirer a quatre épindre → Beuargh
- je veut regarder donjon des dragon gratuit → JPF
- warhammer vitre buée → BobOuest
- se gratter les puces → Marabunta
- travaille grosse faineasse → Kriegspiel

Drôles de jeux

(On passera sur les requêtes récurrentes visant à localiser une version téléchargeable pirate de telle ou telle règle de jeu...)

- 1000 000 000 000 000 000 000 000 jeux → JdF
- jeux de combat dan la rue tré sauvache → BobOuest
- jeux de role et en ligne comme si téter un bonhomme avec une arme → BobOuest
- ben jeux sauvage → BobOuest
- jeux de tomates de aventures → BobOuest
- jouer a tout les jeu d'archive zone de sexe → BobOuest
- jeux de chien avec aventure qui ne fais pas peur → BobOuest

- jeux de chien con peux nettoyer → BobOuest
- jeux avec les homme au cheveux vert → JdF
- bob le jeu d'épouillage → Psilète
- jeux de cors → Belisarius
- règle qui sentent mauvais → Chien sauvage
- comment faire un jeux pour decider qui commence ? → JPF
- les regles chez la femme → Perno
- jeux de panpan → Marabunta
- jeu pour les braves → Gilel
- jeux de belle femme → Gilel
- jeux de petit pol → JDF
- championnat du monde d' enduit → BobOuest
- usine a boite rapport de bataille → JPF

Problèmes de hobbyistes ?

- La poésie en quoi c'est ludique → Gilel
- Historique des activités ludiques au far west → Gilel
- tableau sans photo style figurinee → BobOuest
- video de peinture sur figurine en verre → Gnouf
- figurine cul → Beuargh
- morveux figurine → JPF
- war amere figurine → Beuargh
- about figs banane → JdF
- figurine à peindre pour petite fille comme seigneur des anneaux → Gilel
- Arrêt de l'achat compulsif → Gilel
- peintures c la mort → BobOuest
- Peindre avec son sang → Tribune Ludique
- Peindre c'est maraudeur → Chaotica
- nuancier peinture poids-lourd → Kriegspiel

- prix des peaux de peinture pour warhammer → JPF
- escargot decorés → Kriegspiel
- le modelisme est un travail de solitaire → JPF
- racamodelisme → Dragontigre
- instrument dentaire pour chien → JPF
- bricolage indien → Kriegspiel
- luxation epaule et carreleur → JPF

Classé X

- sein nu cette ete → Beuargh
- cochonne pervers free → Kriegspiel
- flagellation en forêt → Beuargh
- cavalière en botte dominatrice → Psilète
- Bourgeoises botées → F2F
- trou de balle de la moule → gileludique
- stars arabe a poile → BobOuest
- FOTO POUR LES STAR ARAB → BobOuest
- free bra pictures → Gnouf
- vibromasseur → Psilète
- male vibrator → JdF
- Fétichistes des pieds → Psilète
- voir un homme se br*nlner en gros plan → Manchot
- mage bite de nain → Beuargh
- brune prise par un nain → Psilète
- grsse bite de chien → BobOuest
- un truc dans le cul → Beuargh

Et pour finir sur une note un peu plus classe, je laisse la conclusion à ce lecteur arrivé sur le Blog du Manchot avec un beau

"que la lumière soit".

Amen...

Archiviste Dragontigre