

BLOGURIZINE

LE ZINE
DES
BLOGURINISTES



NO 9

ETE
2010

EDITORIAL

Blogurizine n°9... le bouclage le plus rapide de l'histoire du Blogurizine ! Juste à temps pour permettre à Belisarius de partir en vacances (et rien qu'avec le boulot fourni pour le zine, il les a bien mérité). Voilà qui nous permet de sortir le numéro d'été au mois de juillet et de rattraper le décalage des derniers numéros. Faut dire qu'on a un peu été aidés. Merci donc aux dirigeants de France Inter de s'être assurés qu'on ne perdrait plus de temps à écouter les chroniques de Stéphane Guillon et Didier Porte, et merci à l'équipe de France de football d'avoir libéré du temps qui aurait pu être passé devant la télé à regarder la Coupe du Monde des pousseurs de ballon. Au lieu de ça, on a pu se consacrer à des choses vraiment importantes comme les jeux de figurines.

Ce neuvième numéro marque le deuxième anniversaire du Blogurizine. Deux ans qu'on arrive à sortir un numéro par trimestre. Pour un zine amateur avec une équipe de rédacteurs à géométrie variable (l'équipe pas les rédacteurs), c'est plutôt pas mal je dirais. "Pourvu qu'ça dure", comme dirait l'autre. Tant qu'il y aura des bloguristes motivés pour faire partager leur hobby aux autres, on devrait y arriver.

En attendant, on va laisser Belisarius profiter de ses vacances. Histoire qu'il soit en forme en septembre, pour le N°10.



Archiviste Dragontigre

Sommaire

Découverte

- Flames of War 3
- One Page Fantasy Skirmish 7

Interview

- Daniel Pro de Zenit Miniatures 9

Rapport de bataille

- Epic chez les bretons, chapitre 50 14

Aides de jeu

- Jouer des aliens à Chain Reaction 24
- Les chroniques de la lune noire pour Song of Blades and Heroes 29
- Mission AT-43 : Et pour quelques dollars de plus... 36

Hobby

- Le Kulte Genestealork, suite... 37
- Un cimetière, c'est pas la mort ! 43

Communauté

- Les manifestations à ne pas rater 46

Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès.

Date de parution du numéro 9 : 07 juillet 2010

Rédacteurs : Flogus, Yoyoskywalker, 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.

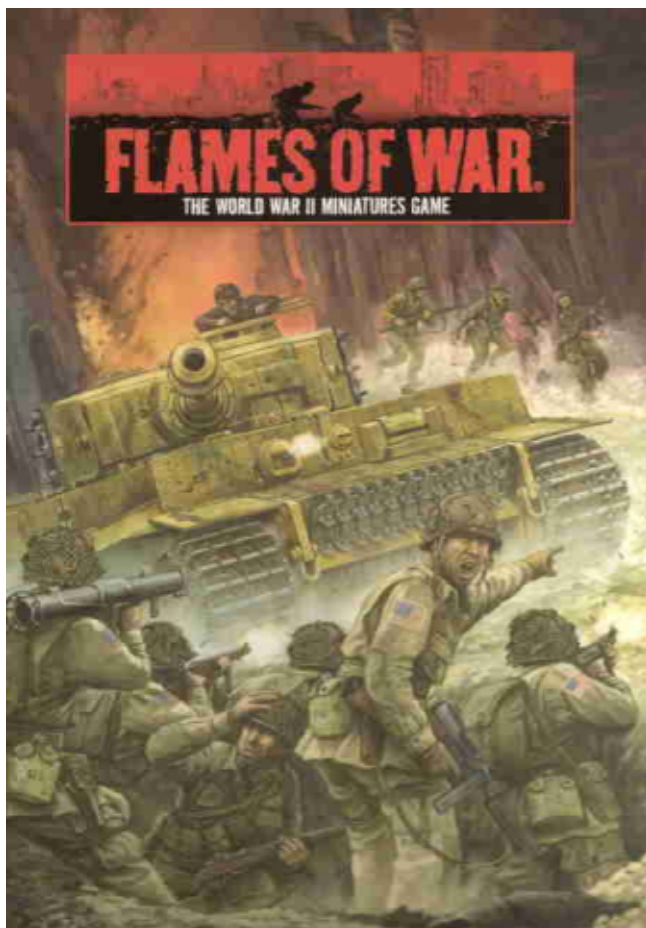
Les images, photos, textes sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

Une newsletter est disponible sur le blog <http://blogurizine.canalblog.com> pour vous tenir informé de nos prochaines publications.

Flames of War

Flames of War est un jeu de figurines permettant de mettre en scène les champs de bataille de la seconde guerre mondiale.

Edité par le néo-zélandais *Battlefront*, ce jeu utilise des figurines en 15mm et est prévu pour jouer à l'échelle de la compagnie, voire du bataillon. La première édition date de 2002. Et depuis 2006, le jeu en est à sa 2ème édition.



"Seconde guerre mondiale" est un terme qui couvre beaucoup de chose, tant au niveau géographique que temporel. Belligérants, technologies, champs de batailles, tout ça est très varié.

Battlefront a donc choisi de découper la guerre en trois périodes : Early War (1939-1941), Mid War (1942-1943) et Late War (1944-1945). Cela permet de conserver un équilibre des forces. Un Panzer II, tank de première ligne en 1940, est réduit à faire des missions de reconnaissance en fin de guerre, quand il n'est pas démantelé pour être utilisé comme tracteur d'artillerie.

Actuellement, *Battlefront* couvre les conflits en Europe et en Afrique du Nord. Le front Pacifique, lui, ne viendra probablement pas avant longtemps, pour des raisons commerciales.

par **Flogus**

> Les figs de Flogus

<http://figsdeflogus.blogspot.com>

Photos : Pitt et greatpatton du forum FlamesOfWar.Fr

Les périodes Mid et Late sont bien couvertes. Le Early, qui s'est tant fait désirer, va enfin arriver d'ici fin août 2010.

On retrouve donc américains, allemands, soviétiques, britanniques et troupes du Commonwealth, italiens, finlandais, hongrois, roumains, français, polonais, belges, grecs, tchèques, estoniens... Bref, il y a le choix.

Les listes d'armées se présentent sous la forme d'*Intelligence Briefing*. Certains sont des livres relativement génériques comme *Fortress Europe*, qui donne des listes d'armées Late pour les nations principales engagées en Europe. D'autres sont des livrets, qui couvrent un front particulier avec des listes spécifiques, comme *Hell's Highway* et *A Bridge Too Far*, 2 livrets qui couvrent l'opération Market Garden de septembre 1944 aux Pays-Bas.



Notez que le site officiel de *Battlefront* propose gratuitement une sélection d'Intelligence Briefings pour des choses exotiques, ou spécifiques.

Mais quelle que soit l'origine des listes d'armées, elles restent compatibles tant qu'elles correspondent à une même période de la guerre (Early/Mid/Late). Ainsi, s'il est historiquement naturel de faire s'affronter une liste de la 3ème Division Blindée américaine et une liste de la 2ème SS-Panzerdivision allemande (opération Cobra, après le débarquement en Normandie), il n'y a aucun soucis pour faire rencontrer 2 armées issues de livrets différents. Et pour ceux qui ne sont pas des intégristes de l'Histoire, il n'y a aucun problème pour jouer des parties Alliés versus Alliés, ou Axe versus Axe. Pour moi qui vient de la figurine fantasy/SF, je trouve au contraire que les parties Alliés vs Alliés ou Axe vs Axe permettent de multiplier les adversaires possibles et donc le plaisir de jeu.

Alors justement, ces listes d'armées, à quoi ressemblent-elles ?



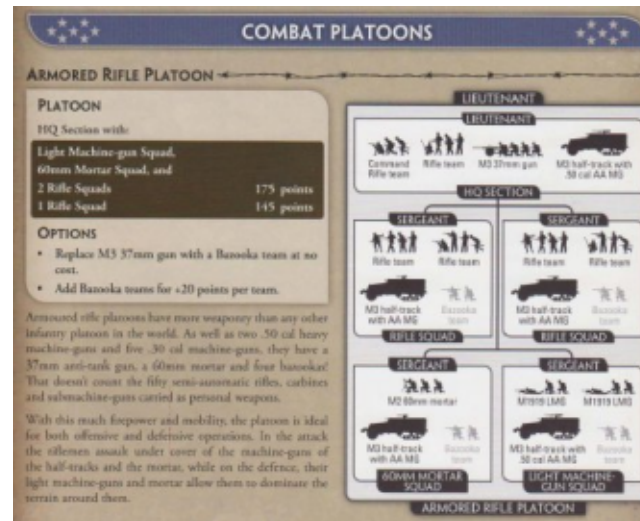
Techniquement, il existe 3 types de listes : les listes de blindés, les mécanisées, et celles d'infanterie. Cela prend son importance pour les scénarios car les listes de

blindés ont une vocation offensive, et celles d'infanterie ont une vocation défensive.

Chaque liste est divisée en 4 parties : le QG (obligatoire), les Combat Platoons (les formations principales, 2 obligatoires le plus souvent), les Weapon Platoons (les formations organiquement rattachées aux forces principales) et les Division Support Platoons (formations de soutien non organiques).

Le joueur sélectionne ensuite les formations qu'il souhaite parmi celles disponibles. Et ensuite, pour chaque formation, il est souvent possible de l'acheter à effectif minimum ou maximum, et/ou de lui adjoindre des options.

S'il est possible de commencer à 600 points, le format standard est de 1500 points, voire 1750 points en Late pour pouvoir sortir les plus gros tanks. Évidemment, selon la qualité des troupes, le nombre d'unités sur la table est plus ou moins grand. Une compagnie allemande de tanks lourds Tigres peut compter à peine une vingtaine de socles alors qu'une compagnie d'infanterie soviétique peut dépasser la centaine.



Une unité peut être de cinq types différents : tank (au sens large), infanterie, canon, transport ou avion. Cela influe principalement sur la sauvegarde contre les attaques et pour les possibilités d'assaut.

En plus de son type, une unité est définie par sa **mobilité** (chenillé, half-track, roues, jeep, infanterie, canon léger, canon moyen, canon lourd) et son armement (portée, cadence de tir, facteur anti-char, puissance de feu), le tout assaisonné de quelques capacités spéciales (véhicule rapide, ou au contraire surchargé, bombardement aux fumigènes...).



Mais les principales caractéristiques d'une unité sont son moral et son expérience.

Le **moral** des troupes a trois niveaux : Hésitant, Confiant et Intrépide. C'est sur cette base que s'effectuent tous les jets de psychologie.

Trois niveaux aussi pour **l'expérience** : Conscrit, Aguerri, Vétéran. Cette caractéristique sert pour les tirs et les assauts, ainsi que pour les actions spéciales telles que creuser des abris temporaires ou se désembourber.



Le jeu se joue en tour par tour. Et les tours de chaque joueur sont divisés en phase de mouvement, phase de tir et phase d'assaut. Ce n'est pas sans rappeler Warhammer 40000 v3+.

La principale touche d'originalité que j'ai trouvé au jeu est **la résolution des tirs**. En effet, l'efficacité du tir d'un peloton n'est pas déterminé par sa propre expérience, mais par l'expérience de la cible (sa capacité à tirer partie au mieux des couverts). Ainsi un vétéran est quasi invisible, alors qu'un conscrit semble se promener tranquillement sans se soucier des ennemis alentours.

Après un jet pour toucher, vient un jet de

sauvegarde. 3+ pour l'infanterie (qui est finalement difficile à déloger), 5+ pour les canons et les transports, et pour les tanks, c'est une opposition blindage/facteur antichar.

Un troisième jet de dé utilisant la puissance de feu de l'arme est parfois nécessaire, pour déterminer si un tank explose ou si son équipage évacue précipitamment, ou lorsque l'infanterie est fermement retranchée.

L'artillerie est bien entendue présente. Par contre, il est dommage que l'artillerie hors-table ne soit pas généralisée. Mais pour vendre des figurines d'artillerie, on comprend que Battlefront préfère qu'elles soient présentes sur la table. Une règle optionnelle permet cependant le déploiement hors-table.

Ce qui caractérise l'artillerie, c'est bien évidemment les gabarits sous lesquels il vaut mieux ne pas se trouver, mais aussi les observateurs qui seuls permettent les tirs indirects. Suivant la disponibilité des munitions, certaines pièces d'artillerie peuvent faire des tirs de fumigènes. Cette possibilité de se cacher de l'ennemi peut se révéler beaucoup plus précieuse que les bombardements explosifs.

Les assauts sont meurtriers, mais décisifs. Ils se poursuivent jusqu'à l'élimination complète d'un camp. Là encore, il vaut mieux être un vétéran qu'un conscrit. Mais la grande force des conscrits est qu'ils ont plein plein de copains !

Niveau psychologie, les pelotons peuvent avoir trois états. L'état normal permet aux troupes de suivre les ordres. Les troupes 'clouées' (qui ont reçues au moins cinq touches normales, une d'artillerie ou une de lance-flammes) refusent de s'approcher de l'ennemi et pensent d'avantage à s'abriter qu'à tirer sur

l'ennemi. Et enfin, les troupes en déroute (qui ont été réduites à mi-force et qui ont raté un test de moral) quittent simplement le champ de bataille en vitesse.

Un peloton qui se fait charger a donc la possibilité de repousser l'assaillant en le 'clouant' avec les tirs défensifs. Mais justement, pour diminuer la puissance des tirs défensifs, on cherche au préalable à clouer la cible de l'assaut.



Pour se lancer dans l'aventure *Flames of War*, il faut donc les règles, des listes d'armée et des figurines.

Pour les règles, il existe un livret, au format A5, en français. Il s'agit d'ailleurs du seul matériel FOW en français. Le reste n'est disponible qu'en anglais. Ce livret reprend 90% des règles (tout, sauf ce qui concerne les fortifications et les sapeurs). Il est disponible dans la boîte d'initiation Open fire! (avec 3 M4 Sherman, 2 StuG G, et 5 dés). Il est parfois également vendu en France avec le gros livre de règle VO au format A4.

Pour les listes d'armée, il faut d'abord se décider pour une période (Early, Mid ou Late) puis sur un front et/ou une nation. Puis, soit on se procure l'un des livrets de listes d'armée, soit on télécharge l'une des nombreuses listes d'armées disponibles sur le site de *Battlefront*.

Côté figurines enfin, le choix est vaste car la seconde guerre mondiale en 15mm a inspiré de nombreux producteurs de figurines, comme *Peter Pig* ou *Old Glory*. Cependant, le packaging adopté par *Battlefront* correspond logiquement à l'organisation des pelotons. L'infanterie est soclée par 4 ou 5 figurines sur un socle moyen (5cm*3,2) pour les grunts, et par 2 ou 3 sur un petit socle (3,2cm*2,5) pour les officiers et les armes spéciales telles que les bazookas et les lances-flammes. Les canons moyens trouvent leur place sur un socle moyen, tandis que les gros ont besoin d'un grand socle (5cm*6,5). Les véhicules quant à eux n'ont pas besoin de socles, mais les joueurs qui aiment leurs figurines préfèrent les socler.

Et quand on a réuni tout le matériel de jeu, il ne manque plus qu'un adversaire. On pourra en trouver via les clubs de jeux historiques et les clubs de jeux fantasy/SF. Le jeu se développe et il devrait être de moins en moins difficile de trouver des adversaires. Et pour ce qui est des rencontres, ce n'est pas ça qui manque. La dernière en date a d'ailleurs eu lieu à Saumur, au Musée des Blindés, avec présentation dynamique de blindés !

Flogus



Forum francophone : FlameOfWar.Fr
<http://dreamfactor.fr/forum/index.php>

Site officiel de l'éditeur
<http://www.flamesofwar.com>

Autre producteur de figurines WW2 15mm
<http://www.oldgloryuk.com>

Autre producteur de figurines WW2 15mm
<http://www.peterpig.co.uk>

Contenu des livrets
<http://www.warmaniaforum.com/index.php?s=howtopic=44040>

One Page Fantasy Skirmish

Cékoikesse ?

« *One Page Fantasy Skirmish* » est une petite règle de jeu d'escarmouche pour figurines fantastiques qui tient, comme le nom l'indique, en une page. La règle écrite par David Slor a été traduite sous le titre de « *Escarmouches fantastiques en une page* » par un passionné dévoué et talentueux qui a réussi la prouesse de faire tenir la VF sur une seule page (moi).

Outre l'habituel système de jeu permettant de gérer le mouvement et les attaques des figurines, vous trouverez sur la même page les règles vous permettant de créer les profils appropriés à vos figurines, les règles de magie, une liste d'objets magiques, 6 scénarios et des règles de campagne. Oui, vous avez bien lu, tout ça en une page !

Le jeu permet de gérer rapidement des parties au format « grosse escarmouche » où chaque

La version originale du jeu :

<http://web.archive.org/web/20070204212451/http://ca.geocities.com/friendlyfungus/OnePageFantasySkirmish.pdf>

La traduction :

<http://perno.perso.neuf.fr/Jeux/EF1P/EF1P.pdf>

figurine est gérée individuellement (type Seigneur des Anneaux). Le jeu étant rapide, vous pourrez facilement faire 2 ou 3 parties dans la soirée, voire même gérer une campagne sur un week-end.

À qui s'adresse le jeu ?

Le jeu est simple, mais pas forcément facile d'accès. La rédaction des règles est sommaire, dénuée d'exemple et d'illustrations (en une page, il ne fallait pas rêver non plus). Du coup, il peut-être difficile, pour quelqu'un n'ayant jamais joué à un jeu de figurines, de comprendre et d'interpréter correctement les règles.

Par contre, le jeu est parfait pour une partie rapide en début de soirée avant de se lancer dans quelque chose de plus sérieux, ou pour initier quelqu'un aux jeux de figurines (pour une fois, le débutant ne sera pas effrayé par un manuel de règles de 300 pages). D'autant plus qu'il est possible de jouer avec n'importe quelles figurines.

Le jeu parfait ?

Non. Le jeu comporte quelques lacunes comme l'absence de gestion du moral, de l'artillerie ou

par **Perno**

> Chez Perno !

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

des spécificités dues aux différentes armées. Le jeu est cependant assez ouvert et simple d'accès pour que vous puissiez vous mettre d'accord avec votre adversaire pour ajouter quelques règles maisons.

Vous pouvez ainsi accorder à chaque armée un avantage et éventuellement un défaut spécifique à la race jouée. Une armée d'Elfes Sylvains pourrait par exemple se déplacer sans pénalités dans les bois, une armée de Nains remplacerait son Sorcier par un Héros mais les Héros Nains pourraient relancer le jet déterminant leurs objets magiques et les ennemis d'une armée de Morts-Vivants devraient obtenir un résultat de 5 ou moins sur un dé pour avoir le droit de charger ces troupes effrayantes...

Levée des troupes

Si les plus fanatiques d'entre nous voudront monter une armée de toute pièce pour ce jeu (pourquoi pas à une échelle inhabituelle comme le 10mm ?), les autres chercheront avant tout à recycler leurs figurines déjà peintes avec amour.

À titre d'exemple, voici une petite armée naine de 250 points, idéale pour tester le jeu :

One Page Fantasy Skirmish

Découverte

Figurines	Mouvement		Mêlée		Tir		Armure		Coût	Quantité	Total
	Valeur	Coût	Valeur	Coût	Valeur	Coût	Valeur	Coût			
Seigneur (Héros)	6	0	4	8	0	0	5	10	18	1	18
Maître des Runes (Sorcier)	6	0	3	6	0	0	4	8	14	1	14
Guerriers Nains	6	0	3	6	0	0	3	6	12	6	72
Arquebusiers	6	0	2	4	3	9	2	4	17	4	68
Brise-fers	6	0	4	8	0	0	4	8	16	3	48
Gyrocoptère	Vol	5	2	4	4	12	4	8	29	1	29



Figurines Black Tree Design

Interview : Daniel Pro Zenit Miniatures

Belisarius : Bonjour Daniel.

Quel est le point de départ de l'aventure Zenit Miniatures ?

Daniel Pro : Zenit Miniatures est née il y a quelques années, en novembre 2006. Depuis des années j'appréciais le Hobby et les wargames mais ces loisirs n'étaient pas encore très développés et connus en Espagne. L'idée que cela devienne plus qu'un loisir me trottait



dans la tête. Après mûre réflexion, j'ai pris très rapidement la décision de me lancer et, en une journée, j'avais pris des contacts pour commencer ce projet et me mettre au travail.

Quelle est la composition de l'équipe de Zenit Miniatures ?

Nous sommes une grande équipe très motivée : Javier Almazan est le designer et le créateur des concepts. Parmi les sculpteurs, il y a Javier Fernandez qui est aussi le graphiste et le web designer, Thaïs Mariblanca qui dirige les autres sculpteurs, Sergio Alonso, Leonardo Escobar et Masclans Marc. Les peintres sont Andy Ruiz qui est aussi le créateur du jeu et moi, Daniel Pro qui suis aussi responsable de la production et l'organisation en général.

Qu'est-ce que Nemesis?

Nemesis est un jeu souple et évolutif, les règles disposent d'une licence Creative Commons, ce qui en fait un jeu dont les joueurs peuvent développer, changer, améliorer ou adapter les règles. Tout le monde peut faire ce qu'il veut et tout le monde peut se faire sa propre version des règles. Elles sont donc adaptables à chaque type de joueur.

par **Belisarius**

> Jeuxdefigs

<http://jeuxdefigs.fr>

Daniel Pro, Zenit Miniatures

<http://zenitminiatures.com/blog>



Pourquoi une licence Creative Commons pour les règles?

Nous avons utilisé une licence Creative Commons car elle s'adapte le mieux à nos besoins, cela nous permet de donner au jeu une grande liberté d'évolution à travers la communauté des joueurs.

Comment les règles ont évolué depuis la première publication?

La licence Creative Commons du jeu a permis aux joueurs de créer de nouvelles versions,



leurs propres règles et de nouveaux profils pour les troupes. L'idée est d'essayer d'exploiter cette créativité pour faire évoluer le jeu. Les règles ont beaucoup évoluées depuis le début, nous arrivons peu à peu au jeu que nous voulions au départ.

Qu'est-ce que les règles de Nemesis apportent par rapport à d'autres jeux ?

Je crois que la plus grande caractéristique du jeu est le système d'actions, par opposition aux jeux historiques où vous attribuez des ordres en début de tour pour pouvoir ensuite activer vos régiments. Ici la dynamique du jeu permet des changements de stratégie au cours du tour et de s'adapter aux actions et aux réactions de l'adversaire. Le système de points de commandement permet de diriger de grosses unités en nombre limité mais avec beaucoup de possibilités tactiques ou au contraire de nombreuses petites unités mais en sacrifiant les possibilités de réaction.

Quand sera publiée la version finale?

La version finale sera disponible à la fin de l'année pour différentes raisons, mais nous devrions les mettre en ligne quelques mois avant sur notre site web, afin que les joueurs puissent avoir un avant-goût avant le lancement.

Vous avez annoncé une boîte de base pour octobre, quel en est le contenu ?



La boîte contiendra 10 figurines en résine : 5 orphelins, de nouveaux modèles, et 5 rocovivas, une nouvelle armée pour Nemesis, 2 dés à 10 faces, des marqueurs et les règles du jeu.

Deux nouvelles races ont été annoncées, pouvez-vous nous en dire plus ?

La première sera les Rocavivas, qui seront une des armées du prochain pack de démarrage,

suiront des figurines individuelles, en théorie pour la fin de l'année. La seconde sera composée de guerriers ailés (les Néphalites), vous en découvrirez bientôt plus sur notre site web.

Prévoyez-vous des scénarios officiels, une campagne ?

Nous y travaillons, cela devrait concorder avec la sortie de la boîte de base.



Pourquoi avoir choisi la résine pour vos figurines ?

Le choix de la résine a été fait pour deux raisons : la qualité mais aussi le poids qui nous permet d'offrir les frais de port, ce qui aurait été moins facile si nous avions choisi le métal

Qu'est-ce que Zenit Reload ?

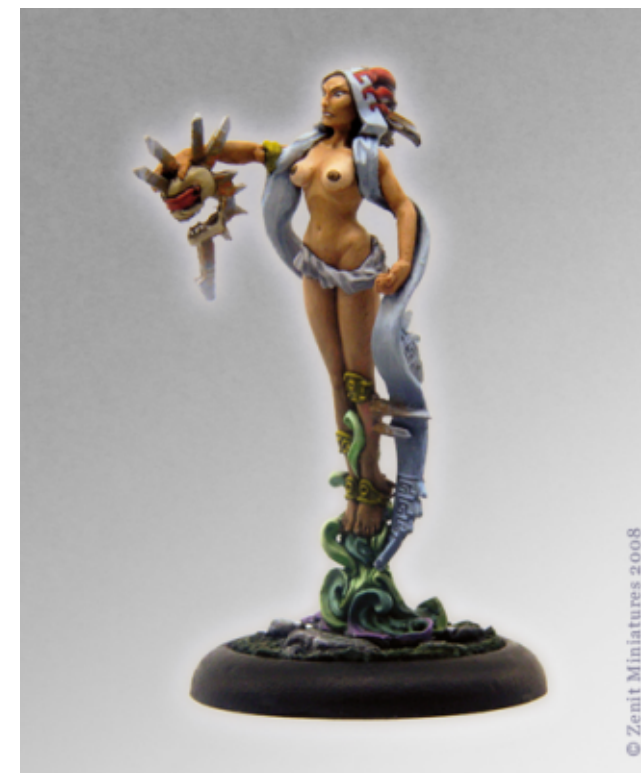
Nous avons actuellement 10 figurines dans cette série, elles sont basées sur l'univers du jeu.

La gamme Zenit Reload devrait s'étoffer à l'avenir.

Un autre projet pour l'avenir ?

Pour l'instant nous sommes très concentrés sur le jeu Némésis, donc les autres projets sont pour l'instant mis en attente.

Merci



Les figurines pour Nemesis ont un côté "contes de fées" bien assumé. La gamme a bien évolué depuis les premières figurines et elle affirme bien ses spécificités.

Pour l'instant, les quatre factions disponibles sont : le royaume des dieux (humains civilisés), le culte des mille visages (humains à tendances sauvages et créatures), les orphelins (enfants humains survivant dans les bois) et les morts vivants (cadavres ranimés et autres abominations).





Epic chez les bretons

Chapitre 50

par **Flogus**

> Les figs de Flogus

<http://figsdeflogus.blogspot.com>

Pour ceux qui ne connaissent pas, "Epic Chez Les Bretons", c'est une série de rapports de bataille *Epic:Armageddon* (c'est l'univers de *Warhammer 40000* mais à l'échelle 6mm) qui a commencé en 2005, d'abord sur les forums Warmania puis Epic-Fr, et enfin sur le blog *Les Figs de Flogus*.

Ça se passe donc sur Brest, et les protagonistes habituels sont Hojyn et moi-même. Comme nous possédons chacun un paquet d'armées, c'est à chaque fois la surprise de découvrir l'ennemi qu'on va devoir affronter. À moins de faire un pari risqué, nos armées doivent être capables de faire face à tout.

Le scénario que nous jouons est immanquablement le scénario de tournoi. Les variantes dans le déploiement et les conditions de victoire multiples (contrôle du terrain et destruction d'ennemis) sont telles qu'au bout de 6 ans et une petite centaine de parties jouées, nous ne nous sommes toujours pas lassés de ce scénario. Cette fois-ci, c'est au tour des eldars et des Space Marines de s'affronter. Vaisseau-monde d'Alaitoc (oui, je sais, mon armée est peinte aux couleurs du vaisseau-monde Saim-Hann) et Space Marines Codex.

Site officiel Games Workshop
Jeux spécialistes / Epic Armageddon
<http://www.games-workshop.com>

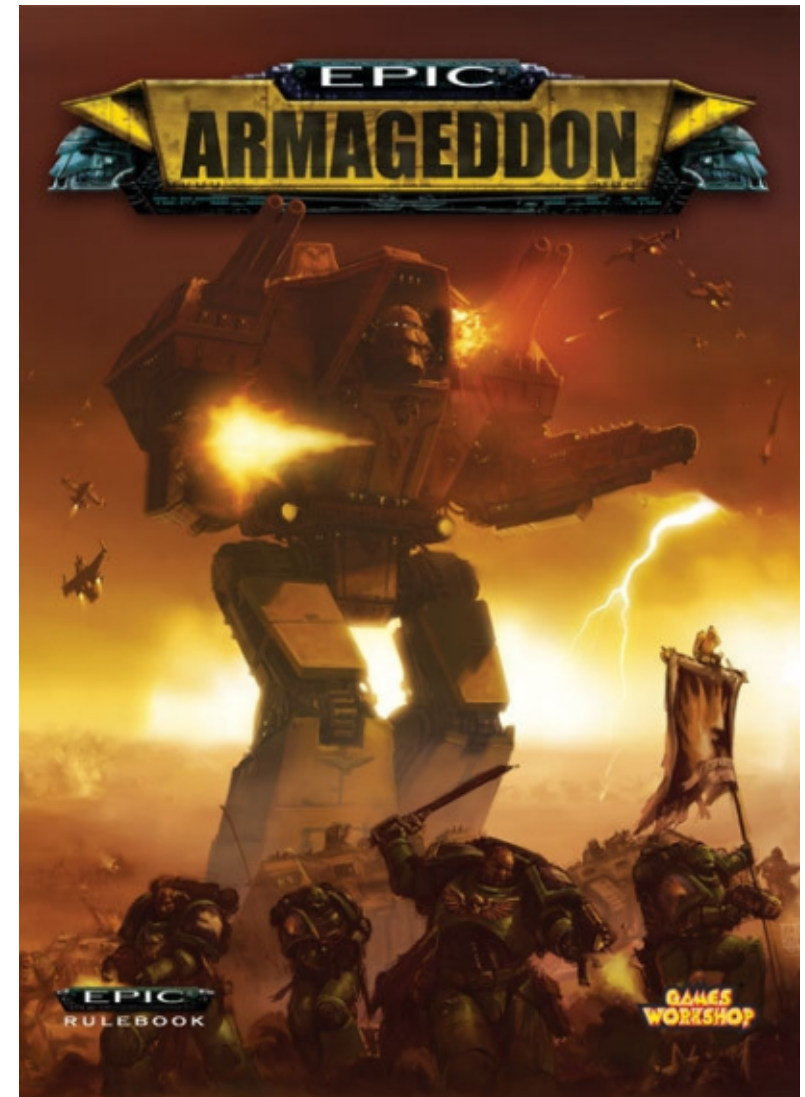
Epic-fr
Le forum de la communauté française
<http://epic-fr.niceboard.com/forum.htm>

Epic 40K.fr
Le portail français des jeux Epic
<http://www.epic40k.fr>

La tribune de Laius Prime
Site consacré à toutes les versions d'Epic
<http://www.fbruntz.fr/lpt/>

La section Epic du Warfo
<http://forum.warhammer-forum.com/index.php?showforum=27>

La section Epic de Warmania
<http://www.warmaniaforum.com/index.php?showforum=106>



Vaisseau-monde Alaitoc

J'ai construit ma liste autour des dernières figurines que j'ai peintes et que je voulais tester : le titan Fantôme, la deuxième batterie de Night Spinners et des Rangers.

J'ai ensuite complété l'armée en rajoutant une couverture anti-aérienne avec les Firestorms de la formation de Falcons.

Il fallait un peu de punch pour les assauts. Une formation mécanisée de guerriers Aspect avec Vengeurs et Faucheurs Noirs, menée par un Autarque ainsi qu'une troupe de motojets viennent apporter la puissance nécessaire à très courte portée.

Et enfin, il fallait des grunts pour tenir le terrain, d'où les deux ostes de Gardiens, l'une aéroportée en Vampire Raider, l'autre en réserve dans la Toile, prête à entrer sur la table via un Portail Fantôme.



Space Marines, Chapitre Codex

La liste d'Hojyn est divisée en deux parties.

La partie terrestre est composée de deux formations Tactiques, l'une défensive avec Hunter (tank AA) et Dreadnought, l'autre nettement plus offensive avec Commandant Suprême, Hunter et pleins de Razorbacks à canons laser. Deux formations de Land Speeders ainsi qu'un titan léger Warhound apportent mobilité et puissance de feu.

L'autre partie est aéroportée. il s'agit d'une Barge de Débarquement chargée d'une formations de Predators Annihilators et une formation mécanisée de Devastators.

Et puis il ne faut pas oublier les indispensables Terminators menés par un Chapelain prêts à se téléporter où et quand il le faudra.

Déploiement

Hojyn choisit un déploiement classique en longueur.

Les Tactiques 2 et les Land Speeders 1 se positionnent en garnison, gardant chacun une moitié de table.

Les Rangers d'Alaitoc se placent sur le flanc droit des Space Marines.

Le reste de l'armée eldar se déploie, bien compacte et à l'abri de la couverture anti-aérienne du titan et des Firestorms.

Les Gardiens et les Motojets restent en réserve, attendant de rentrer sur la table par la voie des airs ou par le portail Fantôme.

Les Space Marines se déploient sur un large front, avec le titan Warhound en position centrale.

Les Terminators se tiennent prêts dans leurs chambres de téléportation, et la Barge pleine à craquer rôde dans les airs.



TOUR 1

Avec un léger bonus sur le jet pour le gain de la main en début de tour, Hojyn choisit de téléporter immédiatement ses Terminators dans le dos de mes troupes.

Ca sent l'assaut aérien à venir sur mon titan Fantôme !

Stratégie : Eldar !

Eh oui, mes eldars gagnent la main. Je m'empresse donc d'activer mon titan qui fait un tir appuyé sur les malheureux Terminators. Ceux-ci sont proprement anéantis. Même le Rosarius du Chapelain ne réussit pas à le sauver d'une vaporisation instantanée.



Je garde la main avec les Night Spinners 2. Mais je rate leur activation et ils se contentent de se regrouper.

Le titan Warhound fait un mouvement rapide mais prudent. Les eldars sont encore trop regroupés pour tenter une approche non-suicidaire.

Les Night Spinners 1 s'activent correctement et font pleuvoir des nuages de monofilaments sur les Tactiques 2 en faisant deux pertes, dont le Hunter.

Les Tactiques 2 montent sur la butte boisée et se regroupent pour enlever tous leurs pions Impact (PI).

Profitant de la destruction du Hunter sur le flanc droit, le Vampire fait un passage bas pour mitrailler les Land Speeders 2.

Trois d'entre-eux sont détruits et les deux survivants s'enfuient.



Les pions Impact

Dans cette version 4 des règles d'Epic, les pions Impact (PI) jouent un rôle essentiel. C'est l'indicateur de l'état des formations. Plus une formation accumule des PI et plus son potentiel de combat diminue. Et lorsque le nombre de PI égale celui des unités dans la formation (ou le double des unités dans le cas de troupes d'élite comme les Space Marines), la formation déroute. Une formation gagne un PI chaque fois qu'elle se fait tirer dessus (même par des armes incapables de l'endommager), et un pour chaque perte. À l'inverse, une formation peut se débarrasser de ses PI en se ralliant en fin de tour ou en effectuant une action de regroupement lors de son activation.

Les Tactiques 1 avancent rapidement à travers la ville en ruine. Pas trop vite toutefois pour que leur Hunter reste opérationnel et ait une chance d'abattre le Vampire à la fin du tour.

Les Gardiens 1 sortent en courant du Portail Fantôme pour venir se mettre à l'abri dans les bosquets.

La Barge de Débarquement plonge sur le flanc gauche des positions eldars. Les missiles AA des ailes du titan Fantôme ne parviennent pas à arrêter le monstre. Les tanks Predators et l'infanterie lourde Devastator débarquent, et ensemble, ils ouvrent le feu sur la formation de guerriers Aspect.

Deux transports blindés et deux socles d'infanterie sont détruits, dont l'Autarque.

Les prophètes du vaisseau-monde avaient sans doute 'oublié' de révéler au commandant en chef de l'armée que leurs prémonitions annonçaient que ce dernier y laisserait sa vie !

Les guerriers Aspect sont donc démoralisés et s'éloignent de la Barge.

En représailles, les tanks antigrav Falcons vaporisent les Predators.

Les Land Speeders 1 doublent vers les Aspects. À cause de la végétation, seuls deux Speeders ont des cibles, mais c'est suffisant pour éliminer trois socles de guerriers. La formation est réduite à un Wave Serpent et un socle de Vengeurs.



Les Rangers avancent doucement pour avoir des lignes de tirs sur les Tactiques 2 retranchés en haut de la butte à droite. Les Rangers snipent un socle de Tactiques tandis que les Falcons détruisent le Dreadnought.



Fin du tour 1

La Barge de Débarquement reste au sol.
Le Vampire regagne sa base sous le feu du Hunter des Tactiques 1, sans dégât heureusement pour moi.
Et toutes les formations démoralisées (les Aspects et les Land Speeders 2) se rallient.



Tour 2

Le Grand Prophète qui accompagne les Gardiens 1 invoque l'Avatar de Khaine.

Stratégie : Space Marines.

Les Tactiques 1 doublent et s'arrêtent en face de la ligne eldar. Le titan Fantôme est ciblé, mais grâce à l'efficacité de l'holochamp, les tirs passent à côté.

Les Devastators ratent leur activation, et le commandant suprême SM est obligé de leur chauffer les oreilles à la radio pour qu'ils suivent les ordres (on ne fera jamais assez de louanges pour la capacité Commandant Suprême qui permet de relancer un fois part tour un jet d'activation ou de ralliement raté !).

Les Devastators font donc un assaut sur les Falcons, ainsi que sur le titan et les Night Spinners 1. Ils sont soutenus par la Barge et les Tactiques 1. Deux socles de Devastators sont détruits.

Côté eldar, les pertes sont plus lourdes : le titan subit trois points de dégâts (sur un total de six) et 2 Falcons sont détruits. Les trois formations eldars sont donc démoralisées et s'enfuient avant même d'avoir pu agir ce tour-ci.



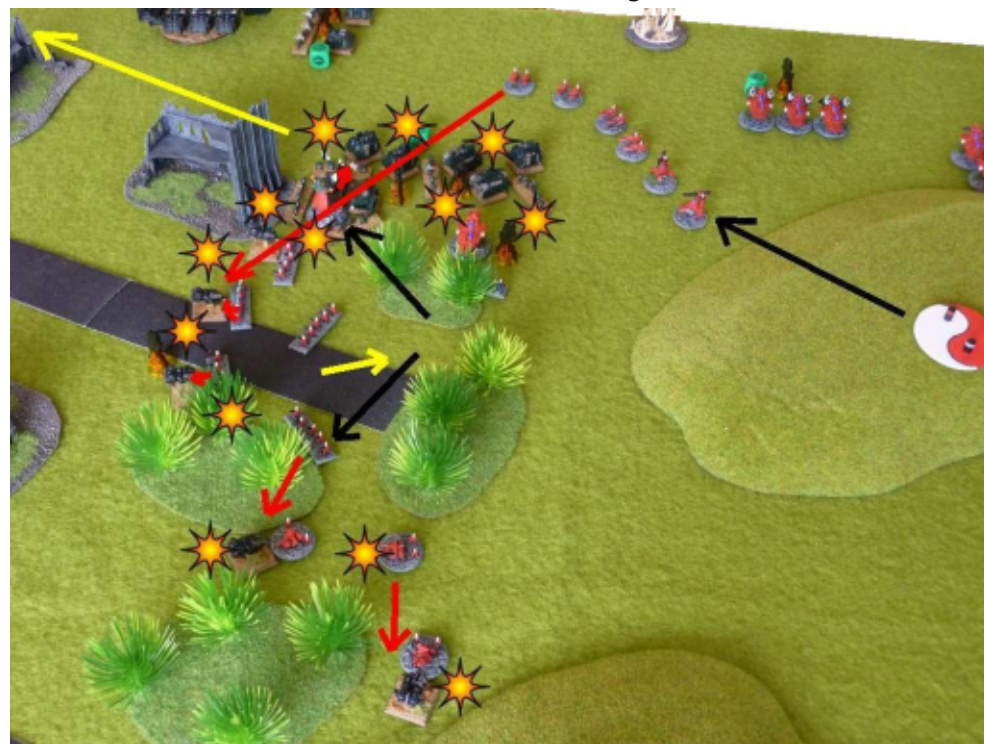
Les Night Spinners 2 ratent leur activation. Voir ses copains juste à côté de faire botter les fesses est plutôt déstabilisant ! Ils parviennent cependant à tirer sur les Tactiques 1 et à détruire un socle.

Les Wind Riders sortent du portail Fantôme, enveloppent un flanc des Tactiques 1 et les deux Vypers tirent sur les Land Speeders 1 un peu plus loin. Ils arrivent même à en détruire un !

L'Avatar accompagné des Gardiens 1 se lance à l'assaut des Land Speeders 1 et des Tactiques 1. Les Gardiens sont d'ailleurs obligés de s'éparpiller pour aller contacter les Land Speeders et neutraliser leur zone de contrôle, sans quoi l'Avatar aurait été obligé d'aller attaquer les Land Speeders au lieu des Tactiques. Et même si l'Avatar est grand, il lui est plus facile de frapper des cibles au sol plutôt que des antigrav pouvant esquiver les spécialistes du corps-à-corps.

Grâce au soutien des motojets et des Aspects survivants, ainsi qu'à la férocité des Gardiens et de l'Avatar, les Space Marines subissent 15 pertes, contre seulement 6 côté eldar ! Les Land Speeders 1 n'existent plus, et la formation de Tactiques 1, ma cible prioritaire, est réduite à seulement deux Razorbacks. Mon premier point de victoire me tend les bras !

Les deux socles de Gardiens survivants sont également démoralisés.



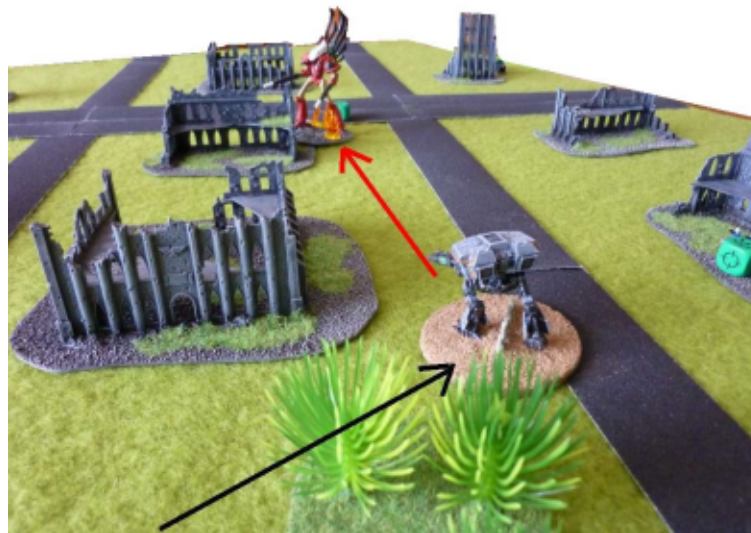
Après coup et devant l'ampleur de ce massacre, je me suis rendu compte que nous avions oublié que les Spaces Marines subissent deux fois moins de pertes supplémentaires lorsqu'ils perdent un combat. Ce n'est donc pas 15 pertes que j'aurais dû faire, mais plus probablement 10 ou 12).

Les Tactiques 2 se mettent en Alerte afin de gêner mes mouvements sur le flanc droit.

Bien campée sur son train d'atterrissage, la Barge de Bataille fait feu sur ce qui reste de mes Aspects. Le Wave Serpent est détruit et l'ultime survivant part se réfugier dans les ruines.

Le Vampire se pose en arrière des positions SM initiales. Et pendant que les Gardiens 2 débarquent et investissent un bâtiment en ruine, le Vampire détruit l'avant-dernier Land Speeder 2.

Le titan Warhound double en direction du titan Fantôme en fuite et fait feu de toute sa puissance. Mais, entre le malus de tir à cause du mouvement double et l'holochamp, le titan eldar ne subit pas de dommages supplémentaires.



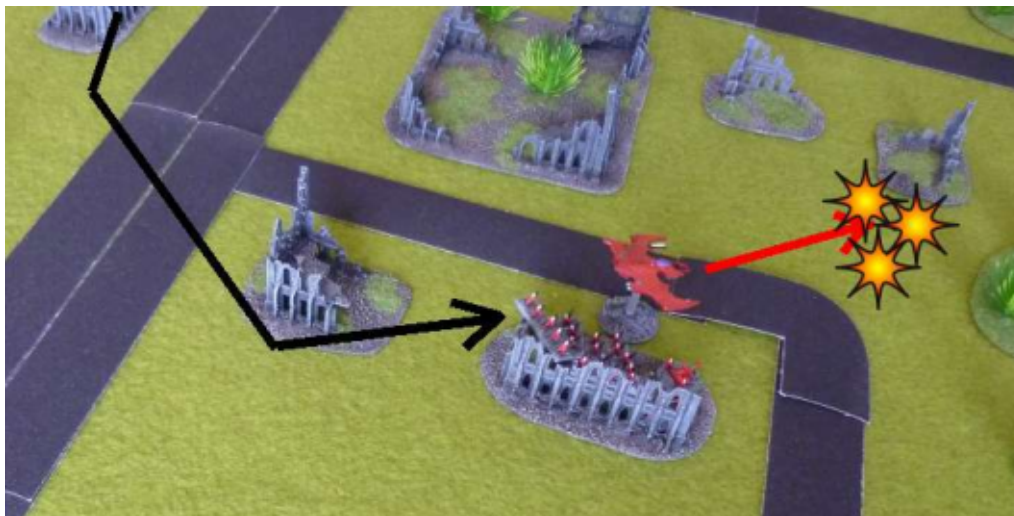
Les Rangers abandonnent leurs positions sur le flanc droit pour venir renforcer le centre. Leurs Falcons parviennent à transformer les transports des Devastators en carcasses fumantes.

Fin du tour 2

Le Vengeur solitaire se rallie, de même que le titan Fantôme, les Devastators et le Land Speeder 2.

Le Vampire redécoule sans problème et la Barge fait de même.

Et l'Avatar, son œuvre sanglante accomplie, disparaît.



TOUR 3

Stratégie : eldars

Le titan Fantôme enjambe les ruines pour aligner parfaitement ses deux énormes pulsars sur les deux Razorbacks des Tactiques 1. Et c'en est fini de la formation principale SM.

Les Rangers prennent position autour de la base eldar et envoient leurs Falcons sur le titan Warhound. Le feu nourri des lances ardentes ne parvient qu'à faire tomber ses deux boucliers.

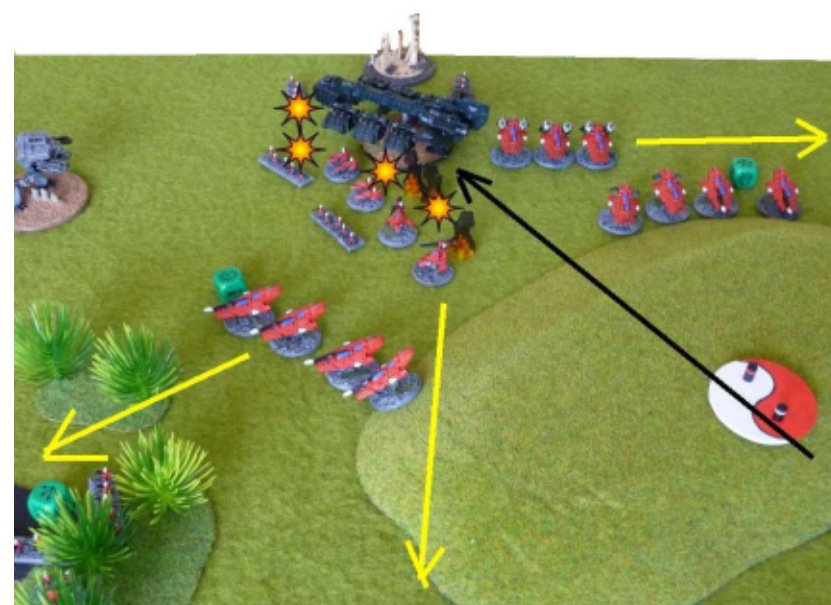
Énervé, le titan décide de se venger sans attendre. Mais comme son canon à plasma est encore en train de se recharger, il ne dispose pour le moment que du Mégabolter Vulcain à l'efficacité toute relative contre des cibles blindées. Par contre, il est idéal pour faucher l'infanterie et deux socles de motojets en subissent les conséquences.

La Barge de Débarquement revient et se pose en plein milieu des eldars. L'assaut est lancé contre les Rangers, les motojets et les Night Spinners. Sans armure pour se protéger des tirs à courte portée de la Barge, les Rangers préfèrent contacter la Barge, pour profiter des angles morts des bolters lourds.

Mais le combat est sanglant. La Barge subit deux dégâts, mais inflige 8 pertes aux eldars : quatre socle de Rangers, un de motojets, deux Vypers et un Night Spinner. Dans leur déroute, les eldars abandonnent leur base.

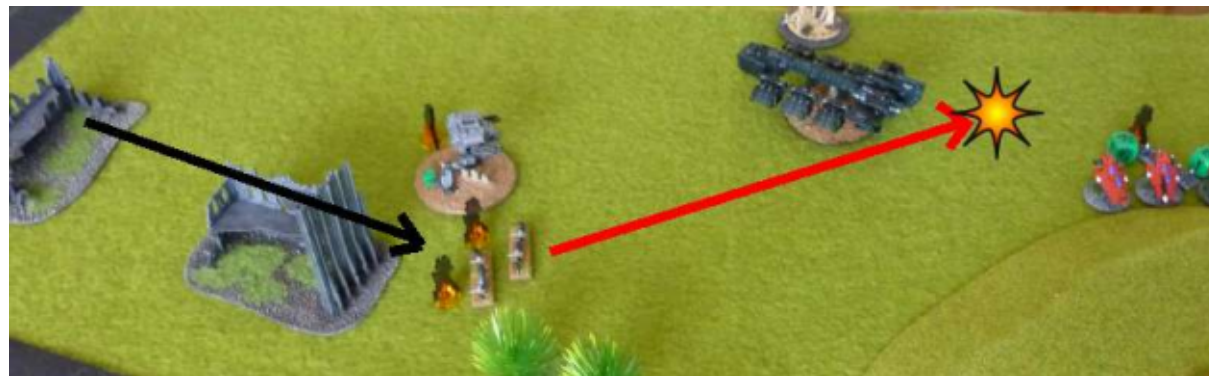
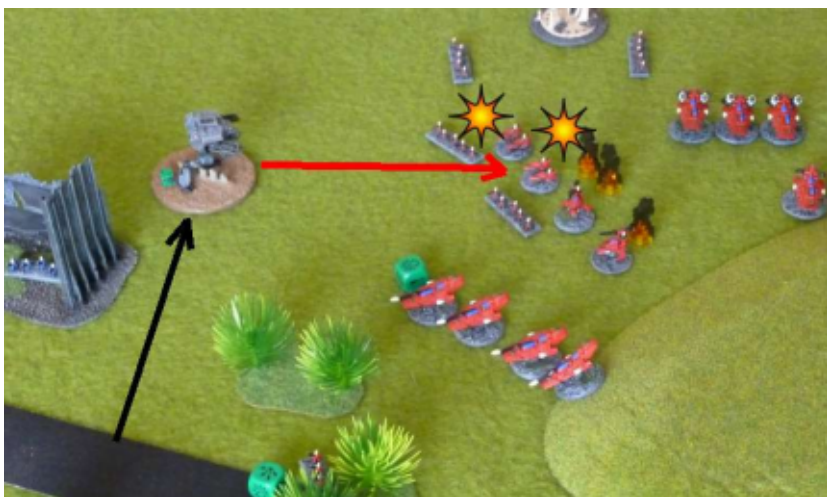
Comme elle vient de se poser, la Barge ne peut pas capturer l'objectif durant ce tour, mais elle empêche déjà les eldars de le contrôler. Et surtout, la voie est maintenant ouverte pour qu'une formation terrestre SM vienne la capturer.

Mais elles ne sont pas nombreuses les formations SM pouvant venir capturer la base eldar. Pour gêner au maximum, le dernier Vengeur quitte son abri dans les ruines et effectue un



triple mouvement pour se cacher des yeux des Devastators, derrière la masse pesante de la Barge de Débarquement.

Il n'est pas difficile aux Devastators de repousser le Vengeur hors de la base eldar (quelques missiles suffisent à le faire fuir), mais cela signifie que les Devastators doivent faire un mouvement double (pour garder une option de tir) au lieu d'un mouvement triple. Le mouvement triple leur aurait permis de venir à portée de contrôle de la base eldar, mais le socle de Vengeurs interdisait ce contrôle.



Le Vampire vient en rase-motte pour détruire le dernier Land Speeder 2 avant qu'il n'empêche les Gardiens 2 de capturer la base SM.

Les Tactiques 2, sans la menace des Rangers en face, descendent de leur butte et capturent trois objectifs (deux côté eldar de la table, un côté SM).

Enfin, les Gardiens 2 prennent position sur la base SM.

Fin du tour 3

Il est temps de compter les points de victoire.

Eldars : 2 (Brisez Leur Moral, Blitzkrieg)

Space Marines : 1 (Prendre et Tenir)

2 à 1 pour les eldars. C'est un score suffisant pour déclarer les eldars vainqueurs.

Le premier tour a fait mal aux Space Marines. Mais ils se sont bien rattrapés lors du deuxième tour. L'assaut des Tactiques 1, avec le soutien de la Barge m'a neutralisé bon nombre d'activations. De même, au tour trois, l'assaut de la Barge a bien nettoyé ma zone centrale.



Conditions de victoire du scénario de tournoi

À la fin du tour 3 et aux tours suivants, vérifiez les conditions de victoire. Chaque camp marque un point par condition remplie, et il en faut au moins deux pour une victoire nette.

Les conditions sont les suivantes :

Brisez Leur Moral : exterminer la formation ennemie la plus chère.

Blitzkrieg : contrôler l'objectif sur la ligne de déploiement ennemi.

Ils Ne Passeront Pas : aucun ennemi non démoralisé dans sa propre moitié de table.

Prendre Et Tenir : contrôler deux objectifs dans la moitié de table ennemie.

Défendre Le Drapeau : contrôler les trois objectifs dans sa propre moitié de table.

Le score serré ne traduit pas le rapport des forces à la fin de la partie. En effet, mes eldars étaient encore frais tandis que les Space Marines étaient en voie d'extinction. Mais heureusement, une partie d'Epic:Armageddon ne se joue pas sur le massacre systématique des troupes ennemies. Pour gagner, il faut principalement prendre puis tenir le terrain. Et les Space Marines ont réussi à surmonter les pertes du premier tour et à limiter la casse en restreignant ma propre mobilité.

Si, vous aussi, vous avez envie de mener des armées apocalyptiques sur un vrai champ de bataille, sans pour autant assassiner votre compte en banque, allez donc télécharger gratuitement les règles sur le site de *Games Workshop*, et venez prendre conseils sur le forum Epic-Fr !

Flogus

Jouer des aliens à Chain Reaction

1979 : *Alien*, le film de Ridley Scott donne naissance à l'un des monstres les plus efficaces de la science-fiction. En 1986 c'est James Cameron qui précise le mythe avec *Aliens*. Depuis d'autres films, comics, et même des jeux, de plateau, de figurines, videos ont mis en scène les créatures.

Chain Reaction, le système de jeu de *Two Hours Wargames* est, dans sa version basique

et gratuite (CR 3.0 pour la version courante), un jeu générique qui permet de jouer nombre de situations dans un contexte contemporain ou de science-fiction. Son atmosphère « cinématographique » et son côté boîte à outils le rendent parfaitement adapté pour jouer des Aliens sans avoir à inventer un nouveau jeu. Les règles qui vous sont proposées dans cet article vous permettent de jouer des aliens à *Chain Reaction*.



par **Dragontigre**

> Journal d'un pousseur de figurines
<http://poussefigs.canalblog.com/>

Photos : **Chien Sauvage**

> Les Aventures des mondes extraordinaires
<http://bobouest.canalblog.com>

Ruche alien

Selon les conditions du scénario, une partie du terrain peut représenter une ruche ou une partie de ruche alien, qui comporterait :

- **la Chambre de la Reine**, où elle se trouve effectivement pour pondre, et/ou
- **le couvain**, l'endroit où sont stockés ses oeufs.

Selon le scénario toujours, la présence du couvain peut seulement être théorique et non représentée sur le terrain.

Dans ce cas, il peut être utile de réserver un coin de la zone de jeu pour rendre compte de ce qui s'y déroule (captifs inséminés, cycle de développement des aliens...).

Les aliens

Drones

- Rep 4
- +1D6 en mêlée, armes biologiques : Impact = 3.
- Mouvement : 12", quel que soit le terrain. Pas considéré comme *Mouvement Rapide* (*Fast Move*). N'effectue pas de *Mouvement Rapide*.
- Jamais de tests de réaction sauf *Focus*, *Alien Pris pour Cible* et *Reine à Terre*.
- « Difficiles à voir » « Exosquelette »

Reine

- Rep 5
- +3D6 en mêlée, armes biologiques : Impact = 3.
- Mouvement : 12", quel que soit le terrain. Pas considéré comme *Mouvement Rapide (Fast Move)*. N'effectue pas de *Mouvement Rapide*.
- Jamais de tests de réaction sauf *Focus* et *Alien Pris pour cible*.
- « *Exosquelette* »

Facehuggers

- Rep 3
- arme biologique : Impact = 2
- Mouvement : 7 "
- Jamais de tests de réaction sauf *Focus* et *Alien Pris pour cible*.
- « *Difficiles à voir* »

Difficiles à voir

Si les conditions du scénario comportent des conditions de visibilité réduite du type « Nuit » (ligne de vue réduite à 12"), les lignes de vue vers les personnages *Difficiles à Voir* sont réduites à 9". De même dans des terrains particulièrement encombrés.

Exosquelette

Réduit la valeur d'Impact des armes de corps à corps de 1.

Ralliement (RALLY)

Effectué seulement lorsque la Reine Alien est *Raide Morte* ou *Hors de Combat*. Les testeurs n'ont pas à être en ligne de vue de la Reine lorsque cela se produit.

(TEST) Alien pris pour cible

Par un lance-flames ou une arme à aire d'effet (Blast effect weapons) : faire un test Pris pour cible (*Received Fire*) **normal. Sinon :**

- Passe 2D6 : *En charge* continuent. En train d'emporter une victime continuent. Autres stoppent.
- Passe 1D6 : En train d'emporter une victime continuent. Autres stoppent.
- Passe 0D6 : Tous stoppent.

(TEST) Reine à terre

- Passe 2D6 : Continuent.
- Passe 1D6 : Stoppent (*Halt*) et perde le Focus.
- Passe 0D6 : Tous se retirent (*Retire*).

Déploiement

• Drones :

Le joueur « alien » n'est pas obligé de placer ses figurines sur le terrain au début de la partie.

Lorsqu'il active un nouveau drone, le joueur peut le placer n'importe où sur le terrain sauf au contact d'un perso d'un autre camp. Le drone ne déclenche de test *En Vue* ou *Chargé* que lorsqu'il commence à se déplacer.

• Reine :

Selon le scénario, la Reine peut débiter la partie entravée sur son lieu de ponte. Pour la



libérer, un drone doit consacrer une action à détruire ses entraves. Il faut détruire 6 entraves pour libérer la Reine.

Disparition et déplacement des drones

Les drones aliens se déplacent comme des insectes par des chemins improbables et ne sont pas limités aux passages normalement empruntés par les humains.

Ils peuvent être déplacés :

- normalement sur le terrain selon leur valeur de mouvement,



- ou hors du terrain pendant une activation complète. Mettez un compteur de côté par drone hors du terrain lors d'une activation alien. À l'activation suivante, le joueur alien peut déployer un drone par marqueur, n'importe où sur le terrain, en respectant les règles de déploiement/drones.

Si à la fin d'une activation Alien un drone est à plus de 12" ou hors de vue de tout adversaire, il peut-être retiré du terrain (laissez un marqueur au dernier emplacement connu) pour être redéployé :

- à 12" lors de sa prochaine activation,
- n'importe où plus tard (voir ci-dessus: déplacements)

Les aliens comme PNJ (personnages non joueurs)

Les drones cherchent toujours à attaquer les personnages les plus faibles (en Rep, en équipement...) et privilégient la chasse à l'affût, l'attaque sournoise. Retirez les du terrain chaque fois que c'est possible, pour les redéployer au plus tôt. Le test de *Focus* permet de déterminer leur comportement.

Baiser de la mort ou capture ?

Lorsqu'un drone alien met *Hors de Combat* un adversaire ; lors de sa prochaine activation :

- l'adversaire a attaqué l'alien : *Baiser de la Mort*, l'adversaire est *Raide Mort*
- l'alien a attaqué l'adversaire et le scénario implique la présence d'un couvain : *Capture*.
Sinon : *Baiser de la Mort*.

Baiser de la Mort : l'alien consacre la première action de son activation à achever sa victime avec sa mâchoire télescopique.

Capture : Dès qu'un drone et son captif sont hors de vue du groupe auquel appartenait le captif, ils sont retirés du terrain et le captif est conduit au couvain selon les règles de déplacement hors terrain.

Ceci est valable pour le cas de captifs humains en équipement standard. Vous pourriez être amenés à établir vos propres règles s'il s'agit d'autres espèces, qu'il s'agisse de vaches ou de gorilles de l'espace en cyber-armure de combat...

Insémination et cycle de développement des aliens

Lorsqu'un captif est conduit au nid à l'activation n des Aliens (placez sa figurine dans le nid), il est immobilisé pour le reste de la partie et immédiatement parasité par un **Facehugger**.

- pendant l'activation $n+1$ des Aliens (si Rep 3 activables), la **larve** se développe dans la poitrine de l'hôte.
- à l'activation $n+2$ (Rep 3 activables) le **Chesbuster** s'expulse de l'hôte et disparaît. L'hôte est *Raide Mort (Obviously Dead)*.
- pendant l'activation $n+3$ (Rep 3 activables) le **Chestbuster** mute en **drone** alien (hors terrain).
- à l'activation $n+4$ (Rep 4 activables) le **drone** alien peut être joué normalement n'importe où sur le terrain, en respectant les règles de déploiement/drones.
(utilisez des marqueurs, compteurs ou dés pour suivre l'évolution du cycle. Vous n'avez pas besoin de figurines de Facehugger ou de Chestbuster.)



Affronter des aliens

Lances-flammes

Si vous le souhaitez, en fonction de votre scénario, vous pouvez ajouter des lances-flammes à l'arsenal de vos personnages.

Version militaire : portée 12", Target Rating: couloir de 3" de large, Impact de 4.

Version bricolage civil : portée 6', Target Rating: couloir de 2" de large, Impact de 4.

Tire une fois par tour.

La zone enflammée l'est pour le reste de la partie.

Explosion du lance-flamme : Lorsqu'un porteur de lance-flamme est touché par une arme à feu ou une arme à aire d'effet, lancez 1D6 sur la table *Impact Cible (Target / Ranged Combat)* en comptant une Rep de 3. Si le résultat est « touché » (*Hit*), le réservoir explose et tous les personnages dans une aire de 5" subissent des impacts comme s'ils étaient touchés par un lance-flamme.

Passer dans une zone enflammée : les personnages (y compris des aliens) désirant traverser une zone enflammée doivent faire un *Test de Charge (Wanting to Charge)*. S'ils réussissent ils peuvent tenter de passer en :

- lançant 1D6
- soustraire leur Rep du résultat
- appliquer le résultat à la table *Impact Cible (Target / Ranged Combat)*.

Projections de sang acide

Une figurine située à 1" ou moins d'un alien (drone, Facehugger ou Reine) qui vient d'être tué ou mis Hors de Combat risque des projections d'acide organique. Effectuez un test sous la Rep pour chaque personnage concernée :

(TEST) Projections de sang acide

- Passe 2D6 : rien à signaler.
- Passe 1D6 : le personnage est touché, lui ou son équipement : il a moins 1 en Rep pour le reste de la partie.
- Passe 0D6 : le personnage est jeté à terre et passe immédiatement un test Se relever (*Recover from Knock Down*).

Un personnage dont la Rep atteint 0 est Raide Mort.

Rompre le Combat (*Breaking off Melee*)

Lorsqu'un personnage rompt un combat avec un alien, lancez 1D6 :

(TEST) Rompre le combat avec un alien

- Passe 2D6 : Le personnage s'éloigne et peut effectuer un *Tir Bâclé* (*Snap Fire*).
- Passe 1D6 : L'alien suit et vient au contact. L'action s'arrête là. Aucun test de réaction autorisé.
- Passe 0D6 : L'alien suit et vient au contact. La mêlée reprend immédiatement.

Personnage libre porteur d'une larve alien

Un personnage infecté a -1 en Rep. S'il est libre de ses mouvements, il peut être activé normalement jusqu'à l'expulsion du Chestbuster.

Déplacement dans le Couvain

Une figurine qui passe à 1" (2,5 cm) d'un oeuf alien doit effectuer un test sous sa Rep. à la fin de son déplacement avec les modificateurs suivants : + au résultat des dés par oeuf concerné.

(TEST) Passer près d'un œuf alien

- Passe 2D6 : rien à signaler.
- Passe 1D6 : le personnage est chargé par un Facehugger et passe immédiatement un test *Chargé*.
- Passe 0D6 : le personnage est *Sonné* (*Stunned*) et parasité par un Facehugger, un cycle de développement alien débute sur place.

Après la bataille (*After the Battle Recovery*)

Outre les personnages *Hors de Combat*, ceux qui ont perdu des points de Rep suite à des projections de sang acide peuvent également tester leur éventuel rétablissement. Le test est fait avec la Rep d'origine, pas la Rep modifiée.

Dragontigre

Site officiel TwoHoursWargames
<http://www.angelfire.com/az3/twohourwargames/CR3.0.htm>



Figurines: aliens Horroclix AvP (Wizkids), troopers Mirliton.

Les chroniques de la lune noire pour Song of Blades and Heroes

par Yoyoskywalker

> L'atelier de Yoyoskywalker

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

Les Chroniques de la Lune Noire sont une série de bande dessinée qui nous fait suivre la vie trépidante de Wismerhill et de ses compagnons. Simple guerrier qui connaîtra un grand destin mais dont le chemin est très mouvementé et il a l'impression de ne jamais être maître de son destin. Combats épiques, intrigues politiques et batailles titanesques font partie intégrante de l'univers de cette BD. La bande dessinée se présente sous la forme de 14 tomes auxquels on peut ajouter 2 tomes prélude à la série (*Les Arcanes de la Lune Noire*) et 3 tomes dérivés de la série (*Methrator*). Le premier tome est sorti en

1989 et le dernier presque 20 ans plus tard en 2008.

Personnellement, je trouve qu'on peut décomposer la série en 3 cycles.

Le premier dure jusqu'à la fin du tome 5. Le deuxième commence avec la prise de pouvoir par Wismerhill sur la Baronnie de Moork et le troisième à

partir du tome 11 avec Wismerhill qui devient Empereur.

Il y a eu quelques dérivés des Chroniques de la Lune Noire sous la forme de jeux vidéo, un jeu de plateau et une extension au jeu de figurines *Retour des Dieux*. C'est grâce à cette extension que des figurines sont sorties, de taille supérieure à ce qui se faisait, environ 32mm, elles ont une très belle gravure avec beaucoup de drapés et je les trouve très agréables à peindre.

L'extension présente les 5 grandes factions de la bande dessinée : l'Empire de Lhynn, les Chevaliers de la Lumière, les Chevaliers de la Justice, la Lune Noire et les Chiens de Guerre (qui correspondent à la troupe hétéroclite de Wismerhill).

La société éditant le jeu a fermé, le jeu et les figurines ne sont

plus distribués et à part quelques rares stocks dans certains magasins, le seul moyen d'avoir les figurines est de les trouver d'occasion sur des sites d'enchères. Ayant joué au début au jeu de figurines *Retour des Dieux*, le groupe de joueurs, dont je fais partie, s'est lassé de quelques lourdeurs du jeu, bien que certains concepts étaient intéressants. Les figurines sont donc restées en vitrine jusqu'à ce que je découvre *Song of Blades and Heroes* et que je me dise que je pouvais sans problème utiliser



mes figurines des Chroniques pour ce jeu. Les profils qui vont suivre ne sont que mes réflexions et celles de mon ami Pierre sur des caractéristiques pour ces figurines et certains pourraient trouver étrange que les personnages de la BD ne soient pas forcément aussi puissants que dans celle-ci. Ce choix est volontaire pour éviter d'avoir besoin de trop de figurines qui sont difficilement trouvables. De même, les profils des Chevaliers de la Lumière et des Chevaliers de la Justice n'ont pas été testés parce que nous ne possédons pas les figurines et nous les avons basés sur ce que nous avons fait pour les autres factions.

Yoyoskywalker

Où trouver les différentes compétences

Song of Blades and Heroes :

Leader, Hero, Slow, Magic user, Shooter : medium, Shooter : long, Artificial, Big, Tough, Huge, Terror, Savage, Flying, Free disengage, Stealth, Lethal, Long move, Cleric

Song of Gold and Darkness :

Evil, Paladin, Opportunistic, Heavy armor, Magic resistance, Teleport

Song of Wind and Water :

Standard bearer, Group fighter, Sharpshooter, Shieldwall, Running blow, Berserk

Song of Deeds and Glory :

Reflect, Blast

Song of Arthur and Merlin :

Unique, Solar force, Protect

Song of Splintered Lands :

Abbot

Fear and Faith :

Heavy weapon, Warlock, Aura of terror

????

Flame attack



Site officiel de la Bande Dessinée

<http://lalunenoire.dargaud.com>

Partie du site Asmodée couvrant les figurines des Chroniques de la Lune Noire

<http://asmodee.rugama.com/retour-des-dieux/chroniques-de-la-lune-noire>

Blog officiel de Song of Blades and Heroes

<http://songofblades.blogspot.com>

La plupart des figurines de l'article ont été peintes par Laurent Groscolas :

<http://www.figurines-groscolas.com>

Les seules peintes par votre humble serviteur sont les forces de l'Empire de Lhynn en dehors de l'élémentaire de terre.

Empire de Lhynn

Historique

Le royaume de Lhynn fut l'une des colonies de l'ancien Empire Tharque qui résista quand celui-ci s'effondra. Il résista aux assauts des forces non-humaines et étendit son influence au fur et à mesure des siècles. Le premier empereur apparut il y a 500 ans et le royaume devint un empire. L'empire résista à une tentative de reconquête de la part des Tharques grâce à ses solides alliances. Il connut une période de troubles où certains royaumes féodaux prirent leur indépendance. Il y a 40 ans, Haghendorf Ier prit le pouvoir et réunifia l'empire sous sa bannière. Depuis il règne en maître absolu sur l'empire bien qu'il ait quelques soucis avec la baronnie de Moork.

Profils

Nom	Qualité	Combat	Compétences	Coût
Empereur Haghendorf Ier	3+	4	Leader, Hero, Fearless, Unique	106
Capitaine de la Garde Impériale	3+	4	Heavy armor, Heavy weapon, Leader	82
Centurion Impérial	3+	3	Leader, Slow, Heavy armor	56
Mage Impérial	3+	1	Magic user	40
Garde Impérial	3+	3	Heavy armor, Heavy weapon	42
Chevaliers des Baronnies	4+	3	Slow, Heavy armor	20
Guerrier Impérial	4+	2	Slow, Heavy armor	12
Arbalétrier Impérial	4+	2	Sharpshooter, Shooter : long	32
Porte-étendard Impérial	4+	2	Standard bearer	15
Elémentaire de Terre	3+	4	Artificial, Big, Tough	82

Note : En terme de figurine, on peut trouver des Légionnaires Impériaux et des Lanciers Impériaux. Ces deux modèles de figurines se jouent avec le profil de Guerrier Impérial.



Bande de 350 points comprenant un Centurion Impérial, un Mage Impérial, un Garde Impérial, deux Chevaliers des Baronnies, deux Guerriers Impériaux, deux Arbalétriers Impériaux et un Elémentaire de Terre.



La Lune Noire

Historique

La Lune Noire est basée sur le culte religieux d'Haazheel Thorn qui n'existe que dans la baronnie de Moork et est obligatoire. Cette baronnie fut créée par Haazheel Thorn et Grelardin après que le premier partit de la guilde de magie de Lhynn. Grelardin soumit les orques infestant la région et plusieurs déçus de l'empire vinrent s'installer dans ce nouveau royaume. Lorsque l'empereur Haghendorf I^{er} agrandit les frontières de l'empire de Lhynn, il se heurta à la baronnie de Moork et Haazheel Thorn refusa de devenir un vassal de l'empire. Les hostilités entre les deux monarques furent lancées.

Profils

Nom	Qualité	Combat	Compétences	Coût
Haazheel Thorn	3+	2	Reflect, Tough, Sharpshooter, Warlock, Hero, Evil, Unique	128
Grelardin	3+	5	Leader, Tough, Unique	110
Urmacht	3+	4	Evil, Flying, Huge, Aura of terror, Unique	100
Prêtre de la Lune Noire	3+	1	Abbot	46
Chef Orque Noir	4+	4	Big, Leader	57
Chef Orque Brun	4+	3	Leader, Savage	50
Garde Noire	3+	3	Heavy Armor, Group fighter	42
Orque Noir	4+	3	Big	27
Guerrier Orque Brun	4+	2	Savage	20
Lancier Orque Brun	4+	2	-	15
Archer Orque Gris	4+	2	Shooter : medium	21
Berserk Orque Gris	4+	2	Berserk	21
Démon	3+	3	Big, Flying, Terror	86
Démon Mineur	4+	2	Magic resistance	23



Bande de 350 points comprenant Haazheel Thorn, un Chef Orque Noir, un Orque Noir, deux Guerrier Orque Brun, deux Lancier Orque Brun, deux Archers Orque Gris et un Berserk Orque Gris.



Chiens de Guerre

Historique

L'empire de Lhynn étant très vaste, la loi ne règne pas partout et des bandes de bandits ou de mercenaires écument celui-ci. Ces bandes se vendent au plus offrant ou pillent les régions de l'empire jusqu'à ce qu'elles soient exterminées par les forces Impériales ou que les chefs se fassent tuer et que la bande se désagrège d'elle-même. Wismerhill rejoignit la bande de Ghorghor Bey avec Pile ou Face et grimpa dans la hiérarchie de la compagnie jusqu'à la défaite de celui-ci à Kendrhir. Après quelques aventures, Wismerhill retrouva Ghorghor et d'autres survivants de la bande et en prit le contrôle. Suite au ralliement de sa bande aux forces d'Haazheel Thorn, Wismerhill entra de plein pied dans sa destinée qui allait changer le monde...

Profil

Nom	Qualité	Combat	Compétences	Coût
Wismerhill	3+	4	Hero, Shooter : medium, Unique	78
Ghorghor Bey	3+	5	Huge, Tough, Unique	90
Pile ou Face	3+	4	Free disengage, Unique	46
Feydreiva	3+	4	Stealth, Unique	46
Desdémone	3+	3	Teleport, Unique	54
Murata	3+	4	Running blow, Unique	56
Goum	4+	4	Big, Group fighter, Protect : Pépette, Unique	51
Pépette	4+	0	Leader : Goum, Unique	
Shambaleau	3+	1	Magic user, Flame attack, Unique	46
Grand Cornu	4+	3	Big, Heavy weapon, Unique	32
Gueule d'Acier	4+	3	Big, Savage, Unique	32
Chevalier d'Infortune	4+	3	-	23
Guerrier Mercenaire	4+	2	-	15
Elémentaire de l'Air	3+	3	Big, Artificial, Flying, Long move	82

Note : Goum et Pépette sont forcément pris ensemble.

Feydreiva et Desdémone ne peuvent pas être prises dans la même bande.



Bande de 350 points comprenant Wismerhill, Ghorghor Bey, Pile ou Face, Murata, Shambaleau et Gueule d'Acier.



Chevaliers de la Lumière

Historique

L'ordre des Chevaliers de la Lumière est le plus ancien ordre militaire de l'empire de Lhynn. Il a servi à soutenir l'expansion de l'empire en protégeant les nouvelles colonies conquises. Plusieurs kraks ont été élevés dans ce but un peu partout dans les marches de l'empire. L'ordre apporta aussi le message de Dieu. Sa puissance militaire augmenta en même temps que l'agrandissement de l'empire et dans certains endroits, les forces des Chevaliers de la Lumière étaient plus importantes que celles de l'armée Impériale. Bien que l'ordre ait passé peu d'alliances dans l'empire, beaucoup de seigneurs ou même l'empereur, lui demandent son aide. Le grand maître actuel est Fratus Sinister qui ne compte pas rester simplement le grand maître de l'ordre...

Profils

Nom	Qualité	Combat	Compétences	Coût
Fratus Sinister	3+	4	Leader, Hero, Opportunistic, Unique	108
Gunthar	3+	4	Leader, Savage, Unique	76
Seigneur de la Lumière	3+	4	Heavy weapon, Shieldwall, Leader	78
Prêtre de la Lumière	3+	2	Blast, Flame attack	56
Chevalier de la Lumière	3+	3	Heavy weapon, Heavy armor	42
Frère Convers Guerrier	4+	3	Shieldwall	24
Frère Convers Archer	4+	2	Shooter : long	26
Frère Convers Porte-étendard	4+	3	Standard Bearer	23
Elémentaire du Feu	3+	4	Artificial, Big, Flame attack	58

Note : En terme de figurine, on peut trouver des Frères Convers avec épée ou lance. Ces deux modèles de figurines se jouent avec le profil de Frère Convers Guerrier.



Chevaliers de la Justice

Historique

L'ordre des Chevaliers de la Justice se situe à la principauté de Sysigie qui est dirigée actuellement par le prince Parsifal. L'ordre devint plus puissant lorsque celui-ci accéda au trône à la mort de son père. L'ordre est peu répandu à travers l'empire de Lhynn et possède juste quelques kraks aux abords de Sysigie. Bien que le prince Parsifal demande à l'empereur Haghendorf Ier la possibilité d'élever de nouveaux kraks au sein de l'empire, celui-ci est plutôt reticent du fait des soucis actuels avec les Chevaliers de la Lumière.

Les Chevaliers de la Justice ont une foi inébranlable en Dieu et ne connaissent pas le sens du mot retraite.

Profils

Nom	Qualité	Combat	Compétences	Coût
Parsifal	3+	5	Hero, Leader, Paladin, Unique	114
Maitre Paladin de Justice	3+	4	Heavy weapon, Heavy armor, Leader, Paladin	86
Prêtre de Justice	3+	1	Cleric	40
Paladin de Justice	3+	3	Heavy weapon, Heavy armor, Paladin	46
Paladin Porte-étendard de Justice	3+	3	Heavy armor, Standard bearer, Paladin	40
Chevalier de Justice	3+	3	Heavy armor	27
Frère Novice avec Arc	4+	1	Shooter : long, Sharpshooter	24
Archange de Justice	4+	4	Flying, Long move, Solar force	80

Note : En terme de figurine, on peut trouver des Chevaliers de Justice avec épée ou lance. Ces deux modèles de figurines se jouent avec le profil de Chevalier de Justice.



Parsifal et un Archange de Justice



Et pour quelques dollars de plus...

Une mission pour AT-43

"Je comprends bien, Monsieur... mais nos prestations sont les meilleures du marché, un rapport qualité/prix imbattable... bien entendu nos prestations ont un coût... nous pouvons toutefois revoir nos prestations à la baisse afin de nous adapter à votre budget mais dans ce cas, vous ne pourriez bénéficier de notre assurance 100% satisfait, ce qui pourrait être... dommage, un incident étant si vite arrivé... et puis quelques dollars de plus investis aujourd'hui, c'est une sécurité pour l'avenir..."

Un commercial ONI Corp.

Matériel de jeu

- 2 armées dont une affiliée à ONI Corp.
- 8 Containers ou décors de taille équivalente
- 6 murets bas et 3 murets hauts
- une surface de jeu (80*120cm)

Forces en présence

Cette mission oppose un attaquant (armée au choix) et un défenseur ONI.

Préliminaires

Avant la partie, les joueurs choisissent secrètement un niveau de financement pour l'armée ONI.

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

Pas un dollars de plus : 1600 PA
Budget serré : 1800 PA
Prestation équilibrée : 2000 PA
Juste au cas où... : 2200 PA
J'ai les moyens : 2400 PA

Une fois révélés, le joueur ayant été le plus radin, prend la direction des forces de défense ONI avec le budget qu'il a choisi. En cas d'égalité le joueur ONI est déterminé au hasard. L'autre joueur dispose de 2000 PA pour recruter son groupe d'attaque. Les blindés *** ne sont pas autorisés, ainsi que les officiers >>>>>.

Positions tactiques

Voir plan.
En commençant par l'attaquant, chaque joueur place alternativement un container ou un décor équivalent sur le champ de bataille (à plus de 10 cm des bords de table). Les murets sont ensuite placés de la même façon.

Objectif

Le joueur Attaquant doit pénétrer le système de défense mis en place par ONI Corp. Le joueur ONI doit l'en empêcher.

par **Belisarius**

> Jeuxdefigs
<http://jeuxdefigs.fr>

Cessez le feu

Si à la fin d'un tour, le joueur Attaquant a réussi à faire sortir une unité d'infanterie par le bord de table ONI, il remporte la victoire. S'il ne dispose plus d'unités capables de remplir sa mission, il perd la partie (même si le joueur ONI a été anéanti...).

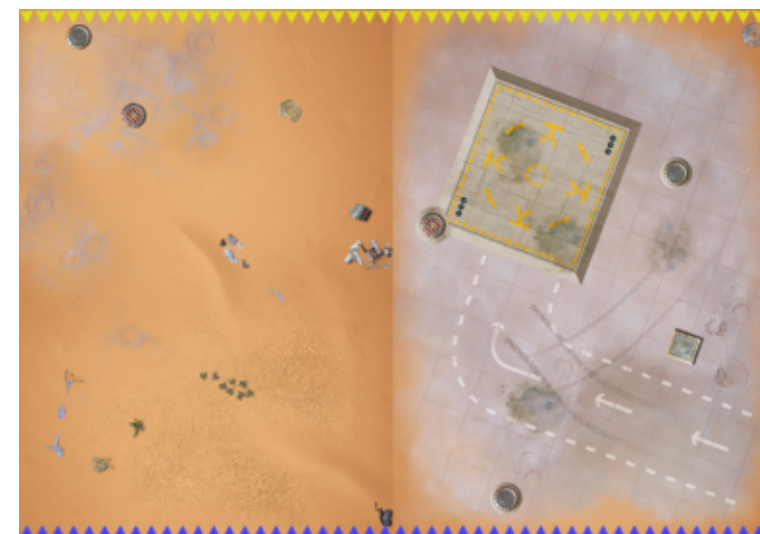
Légende



Zone d'entrée de l'attaquant



Zone d'entrée du défenseur



par Alaric Cantonain

> La latrique, quant au nain...

<http://alariccantonain.canalblog.com>

Le Kulte Genestealork, suite...



Le monopole " teknologik "

Une chose importante concernant les Mékanos et Médikos du Kulte Genestealork, c'est que ce sont pour la plupart des Konsanguins, c'est à dire des orks ne présentant aucun phénotype tyranide. Les Zybrides Brikolos sont des charlatans et ne restent pas longtemps en place.

Ceci a des conséquences énormes sur la structure de cette société de peaux-vertes : les Zybrides sont totalement dépendants des Konsanguins en ce qui concerne la teknologie. C'est le début d'une scission qui se met lentement en place entre les Konsanguins et les Zybrides. Les Konsanguins forment le gros

des forces et possèdent la teknologie, tandis que les Zybrides de seconde génération sont aux commandes et possèdent des unités d'élite particulièrement efficaces (Kommandos, Méga-

Zybrides entre autres). Les Konsanguins prennent le chemin culturel des Death Skullz alors que les Zybrides conservent leurs rites anti-tyranides avec ferveur.





C'est la guerre contre les envahisseurs de la flotte-ruche Leviathan qui maintient une cohésion sociale entre les deux groupes. Mais une fois que les orks auront bouté les tyranides hors du système (comment pourrait-il en être autrement ?), il est logique que les Zybrides aient à faire face à une crise d'autorité sur les Konsanguins.

Il n'est pas impossible d'ailleurs qu'un complot ait été mis en place et que les véhicules Zybrides soient piégés, en attendant que les charges soient activées le jour J.

Les véhicules les plus fréquemment rencontrés dans le Kulte de Grozieu Briz'Karapaces sont des marcheurs : Boit'Kitu, Dreds Eud'la Mort et

Stompas (Krabouillators, Griffators ...). Les Mékanos sont très souvent sollicités par les orks les plus influents pour fabriquer de gros engins sur deux pattes et bardés d'armes pour la gloire des Nobz et Big Boss.

Du fait que le système planétaire " Chez Grozieu " est très riche en biotopes forestiers, en particulier des jungles humides, les véhicules à roues sont boudés et rares, sauf les Buggies qui sont trop cool.

Comme dit précédemment, les Zybrides de seconde génération forment l'élite de la société.

Il arrive que certains d'entre eux se prennent de passion pour le Matos' des Mékanos. S'il a suffisamment d'autorité et de dents, un Nob Zybride peut se faire construire un Dred qui aura bien souvent l'aspect d'un tyranide mécanique. Certains Nobz Zybrides vont même jusqu'à se faire implanter eux-mêmes (et définitivement) dans ces grosses carcasses métalliques hérissées de lames. Il arrive qu'un Médiko peu scrupuleux ne demande pas son avis au Nob Zybride en question, et



l'implantation du Nob est alors une manière de l'asservir, vu que ce sont les Mékanos et les Médikos qui s'occupent de la maintenance.

Ainsi, le Nob Garokloz Grospapath a fait construire ce Dred imitant un Carnifex. Certaines armes de combat rapproché sont en partie constituées de vraies griffes de tyranides géants (comme le Trygon) et des morceaux de carapace servent de blindage additionnel et de trophée. La face du Dred a été particulièrement étudiée pour effrayer l'entourage et maintenir l'aura de pouvoir du Nob encastré dans la machine.



Les Boit'Kitu sont les marcheurs les plus fréquents, conduits par un Gretchin particulièrement chanceux.

Si certaines Boit'Kitu ont un aspect assez conventionnel, d'autres sont de vrais délires de Mékanos fous, assemblages de brics et de brocs néanmoins toujours équipés des armes les plus dévastatrices que l'on puisse monter sur ces petits engins monoplace.



Avec la guerre contre les tyranides, grâce à l'aide des Kommandos Zybrides et des "Chasseurs d'Insektes", les Médikos et Mékanos Orks ont réussi à étudier des tyranides vivants (bien ligotés), quoique que des accidents se soient produits parfois. Ils ont finalement réussi à trouver une méthode pour contrôler certaines bestioles par le biais d'électrodes et diverses connexions cérébrales. Il est possible que les gènes de genestealer contenus dans l'ADN de ces Brikolos aient facilité leurs recherches, leur offrant une compréhension instinctive de la physiologie tyranide. Il a ensuite fallu brancher une interface à des commandes mécaniques ou directement au cerveau d'Orks ou de Gretchins volontaires pour transformer ces créatures tyranides contrôlées en de véritables marcheurs de combat. Certaines armes originelles du tyranide sont remplacées par des équipements orks (scies circulaires, pinces, gros flings ...), et des plaques de blindage sont rivetées sur la carapace pour renforcer ses protections.



Voici quelques travaux en cours sur des Guerriers et Rôdeurs tyranides contrôlés par des Gretchins. Ils seront joués en count-as Boit'Kitu. De la même manière, des Carnifex sont en cours de modification pour réaliser des Dreds Eud'la Mort.





Sharkut' Le Toubib

C'est mon count-as "Deluxe" du Mad Dok Grotsnik. Ce personnage est un gros malade de la tête. En bref, j'adore. Pour la figurine, il s'agit d'une conversion de plusieurs figurines récupérées au French Waaagh Day, d'édition très limitée voire exclusive à cet événement : la chenillette est de Bigdaddy, le corps de l'ork est l'œuvre d'Allan, la caisse à l'arrière est d'Anael, les sigles du Kulte sont des photodécoupes d'Earenciel et le socle est de GW.

Bien entendu, j'ai fait de Sharkut' un Konsanguin, puisque les gènes de genestealer, lorsqu'ils sont exprimés chez les Zybrides, inhibent les gènes " teknologiks " inhérents au patrimoine ork. Avec sa griffe énergétique, sa grosse pikouse et son corps cyborg, il a tout l'équipement standard de Grotsnik. La peinture bleue est représentative de la voie Death Skullz qu'empreintent les Konsanguins.

Un cimetière, c'est pas la mort !

par **Beuargh**

> Beuargh Land

<http://beuargh.canalblog.com>

Un cimetière... Voici un décor bien générique, transposable dans une multitude d'univers différents... Il y aura toujours possibilité de caser un endroit inquiétant et lugubre sur une table de jeu. Deux possibilités peuvent s'offrir à vous : réaliser un décor important d'un cimetière servant de lieu ou d'objectif central à une action OU réaliser un cimetière plus petit pour juste faire un objectif secondaire ou un élément simplement décoratif.

Je vais donc m'attarder dans cet article à vous expliquer la construction d'un cimetière « important » puis je vous expliquerai la construction d'un cimetière bien plus modeste.

Le cimetière

« objectif central de scénario »

Pour ne pas déroger à mes habitudes, la base de construction de celui-ci est centrée sur les moules *Hirst Arts* (notamment les moules n° 50 « *Wizard Tower Mold* » et n° 60 « *Prison Tower Mold* »), je me suis donc chargé de monter les murs de ce cimetière en ruine sur une plaque en fibres de bois de 40 x 40 cm en utilisant des briques de base (j'en ai cassé quelques-unes aux coins pour accentuer l'aspect ruine). Grâce à une plaque de polystyrène extrudé, j'ai pu faire une butte dans un coin de ce cimetière, cela m'a permis également, en la trouant, de faire une tombe non encore refermée.

Que serait un cimetière sans tombes ???

Je me suis donc ensuite chargé de placer des pierres tombales et autres décors glanés ça et là (grappes des squelettes *Warhammer*, décors *Fenryll*, socles *Micro Arts Studio*).

Il ne me restait plus qu'à placer deux arbres morts : des branches de dahlia mort collées au pistolet à colle.



Un cimetière, c'est pas la mort !

Après le montage, et après avoir appliqué une couche d'enduit de rebouchage sur le tout afin de texturer le plateau, vient la phase de peinture : couche de base marron foncé pour toutes les parties de terre et couche grise pour les murs et pierres tombales.



Une fois cette couche réalisée et un certain temps de séchage, j'ai brossé à sec la terre en « brun cimetière » puis en « jaune désert » (peintures *Citadel*) puis les murs et les tombes en « gris forteresse » puis en « blanc crâne » (toujours peintures *Citadel*).

Enfin, j'ai appliqué du sable brun et du flocage « herbe » sur le tout pour simuler des chemins et des zones herbeuses et voici le résultat final :



Le cimetière

« objectif secondaire de scénario »

Le principe reste le même que précédemment : un mur d'enceinte en briques *Hirst Arts* (moule n° 70 « *Fieldstone Wall Mold* ») collé sur une base en carton fort sur laquelle j'ai appliqué de l'enduit de rebouchage.



J'ai ensuite appliqué une couche de base à la peinture acrylique marron foncé sur la totalité du projet puis j'ai brossé à sec les murs en « cuir snakebite » puis en « os blanchi » (peintures Citadel).

J'ai collé un mélange sable brun + herbe statique sur la partie « terre », ainsi qu'une touffe de mousse séchée et mis en place les pierres tombales sans lesquelles ce cimetière n'en serait pas un (grappe de zombies *Warhammer* et starter *Horrorclix*).

J'y ai enfin placé des arbres « maléfiques » (arbre du starter *Horrorclix* et figurines *Mage Knight*).

Bref rien de bien compliqué, il suffit d'un peu de matériel bien typé et d'un peu d'imagination pour vous permettre de réaliser un décor générique efficace.

Beuargh

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



10-11-12 SEPTEMBRE 2010
PARIS, PORTE DE VERSAILLES

MONDE DU JEU

★ **VENEZ DECOUVRIR TOUS LES UNIVERS DU JEU !** ★
 Infos et réservations : www.mondedujeu.fr

en partenariat avec le **FESTIVAL DU JEU VIDEO**

Dailymotion Syfy Tristramed

OCTOGONES 2010
Convention du Jeu et de l'Imaginaire

Organisé par la **F.A.J.I.R.A.**
 (Fédération des Associations de Jeux et de l'Imaginaire de Rhône-Alpes)

En Partenariat avec

1, 2 et 3 Octobre 2010
 Espace Tête d'Or - 103 Bld Stalingrad - Lyon/Villeurbanne
<http://octogones.org/>

Avec la collaboration de

Illustration de Eric Curin