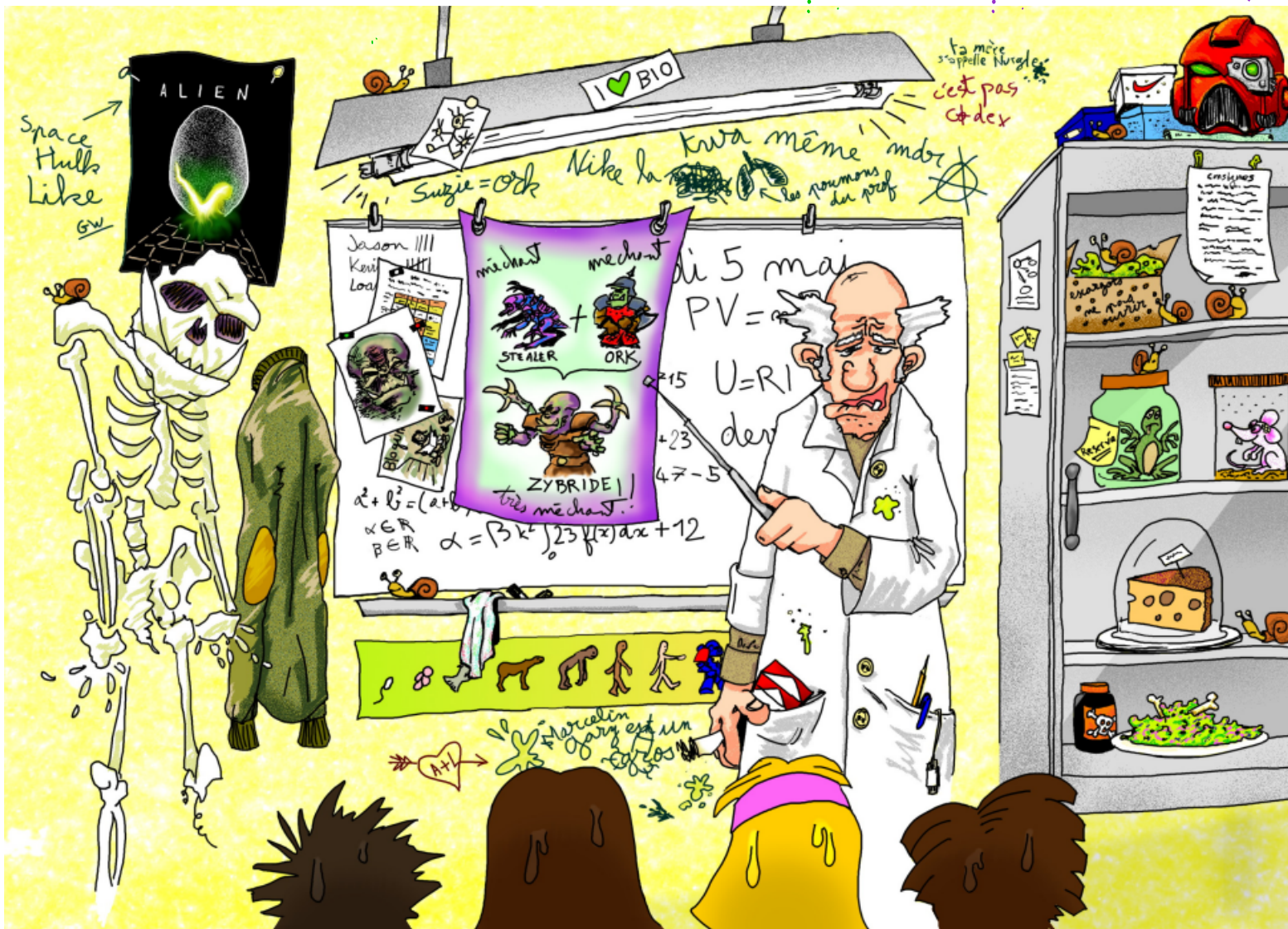


BLOGURIZINE

LE ZINE
DES
BLOGURINISTES



NO 8

PRINTEMPS
2010

EDITORIAL

Blogurizine n°8... Un numéro exceptionnel !

Exceptionnellement en retard déjà. Un numéro de printemps qui sort fin mai... Mais qui sort quand même. Mieux vaut tard que jamais.

Exceptionnellement fourni en pages consacrés à des jeux Games Workshop aussi, puisqu'on vous présente le Space Hulk en 3D de Beuargh et l'extraordinaire Kulte Genestealer d'Alaric Cantonain. Alaric qui, dans la foulée, a (enfin !) ouvert son propre blog hobby. Et, pour parler comme les présentateurs d'émissions télé pour djeunz : ça envoie du lourd !

Exceptionnel aussi parce que j'ai rarement eu aussi peu de choses intéressantes à dire dans un édito. Remarquez que c'est pas parce qu'on a rien à dire qu'il faut fermer sa gueule. Sans quoi les forums hobby seraient bien calmes...

Je pourrais râler donc. En France ça se fait non ? Qu'est-ce qu'ils ont donc encore bien pu faire chez Rackham et GW. Ou qu'est-ce qu'ils auraient dû faire et n'ont toujours pas fait ? Y a qu'à prendre n'importe quelle nouveauté, ou absence de nouveauté, et partir dans une critique enflammée, c'est un scandale, on nous prend pour des vaches à lait, bla bla bla...

Sauf que... c'est que du hobby, que du jeu, que des petits bonshommes en plastique. Pas de quoi de fâcher. Alors lisez plutôt les articles qui suivent. Que du ludique, du créatif, par des vrais amateurs du hobby.

Archiviste Dragontigre

Sommaire

Découverte

- Fantasy Rules ! Tournament and Campaign Edition 3
- Nuclear Renaissance 8

Aides de jeu

- Commandos after Trauma : Cogs et ONI 12
- Missions aléatoires pour Song of Blades and Heroes 14
- Scénario Fear & Faith : Panne sèche mortelle ! 16

Rapport de bataille

- Firestorm Armada : Premier contact ! 20

Hobby

- Space Hulk 3D 33
- Dossier : Le Kulte Genestealer 38

Communauté

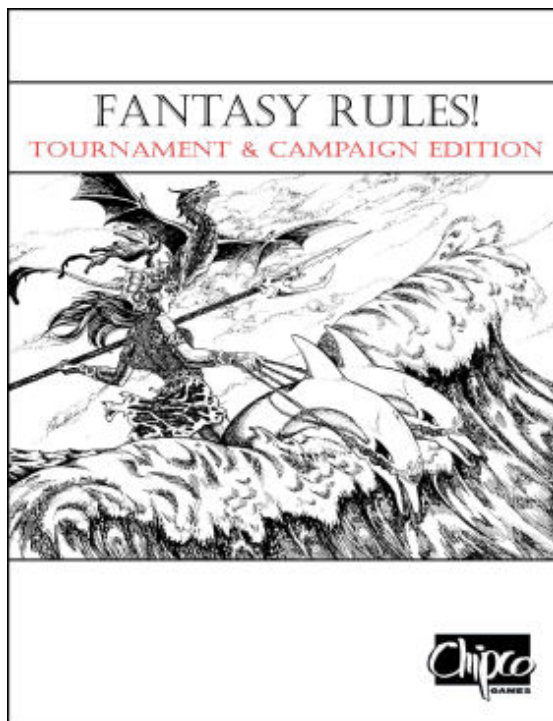
- Les manifestations à ne pas rater 54

Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès.
Date de parution du numéro 8 : 27 mai 2010
Rédacteurs : Yoyoskywalker, Raskal, Perno, Alaric Cantonain, Beuargh, 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.

Fantasy Rules !

Tournament and Campaign Edition

Fantasy Rules ! TCE (FR!TCE) est un jeu situé à l'échelle tactique pour jouer des univers fantastiques et mythologiques (bien qu'on puisse aussi jouer avec des armées historiques) édité par *Chipco Games*. FR!TCE est une version allégée de *Fantasy Rules ! 3* et donc plus rapide à jouer et simplifiée au niveau de certaines règles. Le jeu peut être joué à n'importe quelle échelle de figurines. Il se pratique principalement avec un D10 mais il peut y avoir aussi besoin de D6 et D12.



Concernant le soclage des figurines, il est conseillé, dans la règle, d'utiliser des socles carrés de 4cm pour représenter une unité de figurine en 15mm (6 ou 8cm pour des figurines 25/28mm). Mais la profondeur n'ayant pas vraiment d'importance, il est possible d'avoir des unités faisant du 4*3cm ou 4*5cm suivant les figurines utilisées ou ce qu'on aurait déjà pour d'autres jeux. Par exemple, jouant aussi à HotT, j'utilise parfois deux unités HotT identiques pour former une unité FR!TCE. Concernant le nombre de figurines par unité, il y a des indications, suivant le type, qui correspondent à ce qu'on peut trouver dans d'autres jeux du même genre. Les personnages peuvent être mis sur des socles ronds pour les différencier des unités.

Chaque unité est définie par trois caractéristiques : sa valeur de combat (CF), sa valeur de Ralliement (RF) et sa valeur de mouvement, ainsi que par des règles spéciales.

Le tour de jeu est divisé en 2 phases (une par joueur) et chaque phase comprend six étapes (8 si les joueurs jouent des pièges) : Ralliement des troupes, Tir, Mouvement, Corps à corps, Déterminer le vainqueur de la phase et Modifier le niveau de moral.

par **Yoyoskywalker**

> L'atelier de Yoyoskywalker

<http://atelier-de-yoyoskywalker.blogspot.com>

Ralliement des troupes

Toutes les troupes qui ont des marqueurs « démoralisés » ou « doublement démoralisés » font un test de ralliement. Si elles réussissent, on enlève les marqueurs et l'unité pourra ainsi repartir au combat. Les unités « démoralisées » ne peuvent pas charger ou engager les unités adverses, subissent des malus au combat et ont moins de chance de se sortir des pièges. Les unités « doublement démoralisées » ne peuvent pas en plus avancer vers l'ennemi et les malus sont plus importants encore.



Tir

Les lignes de vue sont gérées de manière classique, chaque unité ayant un angle de vue de 90° devant elle. Puis on lance un D10. Suivant le nombre d'unités qui tirent sur la même cible, il faut faire un certain résultat pour la démoraliser ou la détruire. L'artillerie a son propre tableau de tir. Suivant les unités de tireurs utilisées, les portées peuvent être différentes ainsi que la cadence de tir.

Je profite du tir pour vous parler d'une petite particularité de la règle : les unités de tirailleurs et les artilleries légères peuvent être attachés à d'autres unités (unités mères), celles-ci sont donc à l'abri derrière l'unité mère et elles bénéficient de son arc de tir. Elles peuvent faire bénéficier l'unité mère de certains bonus. Les unités d'artillerie lourde peuvent aussi être attachées mais après leur premier tir, elles ne pourront plus bouger et l'unité mère devra l'abandonner si elle veut continuer à avancer.

Mouvement

Pour bouger, il faut qu'une unité (ou un groupe) reçoive un ordre, le nombre d'ordres que l'on peut donner est égal à son moral d'armée (qui est de 7 en début de partie). Dans les mouvements, on retrouve tous les classiques : roue, pivoter, changement de formation, mouvement en colonne, interpénétration, désengagement du combat. Il y a aussi le mouvement en oblique pour faire des mouvements suivants l'une des diagonales de l'unité. Concernant les terrains, il n'y a que deux catégories : difficile et impassable. Pour



le mouvement en terrain difficile, il faut prendre la deuxième valeur de mouvement de l'unité. Par exemple, le mouvement de Piquiers est indiqué 3/2, 3 étant le mouvement en terrain clair et 2 en terrain difficile. Pour la charge, c'est du classique aussi, avec juste quelques règles spéciales qui viennent se rajouter comme le bonus de charge, la contre-charge, le bonus de réception de charge, les armes jetées et la peur.

Corps à corps

Certaines unités peuvent se supporter quand elles sont côte à côte. Par exemple, 3 unités de lanciers se supportent : celle du centre aura +2 de bonus pour le support de chacune des autres unités et les unités sur bord auront un bonus de +1 donné par l'unité du centre. On a aussi un bonus pour les prises de flanc et d'arrière. Chaque joueur jette un D10 et ajoute ses bonus/malus. Celui qui a le plus gros score

gagne le combat et l'unité adverse est démoralisée. Si le score est égal ou supérieur à deux fois celui de l'adversaire, l'unité est détruite. Une unité peut être doublement démoralisée. Par exemple, au premier tour, elle est démoralisée, au deuxième tour, elle est encore démoralisée et devient donc doublement démoralisée et au troisième tour, si elle est encore une fois démoralisée, elle est détruite. Il y a une gestion de l'impétuosité et de la poursuite.

Déterminer le vainqueur de la phase / Modifier le niveau de moral

Après la phase de combat, on détermine les pertes de chaque joueur : 1 point pour les unités démoralisées (ou doublement démoralisées) dans la phase et 2 points pour les unités détruites dans cette même phase. Bien sûr une unité qui serait démoralisée puis détruite ne rapporte que 2 points. Celui qui a le plus de

points est le perdant et son niveau de moral d'armée est diminué d'un point. Le niveau de moral d'armée de départ est de 7. Quand il arrive à 3 chez un joueur, celui-ci doit choisir un quart de son armée qui devient démoralisé et la zone de commandement de ses personnages diminue.

Gagner la partie

Quand le moral d'armée d'un joueur arrive à zéro la partie s'arrête. On calcule à ce moment là, les points de victoire pour savoir qui a gagné, il n'est donc pas forcé que celui qui arrête la partie soit le perdant de celle-ci. On marque des points pour chaque unité ou personnage détruit plus des points suivants les objectifs de la partie.

Magie

La gestion de la magie est présente dans le jeu. Chaque sort coûte un certain nombre de points de magie, chaque joueur a 10 points de magie plus un D6 par magicien de son armée pour le tour (sa phase et la phase adverse). Si on ne possède pas de magicien, on a quand même les 10 points de magie qui, dans ce cas, ne servent qu'à essayer de contrer les sorts adverses. Les sorts peuvent être lancés à n'importe quel moment du tour. On peut dépenser des points de magie supplémentaires au coût du sort pour essayer de le faire passer. L'adversaire peut dépenser des points de magie pour essayer de le contrer. Chacun jette un D10 et ajoute les points de magie qu'il a dépensé, celui qui a le plus haut score réussit à lancer le sort ou à le contrer.



Il y a 4 type de magiciens différents : le Sorcier, le Nécromancien, le Clerc et le Shaman. Chacun a accès a des sorts différents qui sont au nombre de 6.

Les personnages

Il y a deux types de personnages : les Héros (Héros, Bardes et Chasseurs de Sorciers) et les Magiciens. Les personnages peuvent s'attacher à une unité et ainsi lui faire bénéficier de bonus en CF et/ou RF.

Les personnages peuvent commander une ou plusieurs unités sans qu'il y ait besoin de dépenser des points d'ordre (par exemple, les magiciens peuvent seulement commander l'unité à laquelle ils sont attachés alors qu'un Héros pourra également commander les unités en contact avec celle-ci). Certains personnages peuvent aussi apporter d'autres types de bonus.

Chaque armée doit posséder au moins un personnage qui sera promu Général, ce qui



apporte des bonus supplémentaires. Contrairement à d'autres jeux où les personnages peuvent être de simples marqueurs, ici, si un personnage tout seul se fait engager au combat, il peut mourir et fait perdre du moral d'armée directement.

Les unités

Il y a quatre types d'unités : les Levées (Foule, Milice, Tirailleurs et Montés), les Régulières (Hommes-bêtes, Arquebusiers/arbaletriers, Guerriers, Cavalerie lourde et Artillerie légère), les Vétérantes (Archers longs, Piquiers, Infanterie lourde, Rangers, Chevaliers, Cavalerie légère, Chariots lourds, Chariots de guerre, Artillerie lourde et Elites) et les Spéciales (Grand monstre, Petit monstre, Nuée, Fanatique, Esprit majeur, Esprit mineur et Pièges).

Il y a aussi trois capacités d'armées : Mort-vivant, Volant et Lycanthrope.

Composition de son armée

FR!TCE ne contient pas de listes d'armée, les joueurs pouvant créer les leurs à partir des

Les figurines

Il n'y a pas de marque de figurines rattachée spécifiquement à ce jeu mais voici quelques liens vers des fabricants de figurines fantastiques en 15mm :

Site officiel

<http://www.sabersedge.com/chipco/armies.htm>

Irregular Miniatures

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

Mirliton

<http://www.mirliton.it/index.php?cName=fantasy-15-mm>

Magister Militum

http://www.navigatorminiatures.com/prodtype.asp?PT_ID=1159&strPageHistory=cat

Essex miniatures

<http://www.essexminiatures.co.uk/frames15fan.html>

Spintered Light Miniatures

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

Peter Pig

<http://www.peterpig.co.uk/range19.htm>

Old Glory

<http://oldglory15s.com/catalog/index.php?cPath=379>

unités disponibles ou du système de Focus d'armée. Comme dans la plupart des jeux, la valeur de l'armée se calcule en points d'armée où chaque unité (et ses options) ou personnage a un coût.

Une bonne base de départ pour jouer est de l'ordre de 750-1000 points.

De base, en recrutant son armée, on peut utiliser les unités et personnages de son choix avec pour seule limite de ne pas avoir plus de 1 ou 2 unités Elites par tranche entière de 500 points et de choisir un personnage qui deviendra Général.

Il est aussi possible d'utiliser le système de Focus d'armée présenté dans la règle.

Focus d'armée

Avec ce système, de base, les unités sont limitées aux unités Levées et Régulières et les personnages aux Héros. On doit choisir des focus qui permettent d'avoir accès aux unités Vétérantes et Spéciales, aux capacités d'armée et aux autres personnages.

Les focus sont divisés en deux catégories : Focus de personnages et Focus d'unités. Par exemple, pour une armée de 1000 points, on a le droit à 0-2 focus de personnages (parmi 6) et 3-5 focus d'unités (parmi 14) avec un maximum de 5 focus.

Cela permet de personnaliser les armées et évite une trop grande optimisation de sa liste. La règle présente quelques sélections de focus

d'armée par rapport à un thème comme les Celtes ou les Orques.

Quelques informations sont aussi disponibles pour l'organisation de Tournois et/ou de Campagnes. Par contre, la règle ne contient pas de scénario mais il est possible d'en trouver sur la mailing list de Chipco Games

FR!TCE est une règle sympathique qui est assez facile et rapide à jouer. Elle permet de jouer dans un format plus grand que HotT sans forcément se lancer dans la peinture d'un grand nombre de figurines. Le seul reproche que pourraient faire certains joueurs, c'est l'utilisation d'un D10 qui augmente l'aléatoire sur les jets de dés.

Yoyoskywalker

Site officiel

<http://www.sabersedge.com/chipco/frTCE.htm>

Lien officiel sur Fantasy Rules! 3 où on peut trouver des photos d'armée entre autres

<http://www.sabersedge.com/chipco/fr3.htm>

Mailing list sur les règles de Chipco Games

<http://groups.yahoo.com/group/chipcolist>

Présentation d'armées : Armée Orque du clan de l'Ours de 1000 points

Pour choisir mon armée Orque, j'ai réfléchi à ce que je voulais y mettre. Je voulais une armée avec de la masse et de la cavalerie avec des ours pour représenter sa différence avec d'autres armées orques.

En premier lieu, j'ai sélectionné les personnages. Les généraux orques sont souvent des guerriers, j'ai donc choisi un Héros que j'ai promu Général. Entre les différents types de magie, je pense que c'est la magie Shaman qui correspond le plus aux Orques et j'ai donc pris le Focus Shamanic. Pour compléter ces deux personnages, j'ai pris un Héros orque.

Pour la cavalerie, j'avais à ma disposition deux types de figurine des chevaucheurs orques sur ours et des ours seuls, j'ai décidé que les chevaucheurs seraient de la Cavalerie lourde et les ours des Montés. Ces deux types d'unités ne demandent pas prendre de Focus. Après je voulais des unités orques pour faire de la masse, j'avais à ma disposition 6 unités de guerriers et 3 unités de guerriers lourds qui sont devenus respectivement des Guerriers et de l'Infanterie lourde. J'avais aussi des Ogres à ma disposition, j'en ai donc pris 4 unités ainsi que 2 fois le Focus Barbarian pour les upgrader et j'ai choisi le type d'unité Guerrier. Il me restait un focus d'armée à choisir et j'ai vu que j'avais assez de points pour un monstre, j'ai donc utilisé le géant que je possédais et pris le Focus Beastmaster.

Composition :

- 1 Général Héros, 1 Shaman, 1 Héros
 - 3 unités de Gardes Orques (Guerrier déclaré en Infanterie Lourde)
 - 4 unités d'Ogres (Guerrier déclaré en Elite Barbare)
 - 6 unités d'Orques (Guerrier)
 - 3 unités d'Ours (Monté)
 - 3 unités de Chevaucheurs d'Ours (Cavalerie lourde)
 - 1 Géant (Grand monstre)
- Cette armée comporte 20 unités plus 3 Personnages soit environ 100 figurines.



Nuclear Renaissance

L'anarchie règne sur le monde depuis que les gouvernements ont disparu et laissé la place aux bandes de guerriers et de maraudeurs qui fondent sur les plus faibles. Avec le temps, des signes encourageants apparaissent : la terre empoisonnée laisse peu à peu la place à des zones où les humains peuvent trouver leur subsistance. L'humanité saura t'elle renaître ou se laissera t'elle aller à ses plus noirs instincts ?



Nuclear Renaissance est un jeu d'escarmouche situé dans un futur post-apocalyptique. Les joueurs construisent leur bande à partir de profils de base qu'ils vont personnaliser pour les faire coller aux figurines.

La description de l'univers de jeu est réduite à sa plus simple expression mais les illustrations et les photos des figurines parlent d'elles-mêmes. Les racines de l'inspiration vont des *Mystères de l'Ouest* à *Mad Max*, des univers qui devraient être assez familiers aux joueurs. *Nuclear Renaissance* peut être abordé selon différents angles selon que l'on souhaite incarner un groupe néo-victorien, une famille dérangée inspirée par celle de *La Colline* a des yeux ou une bande de pillards sans foi ni loi.

Le format de base à 650 points permet de jouer entre 6 et 10 figurines, véhicules compris. Le livre de jeu propose d'ailleurs 3 listes d'armée clef en main qui correspondent aux figurines fournies dans *Renaissance v2 Boxed Set*, une grosse boîte contenant règle, fantassins et véhicules.

Livre de règle

En 2007, la société *Ramshackle Games* proposait une première version de son jeu sous la forme d'une mouture assez classique et

par Raskal

> The Raskal Central

<http://www.theraskal.com>



avec une gamme de figurines plus ou moins réussies. On peut se faire une idée en téléchargeant gratuitement les règles ainsi qu'un supplément de campagne. Dans cette nouvelle version, les règles sont plus simples

et plus harmonieuses, notamment pour les véhicules. Les capacités spéciales ont aussi été réduites en nombre. En revanche, la partie scénarios a disparu. La version actuelle de la règle est aussi en téléchargement gratuit sur le site de Ramshackle.

Le livre fait 70 pages toutes en couleur avec une mise en page plaisante et professionnelle.

Figurines

Le jeu sert de support à une gamme de figurines à l'échelle 30mm comprenant des fantassins en métal et en résine et des véhicules de toute taille en résine.

Les figurines en métal sont assez quelconques, tout particulièrement celles sorties pour la version 1, en revanche celles en résine ont du caractère et sont pour la plupart originales : chevalier en armure à vapeur, médecin à la mâchoire en acier, joueur de guitare, mécano sexy, etc.. Mais c'est surtout les véhicules qui donnent son style au jeu, du quad chenillé transportant Monsieur Archebald Trumpton aux véhicules à la Mad Max en passant par d'impressionnants véhicules baroques inspirés par le genre steam punk. Les méchas sont aussi de la partie. Il y a à ce jour plus de 50 références de fantassins et plus de 30 références de véhicules.

Système de jeu

Le système de jeu est basé sur l'utilisation de D10 qui permettent de résoudre des actions : on lance 1D10, on ajoute la caractéristique *Aptitude* (capacité versatile représentant l'intelligence, la résilience), la compétence ad hoc (comme le combat à distance pour un tir) et quelques modificateurs. Si le résultat est supérieur à la difficulté (ou supérieur au jet de l'adversaire pour une action en opposition), l'action est réussie. Outre la valeur en compétence, il est possible de lancer plusieurs D10 : ainsi pour un tir, c'est l'arme qui donne le nombre de dés à lancer (la cadence de tir).



Les capacités spéciales achetées aux figurines viennent impacter la valeur de compétence ou nombre de dés à lancer. Tout cela pourrait s'avérer compliqué mais chaque figurine dispose d'une carte de référence où tous les calculs sont déjà effectués.

Ce principe est systématisé dans le jeu : pour sauter d'un véhicule en marche il faut obtenir 11+, pour toucher un ennemi avec un tir il faut gagner un jet d'opposition entre son tir et l'esquive de l'adversaire (la différence entre les jets indique la gravité de la blessure qui va du choc à la blessure mortelle). Ce système alloué au principe de points d'actions (sauter, conduire à toute vitesse, soigner, réparer, etc.) donne un sentiment de liberté aux joueurs et les parties ne se ressemblent pas. Les actions avec les véhicules peuvent parfois surprendre dans leurs effets mais outre le fait que tout est simple sans être simpliste, le jeu propose une approche très cinématographique (plutôt dans le style *Fast and Furious*).

Raskal

Site officiel du jeu
<http://www.ramshacklegames.co.uk>

Règles en téléchargement gratuit
<http://www.ramshacklegames.co.uk/nuclear/downloads.html>

Blog dédié au jeu
<http://postapocalypticnow.blogspot.com/>



Contenu de la boîte de base

NUCLEAR RENAISSANCE

All the models shown here come with the game. Also included in the box is a 69 page rulebook and four ten sided dice. You will need a tape measure, a gaming table and model scenery to enjoy this game properly.

Models supplied unpainted and unassembled. Scenery not included. Contents may vary slightly from those shown.

Interview :

Curtis Fell, l'auteur

J'ai une formation d'animateur et j'ai travaillé pour *Aardman Animations*, sur le film *Chicken Run*. Après cela, je suis allé travailler pour une société de jeux vidéo, *Free Radical Design*. J'ai travaillé sur *TimeSplitters 2* et *3* et sur *Second Sight*.

En 2004, j'ai eu une blessure grave aux yeux, et je suis devenu aveugle de l'œil droit. J'ai subi cette blessure en pratiquant le combat à l'épée dans le cadre d'un groupe de reconstitution viking. Après la blessure j'ai réalisé que je trouvais incroyablement ennuyeux le fait de faire de l'animation. C'est un passe-temps remarquablement répétitif.

J'ai donc quitté mon emploi et ai démarré *Ramshackle Games* (Les Jeux Délabrés). C'est très amusant, maintenant de faire des figurines tous les jours! C'est aussi agréable d'être mon propre patron, je peux faire les figurines que je veux.

Avec la société, j'ai l'intention de sortir de plus en plus de figurines et de véhicules. En ce moment je travaille sur des motards et des cavaliers sur animaux, en métal. Je travaille également sur le Livre des Triddlins (créatures emblématiques de la gamme), et un supplément de campagne pour Nuclear Renaissance. Je continue à écrire, à l'illustrer, et à le tester. Il y aura quelques nouvelles factions qui ne disposent pas actuellement de figurines, par conséquent je travaille dessus. Après cela, qui sait?



Commandos after Trauma

Cogs et ONI

Le numéro 6 du Blogurizine proposait un format permettant de jouer des missions commandos à AT-43. Il était temps de compléter ces règles avec les listes permettant de jouer les deux dernières factions sorties : les Cogs et ONI.



Les Cogs

Officier

- G-nocrat G27 (75 PA)
- T-regulator G27 (95 PA)

Troupes régulières

- Warmonger (55 PA)
- Stalker (60 PA)
- Gunslinger (60 PA)
- Sharpshooter (65 PA)

Armes spéciales

- Warmonger avec Quantum MG (75 PA)
- Sharpshooter avec Quantum sniper (85 PA)

Site officiel AT-43
<http://games.rackham-e.com/fr/at-43>



par **Belisarius**

> Jeux de Figs
<http://jeuxdefigs.fr>

Spécialistes

- Warmonger artificier (60 PA)
- Stalker spécialiste de la guerre électronique (65 PA)
- Sharpshooter médic (70 PA)

Options

Un Cog peut être équipé d'un médikit qui lui confère la capacité "médic !" pour une unique utilisation (+5 PA par figurine)

Medic !

Un Médic peut soigner un personnage blessé s'il est en contact avec lui à la fin de son mouvement et s'il ne tire pas. On retire dans ce cas le marqueur blessé. Un médic peut se soigner lui même.

Commando Gen XP-36-49-A (300 PA)

- T-regulator G27 (95 PA)
- Warmonger avec medikit (60 PA)
- Warmonger avec Quantum MG (75 PA)
- Sharpshooter medic (70 PA)



ONI

Officier

- Bushi reanimator alpha (55 PA)
- Shomyo reanimator alpha (65 PA)
- Bushi reanimator beta (55 PA)
- Shomyo reanimator beta (65 PA)
- Bushi ONI Korps UN (50 PA)
- Shomyo ONI Korps UN (70 PA)
- Bushi ONI Korps TH (50 PA)
- Shomyo ONI Korps TH (70 PA)

Troupes régulières

- Virus zombie contaminator (25 PA)
- Virus zombie detonator (25 PA)
- Super zombie réanimator alpha (40 PA)
- Super zombie réanimator beta (40 PA)
- ONI Korps UN (35 PA)
- ONI Korps TH (35 PA)

Armes spéciales

- Super zombie reanimator alpha avec Zombie Gun (55 PA)
- Super zombie reanimator beta avec Mortar Gun (55 PA)
- ONI Korps UN avec Laser Gun (50 PA)
- ONI Korps TH avec Sonic Gun (55 PA)

"Vous avez un problème ?

Nous avons une solution... négociable..."

Spécialistes

- Super zombie reanimator alpha medic (45 PA)
- Super zombie reanimator alpha Zombie master (45 PA)
- Super zombie reanimator beta medic (45 PA)
- Super zombie reanimator beta Z-artificier (45 PA)
- ONI Korps UN medic (40 PA)
- ONI Korps TH medic (40 PA)

Options

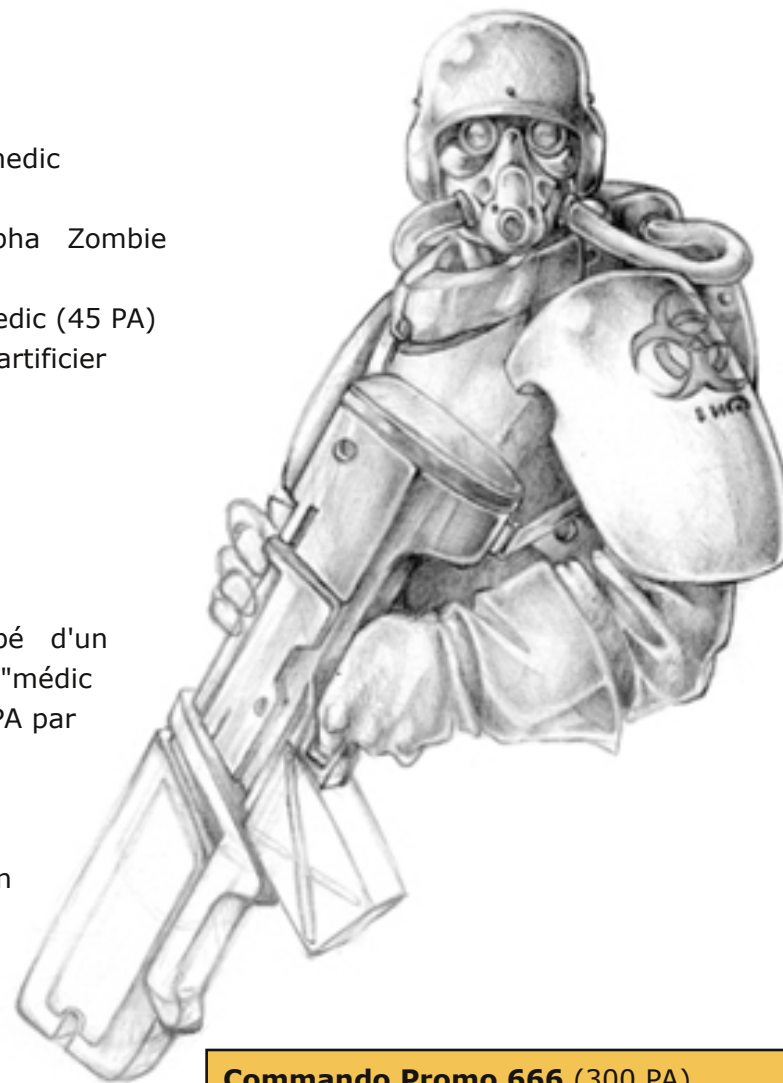
Un ONI Korps peut être équipé d'un médikit qui lui confère la capacité "médic !" pour une unique utilisation (+5 PA par figurine)

Medic !

Un Médic peut soigner un personnage blessé s'il est en contact avec lui à la fin de son mouvement et s'il ne tire pas. On retire dans ce cas le marqueur blessé. Un médic peut se soigner lui même.

Zombie master

Le Zombie master confère la capacité "contamination" (voir le livre d'armée ONI) à tout super zombie situé à moins de 2,5 cm.



Commando Promo 666 (300 PA)

- Shomyo ONI Korps TH avec medikit (75 PA)
- ONI Korps TH (35 PA)
- ONI Korps TH medic (40 PA)
- ONI Korps TH avec Sonic Gun (55 PA)
- Super zombie réanimator alpha (40 PA)
- Super zombie réanimator alpha avec Zombie Gun (55 PA)

Missions aléatoires pour SBH et autres jeux dérivés...

Ce système de missions est prévu pour le jeu *Song of Blades and Heroes* et peut être utilisé pour tous les jeux dérivés de ce système (*Flying Lead, Fear and Faith, Mutants & Death Ray Guns...*)

Ces missions sont prévues pour des parties à 2 joueurs utilisant des bandes de 300 à 500 points sur une table carrée de 90cm de côté. Mais vous devriez pouvoir l'adapter assez facilement à d'autres formats.



Préparation de la partie

Chaque joueur présente sa bande à son adversaire et lance 1d6. Le plus haut résultat (relancez en cas d'égalité) choisit qui est le premier joueur.

Chaque joueur pioche alors secrètement 2 cartes de missions sur les 9 proposées (utilisez un seul paquet pour les deux joueurs) et choisit celle qu'il va garder. Les joueurs révèlent alors leurs missions simultanément.

Si les 2 missions nécessitent de poser des objectifs sur la table, on commence par placer ceux de la mission du premier joueur.

Début de partie

Le premier joueur déploie toutes ses figurines à une portée longue du bord de table de son choix puis son adversaire déploie toutes ses figurines à une portée longue du bord de table opposé. Le premier joueur commence logiquement à jouer.

Conditions de victoire

Les conditions de victoires sont vérifiées à la fin de chaque tour.

Si l'un des joueurs a réuni toutes ses conditions de victoire et pas son adversaire, il gagne la partie. Si les deux joueurs réunissent leurs conditions de victoire lors du même tour, c'est une égalité.

par Perno

Chez Perno !

<http://chez-perno.blogspot.com>

Notes sur les missions

- Pour contrôler un objectif (missions « Contrôle du territoire » ou « Invasion »), vous devez posséder plus de points d'armée à une portée courte de l'objectif que votre adversaire. Les figurines animales, à terre, paralysées, etc. ne comptent pas dans ce calcul.

- Le trésor (mission « Chasse au trésor ») ne peut pas être manipulé/ramassé par votre adversaire ni par une figurine animale. Une figurine portant le trésor le lâche obligatoirement si elle est paralysée, qu'elle fuit ou qu'elle tombe à terre (ou tout autre effet similaire). Elle le garde avec elle si elle est repoussée par un adversaire.

- Si un joueur utilise la mission « Défense » parce que sa deuxième carte était « Pas le choix ! », il doit le signaler dès le départ à son adversaire afin que celui-ci connaisse les enjeux de la mission.

- Si les 2 joueurs se retrouvent avec la mission « Défense », reconstituez et mélangez le paquet de cartes missions et recommencez la procédure depuis le début.

Perno

Site officiel

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

<p>Assassinat</p> <p>Choisissez secrètement l'un des personnages (ou n'importe quelle autre figurine s'il n'y en a pas) de votre adversaire.</p> <p>Vous devez éliminer ce personnage (ou cette figurine).</p>	<p>Chasse au trésor</p> <p>Votre adversaire place un trésor à une portée longue du centre de la table. Vos figurines peuvent s'en emparer pour une action et se déplacer avec mais vous ne pouvez pas utiliser plus d'une action par tour pour le déplacer.</p> <p>Vous devez faire sortir le trésor par votre bord de table.</p>	<p>Pas le choix !</p> <p>Vous devez obligatoirement choisir votre deuxième carte de mission.</p>
<p>Contrôle du territoire</p> <p>Vous devez contrôler un objectif situé au milieu de la table pendant trois tours consécutifs.</p>	<p>Défense</p> <p>Vous devez empêcher votre adversaire d'accomplir sa mission pendant 10 tours.</p> <p>Si vous y parvenez, la partie se termine sur une égalité à moins que vous n'ayez pas eu le choix de la mission auquel cas c'est une victoire pour vous.</p>	<p>Retraite</p> <p>Vous devez faire sortir au moins la moitié (en points) de votre bande par le bord de table de l'adversaire.</p>
<p>Massacre</p> <p>Vous devez éliminer au moins la moitié (en points) de la bande ennemie.</p>	<p>Miroir</p> <p>Vous avez la même mission que votre adversaire.</p>	<p>Invasion</p> <p>Placez un objectif dans la zone de déploiement de l'adversaire. Votre adversaire place ensuite un deuxième objectif dans sa zone de déploiement.</p> <p>Vous devez contrôler ces deux objectifs simultanément.</p>

Panne sèche mortelle !

Un scénario solo pour Fear & Faith

Cela fait plusieurs mois que l'invasion des zombies a eu lieu. Les survivants se comptent maintenant sur les doigts d'une main. Un petit groupe d'entre eux s'est rendu à l'évidence. Rester caché ne mènerait nulle part. Il faut partir, trouver un endroit plus sûr. Des rumeurs parlent d'un camp militaire à l'est. Il faut tenter le coup.

C'est ainsi que nos héros ont pris la dernière voiture en état de marche et se sont mis en route... Jusqu'à ce que la jauge d'essence vire au rouge. Plus que quelques mètres pour atteindre cette vieille station service... Quelques mètres avant de trouver, peut-être, de quoi repartir. Pourvu que la voiture tienne jusque là !

Objectif du scénario

Dans ce scénario pour *Fear & Faith*, un joueur joue un petit groupe de survivants opposés à une horde de zombies joués automatiquement par le scénario (les zombies peuvent aussi être joués par un adversaire humain si vous le préférez).

Les survivants doivent traverser la table pour récupérer des bidons d'essence avant de

retourner à leur véhicule pour faire le plein et reprendre la route.

Ce dont vous avez besoin

Niveau figurines, vous devez avoir une vingtaine de zombies issus de la liste du même nom. Par défaut, nous vous conseillons entre 20 et 25 « *Walking Dead* » (Q4+, C2, Mindless, Short Move, Zombie) mais vous pouvez adapter la composition de la horde en fonction de votre collection de zombies et de la difficulté que vous voulez donner au scénario.

Les survivants sont choisis dans la liste des « *Zombie hunters and survivors* ». Vous disposez d'un budget de 250 points pour acheter de 3 à 5 figurines. Vous pouvez bien sûr créer vos propres profils (en restant raisonnable sur les grenades et pouvoirs spéciaux).

Le scénario a lieu sur une table de 90 cm de côté. La table peut représenter n'importe quel environnement. Il est préférable qu'une route la traverse d'un coin à un autre mais ce n'est pas strictement obligatoire. Les décors importent peu (faites avec ce que vous avez) mais vous devez disposer d'une voiture et de 3 tonnes (ou équivalent).

par Perno

> Chez Perno !

<http://chez-perno.blogspot.com>



Site officiel de Ganesha Games
<http://www.ganeshagames.net/>

Créateur de profils Fear & Faith
<http://www.ganeshagames.net/files/pages/download/ffbuidler.html>

Déploiement

Déployez les survivants et la voiture à une portée longue maximum d'un coin de table.

Déployez ensuite 3 tonneaux à une portée longue maximum du coin de table opposé. Déployez ensuite les zombies équitement sur la table à plus d'une portée longue des survivants.

Vous aurez ensuite besoin de numéroter les 4 bords de table de 1 à 4 (sans ordre particulier).

Règles spéciales

Jour & Nuit

La partie commence au crépuscule. Quand la nuit tombe, tous les zombies en jeu gagnent la règle « Thick Skin ». De plus, la nuit a une influence sur le retour des zombies.

Enfin, tous les tests de moral ou de peur subissent un malus de -1 pendant la nuit.

Vétérans

Notre groupe d'aventuriers en a vu d'autres... Pour représenter cela, les survivants ne testent le moral ou la peur que dans les situations suivantes :

- Mort d'un camarade à moins d'une portée longue et en ligne de vue.
- Mort d'un leader (spirituel ou non).

Le retour des morts-vivants

Quand un zombie meurt, mettez-le en réserve. À la fin du tour des zombies, lancez un d6 par zombie en réserve et consultez le tableau ci-dessous :

D6	Jour	Nuit
1-4	Le zombie revient en jeu au milieu du bord de table indiqué par le dé.	
5	Le zombie reste dans la réserve.	
6	Le zombie passe « hors-jeu ».	Retour spécial.

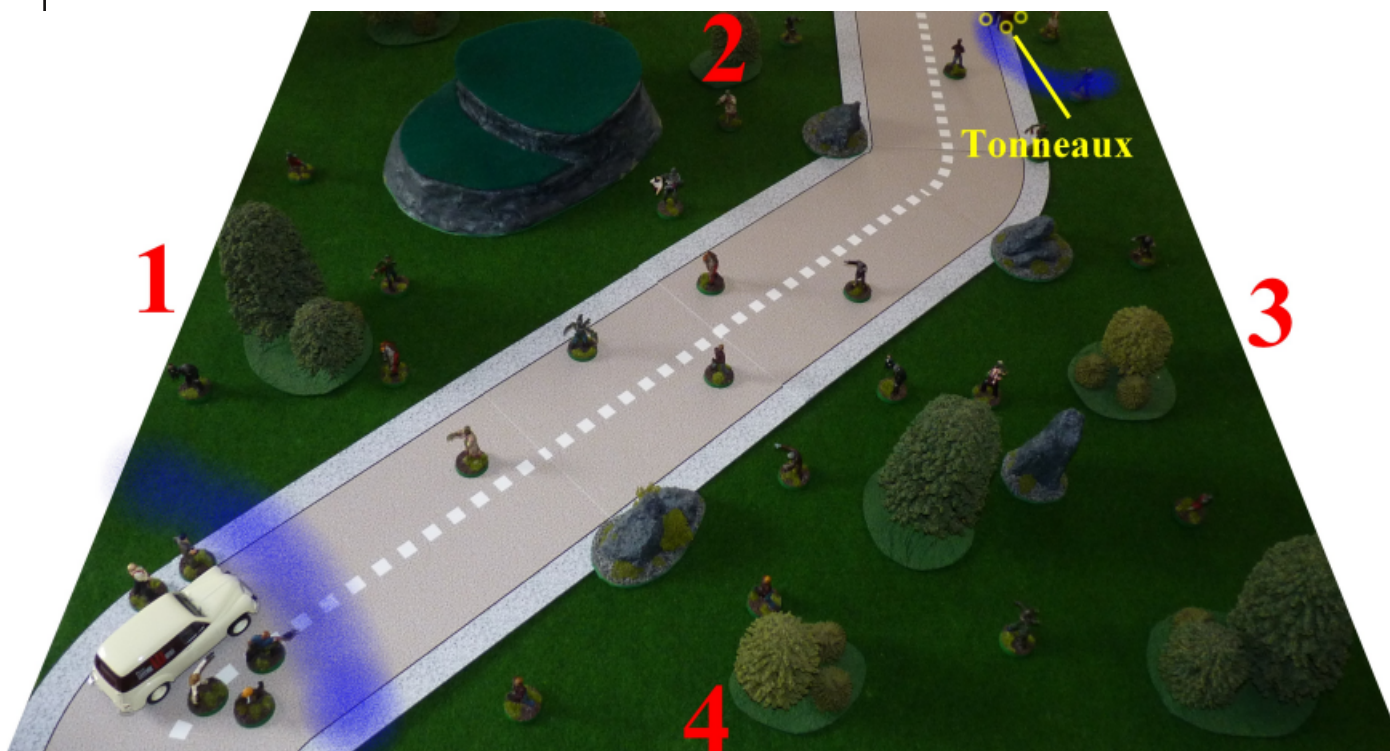
Un zombie hors-jeu le reste tant que la nuit n'est pas tombée. Quand cela arrive, tous les zombies hors-jeu regagnent immédiatement la réserve et sont donc susceptibles de revenir dès le prochain tour zombie.

Sur un « 6 » de nuit, le zombie revient par un coin de table.

Si aucun survivant ne transporte de tonneaux au moment du retour, le zombie revient par le coin de table des tonneaux. Si au moins un survivant transporte un tonneau, le zombie revient par le coin de table de la voiture.

Mort d'un personnage

Si un personnage meurt des griffes d'un



Scénario Fear & Faith : Panne sèche mortelle !

zombie, laissez-le en jeu et à terre. Il devient immédiatement un « Walking Dead » qui s'activera lors du prochain tour des zombies. Si l'un de ses ex-camarades désire l'attaquer de quelque manière que ce soit, il doit effectuer un test de moral sur un dé. En cas d'échec, le personnage ne peut se résoudre à attaquer son défunt compagnon et son activation prend fin immédiatement.

Un personnage mort éliminé l'est définitivement et ne rejoint donc pas la réserve.

Interactions avec les tonneaux

Un personnage en contact avec un tonneau peut le prendre pour une action. Il ne peut transporter qu'un seul tonneau à la fois. Tant qu'il le transporte, le tonneau se déplace avec lui : laissez le tonneau en contact avec la figurine. L'emplacement exact n'a pas d'importance. Un tonneau transporté ne gêne pas les mouvements ni les combats ni les lignes de vue (déplacez-le pour laisser venir un zombie au contact par exemple).



Un petit groupe de survivants typique, prêt à tout pour s'en sortir.

Le personnage peut lâcher le tonneau à tout moment. Il doit le faire quand il tombe à terre, échoue un test de moral ou de peur ou quand il est repoussé lors d'un combat. Quand un personnage lâche un tonneau, placez-le à 1 cm de la figurine, à l'endroit de votre choix.

Un personnage transportant un tonneau et se trouvant en contact avec la voiture peut dépenser une action pour faire le plein. Lancez alors un d6 dans le tableau ci-dessous pour savoir si la voiture est prête à démarrer.

1 ^{er} tonneau	La voiture est prête sur un 5+.
2 ^{ème} tonneau	La voiture est prête sur un 3+.
3 ^{ème} tonneau	La voiture est automatiquement prête.

Il est possible de continuer à faire le plein même si le véhicule est déjà prêt à démarrer.

Interactions avec la voiture

Un survivant en contact avec la voiture et ne transportant pas de tonneau peut entrer dans la voiture pour une action. Une fois à l'intérieur, il ne peut plus être attaqué par un zombie et ne peut plus interagir avec le monde extérieur. Il est trop occupé à chercher les clés, fermer les portes, se battre pour savoir qui va conduire, mettre sa ceinture de sécurité...

Tant quelle est vide, les zombies ne s'intéressent pas à la voiture.

Si la voiture contient au moins un survivant,



Rester groupés n'est pas forcément une mauvaise idée !

les zombies la considèrent comme un être vivant pour ce qui est de leur déplacement et des attaques. Lorsque les zombies attaquent, jetez un d6 par zombie s'en prenant à la voiture. Chaque zombie obtient une touche sur un résultat de 6+. Lancez alors 1d6 et ajoutez le total des touches obtenues lors de ce tour puis consultez le tableau de la page suivante.

Si la voiture est occupée par au moins un personnage au début du tour des survivants et que le plein a été fait, le joueur peut choisir de mettre fin à la partie en faisant démarrer le véhicule et en prenant la fuite, abandonnant à leur triste sort les personnages qui ne seraient pas dans la voiture.

Conditions de victoire

Si le joueur survivant réussit à faire le plein et à faire démarrer la voiture, il marque un point par personnage présent dans la voiture plus un point par tonneau versé dans le réservoir après avoir

Scénario Fear & Faith : Panne sèche mortelle !

1D6 + touches	Effet
1 à 6	Aucun effet.
7	La voiture est secouée ne pourra pas démarrer lors du prochain tour.
8	L'un des passagers, déterminé au hasard, doit réussir un test de qualité sur un dé sous peine de sortir du véhicule (placez la figurine en contact avec un zombie déterminé au hasard et derrière celui-ci).
9	Une fenêtre est cassée ce qui permet à un zombie d'effectuer une attaque létale contre l'un des occupants du véhicule (déterminé au hasard) sans aucun modificateur au jet de dés (y compris les armes).
10	La voiture est envahie par les zombies. Tous les occupants du véhicule subissent une attaque létale comme décrit ci-dessus.
11	La voiture est gravement endommagée. Toutes les attaques à son encontre bénéficieront désormais d'un bonus de +1 pour toucher (ce résultat est cumulatif).
12	La voiture est renversée et la partie prend fin immédiatement sur une victoire des zombies.

réussi à faire le plein. Jetez alors un d6. Si le résultat est inférieur ou égal au score obtenu, les survivants obtiennent une victoire.

Tout autre résultat est une victoire des zombies.

Activation des zombies

À moins que vous n'ayez un adversaire pour jouer les zombies, vous devrez les jouer de la manière décrite ci-dessous. L'ordre dans lequel les actions doivent être résolues est l'ordre dans lequel elles sont décrites.

Si à un moment donné un zombie a un choix à faire (par exemple pour savoir qui il attaque s'il est en contact avec plusieurs adversaires ou vers qui il se dirige), lancez simplement un dé ou utilisez toute autre méthode aléatoire de votre choix.

Dans tous les cas, les zombies s'activent toujours

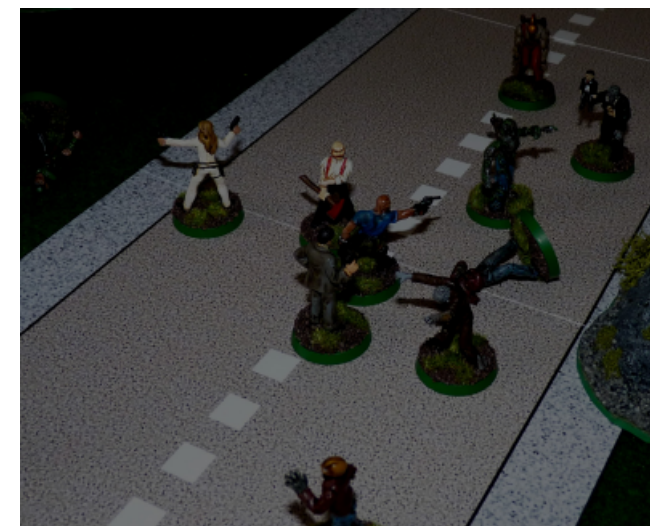
sur un seul dé. Il ne peut donc y avoir de « turnover » lors du tour des zombies. Même le dernier zombie à s'activer n'utilise qu'un seul dé.

Activation des zombies à terre

Tous les zombies à terre tentent de se relever.

Activation des zombies libres

Tous les zombies libres, s'ils réussissent à s'activer, s'avancent en ligne droite vers l'être vivant le plus proche. Les zombies ne cherchent pas à contourner les obstacles ou les autres figurines. Un zombie ne réussissant pas à s'activer peut donc parfaitement bloquer tous ses camarades derrière lui. De même, un zombie peut passer toute la partie coincé derrière un obstacle sans penser à le contourner pour atteindre un adversaire.



La nuit, tous les zombies sont gris. Et plus teigneux aussi.

Il est donc important de toujours activer les zombies en commençant par ceux qui sont les plus proches des survivants afin qu'ils ne gênent pas les zombies plus éloignés.

Activation des zombies engagés

Un zombie commençant son tour engagé et debout peut donc enfin attaquer son adversaire au corps à corps. Notez qu'il bénéficiera donc des bonus de surnombre dus aux zombies qui l'auront rejoint au corps à corps (soit en se déplaçant, soit en se relevant).

Si l'ordre des attaques a une importance, commencez par les attaques de zombies ayant le plus de chance de réussir (en cas d'égalité, déterminez cet ordre au hasard).

Si tous les adversaires d'un zombie sont éliminés avant que celui-ci n'ait pu effectuer son attaque, le mort-vivant reste immobile ce tour, se contentant de se repaître de la chair de la malheureuse victime...

Firestorm Armada

Premier Contact

Il y a quelques mois, Spartan games, le créateur du jeu naval The Uncharted Seas a sorti un jeu de combats spatiaux : Firestorm Armada. Les starters des 4 premières races permettent de découvrir le jeu en douceur avant d'y ajouter d'autres vaisseaux particuliers et d'utiliser toutes les règles du jeu. Le rapport de bataille présenté ici oppose deux flottes issues des Starters : Les Terrans et le collectif Sorylian. La mission jouée est une des mission de base, un classique face à face.

Les principes de base

Les vaisseaux de taille inférieure, rapides et maniables, sont regroupés en escadrons tandis que les plus gros, plus lents et moins manoeuvrables, agissent individuellement. Chaque vaisseau dispose d'une fiche détaillant ses caractéristiques (seuil de dégâts, seuil critique, points de structure, points d'équipage, boucliers...) ainsi que son armement et la localisation de celui-ci. Il s'agit là d'un élément essentiel car un des ressort du jeu sera de maximiser l'utilisation de ses différentes armes par un placement judicieux. À chaque arme correspond un nombre de dés d'attaque, variant en fonction de l'éloignement de la cible.

Les résultats de 4+ infligent une touche et les 6 infligent deux touches et peuvent être relancés. Si le nombre de touches dépasse le seuil de dégâts, le vaisseau perd un point de structure, s'il dépasse le seuil critique, le vaisseau subit des dégâts critiques.

Les vaisseaux d'un escadron peuvent choisir de combiner leurs tirs afin d'augmenter leurs chances de provoquer des dégâts.

Dans cette partie, certaines règles ne seront pas utilisées comme les escadrilles de chasseurs et de bombardiers ou les mines car les vaisseaux utilisés n'en sont pas pourvu.

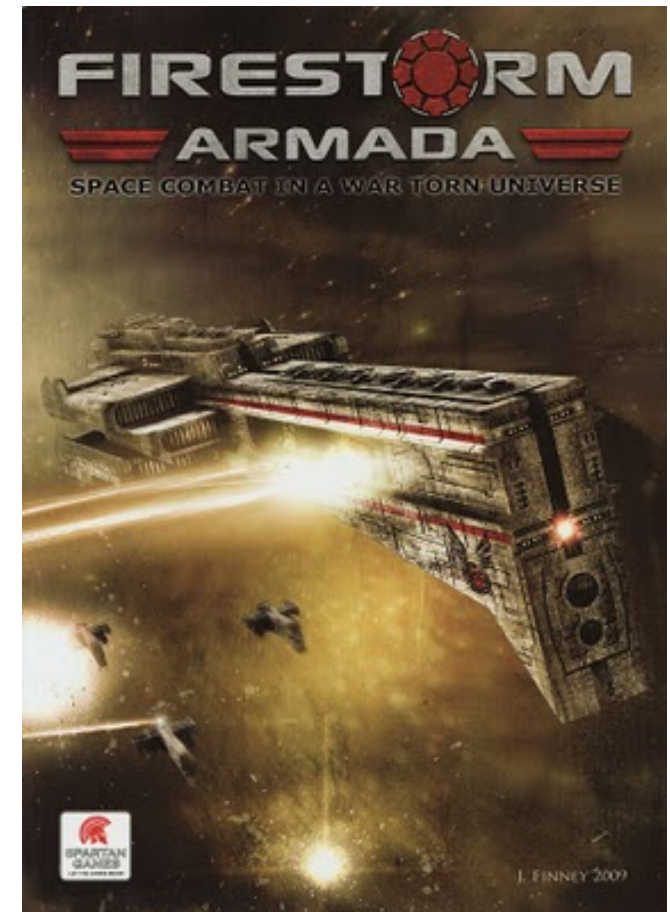
Firestorm Armada est un jeu facile à apprendre et rapide à jouer. Il faut aimer lancer un bon nombre de dés mais le jeu ne se perd pas dans de multiples tables à consulter et (à part les fiches de caractéristiques des vaisseaux) aucun recours au livre de règle n'est utile en cours de partie.

Malgré l'échelle des vaisseaux (les plus gros font 17 cm), la portée des armes est raisonnable : maximum 80 cm, la portée optimale étant entre 20 et 40 cm, ce qui permet de jouer sur n'importe quelle surface de jeu classique et ce, pour un prix très abordable (35€ le starter environ).

par **Belisarius**

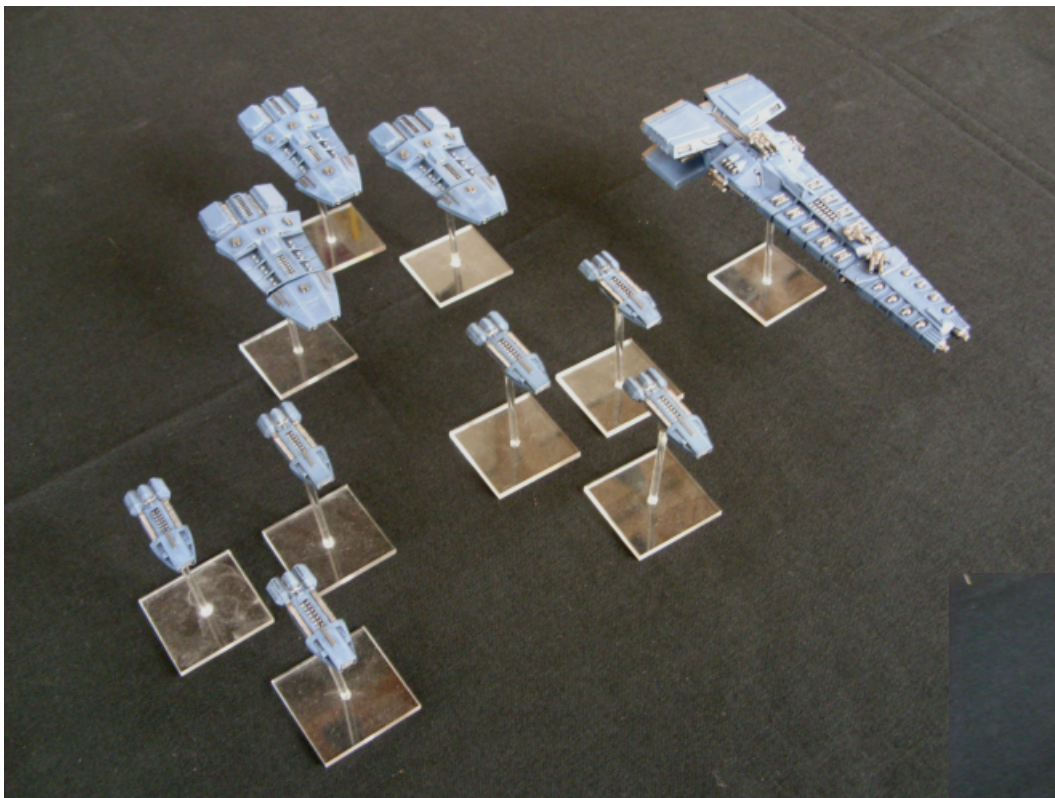
> Jeux de Figs

<http://jeuxdefigs.fr>



Site officiel de Spartan Games

http://www.spartangames.co.uk/firestorm_armada.htm



La flotte Terran

La flotte de base Terran est composé d'un vaisseau amiral, d'un escadron de trois cuirassés et des deux escadrons de trois frégates.

Les Terrans dispose de certains avantages notables :

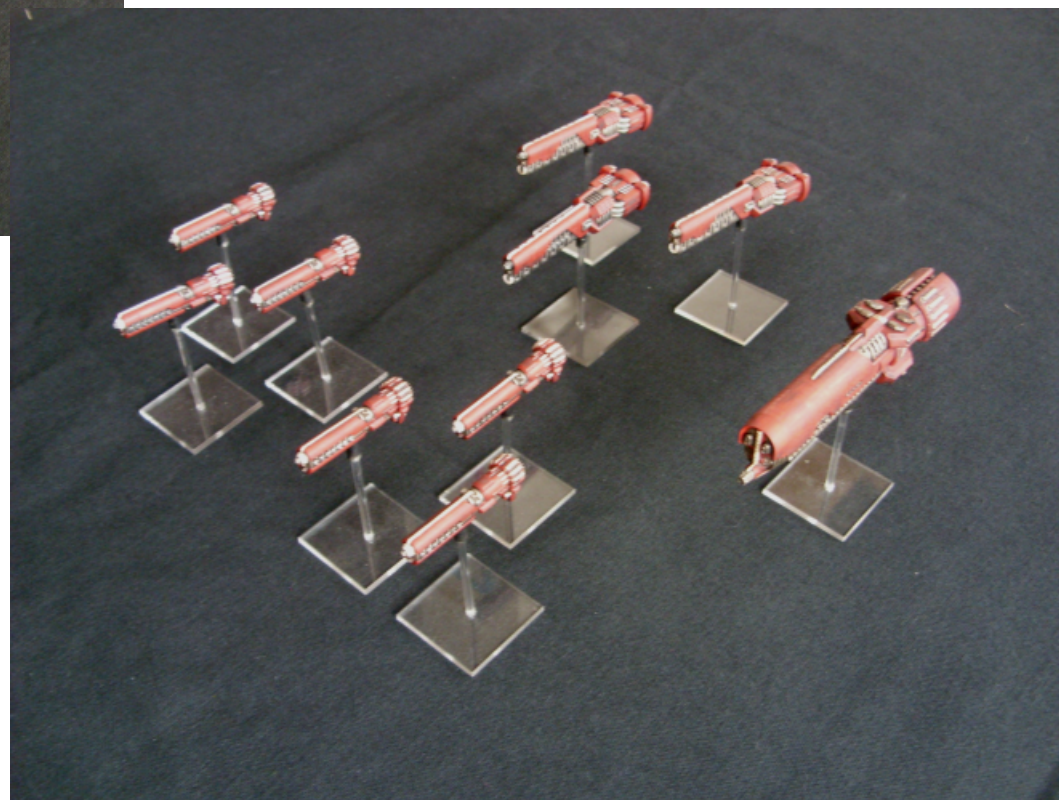
- ils disposent de nombreuses torpilles utilisables à longue portée
- le vaisseau amiral dispose de tourelles permettant une plus grande flexibilité de ses tirs (n'importe quel arc de tir)
- les vaisseaux Terran ont plus de boucliers que leurs ennemis

La flotte Sorylian

La flotte de base du collectif Sorylian est composé d'un vaisseau amiral, d'un escadron de trois cuirassés et des deux escadrons de trois frégates.

Les Sorylians ont quelques particularités :

- Leurs vaisseaux sont plus rapides
- Les armes principales des vaisseaux du collectif Sorylian sont leurs bordées bâbord et tribord, qui nécessitent un placement de profil.

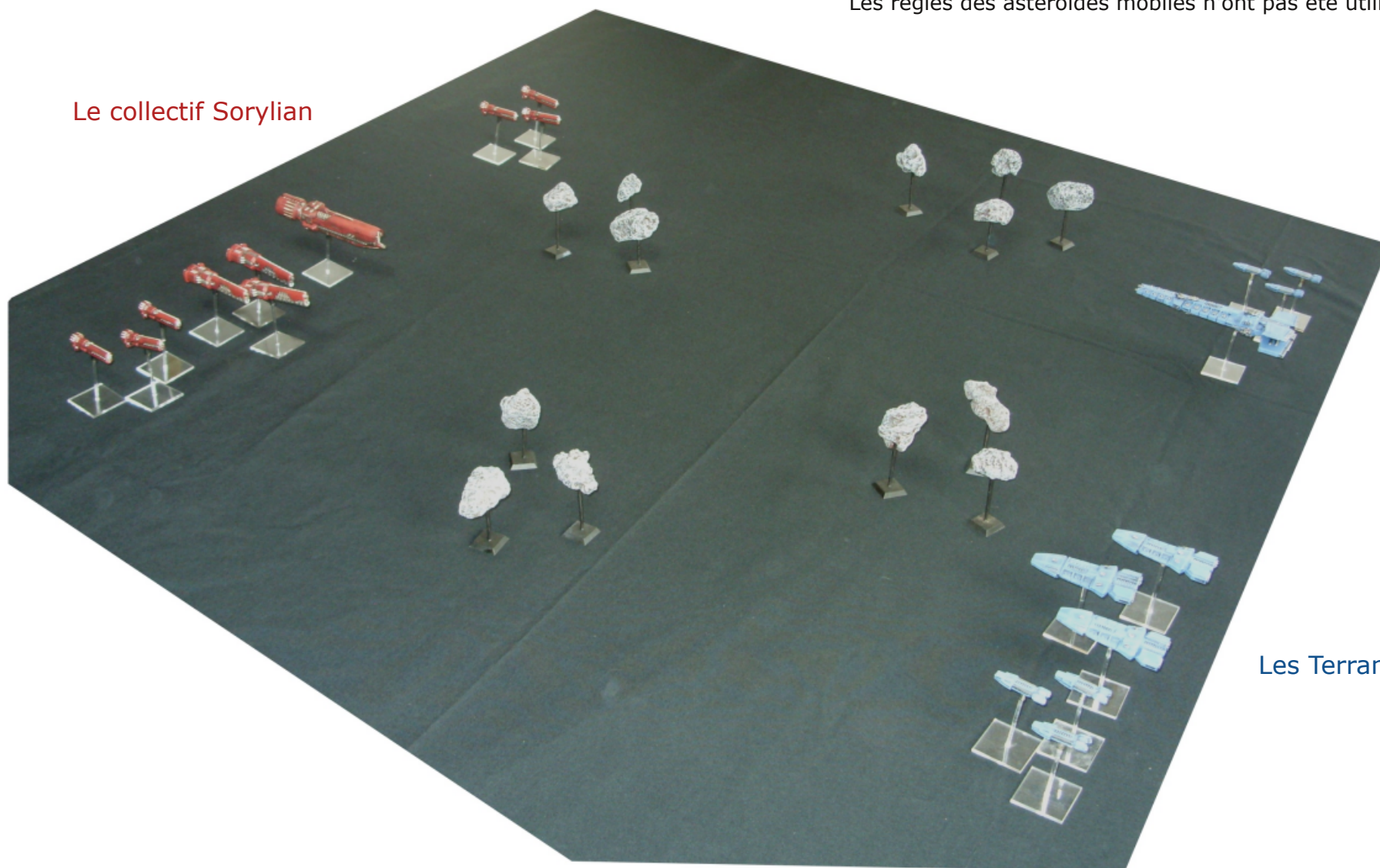


Déploiement

Les seuls décors utilisés sont des amas d'astéroïdes. Les vaisseaux peuvent les traverser à leurs risques et périls. La puissance des tirs traversant ces amas est réduite de moitié.

Les règles des astéroïdes mobiles n'ont pas été utilisées.

Le collectif Sorylian



Les Terrans

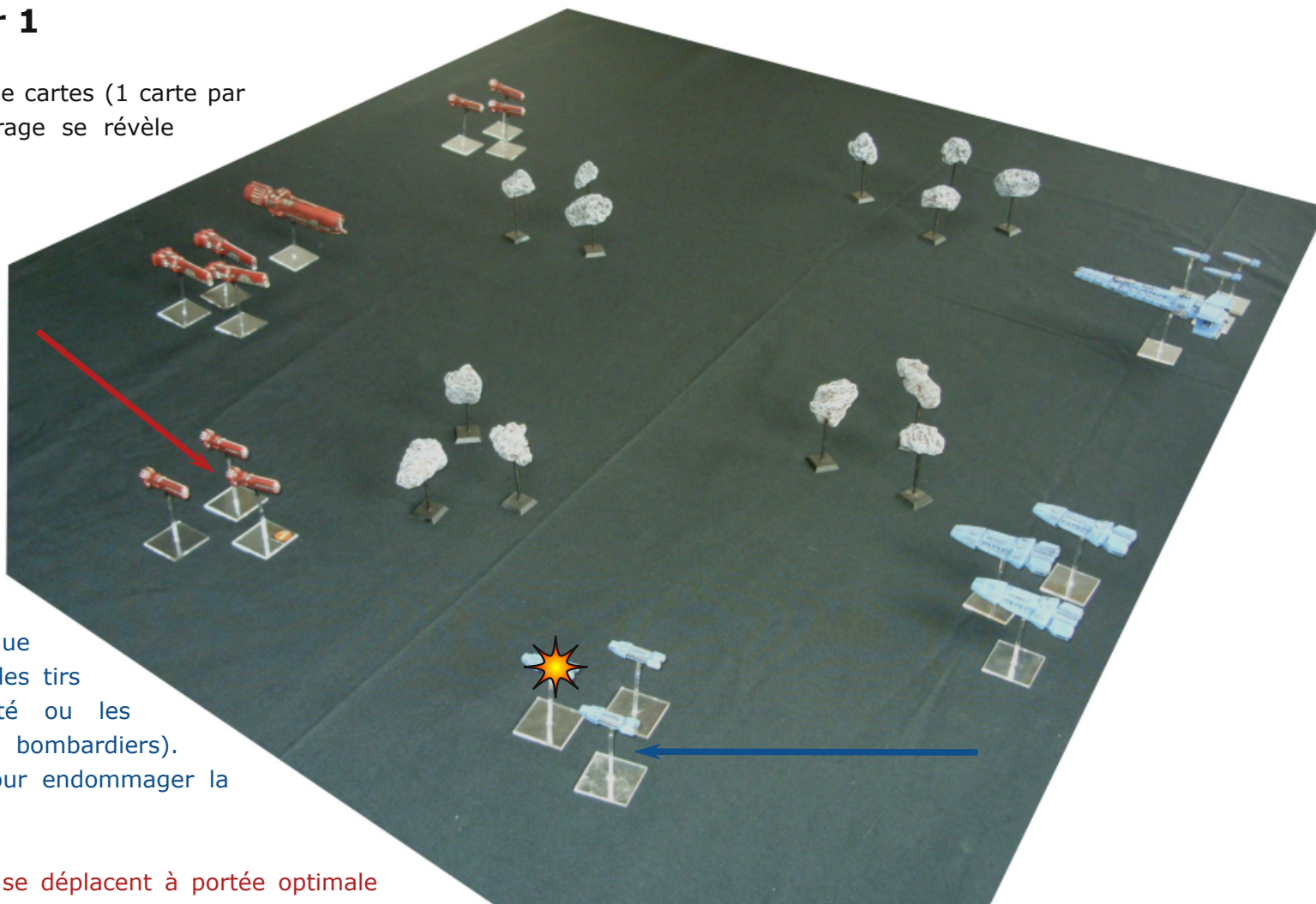
Tour 1

Les deux joueurs tirent leur main de cartes (1 carte par unité donc 4 cartes) mais le tirage se révèle décevant.

L'initiative revient au joueur Terran.

Les frégates Terran avancent au maximum et tirent sur leurs homologues du collectif en combinant leurs tirs. Les armes avant n'obtiennent aucun résultat. Les torpilles combinées (4 dés +2 dés pour chaque frégate en support) avec 8 dés, obtiennent 5 touches. Une de ces torpille est interceptée par les systèmes de défense du vaisseau (les systèmes de défense de chaque vaisseau permettent d'intercepter les tirs de torpilles passant à proximité ou les escadrilles de chasseurs ou de bombardiers). Reste 4 touches, suffisamment pour endommager la première frégate.

Les frégates du collectif Sorylian se déplacent à portée optimale pour utiliser leur armement avant et combinent leurs tirs contre la première frégate Terran : 8 dés, 5 touches, le bouclier ne fonctionne pas (le fonctionnement des boucliers suit celui des tirs, chaque dé annule 1 tir sur 4+ et 2 tirs sur un 6 qui peut être relancé). Ces 5 touches sont suffisantes pour causer des dégâts critiques ce qui détruit la frégate (une frégate n'a que 2 points de structure et des dégâts critiques en infligent au moins deux avec parfois des effets supplémentaires (incendies, arme inutilisable, explosion...)).



La puissance des frégates étant moindre, elles ont presque toujours intérêt à combiner leurs tirs pour espérer provoquer des dégâts.

Les vaisseaux les plus gros peuvent au contraire diviser leurs tirs entre différentes cibles afin de ne rien gâcher...

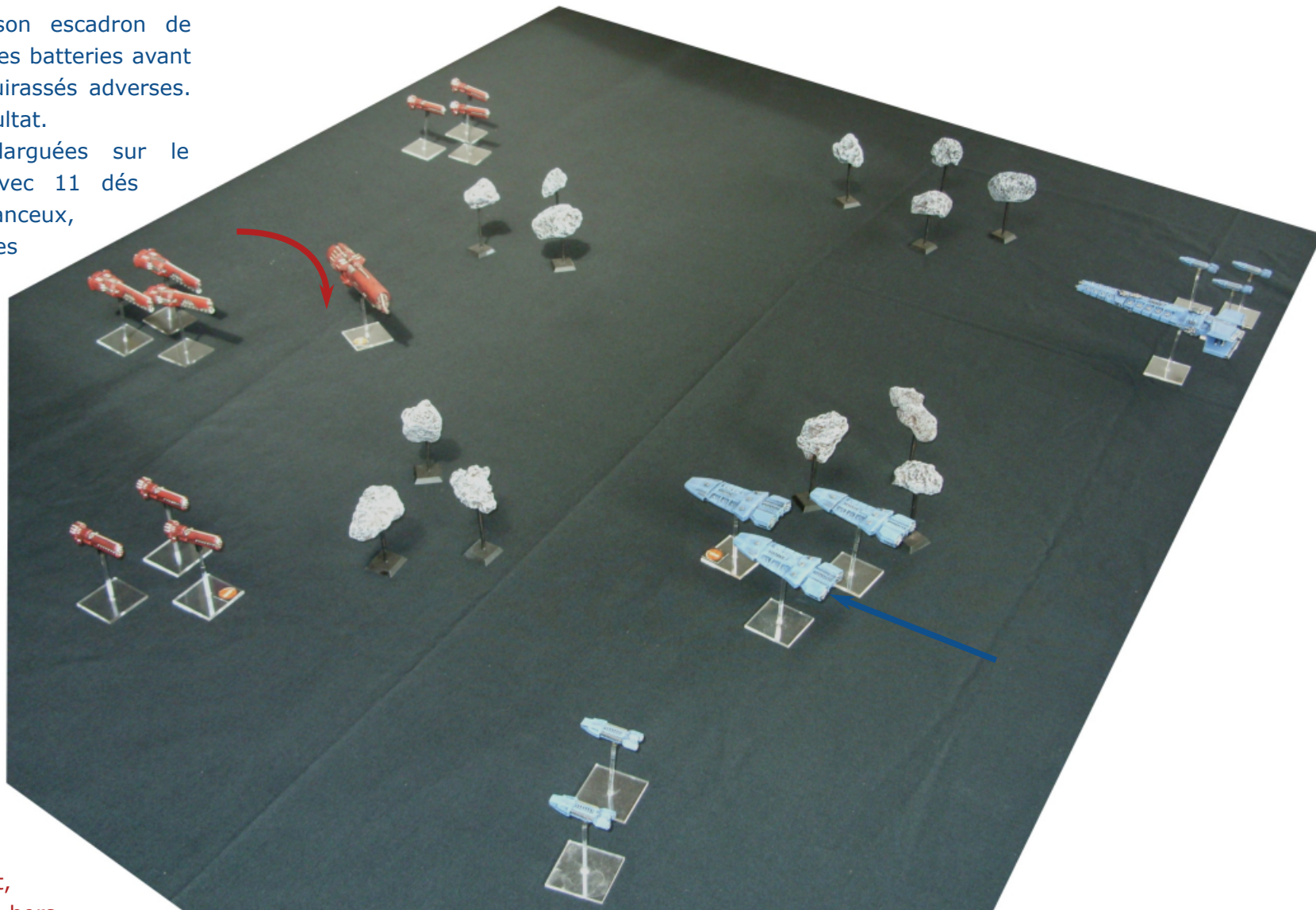
Firestorm Armada : Premier contact

Le joueur Terran avance son escadron de cuirassés et fait tirer toutes les batteries avant en un tir combiné sur les cuirassés adverses. 7dés, 3 touches et aucun résultat.

Les torpilles sont alors larguées sur le vaisseau amiral adverse avec 11 dés d'attaque. Avec des tirs chanceux, elles infligent 13 touches. Les systèmes de défense interceptent 5 et les boucliers aucune. Avec 8 touches restantes, le vaisseau amiral subit 1 point de dégât.

Le vaisseau amiral du collectif Sorylian avance et vire légèrement de bord afin de pouvoir tirer sur les cuirassés avec ses armes avant et sur le vaisseau amiral adverse avec ses armes de flanc.

Ses batteries d'armes situées à l'avant endommagent un des cuirassés. Malheureusement, le vaisseau amiral Terran est hors de portée des bordées bâbord dévastatrices et ses tirs s'arrêteront donc là...



Un vaisseau endommagé verra sa puissance de feu diminuer : Pour chaque point de dégât subi, la puissance de toutes les armes est réduite d'un point (en dehors des torpilles).

Firestorm Armada : Premier contact

Le vaisseau amiral Terran avance en direction de son alter-ego et combine les tirs de ses armes avant avec ceux de ses tourelles, avec un score de 11 touches. 2 d'entre elles sont absorbées par les boucliers. Le vaisseau subit 1 point de dégât.

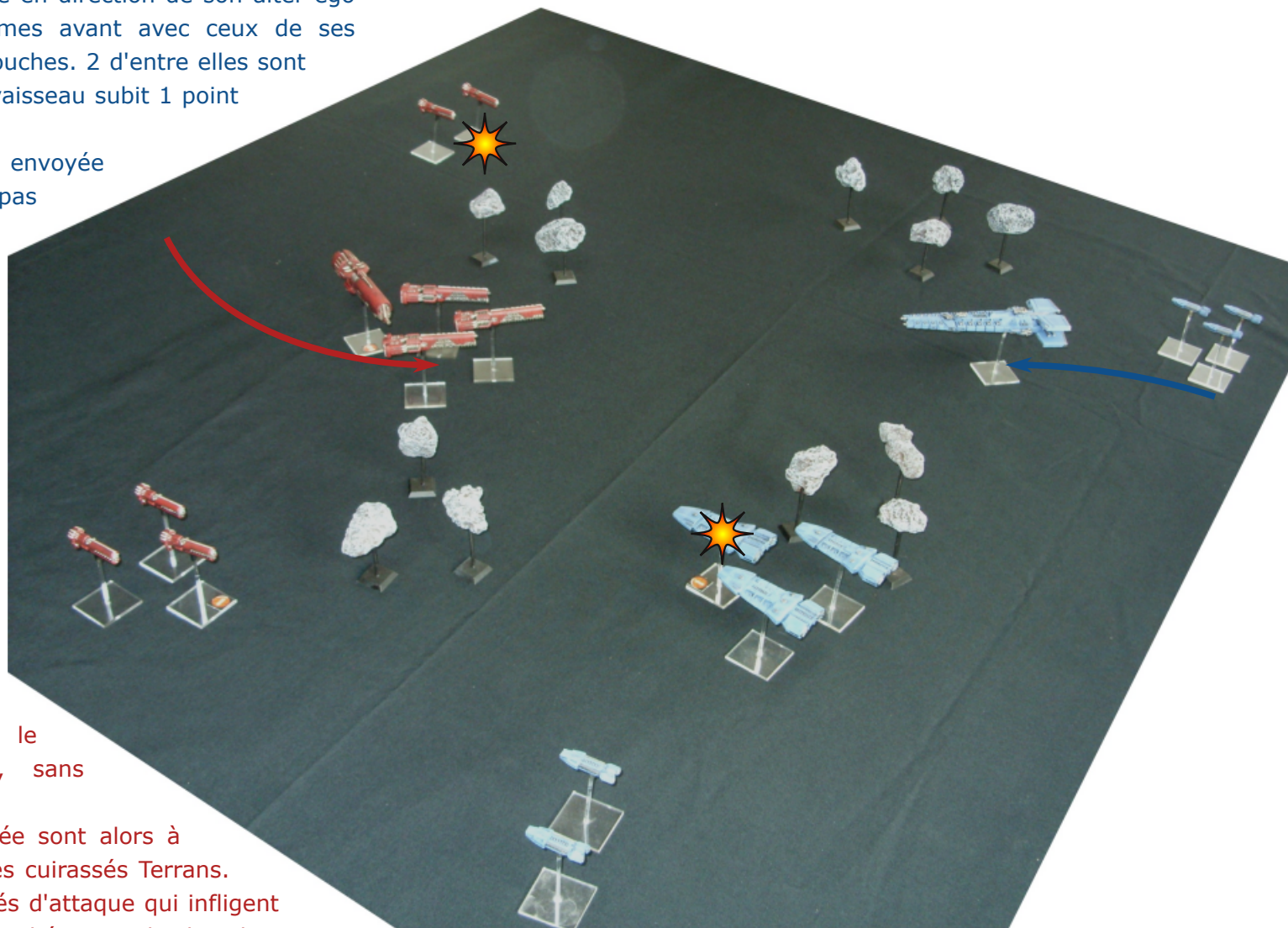
Une volée de torpilles est alors envoyée contre les frégates n'ayant pas encore bougé : 7 touches, aucune n'est interceptée par les systèmes de défense et une frégate subit des dégâts critiques et est détruite.

Les cuirassés du collectif Sorylian décident de passer à l'action et font face au vaisseau amiral Terran. Ils combinent leurs tirs avant et infligent 10 touches dont 3 sont absorbées par les boucliers. Le vaisseau amiral ne subit qu'un point de dégât.

Les torpilles sont tirées vers le premier groupe de frégates, sans aucun effet.

Les bordées tribord des cuirassés sont alors à portée optimale pour tirer sur les cuirassés Terrans.

Ce tir combiné est doté de 16 dés d'attaque qui infligent 13 touches. Aucune n'est absorbée par le bouclier. Le nombre de touches dépassant deux fois le seuil critique (6), le cuirassé subit deux fois des dégâts critiques et est donc détruit. On lance néanmoins les dés dans la table des critiques (ici sans effets notables) car une explosion aurait pu intervenir, affectant les vaisseaux aux alentours...



La (non) gestion de la hauteur autorise à tirer avec ses armes sur un vaisseau situé derrière un autre. Il n'est donc pas possible de se créer un "écran" de protection.

Les trois frégates Terran suivent leur vaisseau amiral et tentent de tirer sur le cuirassé du collectif Sorylian menant l'attaque. Les tirs combinés des batteries d'arme avant infligent 1 point de dégât au cuirassé.

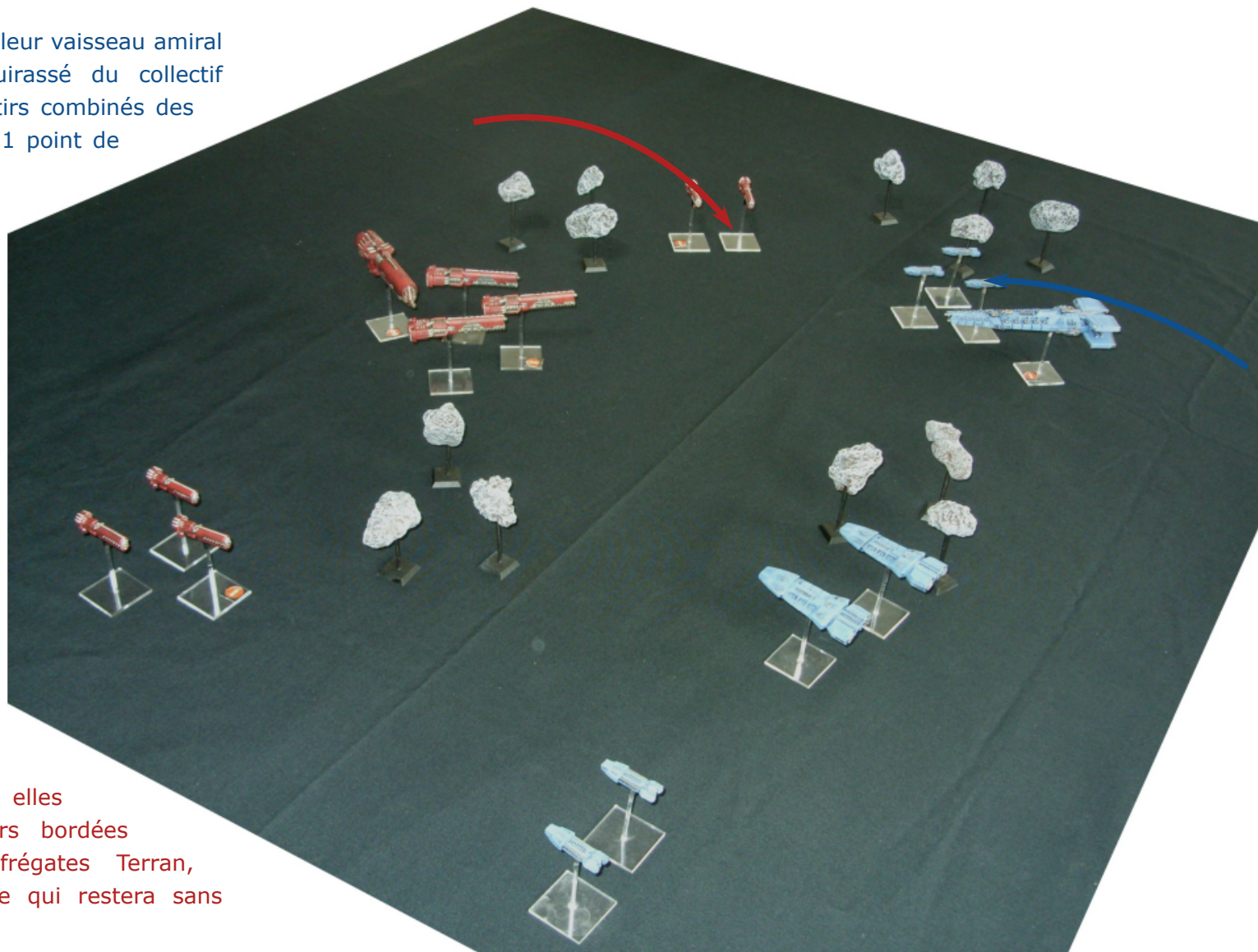
Une volée de torpilles est alors tirée contre les frégates. Les 8 dés d'attaque réussissent 5 touches, l'une d'entre elles est interceptée par les systèmes de défense. Mais les 4 touches restantes sont suffisantes pour infliger 1 point de dégât à une des deux frégates.

Après avoir essuyé nombre de tirs, les frégates du collectif Sorylian poussent leurs moteurs et se placent afin de pouvoir délivrer une salve meurtrière (sans beaucoup d'espoir étant données leurs capacités et que l'une d'entre elles est endommagée...) avec leurs bordées bâbord sur le groupe de frégates Terran, infligeant 2 petites touches, ce qui restera sans effet.

Les tirs des armes avant n'auront pas plus de chance contre les cuirassés... aucune touche...

C'est la fin du premier tour.

Chaque joueur décide de défausser trois cartes et en repioche autant afin de compléter sa main.



Au premier tour, le joueur Sorylian avait plutôt intérêt à jouer en second pour laisser l'adversaire s'approcher (il ne dispose pas de beaucoup d'armes efficaces à longue portée). Les vaisseaux étant désormais proches de leur portée optimale de tir, chaque joueur gagnerait désormais beaucoup à remporter l'initiative.

Tour 2

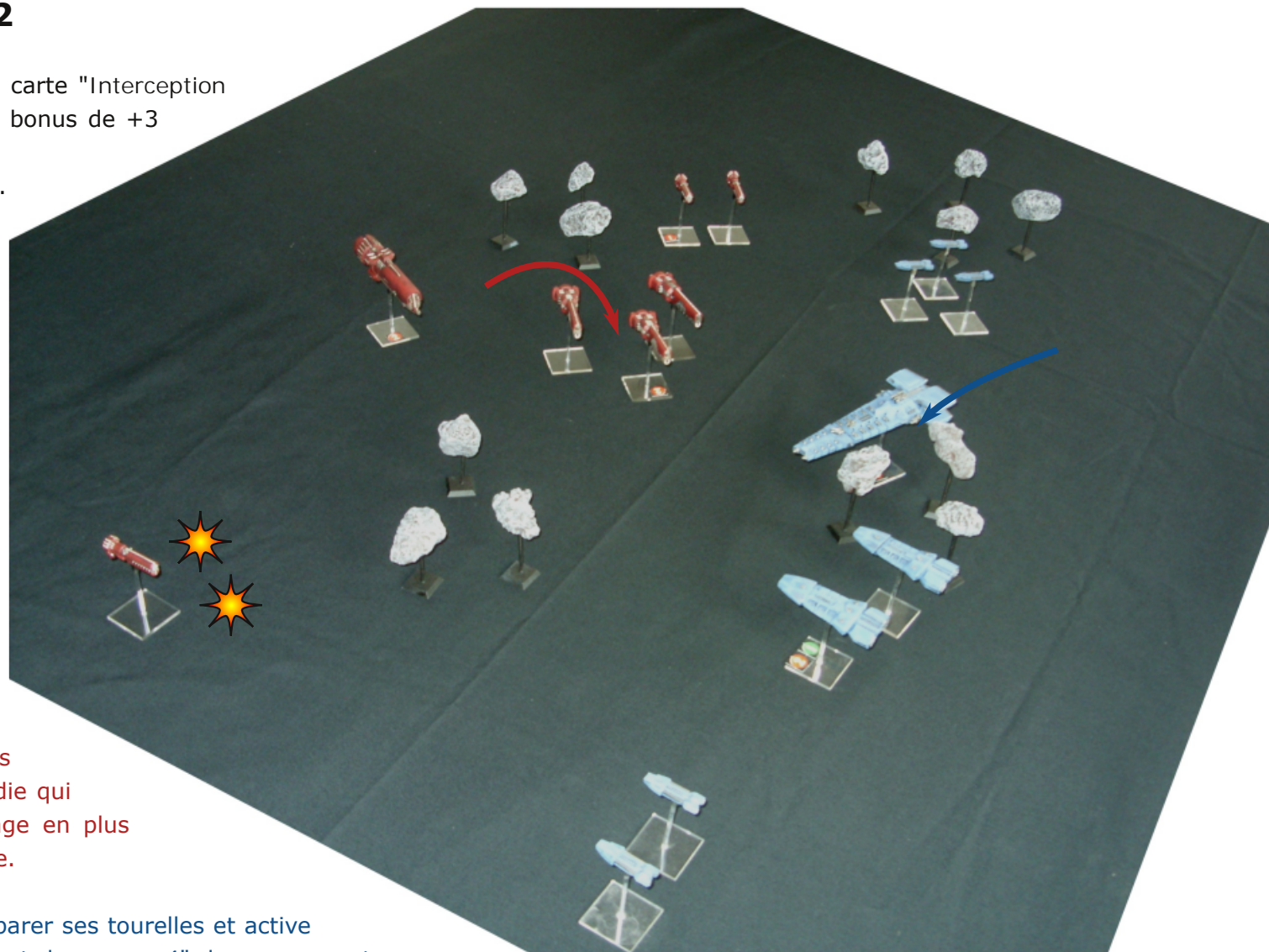
Le joueur du collectif Sorylian joue la carte "Interception de communication" et gagne donc un bonus de +3 au jet d'initiative.

Le joueur Sorylian remporte l'initiative.

Les cuirassés du Collectif Sorylian virent de bord afin d'être en mesure de tirer à la fois sur les cuirassés et sur le navire amiral Terran. À portée optimale, les 15 dés d'attaque combinée obtiennent 13 touches avec leurs bordées bâbords contre le navire amiral, les boucliers en absorbent seulement 3 ce qui entraîne des dégâts critiques : la structure encaisse 2 points de dégât et les tourelles sont endommagées et ne pourront plus tirer avant qu'elles ne soient réparées.

Les tirs des batteries avant provoquent aussi des dégâts critiques sur un des deux cuirassés : un incendie qui entraîne la perte d'un point d'équipage en plus des deux points de dégât à la structure.

Le vaisseau amiral Terran réussit à réparer ses tourelles et active sa carte "accélération" ce qui lui permet de gagner 4" de mouvement supplémentaires (sa vitesse de base est de seulement 6"). Les dégâts qu'il a déjà subi réduisent ses dés d'attaque de 3 dés pour chacune de ses arme. Son flanc droit inflige 1 point de dégât à l'un des cuirassés, ses armes avant détruisent l'une des frégaes tandis que les torpilles font exploser la frégate déjà endommagée. Tout juste réparées, les tourelles ne parviennent pas à endommager le vaisseau amiral ennemi.



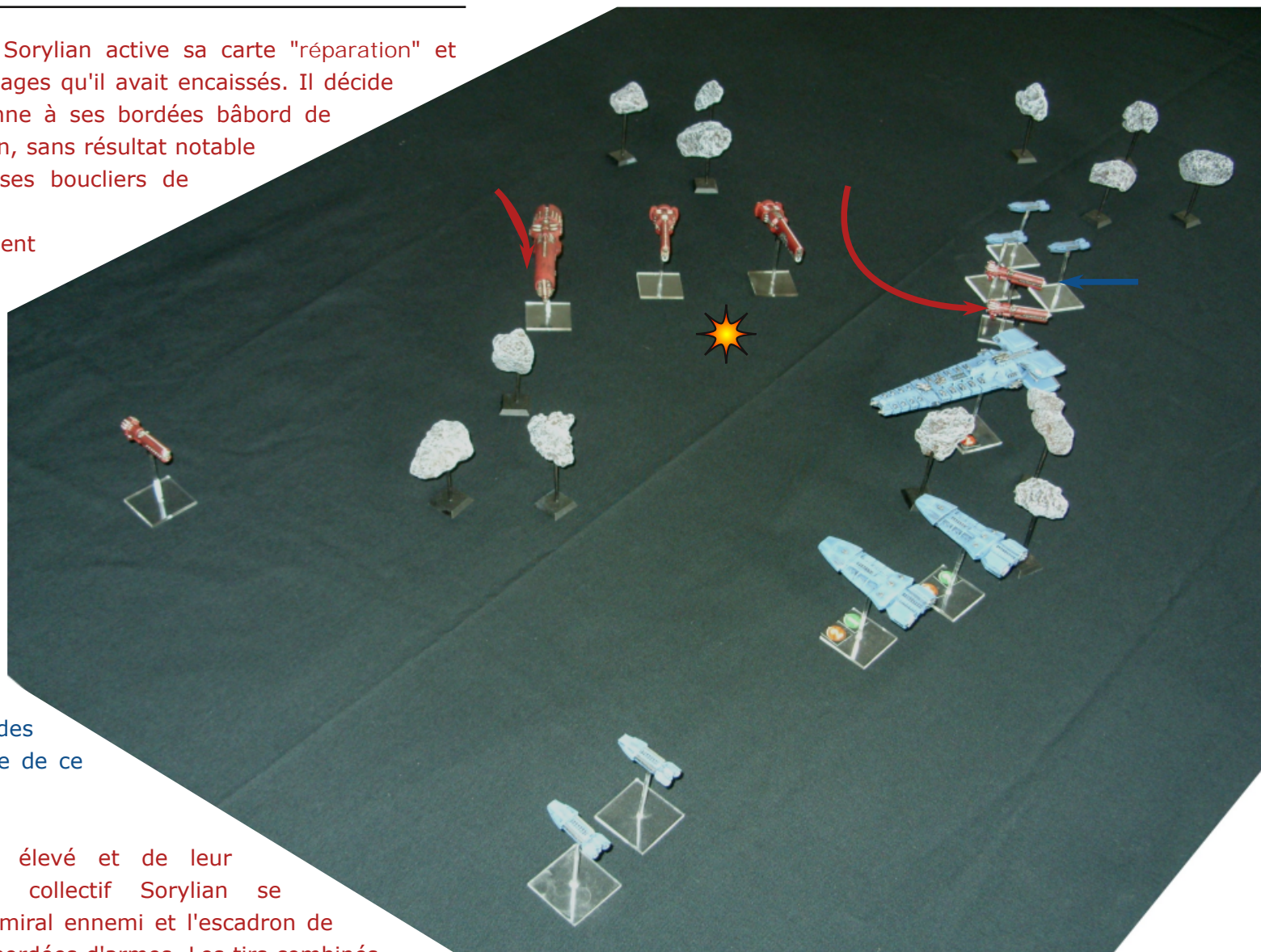
Même légèrement endommagé, les vaisseaux amiraux restent de terribles adversaires, avec de nombreux dés d'attaque potentiels à portée optimale.

Le vaisseau amiral du collectif Sorylian active sa carte "réparation" et réussit à réparer tous les dommages qu'il avait encaissés. Il décide d'avancer modérément et ordonne à ses bordées bâbord de tirer sur le vaisseau amiral Terran, sans résultat notable malheureusement à cause de ses boucliers de protection.

Les armes situées à l'avant infligent des dégâts critiques à l'un des deux cuirassés, provoquant la perte de 2 points de structure et 2 points d'équipage. Les torpilles arrivent à infliger 1 point de dégât supplémentaire. Ces croiseurs sont presque bons pour la casse intersidérale.

L'escadron de frégates Terran proche du vaisseau amiral ajuste sa position et combine ses tirs contre le croiseur déjà endommagé, provoquant des dégâts critiques et donc la perte de ce navire.

Profitant de leur mouvement élevé et de leur maniabilité, les frégates du collectif Sorylian se positionnent entre le vaisseau amiral ennemi et l'escadron de frégates afin d'utiliser ses deux bordées d'armes. Les tirs combinés du flanc gauche endommagent légèrement une des frégates tandis que les armes situées à tribord parviennent miraculeusement à infliger 1 point de dégât au vaisseau amiral Terran (5 dés d'attaque, 6 touches et des boucliers inefficaces).



Malgré la taille des vaisseaux et leur inertie (les plus gros vaisseaux doivent parcourir 1" ou 2" en ligne droite avant de pouvoir tourner), les vaisseaux restent assez manoeuvrables grâce à un rayon de braquage peu élevé.

Firestorm Armada : Premier contact

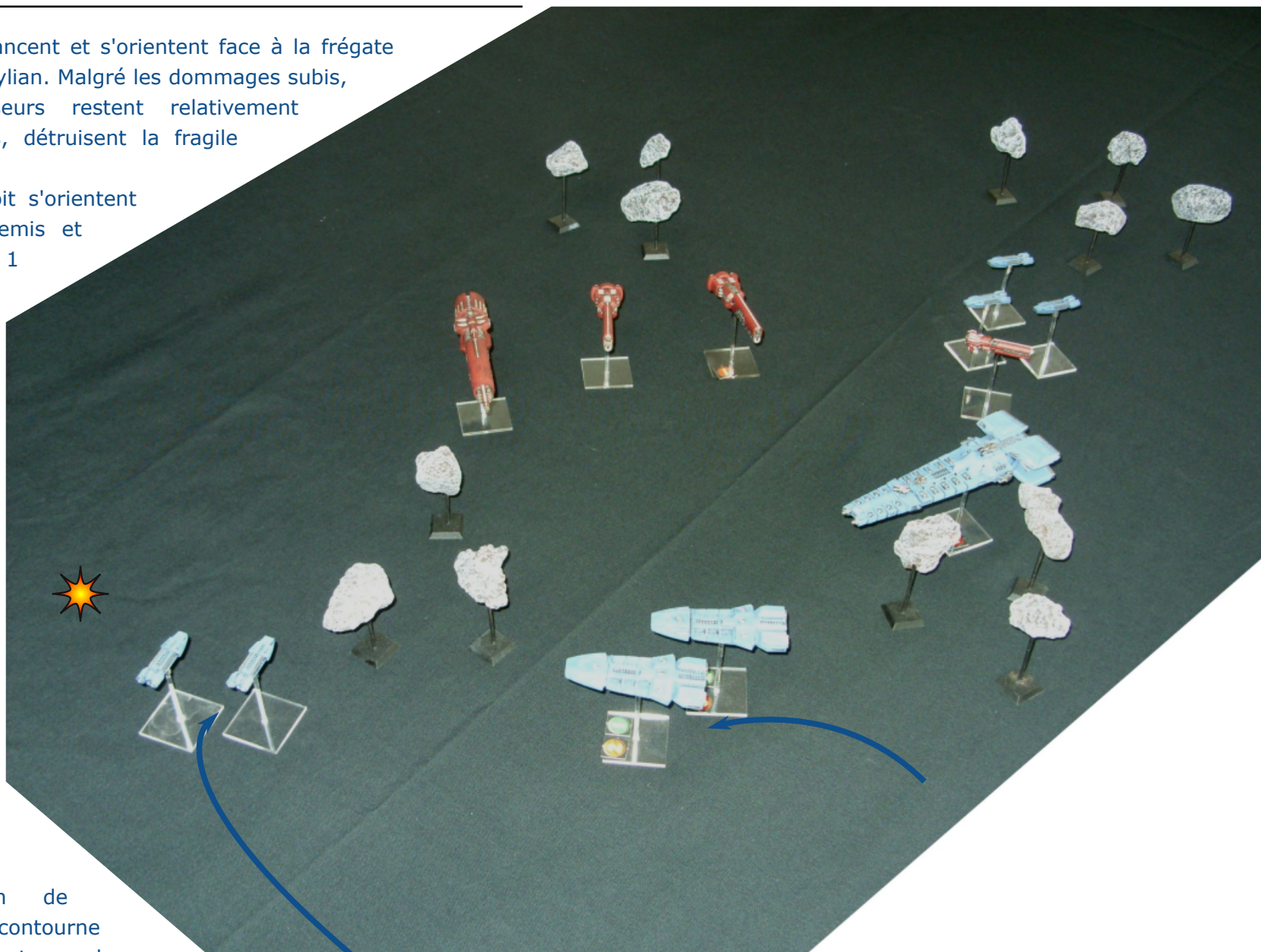
Les croiseurs Terran avancent et s'orientent face à la frégate esseulée du collectif Sorylian. Malgré les dommages subis, les armes des croiseurs restent relativement efficaces et, combinées, détruisent la fragile frégate.

Les armes du flanc droit s'orientent vers les croiseurs ennemis et réussissent à infliger 1 point de dégât à l'un d'entre eux.

Les torpilles des croiseurs n'ayant pas d'arc de tir fixe, elles sont envoyées contre les deux dernières frégates adverses, infligeant 7 touches et malgré les 2 touches annulées par les systèmes de défense, détruisent l'une d'elles.

Le collectif Sorylian n'ayant plus d'unités à jouer passe son tour.

Le second escadron de frégates Terran avance, contourne le champ d'astéroïdes et se place face au navire amiral sorylian. Malgré des tirs appliqués, les batteries d'armes et les flots de torpilles ne parviennent pas à l'endommager.



Les Terrans disposent d'une supériorité numérique mais leurs vaisseaux les plus importants sont déjà bien endommagés...

Tour 3

Les deux joueurs complètent leurs mains de cartes.

Le joueur Terran tente de jouer la carte

"Interception de communications" mais

elle est annulée par son adversaire

(les cartes peuvent aussi,

parfois, servir à contrer).

Malgré cela, le joueur

Terran remporte

l'initiative.

Le vaisseau amiral

Terran poursuit sa

route et combine les

tirs de ses armes de

flanc droit et de ses

tourelles contre son

homologue ennemi.

Avec 16 dés

d'attaque, il n'inflige

que 7 touches et donc

1 seul point de dégât.

Les torpilles sont

envoyées contre la

dernière frégate, sans

aucun effet.

Le navire amiral du collectif

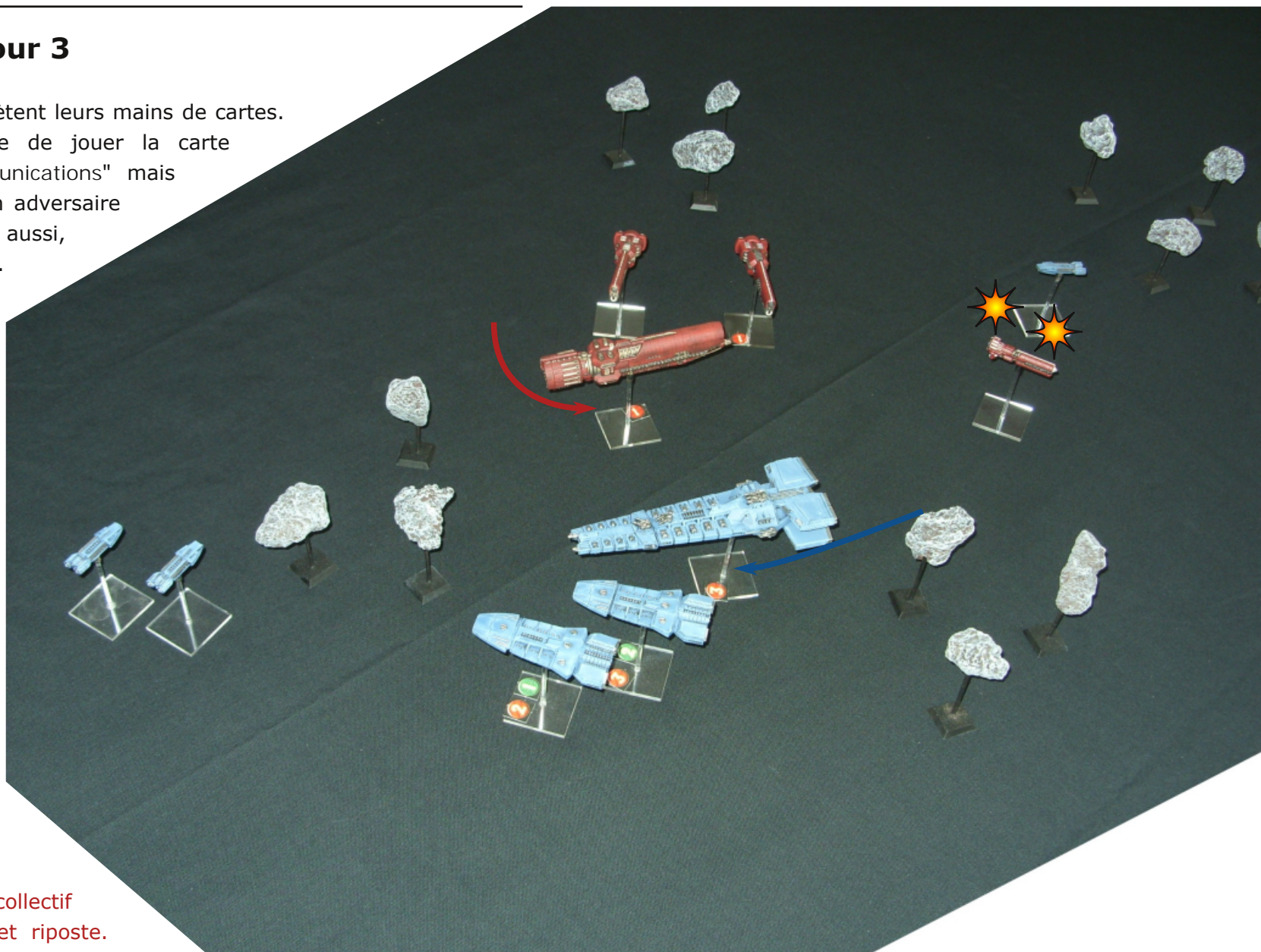
Sorylian vire de bord et riposte.

Sa bordée tribord inflige 1 point de

dégât au vaisseau amiral terran.

Les armes avant détruisent une des frégates et les

torpilles une de plus.



Il ne paraîtra pas trop étrange que les vaisseaux les plus puissants soient souvent activés en premier, afin de profiter de leur grande puissance de feu avant qu'ils ne soient, peut-être, détruits...

Firestorm Armada : Premier contact

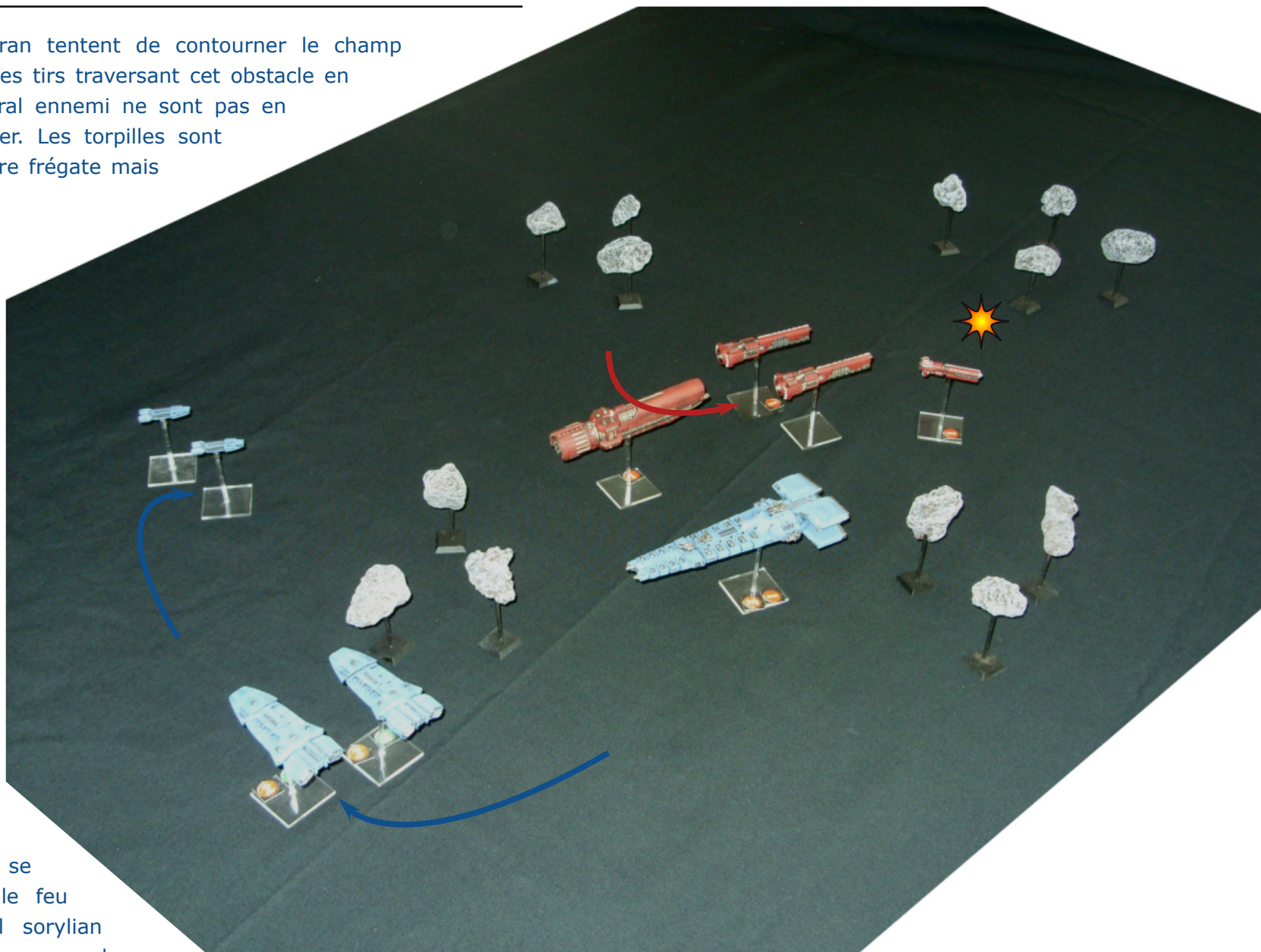
Les deux croiseurs Terran tentent de contourner le champ d'astéroïdes. Les quelques tirs traversant cet obstacle en direction du navire amiral ennemi ne sont pas en mesure de l'endommager. Les torpilles sont lancées contre la dernière frégate mais se révèlent inefficaces.

Les deux croiseurs du collectif Sorylian s'orientent afin de pouvoir tirer sur le vaisseau amiral terran tout en restant à distance respectable. Les 11 dés d'attaque combinés infligent 10 touches, 3 sont absorbées par les boucliers. Le navire subit 1 point de dégât.

Les canons avant réussissent à détruire la frégate survivante.

Le dernier groupe de frégates Terran se repositionne et ouvre le feu sur le vaisseau amiral sorylian mais la réussite n'est pas au rendez-vous.

Les torpilles lancées contre la dernière frégate sorylian sont interceptées par les systèmes de défense des vaisseaux situés sur la trajectoire.



Les plus attentifs auront remarqué que la dernière frégate du collectif Sorylian a oublié d'être activée...

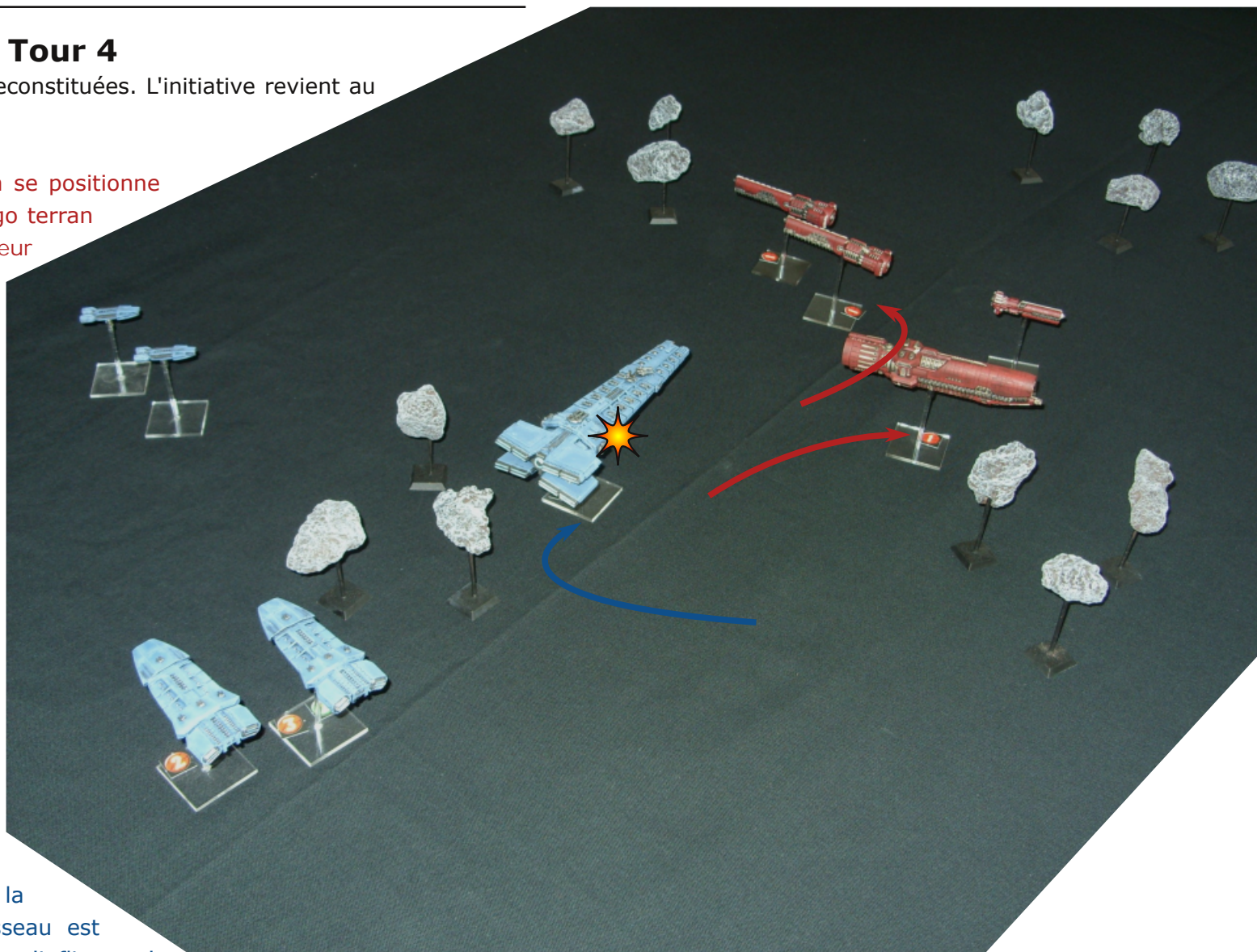
Tour 4

Les mains de cartes sont reconstituées. L'initiative revient au collectif Sorylian.

Le vaisseau amiral sorylian se positionne sur l'arrière de son alter-ego terran et active la carte "Tireur expérimenté" qui renforce l'efficacité de ses tirs. En effet avec 11 dés, il obtient 18 touches, 2 sont absorbées par les boucliers, mais le vaisseau Terran subit encore 2 points de dégâts (inutile pour lui de jouer la carte " blindage renforcé ", elle n'aurait annulé que 2 touches...).

Le vaisseau amiral Terran vire de bord et aligne les deux cuirassés Sorylian avec ses armes avant, combinées avec ses tourelles. Ayant subi des dégâts considérables, la capacité offensive du vaisseau est fortement amoindrie et il n'inflige qu'un seul point de dégât à l'un des cuirassés.

La riposte combinée des deux croiseurs Sorylian (12 touches) fait perdre au vaisseau amiral Terran ses derniers points de structure mettant fin à la partie, le joueur Terran préférant battre en retraite.



Certaines options comme les abordages, les mines ou les escadrons de chasseurs/bombardiers n'ont pas été utilisées ici. Les récents navires de transport et vaisseaux d'escorte permettent aussi d'explorer d'autres possibilités.

Space Hulk 3D

Au mois de juin dernier, m'est venu une idée : créer un Space Hulk en 3D à base de pièces Hirst Arts en plâtre, j'ai eu cette idée en même temps que la réalisation de Heroquest 3D (voir Blogurizine n° 6), ce qui m'a permis de réaliser les nombreux moulages de pièces simultanément.

À cette époque, je m'étais dit que ça serait pas mal de faire une réalisation pleine de nostalgie, hors de l'actualité ludique, et là... c'est le drame... Le 18 août sort l'information suivante : la réédition par Games Workshop de Space Hulk pour le 20ème anniversaire... c'est mort pour le « hors de l'actualité ludique »...

Quoiqu'il en soit, après des heures, des heures... et des heures de moulage (et de séchage surtout), les pièces en plâtre sont prêtes. Celles-ci sont issues des moules suivants :

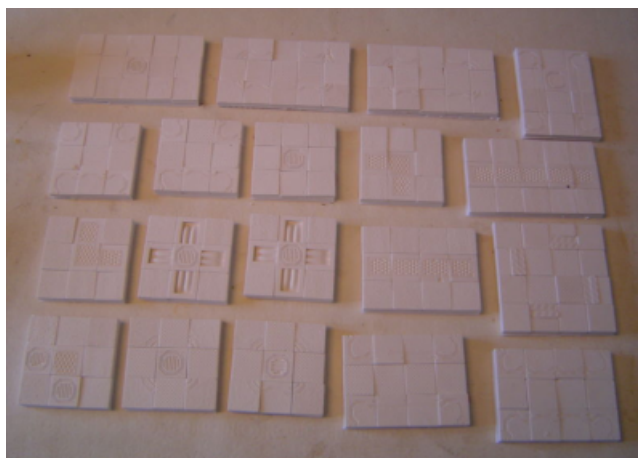
- n° 270 : Starship Deck
- n° 271 : Laboratory Floor
- n° 272 : Service Area Floor
- n° 273 : Pipeline Floor
- n° 279 : Large Grate Accessory
- n° 301 : Starship Wall
- n° 302 : Cargo Bay Accessory
- n° 303 : Med Lab Accessory

1ère étape : les supports

Je me suis inspiré du modèle original de cette dernière version de Space Hulk pour réaliser les pièces et les couloirs, j'ai donc découpé des plaques de carton plume de 0,5 cm d'épaisseur en me calant sur le modèle original (une dalle = une dalle Hirst Arts de 1 pouce de côté).

2ème étape : les dalles de sol

J'ai ensuite collé les dalles en plâtre sur ces plaques en carton plume à l'aide de colle vinylique en essayant de respecter au mieux le design original par rapport aux différentes formes à ma disposition en prenant bien soin de garder le même design pour les dalles où circuleront les figurines et un autre design pour les dalles autour (qui accueilleront les murs).



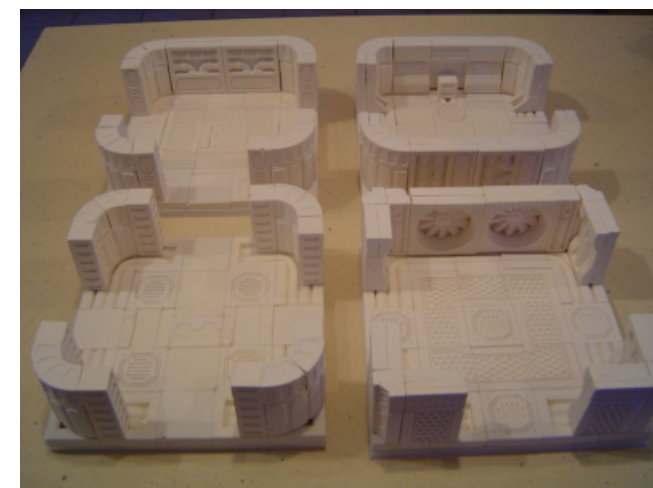
par **Beuargh**

> Beuargh Land

<http://beuargh.canalblog.com>

3ème étape : les murs

J'ai voulu être très éclectique pour cette partie afin de retranscrire au mieux le fait que les Space Hulk sont constitués d'un amas de vaisseaux spatiaux. J'ai donc essayé de ne pas utiliser les mêmes pièces à chaque fois. Je me suis servi de pièces des moules de murs mais également d'une partie des dalles qu'il me restait, tout cela me donne un résultat très varié.

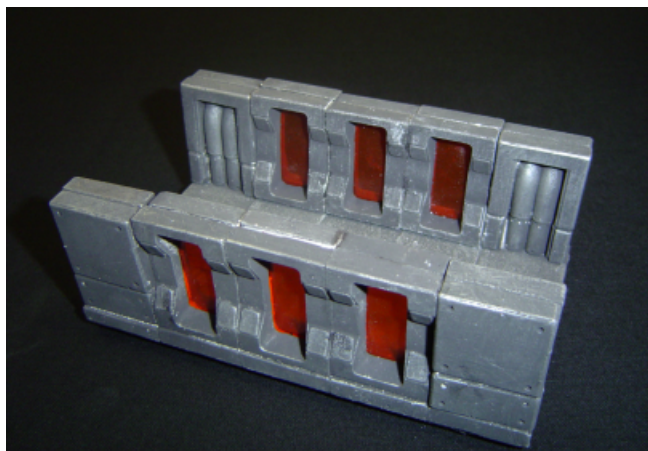
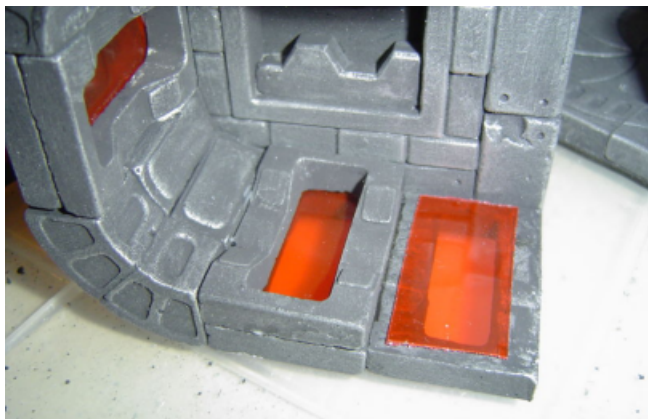


4ème étape : la peinture

Après une couche de base faite au pinceau à la peinture acrylique (long... très long...) avec un mélange 50 % noir, 40 % blanc, 10 % marron, j'ai fait un broissage à sec avec une peinture

métallique « *bolgun metal* » GW, puis des retouches ça et là en rouge et vert afin de mettre un peu de couleur dans cette monotonie métallique. J'ai également mis de la peinture « *tin bitz* » sur les grilles et peint les « bandeaux de sécurité » en jaune et noir. Le résultat est rapidement assez bluffant.

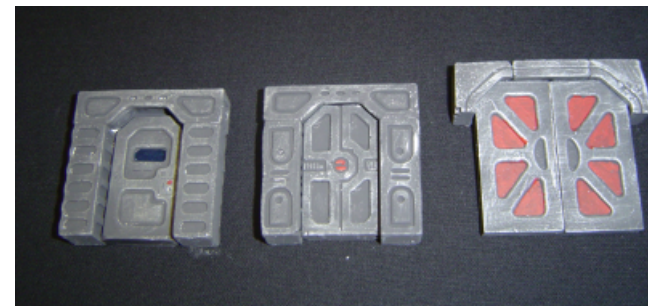
Certaines salles et certains couloirs ont des fenêtres, je me suis chargé de les remplir grâce à du plastique rouge translucide issu d'un protège-cahier.



5ème étape : les portes

J'ai opté, toujours dans un souci d'éclectisme, pour 3 types de portes différentes, celles-ci sont adaptables n'importe où sur le plateau. Celles avec la petite fenêtre ont également profité de l'astuce avec un protège-cahier bleu.

Une fois cette étape réalisée le Space Hulk était quasi terminé quand je me suis décidé à réaliser des pièces d'accès au Space Hulk...



6ème étape : les salles d'accès

Elles sont au nombre de 4 pour les Terminators et 12 pour les Genestealers, je me suis donc remis au montage de ces pièces puis à la peinture sur le modèle des pièces de base.



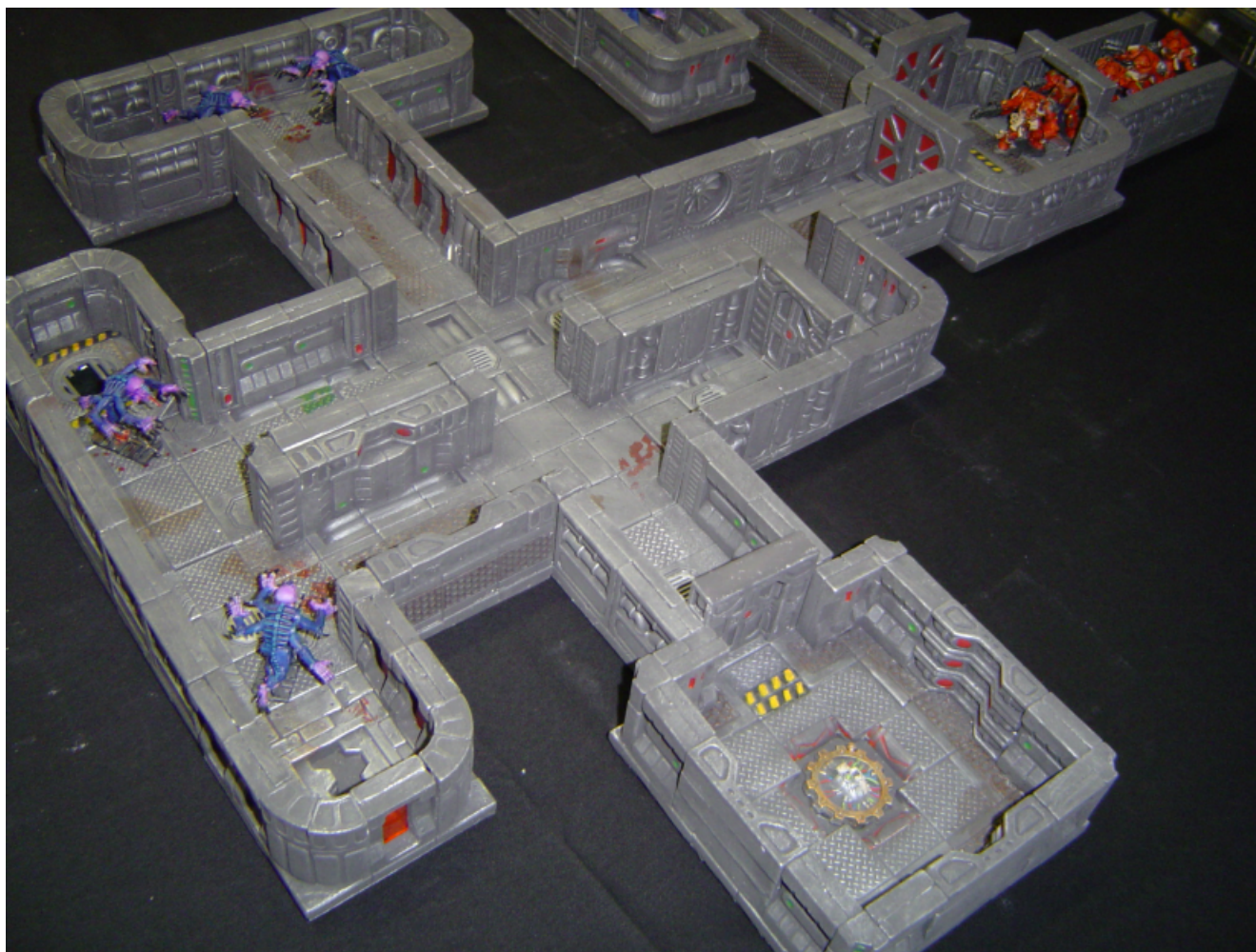
7ème étape : les accessoires

Afin de rendre la chose moins monotone, je me suis chargé de réaliser un peu de décors : douilles, couteaux, infestations tyranides, caisses et barils. Mais également, afin de coller au mieux avec la version originale, j'ai réalisé un système d'échelles : échelles GW issues des grappes de bâtiments WH40K et dalles Hirst Arts issue du moule n°80 *Dragon's Teeth Accessory*. Je me suis également chargé de la décoration de certaines pièces avec quelques rabiots.

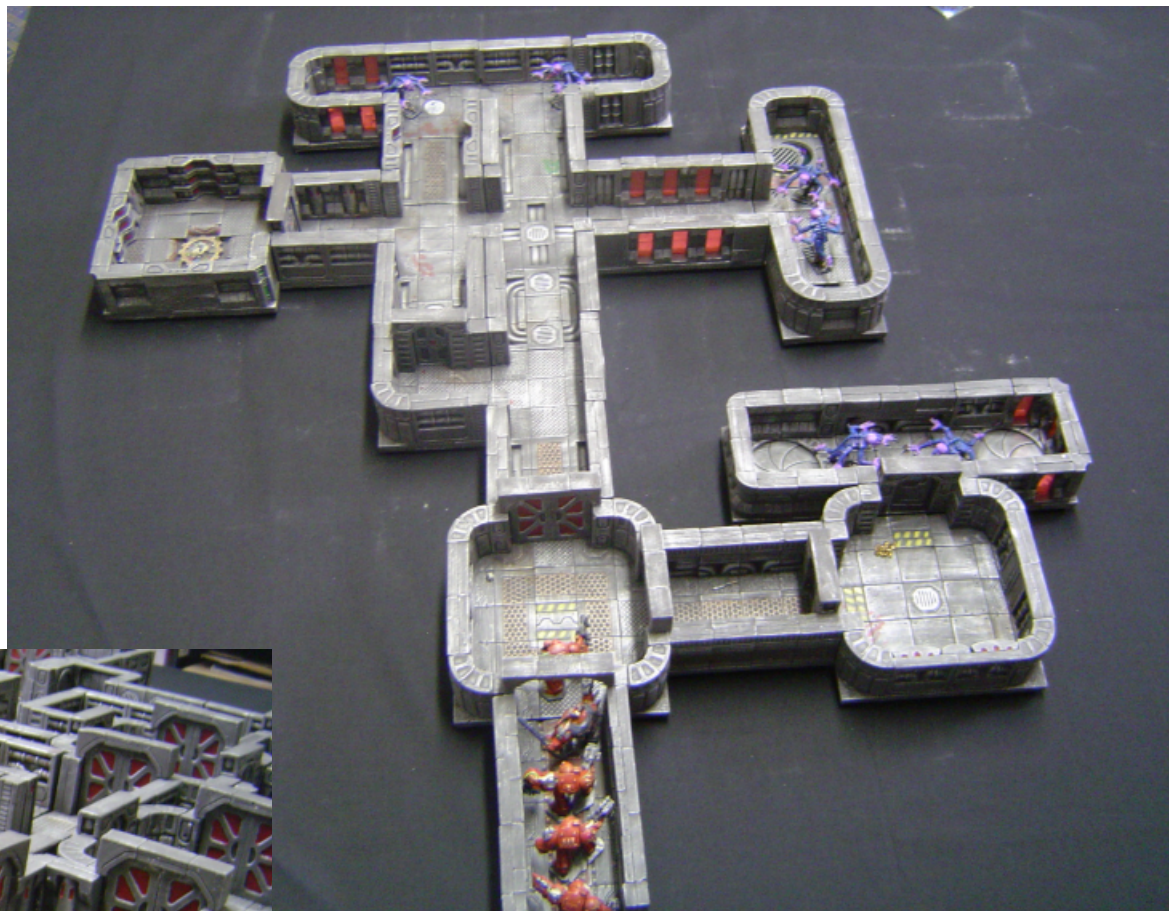
Au bout d'à peu près 6 mois de temps de loisirs occupé à ça, voici le résultat final avec la mise en situation de ces pièces pour le scénario 1 et pour le scénario 11 du livre GW des missions :

Site Hirst Arts

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



Mission 1



Mission 1



Mission 11

Cet article n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Games Workshop.

Games Workshop et Space Hulk sont des marques déposées © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2010. Tous droits réservés.



Mission 11

Le Kulte Genestealer

Genèse

par Alaric Cantonain

> La Larique, quant au nain...

<http://alariccantonain.canalblog.com>

Étant tombé sur le supplément ork *Freebooterz* pour *Rogue Trader* (la première formule qui date de la fin des années 1980), j'ai pu y lire la description assez sommaire de la manière dont les Genestealers peuvent infiltrer une société ork. Normalement, ce type d'infestation ne va pas trop loin, le mode de reproduction des Orks n'étant pas ce qui se fait de mieux pour l'extension de ce genre de Kulte. Mais je me suis dit que je pouvais imaginer des circonstances qui feraient qu'il pourrait en être tout autrement : un milieu fertile, une société ork en pleine croissance et coupée du reste de l'univers, et donc de l'ingérence d'autres orks. De menus évènements, comme dans les films hollywoodiens, arrivent à point nommé pour changer l'ordre des choses et faire gagner les Gentils (ici, une bande de Zybrides et consorts) face aux Méchants (des vaisseaux remplis de cafards affâchés). Une histoire avec ses héros, comme par exemple Grozieu Briz' Karapaces, Magork

le Magus Ork, Starbuk Ze Punk, Morulk le Dékapiteur ou encore Bolokh La Bête. Un endroit dans la Galaxie où avoir des bras supplémentaires est un atout certain pour devenir le maître des lieux.

Déjà collectionneur d'une Secte Genestealer humaine, je me suis donc naturellement lancé dans ce vaste projet qui m'a amené au-delà de ce que j'avais imaginé au départ. C'est surtout

en piochant dans diverses gammes de jeux que j'ai réussi à me monter cette armée atypique, que vous prendrez, enfin j'espère, plaisir à regarder. L'histoire qui décrit ce Kulte Genestealork vous permettra de mieux comprendre les tenants et les aboutissants, et vous saurez finalement pourquoi, bien qu'embrassant la voie de la Kulture Death Skullz, les Konsanguins ne se colorient pas la peau en bleu.



Le Kulte Genestealer

Historique



Grozieu Briz' Karapaces est le plus gros et puissant Zybride du Kulte Genestealork, qui dirige son système planétaire d'une, non, de plusieurs fortes poignes. Le Kulte Genestealork de Grozieu prend de plus en plus de volume avec le temps, et peut-être un jour lancera t-il sa propre Waaagh ! Laissez-moi vous narrer son histoire.

Comme la plupart des Orks, Grozieu est venu au monde en sortant de son sac-champignon souterrain, et en hurlant sa soif de combats directement après sa première inspiration. Ses premiers mois comme jeune ork, livré à lui-même dans sa jungle natale, furent rudes. Ses occupations principales étaient la chasse et le combat contre les prédateurs locaux. Heureusement doté de deux bras supplémentaires, recouverts d'une épaisse chitine et se terminant par de longues griffes, Grozieu réussit à survivre à l'hostilité de son milieu naturel et à croître rapidement en taille et en musculature. Les gènes mélangés d'ork et de tyranide de Grozieu en faisaient un Zybride particulièrement gâté avec ses quatre bras.

Cependant, ce Zybride était affublé d'une tare dont il mit longtemps à se rendre compte de l'existence : la face de grozieu est rose vif, une couleur qui instille la plupart du temps chez les

Orks rigolades et hostilités, sauf dans quelques rares clans ayant une importante proportion de Ding'boyz totalement dégénérés, ou bien ayant pris la voie d'une culture dont les mœurs ne sont point avouables. Dès que Grozieu rencontrait ses congénères, moqueries, bâtons et grosses pierres lui étaient destinés, tant et si bien qu'il prit la fuite à chaque fois, car les rodomontades étaient violentes. Ces premières années furent ainsi passées en solitaire.

Magork, un Bizarboy ermite vivant reclus dans un marécage, survivant de créatures aquatiques et de rêves troublés, fut le premier lien positif avec son espèce. Auprès de lui, il perfectionna le langage ork qui lui venait instinctivement de manière fort décousue, il apprit à respecter quelques règles de vie en clan et à cacher son visage dans un casque intégral en acier (au départ un petit chaudron ayant reçu un coup de kikoup pour la visière). C'est ainsi affublé que Grozieu put intégrer un groupe de Boyz, sous les ordres d'un Nobz qui ne survécut pas longtemps, tant Grozieu était pressé de rattraper le temps perdu et de monter dans la hiérarchie. D'autant que son corps puissant lui dictait que c'était dans ses cordes.

Devenant Nob lui-même, il apprit à respecter le Boss (dont le nom à très vite été oublié) puis à le remplacer. Maître de toute la région aux alentours, il assit son autorité avec fermeté et brutalité, asservissant les Zybrides de première génération, bestiaux mais domesticables, les parquant pour les faire



dresser à coups de fouets et piques, puis les utilisant dans d'énormes parties de chasse contre les énormes créatures de la forêt, alliant loisirs et recherche de nourriture à son clan. De nombreux Konsanguins (des orks sans morphologie tyranide) et Zybrides de seconde génération (souvent d'aspect ork avec un ou deux bras griffus supplémentaires), le servaient sans rechigner, tant son aura de puissance était grande. De nombreux combats de masse permirent à Grozieu, accompagné partout de son fidèle Magork, de s'accaparer les effectifs des autres Boss du continent.

Il aurait dû y avoir un Big Boss au-dessus de toute cette population de Peaux-vertes très peu unifiée au départ. Mais personne ne le

voyait jamais, et pour cause, il s'agissait du Patriarche Genestealer, remarquable par son absence, qui avait quelques siècles plus tôt infecté la planète. C'est donc en toute impunité que Grozieu fit sa campagne de conquêtes, parvenant finalement à devenir Seigneur de sa Barak, le nom qu'il donna à la planète. Ayant rallié les clans adverses grâce à la puissance de son élite Méga-Zybride et la crainte provoquée par ses Zybrides, Grozieu voyait son règne durer éternellement, chaque prétentieux prétendant au trône étant noyé dans la boue ou déchiqueté de ses propres mains, année après année.

À cette époque, les Brikolos orks étaient déjà nombreux dans ce Kulte Genestealork. On peut



en effet parler de Kulte, car les orks vénéraient alors trois dieux : Gork, Mork et la Gross' Voix, cette dernière étant un fragment de l'Esprit de la Ruche Tyranide. Les Médikos rapiéçaient déjà beaucoup les blessés et des orks indemnes (les " volontaires " pour expérimentation), rajoutant parfois des prothèses de bras (ou de vrais bras appartenant à autrui) supplémentaires sur des Nobz Konsanguins sans scrupules. Les Mékanos fabriquaient de nombreuses technologies, des armes destructrices, des véhicules et nombre de flings et armes individuelles pour équiper les Boyz. Ils mirent au point un énorme système de kommunikation - le Vokalizeur - disséminé partout sur l'immense territoire, et qui répétait en boucle les instructions de Grozieu et

asseyait sa domination, en refroidissant à distance les ardeurs des Nobz et Boss les plus belliqueux. En bref, le clan était uni, grossissant progressivement, au détriment des créatures sauvages, et des Squigs, alors que le Patriarche, dans l'attente de la Flotte Ruche tyranide encore très éloignée, s'était mis en hibernation sous terre avec de nombreux Genestealers de pure souche.

Les années, les décennies et les siècles passèrent. Alors que de nombreux Orks du système prenaient la voie de la culture Death Skullz, Grozieu et ses Boss Zybrides, possédant une longévité exceptionnelle pour le genre ork, virent l'avènement technologique avec la construction de Stompas, de Gargants, de vaisseaux, et la colonisation de tout le

système que le Big Boss baptisa " Chez Grozieu ", dont " Sa Barak " était la planète-capitale. Le système de communication prit le nom de Vokalizeur Psy avec l'adjonction de Bizarboyz pour les appels longue-distance, le reste étant pris en charge par des enregistreurs-lecteurs ou des émetteurs automatisés (souvent des Grots faisant les trois-huit devant le micro) qui répétaient inlassablement les ordres dans de gigantesques hauts-parleurs.

Peu de temps avant l'arrivée de la Flotte Ruche tyranide eurent lieu deux évènements majeurs connus sous les appellations Orks du Réveil du Gros Kriket et du Kauchemar de Magork.

Le Réveil du Gros Kriket fut la sortie d'hibernation du Patriarche Genestealer. Du fait que les orks étaient conditionnés depuis des centaines d'années par le Vokalizeur, l'emprise psychique du Patriarche sur les petits cerveaux orkoïdes ne se produisit pas comme il l'escomptait. Il entra dans une frénésie meurtrière et se fraya un passage sanglant en direction de Grozieu dans le but de l'éliminer, subissant quelques blessures sous les tirs des

Toi aussi, jeune Boy, tu chanteras avec nous à la Katédral :

*"Entre dans ma sekte,
Misérable insekte !
Vive la bagarre
Et le Boss Kafar !
Uhr uhr uhr ! »*

Le Kulte Genestealer : Historique

nombreux orks qui s'interposèrent pour protéger leur chef. Les deux grosses créatures s'affrontèrent dans une lutte au corps à corps rapide mais néanmoins d'une violence inouïe. Grozieu sortit vainqueur, et dut sa vie autant à ses Boyz qu'à ses talents en combat rapproché. Il fut nommé par la suite Grozieu Briz'Karapaces.

Magork le Magus avait senti l'approche d'une vrille de la flotte-ruche tyranide Léviathan avec beaucoup d'aisance, se rendant compte que la Gross' Voix devenait de plus en plus forte, mais sans en connaître vraiment l'origine. La nuit qui suivit la mort du Patriarche Genestealer se produisit le Kauchemar de Magork. Les dieux tutélaires des orks, Gork et Mork, lui parlèrent dans son sommeil en proclamant que la Gross' Voix était celle de la trahison, que de nombreux Zinsekts allaient venir pour les manger tous, et qu'il fallait les exterminer jusqu'au dernier. Qu'il s'agissait d'une alerte divine ou d'un simple rêve, Magork avait tellement d'influence que personne n'osa mettre ses allégations en doute, ni même y penser. Avec l'autorisation de Grozieu Briz' Karapaces et le soutien d'autres Bizarboyz, il utilisa le réseau du Vokaliseur Psy et lança une imprécation psychique d'une puissance immense, saturant les cerveaux des Grots-relais (qui émirent eux-même le message psy avant l'explosion de leur tête) et de nombreuses longueurs d'ondes. Ce signal d'alarme atteint même la Flotte-Ruche tyranide, ce qui fit taire la Gross' Voix quelques secondes.



Ce que ne surent jamais les Orks, c'est que cette rupture soudaine de l'Esprit de Ruche eut des répercussions catastrophiques sur les Tyranides, avec des combats fratricides acharnés, autant au niveau des Gaunts, Genestealers, Guerriers tyranides, que des vaisseaux tyranides eux-mêmes qui s'entre-tuèrent le temps que l'Esprit de Ruche reviennent tout maîtriser en quelques instants. Un tiers des effectifs de la Flotte fut détruit, ce qui équilibra le rapport de force entre les tyranides et les orks. Et l'Ombre dans le Warp fut totalement éblouie par ce flash psychique et irrémédiablement annihilée au niveau de cette vrille, sauvant du même coup la vie de tous les Bizarboyz ainsi que de tous les Orks de Grozieu Briz'Karapaces ne tombèrent pas sous influence de l'Esprit de la Ruche comme c'est généralement le cas des divers membres des sectes genestealers. La race Ork est tellement imprévisible! Au lieu de cela, ils

devinrent les pires ennemis sur lesquels les Tyranides purent tomber, développant une terrible haine pour les envahisseurs.

Quand les Tyranides lancèrent leur attaque au sol, débutèrent alors des combats d'une rare frénésie entre les deux races. Pour les orks Zybrides, alors que leur patrimoine génétique tyranide aurait dû causer leur perte, il fut au contraire une bénédiction, un don qui leur permit de tenir tête à la horde insectoïde qui leur faisait face. Ils connaissaient intimement leur ennemi et pouvaient adopter des tactiques pour les contrer et les annihiler, ainsi que neutraliser parfois certaines des créatures ennemies, comme les Carnifex, afin de les contrôler et de les retourner contre leur adversaire. Cette guerre fut sans aucun doute la période la plus joyeuse du clan de Grozieu Briz'Karapaces, puisqu'ils affrontaient enfin un ennemi à leur hauteur.

Le Kulte Genestealer

Psychologie et générations

Alors le Zybride : Ork ou Tyranide ?

Un peu des deux bien sûr, mais la partie tyranide intrinsèque au génome Zybride est plus considérée par l'ork infesté comme un bonus puisqu'il grandit avec et que les " mutations " le favorisent physiquement. Les Zybrides bénéficient en effet de leur propre carapace, souvent de bras supplémentaires et d'une longévité remarquable.

Malgré la présence de bras surnuméraires, la manière instinctive de penser du Peau-verte Zybride de seconde génération ne lui permet pas de s'avouer vaincu face à son côté tyranide, car pour lui le côté ork est toujours le plus fort, là où le Zybride de première génération pense plutôt comme un animal sauvage, c'est à dire peu ou pas.

La plupart des membres du Kulte Genestealork jugent les carapaces récupérées sur les

tyranides tués au combat comme des trophées et aussi des pièces d'armure légères et résistantes. Porter les attributs tyranides, c'est aussi se rapprocher de l'élite Zybride et de l'icône que représente Grozieu Briz'Karapaces (lui qui porte une carapace de Carnifex), une manière de montrer que l'on est apte à monter dans la hiérarchie, même si la baston est de règle pour le prouver.

Ce Kulte Genestealork joue sur les deux tableaux, du fait-même qu'il s'est libéré de l'emprise de l'Esprit de Ruche Tyranide :

- Ses membres les plus puissants adorent le tyranide qui est en eux, car il les rend plus forts et donc plus élevés dans leur échelle de valeur et dans la société ork,
- Mais ils demeurent anti-tyranides de la manière la plus haineuse qui soit, car ils savent pertinemment que les Tyranides sont là pour les bouffer et les effacer, et que leurs dieux leur ont donné l'ordre d'exterminer les Zinsekts.

D'où la confusion des genres.

C'est parce que les tyranides ne ressemblent en rien à des Orks qu'ils doivent être détruit. C'est sur l'apparence et en particulier la peau verte des Zybrides que se fait la reconnaissance par les Orks de l'ennemi. Malheureusement pour les Tyranides qui sont tombés " Chez Grozieux ", ils ont la peau blanche ou violette, jamais verte.

Du fait de leur mode de reproduction par libération de spores par la peau - par désquamation des couches superficielles de

**BEWARE OF
ZYBRIDS !!!**



Le Kulte Genestealer : Psychologie et générations

l'épiderme - les Orks ont un cycle très lent, ce qui n'est généralement pas pour plaire à un Patriarche (le Genestealer d'origine du Kulte) arrivant sur une planète peuplée d'orks, et il se met généralement en hibernation, après une période d'intense infestation génomique. Cependant, la propagation de ces spores est extrêmement large, celles-ci se disséminant sur une très grande surface au gré du vent. Il faut juste laisser le temps aux choses de se faire d'elles-mêmes.

Une fois que la spore se pose dans un terrain propice, elle se développe sous forme de mycélium fongique. Puis une fois suffisamment de réserves réunies, elle forme une poche souvent souterraine, mais pas nécessairement, car on a vu des sacs pendus à des arbres ou comme posés à la surface du sol dans d'épaisses jungles humides. Cette sorte de cocon-utérus va donner naissance à un Ork ou, dans le cas qui nous intéresse, à un Konsanguin, un Zybride ou un Genestealer de pure souche. En fonction des générations, on obtient des variations statistiques des différents phénotypes.

Les Konsanguins

- Ce sont des orks infestés par le gène genestealer mais que l'on ne peut pas distinguer des orks de souche pure. On en trouve dans toutes les générations. Leurs squames contiennent le génôme Genestealer comme ceux des Zybrides.

- Les Konsanguins ressentent plus le besoin de porter des morceaux de carapaces de tyranides

que les Orks de pure souche, qui se dirigent volontiers vers une culture orkoïde plus conventionnelle (souvent Death Skullz pour les Konsanguins de Grozieu). Comme il est néanmoins difficile de les distinguer les uns des autres en dehors d'un décodage génétique, on donne par convention le terme de " Konsanguin " à tout ork d'un Kulte, qui ne présente pas d'hybridation physique.

- Les Konsanguins du Klan de Grozieu Briz'Karapaces haïssent les Tyranides au point qu'ils récupèrent les morceaux de chitine des envahisseurs qu'ils ont massacrés, pour s'en faire des pièces d'armure, avec des codes vestimentaires particuliers souvent en relation

avec la dangerosité du combat.

- Au fil du temps, ils ont mis au point des techniques de chasse contre les Tyranides. Un premier groupe (souvent armé de kikoups et d'automatiks) sert d'appât et va taquiner les bestioles qui alors leur courent après, et se retrouvent sous le feu d'une deuxième skwad de Konsanguins armée de flings. C'est alors qu'ils sont pris dans l'embuscade que les tyranides voient leurs proies initiales se retourner contre eux. Les rabatteurs ont toujours le droit de prendre la crête des tyranides, qu'ils se collent avec une résine végétale sur le haut du crâne. Les flingboyz en embuscade, ayant pris moins de risques, se



Le Kulte Genestealer : Psychologie et générations

font souvent des épaulettes avec les écailles de Tyranides.

- Certains Konsanguins ont réussi à se faire une place de choix dans le Kulte Genestealork de Grozieu. Mais avec beaucoup de brutalité, comme le Big Boss Morulk le Décapiteur, un énorme tas de muscles capable de tuer un Prince tyranide au corps à corps, ou encore le Gros Mek Starbuk Ze Punk, un créateur fanatique d'inventions extravagantes.

Les Zybrides

On distingue plusieurs types de Zybrides : de première et seconde générations.

Les Zybrides de première génération

- Ces Zybrides sont particulièrement proches des tyranides en apparence, avec des carapaces épaisses, des bras armés de pinces ou de lames, une absence de mains. Ils ont néanmoins une tête de forme orkoïde et la peau verte.

- Ils sont bien souvent les premiers à sortir de terre après une infestation genestealer et se dispersent dans la nature. Ils vivent comme des animaux prédateurs/charognards, de manière instinctive, et parfois se réunissent en hordes, sans vraie cohésion sociale.

- Leur quotient instinctif est d'ailleurs assez bas par rapport à des orks, ils sont plus lents mais peuvent être extrêmement dangereux. Les Fouettards et Chasseurs orks les traquent, les domestiquent dans des enclos (à la manière des Squigs) et les réunissent en hordes animales lancées au combat.

- La plupart d'entre eux crachent un acide très



corrosif et venimeux, parfois à grande distance, mais rarement pour se défendre, plutôt lorsqu'ils chassent.

- En fonction de leur taille on trouve plusieurs types de ces Zybrides :

- Les Squigonides, hybrides de Squigs et de Tyranides sont élevés par les Grots comme nourriture et parfois libérés, affâmes, sur l'ennemi.

- Les Grots Zybrides de première génération ont tendance à se réunir en meutes. Au départ,

la plupart de ces hordes chassaient librement, mais avec le temps, ils ont été réunis par des Chasseurs orks et matés pour servir comme des meutes de Grots. Ils sont parfois consommés rotis dans leur carapace. On en trouve encore parfois en liberté, fraîchement sortis de leur cocon.

- Les Orks Zybrides ressemblent à des bêtes sauvages. Ils sont souvent tués car difficiles à maîtriser et ils font partie d'un rite de passage de certaines castes comme les Kommandos

Zybrides de seconde génération, qui voient dans ce combat une manière de tuer la mauvaise part tyranide de leur être. Les Orks Zybrides de première génération sont parfois, mais rarement, utilisés comme briseurs de ligne ou comme moyens de diversion par ces mêmes Kommandos.

- Les Méga-Zybrides sont particulièrement puissants. Ils sont des Orks Zybrides de première génération, comme le montre leur côté Tyranide très dominant, mais ont été élevés dans des arènes avec comme seule nourriture les prédateurs capturés puis lâchés contre eux, et sont parfois libérés dans de larges fosses où d'énormes créatures ont été préalablement piégées, afin de donner le coup de grâce. Ils acquièrent une certaine affection pour leur maître, avec le temps, et finissent par former une force d'élite docile, obéissant aux ordres simples qu'on lui donne.

Les Zybrides de seconde génération

- Ils ont une apparence moins tyranide. Ils ressemblent et agissent comme des Orks, mais sont particulièrement fiers d'exhiber leur(s) bras supplémentaire(s), et leurs plaques frontales de chitine qui se développent avec leur rang et leur âge. Le bras supplémentaire est souvent un bras de tyranide, mais leur forme peut grandement varier (griffes, main, lame, pince...).
- Ils arrivent plus tard que les précédents après l'infestation genestealer.
- On trouve des Squigs, Grots, Orks, Nobz et Boss dans cette catégorie.
- Les Orks Zybrides de seconde génération



forment l'élite du Kulte Genestealork, la plupart des Nobz et Boss sont de cette caste. Le Big Boss Grozieu Briz' Karapaces est lui-même un Zybride de seconde génération, ainsi que son Bizarboy personnel Magork, qui bien qu'il possède deux bras supplémentaires, ne porte pas de plaques frontales.

Les Genestealers de pure souche

- Ils sortent du sol en s'extrayant de leur "Stealochampignon" et ont toujours un génotype, donc un phénotype, à 100% de Genestealer.
- La couleur verte de la peau des Genestealers originaires du système " Chez Grozieu " est inhabituelle dans les Kultes Genestealorks et certainement due à la nature de l'algue symbiotique des orks du système planétaire. Les gènes orks ont été mis à l'écart, mais pas ceux de l'algue qui doit certainement posséder un génôme de type " dominant ". Du coup, les

" genestealers verts " sont tolérés par les Membres du Kulte, tant qu'ils ne s'approchent pas de trop près. Parfois, ils font l'objet de razzias qui épurent un peu le système d'un trop plein de Genestealers et prouvent la bravoure de certains Zybrides (Les Kommandos) ou Konsanguins (comme la caste des Ultranobz).

- Suite à la rupture de l'Esprit de la Ruche (grâce à l'appel psychique de Magork sur le Vokaliseur Psy), les genestealers originaires du système ne sont définitivement plus sous contrôle de l'Esprit de la Ruche. Ils ne sont d'ailleurs sous le contrôle de personne et attaquent systématiquement et préférentiellement les tyranides de Léviathan, une énigme comportementale.



Le Kulte Genestealer

Côté jeu

Cette armée est taillée pour les parties d'Apocalypse, histoire d'étaler du monde, mais aussi pour les parties classiques bien-entendu,

chaque escouade " spéciale " correspondant à une entrée du Codex, à quelques exceptions.



QG

- Grozieu Briz'Karapaces, et Morulk le Décapiteur sont joués comme Big Boss.
- Bolokh la Bête est joué en count-as Big Boss à moto.
- Starbuk Ze Punk est un count-as Waazdakka Gutsmek
- Magork est un Bizarboy (voire Akkro)

Elite

- Les UltraNobz sont des Nobz, avec leur Chariot de guerre assigné.
- Trente Méga-Zybrides (de première génération) sont joués en count-as Méganobz. Ils sont considérés comme étant armés de fling' jumelés (ils crachent de l'acide) ou d'une arme kombinée fling'/karbonizator pour ceux qui sont dotés d'un gros abdomen.
- L'armée compte deux escouades de Pillards Death Skullz.

Troupes

- Trois escouades de Boyz Konsanguins à effectif maximal.
- Six groupes de trente Zybrides Grots de première génération (avec leurs Fouettards, dont certains sont des Zybrides de seconde génération).

Attaque Rapide

- Trois Buggies Karbonizators.

Soutien

- Trois Boît'Kitu Death Skullz.

Pour Apocalypse uniquement

- Un Stompa Griffator à l'image du Big Boss Grozieu.
- Les nuées de Squigonides ont le profil de Voraces.
- Un groupe de Genestealers de pure souche joués comme tels.

En projet

- Des Nobz Zybrides de seconde génération, qui seront joués comme Nobz.
- Des Zybrides de seconde génération formeront des unités de Kommandos.
- Un Dread Eud'la Mort plastique Death Skullz.
- Des Carnifex " volés " et contrôlés qui seront joués comme des Dread Eud'la Mort.
- Un diable de Catachan "contrôlé", si JJ pense à moi.

Une armée basée sur de nombreuses figurines à pied. Peu de véhicules, sinon des marcheurs.



Le Kulte Genestealer

Côté Hobby

Les figurines

Grozieu Briz'Karapaces

Pour ce gros Zybride de deuxième génération, je suis parti du Big Boss de Black Reach. Je lui ai enlevé la pince énergétique (direction boîte à rabiots) que j'ai remplacé par une arme combinée Fling'/karbonizator de Nob en plastique (avec une paire de bidons de prometheum de la Garde impériale en plus). J'ai coupé la main droite qui tenait les fling' jumelés pour l'insérer dans une pince de Carnifex. La tête d'origine a été remplacée par une tête casquée d'Orque noir de Warhammer Battle, surmontée d'une tête de Carnifex sans la mâchoire inférieure. J'ai collé sur le côté gauche du casque des oculaires récupérés sur un casque de Space-Marine. Sur le dos de la bête : une grosse plaque de carapace de Carnifex, découpée pour s'adapter au mieux. Sur le ventre, deux plaques en V de corne frontale optionnelle de Carnifex pour faire une protection d'armure. J'ai ensuite collé sur la carapace dorsale quelques rabiots pour simuler un petit moteur relié à des verrins sur la pince, avec de la corde de guitare. Avec deux bras de Guerrier Tyranide en plus, Grozieu était prêt pour la peinture.

Magork

Il s'agit de la vieille mais seule figurine de Zybride Genestealer de GW, que m'a offerte Chappatrak. Je lui ai rajouté deux paires de bras d'hybrides genestealer en plastique (provenant d'une ancienne extension de Space Hulk). Avec un vieil automatik V2 et une bannière du Kulte surmontée d'un crâne de Genestealer en plastique.



Morulk le Décapiteur

Pour ce Big Boss Konsanguin, j'ai pris le corps de Shaka-Morkhaï (de la gamme métal de Rackham), une tête de Big Boss GW, des grenades frag et un paquetage avec fling', de Nobz plastique, une plaque de liège pour le socle (histoire de réhausser ce Big Boss aux courtes pattes, une Tête de Prince Tyranide (récupérée à la " vente au poids "), un bras de Prince Tyranide avec fouet (pour la langue), un bras d'attaque-Squig de Big Boss métal pour Kiki le Squig, et des trombones, pour tiger la bestiole full-métal, et soutenir les restes de la gorge du Prince Tyranide pour le Green-stuff (bon, j'ai pyrogravé du plastique, mais c'est du pareil au même).

Bolokh la Bête

Ce Big Boss Zybride du Kulte Genestealork, un vassal de Grozieu Briz' Karapaces, est monté sur une monstruosité squigoïde mutante hybride (Dominatrix tyranide Epic) : Choukette. Il lui a promis que quand elle sera trop vieille pour le porter, il la cuira à la broche.

Bolokh a le corps d'un Seigneur de guerre Orque sur sanglier de Warhammer Battle, un bras supplémentaire de Guerrier Tyranide, un Gros Kikoup' qui tache en plastique (Nobz Black Reach), un fling' dans son étui, des glyphes orks, une grosse pièce de viande (boîte des ogres Battle), et un intellect très limité. Pour la tête, c'est un mix entre celle

d'un Guerrier Tyranide et d'un Nob, avec du green stuff pour le cou. Le socle est fait de bric et de broc.



Starbuk Ze Punk

Ce Gros Mek possède un Méga Kopter d'enfer. Il a été réalisé avec comme base un Mécopter Maïnok offert par les Kouzes, une pièce en résine home-made-par-eux-mêmes, et d'excellente qualité. Pour le reste, la boîte à bitz a fourni. Si on rentre dans le détail, voici les pièces que j'ai utilisées : une pince de



Méga-Gargant Epic (avec des griffes de tyranide pour la pince-elle-même), du tube récupéré sur un critérium pour le canon frontal, des réacteurs de Chockboyz, des crampons de Chevalier Paladin de Bigdaddy, des pièces d'armure de Defiler du Chaos, deux bras et axes d'hélices de Kopters Orks, ainsi que les deux patins d'atterrissage, des griffes de Guerriers/Carnifex Tyranides pour les palles, des écrans d'intérieur de Rhino pour le tableau de bord, des balises de téléportation Space-Marine pour les gyrophares et des pièces de

moteur, un socle de Genestealer du récent Space Hulk, les jambes et le buste d'un chevauteur de sanglier, la tête de Shaka-Morkhäi (Rackham) avec des écrous collés dessus, ainsi que des glyphes et plaques d'amures orks. L'engin fait 17,5 cm de long, le tout sur un socle " gélule " de 4x11cm.

Les Grots Zybrides de première génération et les Mégazybrides sont des figurines en résine de la défunte marque Ilyad Games. Aucune modification.

Le site de Curis, un autre joueur de Kulte Genestealork

<http://www.ninjabread.co.uk/labels/Greenstealerz.html>

Pour les Zybrides de seconde génération, j'ai eu un choc en voyant les "Greenstealers" de Curis, sur le blog NinjaBread. Ils sont fantastiques, j'adore ces conversions, d'autant qu'elles sont simplissimes à réaliser. Il faut une tête de Genestealer que l'on coupe horizontalement sous la lèvre supérieure, et une tête d'ork coupée horizontalement sous les pommettes (juste sous le nez). On rabotte un peu les côtés de la mâchoire ork pour que ça s'adapte mieux, et après collage, on lisse la jonction. Je n'ai pas utilisé de green stuff, sauf pour la jonction avec le cou.



Les autres figurines du Kulte Genestealork sont des conversions à base d'Orks 40K et d'Orques de Warhammer Battle, avec des pièces tyranides telles que crêtes de Guerriers et écailles.

- « Dis, Starbuck, comment tu fais pour t'poser par terre avec ton MégaKopter ? »
La réponse :
- « Tu t'pointes à la zone de karburant. Ouais, y'a ke là ke tu t'poses. Tu coupes les rokettes si k't'en as enkoré. Et après tu réduis le souffle des hélices, en forçant la pouissance des réakteurs avant, juste un chouïa pour pas partir en vrak. Comme la planète ! Uhr uhr uhr ! Glousssss! »
Il m'a foutu un petit coup de poing sur l'épaule et j'ai rigolé aussi, jaune.
- « Elle était bonne ma blague, hein ? J'approuve :
« La meilleure ke j'ai entendue! »
- « Bon j'kontinue.
T'appuies sur le bouton noir qu'éteint la pince à l'avant. Kom' ça elle se plake sous le nez, juste sous le dakkakanon. Kom ça elle casse pas kan tu touches le sol. J'en ai déjà perdu quatre. C'est juste un koup à prendre. Faut que le ku de l'engin soit plus bas, jusqu'à faire froter les patins par terre. Puis tu coupes tous les gaz. Les krampons avant ils te blokent net.
Et voilà, t'as posé la békane.
Mais je sais pas pourquoi j'te raconte ça, tu monteras jamais d'ssus. Même pas t'y toucheras. »

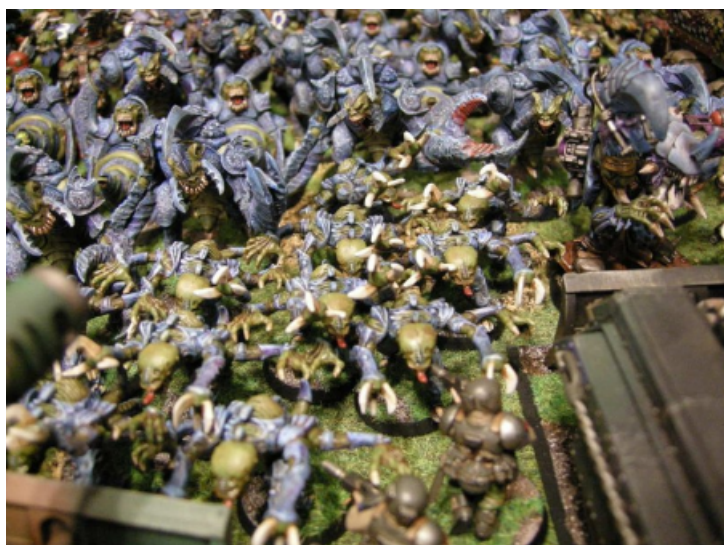




Les carapaces de Tyranides et membres recouverts de chitine des Zybrides : brossage de Shadow Grey, puis d'Elf Grey et de blanc (léger celui-ci), puis passage d'un vieux glacis Citadel introuvable maintenant : le Blue Glaze (à couvercle rouge).

La peau verte des Orks : application de Knarlac Green. Puis brossage de Gretchin Green. Puis abondant lavis Gryphonne Sepia pour les Boyz ou Devlan Mud pour les Nobz et Boss. Les Grots ont reçu du Gretchin Green puis du lavis devlan Mud. Pour les babines et cicatrices, j'ai utilisé le Tallarn flesh avant de passer le lavis. Les parties métalliques - Boltgun Metal en application (j'y rajoute toujours un peu de noir dans le pot). Puis lavis Badab Black. Pour de plus amples informations, voir mon tutoriel sur le site Zeliste40K.

Alaric



La peinture

Pour la peinture, j'utilise des méthodes fort simples. Application des couleurs suivie d'encrage. Pour faire encore plus rapide, j'utilise les peintures Foundation, à fort pouvoir couvrant, et aux teintes légèrement désaturées pour plus de réalisme (et moins d'effet flashy surtout). Le but est de peindre du nombre, avec un rendu final assez satisfaisant. Pour les encres, j'utilise surtout les derniers lavis Citadel, qui donnent de beaux contrastes (comme la lasure utilisée par certains) pour les plus plus foncés.

Plus de photos sur ma galerie Zeliste40K
<http://zeliste40k.fr/index.php?q=gals&idx=63>





Convention Day 2010

5 Juin 2010
Salle du Touquet à Marquette-lez-Lille
de 9h à 18h
Entrée 2€
Restauration sur place

<http://conventionday.fr/wp/>



<http://escargotrouge.1fr1.net/avaricum-miniatures-f13/>



Stratopolis 2010

Les 19 et 20 Juin 2010
Villard-Bonnot

<http://www.stratopolis.fr/>