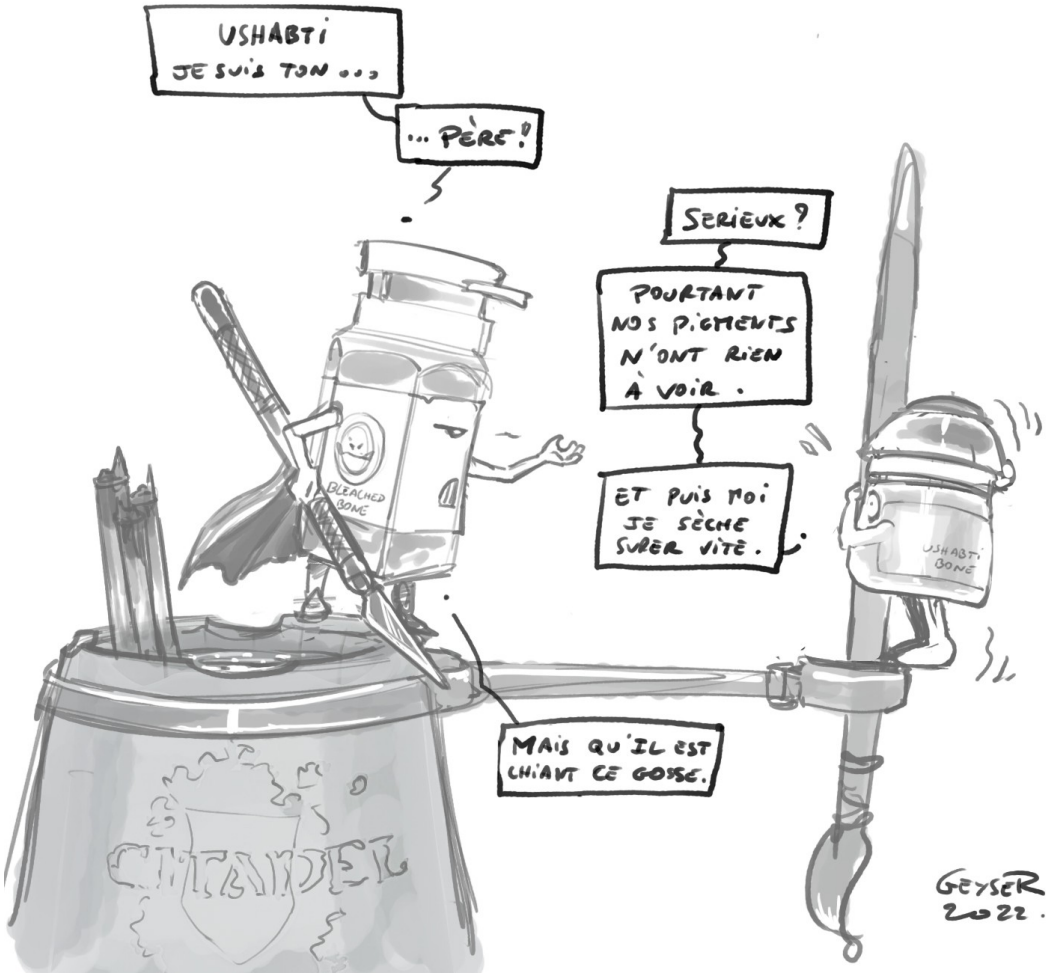
WAR
MAZINE
2022



Un peu d'imagination...

Par Cyrus33

Comme vous l'avez constaté ce numéro est, en partie, consacré au cinéma.

Il existe de nombreux liens entre le septième art et notre passion. On ne compte plus les jeux adaptés de films ou de dessins animés, eux-même souvent inspirés de livres : Star Wars, Harry Potter, Batman et autres super-héros, le Seigneur des Anneaux, j'en passe des bons… et des moins bons.

Sans compter que les références cinématographiques pullulent littéralement sur nos tables de jeux, les historiques de nos armées et des nombreuses figurines ou décors sont inspirés d'œuvres ciné ou font des clins d'œils plus ou moins appuyés auxdites œuvres…

De ces multiples passerelles se constitue une véritable culture que certains qualifierons de "geek" mais que je préfère considérer comme une partie de la plus vaste pop-culture tant certaines œuvres et références dépassent largement les bornes de notre hobby.

Cette perméabilité et ces échanges sont incontestablement enrichissants et même vitaux pour que notre passion continue à avoir pignon sur rue ou sur Internet, braquant un projecteur sur ce petit cousin un peu étrange - comme son jumeau le jeu de rôle - invité à la table de cette pop-culture.

Au-delà de ce constat, nous, pousseurs de plomb (plastique/résine) avons dans notre pratique un cheminement intellectuel et artistique proche de la réalisation d'un film. On écrit des scénarios de jeu. Un scénar' seul constitue un instantané, une scène, tandis que des scénarios liés entre eux, une campagne donc, raconteront une histoire comme

le fait un film. On "monte" également une table où des décors accueilleront le déroulement des scènes. Puis des héros et des vilains, amoureusement peints (maquillés ?) viendront dans ce petit théâtre animé, sous nos yeux gourmands, accomplir des miracles, vaincre ou mourir, se damner ou sauver la (une…) planète, un village ou un être aimé.

Bref, chaque partie raconte une histoire. Interrogez n'importe quel joueur autour de vous sur les parties qu'il a en mémoire. Alors oui, certains se souviendront de leurs victoires (on a tous notre petite fierté…) mais les "meilleures" parties qui seront évoquées sont souvent celles qui se finissent dans un suspense insoutenable sur un ultime jet de dés. Ou encore cette partie où vous vous êtes littéralement fait marcher dessus mais, wahou, la table… la table ! Ou alors peut-être la partie fut une franche rigolade par la faute (la grâce ?) d'improbables jets de dés successifs la rendant des plus improbables.

Et comme face à un bon film, on atteint un épanouissement ludique et une satisfaction de notre imaginaire.

*« La logique mène d'un point A à un point B, l'imagination mène partou*t » – Albert Einstein.

Remerciements :

Ce mag n'aurait pas pu voir le jour sans l'aimable participation de Fluo, GiLel, Haschatan, Hasdrubal, Heïkeen, Lacambuse, La Tribune Ludique, Le Caillou, LQEA, Ludmar, Mehapito, Minus, Mellal, Nicoleblond, Rafpark, Reldan, Seb Lavigne, Sceptik le sloucheur et Cyrus33.

Rédac'-chef :

Cyrus33

Petites mains de la mise en page :

Ludmar & le Golem qui Rêve

Couverture

Oeuvre originale réalisée par Éric Blanchot *(https://www.bl-e.art/a-propos)* aka MarselB, dessinateur et Illustrateur spécialisé dans le style de de ligne droite

Site Internet
https://www.bl-e.art

Instagram :
https://www.instagram.com/bl.e.lignedroite

SOMMAIRE

Découverte

Regard sur la Galerie de **Haschatan Sÿx Studio**

Entretien avec **Seb Lavigne**

Découverte et Évolution de la Gamme **Color Quest**

Teasing de Scénarios **Alkemy**

Une nouvelle version en vue pour **Red Button's Nation**

Univers

Assassin's Creed, le jeu de plateau

Star Wars à travers les jeux de figurines

Le Choix des Armes pour **Warhammer 40.000**
• *avec La Tribune Ludique & Mellal* •

Montage d'une armée pour **Saga - l'Âge d'Hannibal**

Plongée dans l'univers antique-fantastique de **Broken Legions**

À Vos Dés !

La Cavalerie Arrive Toujours en Retard ? Un Scénario **Bolt Action**

Big Troubles in Fucking Town – Une Mini-Campagne **Furor Mundi**

le Cinquième Élément – Une Mini-Campagne **Deadzone**

Allan Quatermain et les Mines du Roi Salomon – Une Mini-Campagne **Congo**

Sagaamelott, un scénario **Saga - l'Âge des Invasions**

À l'Ancienne

Dans les Archives du Dwarf, Rétrospective sur le Nain Blanc

-ÉPISODE I-
DÉCOUVERTE
WAR
MAZINE
2022

// DÉCOUVERTE //

Galerie – Haschatan Sÿx Studio

Je suis Maxime de **Haschatan Sÿx Studio**. J'ai attaqué sérieusement la peinture sur figurines en 2017, avant cela c'est plus le jeu et la collection qui m'intéressaient. J'ai virevolté entre périodes avec et sans figurines depuis ma pré-adolescence. J'ai repris la figurine en 2013 avec mon meilleur pote, mais la peinture ce n'était pas ma tasse de thé. Je me suis vraiment intéressé à ce domaine après mon déménagement en Île-de-France. Ne connaissant personne et ayant un Games Workshop à proximité je me suis dit : pourquoi pas ? Et maintenant je suis accro.

1. On peut faire ce qu'on veut

Je suis particulièrement attaché à la pratique du freehand ou main levée, sûrement dû à mon amour de l'art et à mes études. C'est aussi ce qui m'a poussé à continuer la peinture sur figurine, la difficulté de peindre ce qu'on veut sur du petit format et des formes bizarres. Je pratique beaucoup la reproduction, mais je fais un peu de création quand l'occasion se présente.

Mon premier freehand un peu poussé était sur une trappe de Rhino de chez Games Workshop. Mon armée Deathwatch de l'époque (que je n'ai plus depuis quelques années) était ma zone de test. J'en ai fait beaucoup dessus et j'y ai pris beaucoup de plaisir.

J'ai appris qu'on pouvait sortir de la peinture boxart de GW, faire ce qu'on veut et comme on le veut sur ses figurines. L'important c'est d'y prendre plaisir et d'être fier de ses réalisations.

Six mois après mes premières peintures j'ai eu ma première commission, un Guilliman. Après ça, les commandes sont arrivées jusqu'à aujourd'hui. J'étais très fier de cette figurine mais heureusement, on évolue à son rythme.

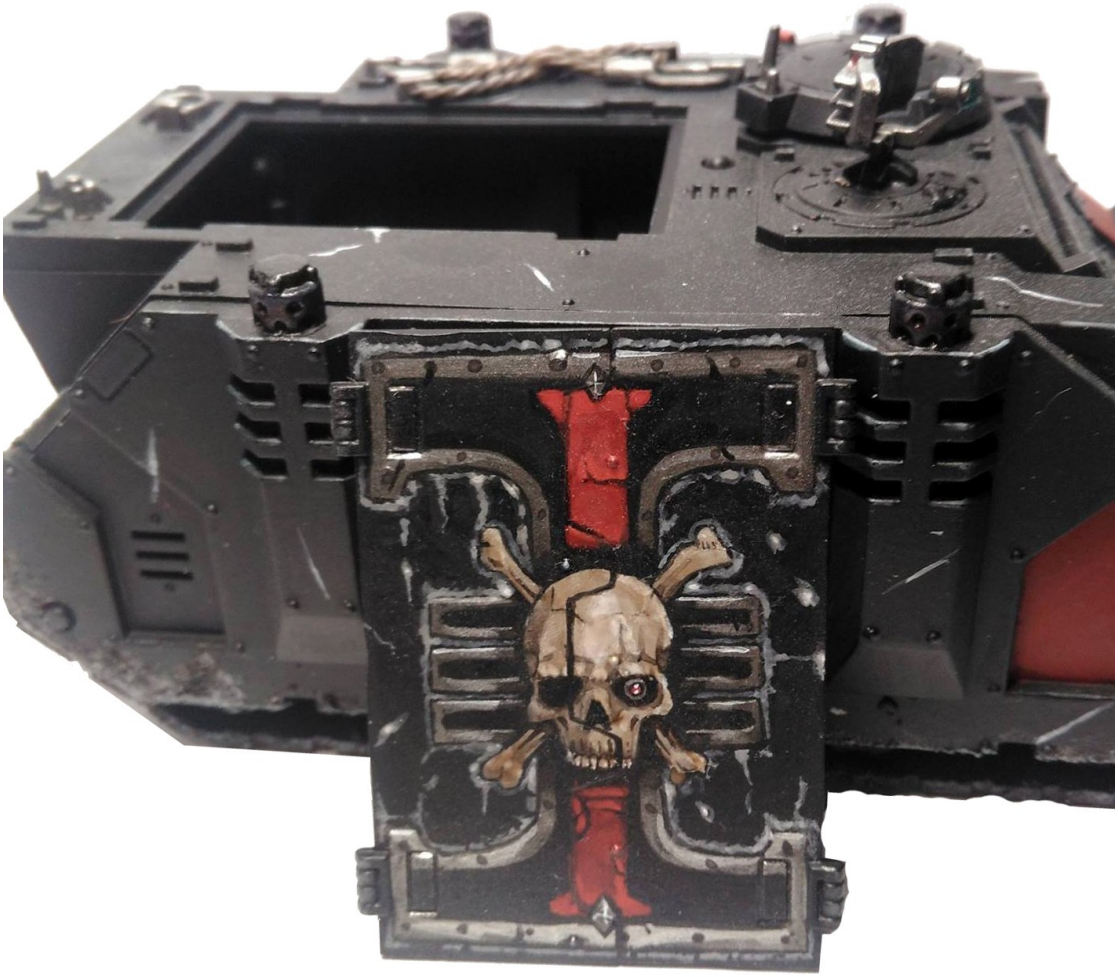
Roboute Guilliman

«Freehand» ou Dessin à Main Levée ? Kézako ?

C'est une technique de dessin/peinture qui consiste à reproduire un symbole ou un motif (voire une illustration complète pour les plus motivés!) sur une figurine, généralement sur une zone lisse qui s'y prête bien. Comme son nom l'indique, elle se réalise à la main, sans ustensile de guidage ou instrument de mesure comme une règle ou un compas.

Elle est fréquemment utilisée sur des bannières, des boucliers, des épaulières etc.

Comme vous n'allez pas tarder à le constater, les travaux de Haschatan Sÿx Studio dans les pages qui suivent regorgent de freehands !



Char Rhino

2. Il était une illustration

Dans le cadre de mes études de graphiste, j'ai pas mal travaillé différentes techniques et outils mais la peinture n'était pas ma tasse de thé. Je préférais le stylo et le travail en noir et blanc. Mon premier succès (à titre personnel), était de reproduire une illustration. Toujours sur ma Deathwatch, j'ai fait une Blood Angel. A l'époque, j'ai dû y passer entre 6 et 8 heures pour la réaliser, alors qu'elle faisait la taille d'un Zippo. C'est à ce moment-là que j'ai créé ma page Facebook où j'essaie de publier mes travaux.

J'ai le souvenir de ma façon de procéder et de la difficulté que j'ai rencontré sur l'épée. A cette époque, je faisais les freehands avant les éclaircissements pour pouvoir corriger les erreurs mais c'était très gratifiant de le réaliser.

Char Rhino

3. The Big one

J'adore peindre des Chevaliers impériaux, même si je n'en ai pas beaucoup fait dans ma carrière et que le dernier remonte a deux ans environ. Pour le premier, je n'avais pas beaucoup de directives. J'ai fait plein de freehand partout, je n'avais pas encore une grande maîtrise des dégradés donc j'ai utilisé mon pinceau comme un couteau de peinture pour peindre les deux oiseaux. Ça a donné un fort réalisme pour le plumage.

C'est une figurine qui est en vitrine au Games Workshop de Versailles, ça me fait toujours plaisir de la voir. J'ai beaucoup aimé réaliser le socle scénique aussi, mon premier. Cette figurine là était pour moi très formatrice sur certains domaines.

Sur d'autres j'ai pu expérimenter de la sculpture et d'autres choses, mais à chaque fois c'était des projets très libres avec un fort potentiel de créativité.

Imperial Knight

4. Coincé physiquement

Le confinement, je pense qu'il est important d'en parler. Pour beaucoup ça a été une révélation professionnelle, pour d'autres, on le sait, un calvaire. J'ai pu profiter de ma fille, mais la peinture a été mise au second plan. C'était prolifique, j'ai réalisé ma première œuvre. Quand je parle d'œuvre, je sous-entends avec une idée, un concept. Il s'agit du buste d'Egilon de Little démon studio.

J'ai décidé de faire une œuvre qui ne se voit que de profil. Un côté saint et l'autre non, d'où le nom de l'œuvre. Ça a été mon premier buste et mon premier changement d'échelle. Je préfère laisser les gens interpréter l'œuvre comme ils l'entendent.

Il y a pour moi deux sens de lecture, ce que l'artiste a voulu dire et la sensibilité/interprétation de l'observateur. Une œuvre donnée au public lui appartient dans un certain sens, donc aucune interprétation n'est fausse, ce sont juste des désaccords.

Cette figurines m'a valu ma première médaille de bronze en concours open à l'Octogône 2021 en catégorie confirmé. J'aurais des anecdotes à ce sujet mais je préfère les garder pour moi.

Egilon

5. Le mini buzz, déception

Le freehand de Calgar, une bannière de plus de 8 cm. Une reproduction d'une illustration iconique. Le freehand qui m'a demandé le plus de temps.

J'aime bien ce freehand, mais ça a été long à faire. Environ 15h. C'est un de mes freehand qui a le mieux fonctionné sur les réseaux. Elle date de juillet 2021. En moins d'un an je fais mieux et plus vite mais on ne peut lui enlever le statut de premier gros freehand. Je fais partie des personnes qui considèrent que les choses se font au bon moment.

C'était le cas pour celui-là mais il faut savoir que cette figurine a une histoire, le client n'a pas voulu continuer à la payer. C'est une chose importante à dire. J'ai une entreprise et il arrive que le client ne suive plus. C'est dommage mais c'est comme ça. Sur le moment, on peut être en colère et frustré, mais il n'y a pas mort d'homme. Des projets il y en a, des projets avortés encore plus. Donc il faut continuer. C'est pour cette raison que cette figurine à été donnée à une tombola caritative.

Toute expérience est bonne à prendre.

Bannière de Calgar

6. Mes autres premières fois

La reproduction est pour moi simple. La création, c'est différent. Je crée des logos et héraldiques depuis des années mais une illustration c'est autre chose. C'est surtout le fait de devenir formateur qui m'a aidé. Arriver à expliquer quelque chose de trivial est un exercice intéressant et cela permet de mieux comprendre son fonctionnement. C'est ainsi que j'ai pu le réaliser sans trop de problèmes, car la reproduction c'est travailler avec une béquille, les premières créations c'est le saut en parachute, surtout quand c'est pour un client.

Le bouclier de chevalier impérial a été validé, j'étais content, ça me change et je me suis donné du mieux que j'ai pu dans le temps qui m'était imparti. Je ne vais pas vous mentir, j'y ai passé plus de temps que prévu. Mais j'ai adoré le faire, car j'aimerai en faire plus et pas forcément sur des figurines, j'aimerai faire ça sur d'autres supports, mur, meuble, carrosserie, peau, etc. Bien évidemment sur du papier. J'ai des projets clients sur le moyen / long terme. On verra bien ce que l'avenir me réserve.

Bouclier de Chevalier Impérial

J'ai aussi eu la joie de travailler avec un particulier que j'apprécie beaucoup. Il m'a donné toute ses bannières et autres pour du Warhammer 9ème âge. Ses projets ont une particularité : plusieurs artistes y participent. C'est son projet qui m'a provoqué mon deuxième UP en freehand. Le premier était des phoenix sur des Custodes, pour la vitesse. Lui a eu la particularité de m'améliorer en vitesse et précision.

Sur la dizaine de bannières faites il y en a trois qui sont importantes à mes yeux : **Kalidha**, **Horus** et **la Porte Stellaire**.

La première pour sa finesse, le visage de 3mm, le fond style portrait ancien et le travail de composition.

Bannière de Khalida

Puis la deuxième bannière, celle d'Horus, pour l'ensemble. J'ai adoré l'illustration, la poésie qui était inscrite dans l'œuvre originale et le travail de la bannière dans son ensemble.

Bannière d'Horus

Et la dernière, la Porte Stellaire, car ce sont mes premiers paysages. J'ai du mal avec les perspectives donc ce fut super intéressant à faire mais au final j'adore le rendu et l'idée que le client a eue.

La Porte Stellaire

J'ai trouvé important d'en parler car on n'est pas forcément seul dans notre travail. Je préfère ce travail de collaboration avec le client. C'est plus enrichissant pour les deux parties concernées et ça permet surtout d'aller plus loin dans les projets.

7. Iconoclaste

Ce sont des pièces récentes, janvier et février 2022. Depuis Egilon je ne cesse d'essayer de trouver des choses différentes et originales qui sont plus en phase avec mon univers.

La première est ma Ningyo, figurine faite pour un concours photos (et ce n'est pas mon fort) organisé par Golem miniature. J'avais pour but de ne pas reproduire sur figurine l'œuvre de John William Waterhouse, mais de l'intégrer dans mon univers. Donc j'en ai fait une sirène Yakuza. Cette œuvre est composée à 60/70% de freehand. Les tatouages, le tatami et le paravent (reproduction d'une estampes de Utagawa Kuniyoshi).

La deuxième est Arachnea de chez Graphigaut, dans le cadre d'une formation sur le monochrome. J'ai eu trois élèves avec qui la formation s'est super bien passée. J'aime l'exercice du monochrome car il est très exigeant sur plusieurs aspects, principalement la texture et la lumière. J'aime donner des cours et des formations. Je garde un très bon souvenir de toutes les formations que j'ai pu donner mais particulièrement de celle-ci, mes élèves ont été des acharnés pendant tout le weekend en finissant le buste à la fin du dimanche. C'était un moment agréable. De plus, j'ai décidé de lui faire un socle un peu particulier. J'ai utilisé le pot de la couleur du monochrome.

Ningyo

Arachnea

Le dernier est la bannière de la Cène skaven. L'illustration d'origine est superbe et c'est ma première avec autant de personnages. Elle s'est avérée difficile à prendre en photo car très sombre.

La petite anecdote sur cette bannière, sur un groupe de figurinistes anglophones, a été signalée pour blasphème. Ça m'a bien fait rire.

Bannière Skaven

8. La fin

Comme vous l'avez remarqué dans cet article, je parle principalement de mon travail sur le freehand.

Pourquoi avoir pris une telle direction?

J'aime en faire et c'est un peu grâce à lui que j'arrive à vivre de mon art. C'est pour moi plus satisfaisant et plus gratifiant. Et pour moi c'est une forme de reconnaissance envers les artistes dont j'apprécie le travail.

Je continue à donner des cours, formations ou des conseils, notamment dans l'émission Triple A organisée par Net Epic Palladium. Je trouve qu'il est important d'échanger, donner et de travailler à plusieurs sur les mêmes projets. Plusieurs cerveaux valent mieux qu'un.

Et si on se pose la question, je travaille sans loupe et je fais tout au pinceau, même le croquis.

// DÉCOUVERTE //

ENTRETIEN AVEC SEB LAVIGNE

Vous avez pu découvrir notre peintre numéro 2 dans le précédent numéro et comme nous ne voulions pas vous décevoir nous l'avons également fait passer à la casserole ! Voici donc les sombres secrets de Seb Lavigne pour vous, lecteurs avertis !

Pour commencer, on va parler de ta jeunesse. D'un point de vue artistique, es-tu autodidacte ou as-tu suivi une formation ?

Seb Lavigne : Non, pas au sens strict. Je n'ai jamais suivi de formation artistique. C'est d'ailleurs quelque chose que je regrette aujourd'hui, car plus le temps passe et plus je suis conscient de mes lacunes sur le plan théorique. Je pense que ça m'aurait aidé à aller plus loin dans mon approche de la peinture de figurines. J'essaie de compenser ça par la lecture de différents livres traitants de couleur, de l'illustration, de l'art plastique, de la fantasy, etc...

Je me suis formé en peignant des tonnes et des tonnes de figurines tout au long de ma vie. Et en observant de près celles des autres. Je pense que les qualités les plus importantes pour progresser rapidement sont l'humilité et l'objectivité. Il faut savoir observer ses propres réalisations avec un œil impartial afin de reconnaître quand c'est bon ou quand ça ne l'est pas. Et réussir à savoir pourquoi dans les deux cas !

Quels sont tes premiers souvenirs ludiques en lien avec les figurines ?

S.L. : Probablement le même que beaucoup d'autres garçons nés dans les années 80 ! Je devais avoir 11 ou 12 ans et un de mes copains s'était fait offrir le jeu Heroquest par ses parents. On a passé une après-midi entière à jouer à ce jeu, puis j'ai tanné mes parents pour qu'ils m'offrent la même chose ! Avec le recul, je me dis que ce goût est un peu la prolongation des histoires qu'on s'inventait avec les jouets de notre enfance ou les Lego.

Quels sont tes jeux préférés (fig, cartes, jdr...) à l'heure actuelle ?

S.L. : A vrai dire, ça commence à faire assez longtemps que je n'ai pas joué à un jeu ! Ma dernière partie d'un jeu de figurines remonte à avant la pandémie de Covid-19 et ma dernière partie de jeu de rôle remonte au lycée ! Depuis la naissance de ma deuxième fille, ma vie se résume grosso-modo à travailler et m'occuper de mes enfants. Il reste très peu de place pour autre chose !

Évidemment, ça ne m'empêche pas d'avoir des envies et je caresse l'espoir de pouvoir y revenir. Peut-être d'ici un ou deux ans. Il y a plusieurs jeux de Games Workshop auxquels j'aimerais rejouer, j'aimerais aussi enfin essayer

A Song of Ice and Fire de CMON ou encore la dernière version de Descent de FFG.

Qu'est-ce-que la peinture de figurine t'apporte en général dans ta vie ?

S.L. : Un salaire, pour commencer !!! Non, plus sérieusement, je pense y trouver la même chose que ce que j'aurais pu trouver dans n'importe quelle discipline artistique. D'abord c'est une expression de la beauté. Une figurine bien peinte c'est quelque chose que je trouve profondément beau. Par ses harmonies de couleurs, ses contrastes, ses nuances... ou même, en association avec la sculpture, par ses aspects évocateurs, ses symboles et l'impact que ça peut avoir sur notre imaginaire. Dans un sens, c'est une fenêtre ouverte sur les rêves. Pour moi, ça provoque le même genre d'émotions que l'on peut ressentir en observant une illustration ou en écoutant de la musique.

C'est tellement fort que ça en devient même addictif. Un de mes collègues me l'a déjà fait remarquer. A un moment où on était occupés à autre chose (en train de discuter de planification il me semble), j'ai coupé court à la discussion pour retourner avancer sur la peinture. Il a immédiatement pensé que j'avais "besoin de ma dose". Je ne suis pas encore sûr de savoir si ça doit me faire rire ou m'inquiéter...

Quel est le projet qui, pour toi, a vraiment lancé ta carrière ?

S.L. : Très clairement c'était Drakerys de Don't Panic Games. Ce n'est pas celui qui a eu le plus de succès, mais c'est celui qui m'a permis de mettre le pied dans le petit monde de la peinture studio. Ça m'a permis de rentrer en contact avec des professionnels de la figurine, puis de donner un effet boule de neige à ma carrière. Travailler sur Drakerys m'a mené à Eden de Happy Games Factory, ce qui m'a mené à Bushido de GCT Studios, qui m'a mené à Guild Ball de Steamforged Games, etc, etc...

Quel est, parmi ceux sur lesquels tu as travaillé, ton projet favori ?

S.L. : Probablement Darkest Dungeon de Mythic Games. D'une part parce que je voue un culte au jeu vidéo dont il est inspiré (même si je n'ai toujours pas essayé Darkest Dungeon 2 !). C'est génial d'avoir à mettre en couleur les personnages que j'avais tellement aimés sur écran et je trouve que les design de Chris Bourassa (l'artiste principal de Darkest Dungeon) se prêtent particulièrement bien à l'adaptation en figurines.

D'une manière générale, j'apprécie de plus en plus les sculptures aux styles caricatural ou "cartoony".

Quels peintres t'ont influencé ? Lesquels t'impressionnent le plus actuellement ?

S.L. : Il y en a beaucoup, évidemment. Tellement que ça serait difficile de tous les citer. Mais pour rester dans les grandes lignes je dirai que mon influence principale, quand j'ai commencé à construire mon style, c'est ce qui s'est passé chez Rackham (sur quasiment toute la durée de leur existence, donc depuis le travail de Cyril Abati jusqu'à Martin Grandbarbe, en passant par Vincent Fontaine et tous les autres qui ont travaillé sur cette gamme). Je m'en rappelle comme un genre d'âge d'or pour la scène figuriniste française, où il s'est vraiment passé plein de choses très intéressantes artistiquement et qui ont résonné à une échelle internationale. Bien sûr, il s'est passé beaucoup d'autres choses depuis. Les tendances ont évolué vers un style beaucoup plus coloré, ce qui n'est pas pour me déplaire.

C'est plus difficile aujourd'hui, je trouve, d'être impressionné par un peintre en particulier. Avec l'explosion des réseaux sociaux, on a accès à beaucoup plus de contenu beaucoup plus facilement. Le revers de la médaille, c'est que les tendances dans les styles de peintures sont très rapidement assimilées par beaucoup de peintres et que, par conséquent, celles-ci changent beaucoup plus rapidement. Au final, je prends de plus en plus de distance par rapport à tout ça et je dois dire que j'aime assez le travail des peintres qui restent constant dans

leur style, qui font leur truc sans trop chercher à savoir ce qui se fait/est populaire sur le moment. Je pense tout de suite au Coréen Yeongho Kim (zero_five_kim sur Instagram) qui colle à un style définitivement pas tendance, mais qui aime ça et le fait bien.

Existe-t-il des techniques que tu apprécies particulièrement ?

S.L. : Non. Enfin si, sûrement. Peut-être, mais ça dépend.

Quoi? C'est pas clair?

Bon je développe alors. Quand je peins je n'utilise pas de techniques. Je peins. C'est-à-dire que je vais prendre de la peinture avec un outil (le plus souvent un pinceau) et je vais l'appliquer sur la figurine. En fonction de la forme de la figurine et de la situation, je vais ajouter plus ou moins d'eau à la peinture, je vais faire tel ou tel mouvement avec mes doigts ou mes poignets, je vais regarder ce que je fais à telle ou telle distance, etc... Mais je ne vais pas me dire "ah ok pour ça je dois utiliser la technique du layering, ou du dégradé dans le frais, ou du double brossage retourné arrière sauté".

Je comprends bien l'intérêt, pour un débutant, d'avoir un répertoire précis de techniques bien identifiées dans lequel piocher. Mais comme je ne donne pas de cours et n'ai besoin d'expliquer à personne ce que je fais et comment je le fais, je peux me permettre d'avoir une méthode plus organique et moins ordonnée.

Une couleur fétiche ?

S.L. : Non plus. Avoir une couleur fétiche voudrait dire avoir une teinte que je ressers à toutes les sauces, peu importe le sujet de la figurine ou l'ambiance recherchée. Je verrais ça plus comme une entrave que comme quelque chose de positif !

Quels sont les projets sur lesquels tu travailles ? Et y a-t-il des projets sur lesquels tu aimerais travailler à titre professionnel ou personnel ?

S.L. : J'aimerais travailler sur tout ! Non ce n'est évidemment pas possible. Je n'ai bien sûr pas la possibilité de parler de ce sur quoi je travaille en ce moment à Mythic Games. Après, je dois dire que j'aimerais bien pouvoir retravailler sur une gamme à plus petite échelle, comme ce qu'on avait fait sur Joan of Arc. Voire encore plus petit, comme Epic. Ça me changerait vraiment de ce que je fais d'habitude. Ça me plairait aussi de retravailler sur des figurines sculptées à la main. Le tout numérique à des avantages et des inconvénients, mais ces derniers commencent vraiment à me sortir par les yeux.

Sinon j'aimerais aussi travailler sur un hypothétique projet dirigé dans le sens des enjeux environnementaux dont on est, j'espère, tous conscients. Je pense que notre vision du monde est aussi influencée par les œuvres de fiction que nous consommons. Aussi, à son niveau, le jeu a sa part de responsabilité dans la compréhension de cette problématique. Ça c'est pour le thème du jeu, la partie facile.

Ensuite il faudrait que la fabrication de ce jeu, par ses matériaux et les techniques utilisées aillent dans ce sens aussi. Trouver un moyen pour que notre passion puisse avoir le moins d'effets nocifs que possible sur l'environnement. Et là ça devient très compliqué. Je sais que des entreprises comme Lego ou Playmobil ont déjà engagé des milliards de dollars dans la recherche en ce sens, pour des résultats pour l'instant mitigés. Donc je pense que ça n'est pas près d'arriver chez Mythic Games, mais je garde ça dans un coin de ma tête et j'essaie de me tenir un peu au courant de ce qui se passe au niveau technique.

Travailler pour un studio en particulier, quels sont pour toi les plus et les moins ?

S.L. : En fait c'est à la fois pareil et pas pareil que quand j'étais indépendant. Parmi les plus, il y a évidemment le confort de vie (un salaire fixe, des congés payés, l'assurance chômage, etc...). Travailler au sein d'une équipe est également un plus à mon sens. Déjà parce que ça me donne un peu plus d'influence sur les thèmes et les design des figurines, mais aussi parce que ça me permet de côtoyer d'autres êtres humains (peintre indépendant est une activité très solitaire).

Le premier point négatif que je vois, c'est que j'ai un patron ! Concrètement, ça veut surtout dire que je me retrouve parfois à exécuter des missions que j'aurais simplement refusées en tant que freelance. Heureusement ça n'arrive pas si souvent, dans l'ensemble on me laisse gérer mon département comme je l'entends.

Finalement, faire partie d'une entreprise signifie que je vais prendre part à sa vie quotidienne, que je vais partager ses succès comme ses échecs. Que je ne vais pas seulement m'intéresser à la peinture et aux figurines, mais aussi au game design, à la communication, au design produit, à la fabrication,... bref, à toutes les facettes de l'activité de la boîte. Tout ça a probablement pour conséquence de me déconcentrer de mon activité principale. Peut-être que je progresse moins vite sur ma maîtrise de la peinture. Par contre c'est très enrichissant !

Certains articles de ce numéro de Warmazine sont consacrés au cinéma. Y-a-t-il des films qui te servent d'inspiration dans ton travail ?

S.L. : Oui évidemment ! Que ça soit sur les couleurs, les formes et les textures ! On peut trouver l'inspiration dans n'importe quel film, il peut suffire d'un contraste ou d'une lumière intéressante. Je me rappelle avoir lancé plusieurs fois la lecture de films comme Aliens, le Seigneur des Anneaux, Pacific Rim ou encore Labyrinthe (celui de 86 avec David Bowie) spécifiquement pour y piocher des éléments.

Y-a-t-il des films que tu aimerais voir adaptés en figurines afin de les peindre / jouer ? Ou as-tu déjà trouvé ton adaptation parfaite ?

S.L. : À mon sens, l'adaptation d'un film en jeu de figurines est un exercice assez difficile. Pour moi, jouer des petits personnages de trois ou quatre centimètres de haut sur une table ne devient intéressant que s'il y a un rapport d'échelle. Ça peut être avoir des petites et des grosses figurines (des fantassins, des cavaliers, un tank ou un dragon) ou encore une petite force d'élite face à des nuées d'ennemis plus faibles. Bref, on regarde l'action de loin alors que dans un film la caméra suivra généralement ce qui arrive à un seul personnage.

Il n'y a pas tant de films que ça, à mon avis, qui permettent ce genre de passerelles. Et la plupart sont soit déjà adaptés (LOTR, Star Wars, Alien,...) soit il existe déjà quelque chose de tellement proche que l'adaptation perd de son intérêt. Pourquoi faire une gamme Starship Troopers ou Pacific Rim quand Warhammer 40.000 et Monsterpocalypse existent déjà ?

Parmi les possibilités que je vois, il y aurait sûrement des gammes cool à faire d'après Avatar (celui de James Cameron, même si une adaptation de la série animée Avatar, le dernier maître de l'air pourrait être sympa aussi !) et surtout Dark Crystal !

Par contre si on oublie l'aspect jeu et qu'on fait des figurines à plus grande échelle (en pied ou en buste) ça ouvre plein de possibilités! Si un sculpteur fou veut se lancer dans la sculpture de l'équipe badass de Sucker Punch, ça m'intéresse !

De manière plus large, imaginons que tu sois enrôlé (de gré ou de force !) par une multinationale pour développer - grâce à un crédit illimité - un jeu avec une gamme de figurines. Existe-t-il un univers (livre, film, BD) qu'il te plairait particulièrement de mettre en valeur ? Et qui engages-tu, notamment, comme artistes (oui, tu as droit à plusieurs collaborateurs) à tes côtés ?

S.L. : Ha ça c'est une question facile ! Je fait un jeu sur le jeu vidéo Starcraft. Sans aucune hésitation ! Avec les Terrans, les Zergs et les Protoss. Le tout probablement à l'échelle 15mm pour pouvoir avoir une grosse différence de taille entre, par exemple, un marine et un Ultralisk (sans que ce dernier n'occupe la moitié de la table tout en conservant un bon niveau de détail sur le marine). Je crois sincèrement que ça ferait un carton commercialement, même si la licence n'est plus toute jeune. Même si l'esthétique est assez proche de Warhammer 40.000, je pense que les différences sont assez marquées pour qu'il soit intéressant de collectionner les deux.

A la sculpture je demanderais certainement à Edgar Ramos et Edgar Skomorowski, qui ont tous deux un œil acéré pour la compréhension de la forme, comme ils l'ont démontré en adaptant les personnages 2D de Darkest Dungeon en figurines, et je prends aussi Irek Zielinski pour son expertise du 15mm !

Comme j'ai un budget illimité, je peux bien m'offrir deux ou trois ans pour tout peindre moi-même (ou je demande à Angel Giraldez et son équipe s' il faut faire de la masse et que j'ai la flemme !).

(Arrière-plan des pages par myfreetextures.com)

// DÉCOUVERTE //

REGARD SUR LA GAMME
- COLOR QUEST -

Par Fabien (de FLUO Craft)

Introduction

Color Quest est un jeu d'escarmouches avec figurines financé sur la plateforme Kickstarter en mars 2017.

La gamme compte actuellement 50 références de figurines en résine à l'échelle 28mm à assembler et à peindre, sculptées par des sculpteurs français de renom (Rémy Tremblay, Stéphane Nguyen, Valentin Zak, Gaël Goumon et Christophe Bauer).

C'est la suite directe du jeu de plateau **Color Warz : Paint Brawl** sorti en 2012.

Il s'agit d'un jeu de tactique pour deux joueurs dont l'intérêt réside dans le choix des unités qui vont constituer son clan et de la façon dont les joueurs vont gérer leurs actions (attaques, déplacements, capacités spéciales) et les ressources propres à l'univers (flaques de peintures qui conditionnent les déplacements et les invocations, dés Kadamas qui déclenchent des pouvoirs spéciaux, etc.)

Le jeu propose actuellement trois clans distincts :

- **Les Protecteurs de Gaïa** (clan affilié à la Déesse de la vie)
- **Les Légions de Kaos** (clan affilié au Dieu du Néant)
- **Les Dark Khromaz** (clan neutre et autonome pouvant jouer le rôle de Mercenaires)

Chaque clan dispose d'unités spécifiques et d'un héros qui pourra évoluer au fil de la partie.

Game On Tabletop et la communauté Warmania

Passage à Game On Tabletop

Après son financement initial sur Kickstarter, le projet change de formule et passe en 2018 sur la plateforme française de financement participatif :
Game On Tabletop.

FLUO Craft propose chaque année une campagne de financement participatif incluant du nouveau contenu (3 à 5 figurines compatibles avec le jeu) et l'accès à l'ensemble de la gamme.

Le modèle se structure comme suit : une figurine offerte (stretch goal) pour deux figurines achetées.

A ce jour, c 'est ainsi 4 campagnes qui ont été financées sur cette plateforme :

- **Alpha (2018) :** introduisant la Matriarche Possédée, le Chef Possédé et l'Élu niveau 2

  Note : sculpture Valentin Zak (Matriarche Possédée et Élu niveau 2) et Stéphane Nguyen (Chef Possédé)

- **Beta (2019) :** introduisant la Valkyrie, l'Amazone et la Dryade

  Note : sculpture Valentin Zak (Valkyrie et Dryade) et Christophe Bauer (Amazone)

- **Gamma (2020) :** introduisant le Spartiate, le Nécromancien et l'Assassin

  Note : sculpture Valentin Zak (Spartiate et Nécromancien) et Gaël Goumon (Assassin)

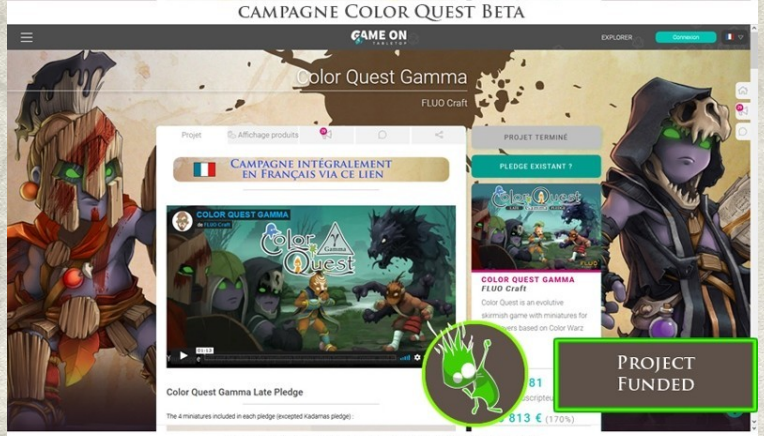
- **Saga (2021) :** introduisant la Succube (niveaux 1 et 2) et le Samouraï

  Note : sculpture Gaël Goumon (Succubes) et Valentin Zak (Samouraï)

En fonction des fonds récoltés via l'édition précédente, d'autres figurines sont proposées en plus sous la forme de monstres sur base 50mm (Basilic de Peinture, Luchador, etc.) ou de packs introduisant plusieurs personnages (pack Kaos).

CAMPAGNE COLOR QUEST ALPHA

CAMPAGNE COLOR QUEST BETA



CAMPAGNE COLOR QUEST GAMMA

CAMPAGNE COLOR QUEST SAGA

La Communauté Warmania

La communauté Warmania a été impliquée dès le projet de changement de plateforme avec des discussions initiées avec plusieurs membres [comme Moskito, Minus, Alias, la queue en airain ou RAF Park sur son blog pour ne citer qu'eux].

À chaque édition, elle représente environ 24% des contributeurs et constitue donc un socle non négligeable de participants. C'est la principale communauté présente sur Color Quest à ce jour.

Pour valoriser la participation des membres de la communauté qui rejoignent la campagne, un concours spécial Color Quest est créé à chaque édition sur le forum Warmania. En 4 éditions, c'est près de 150 figurines qui ont été envoyées aux administrateurs du forum pour être redistribuées par la suite aux membres à travers les différents concours internes au forum.

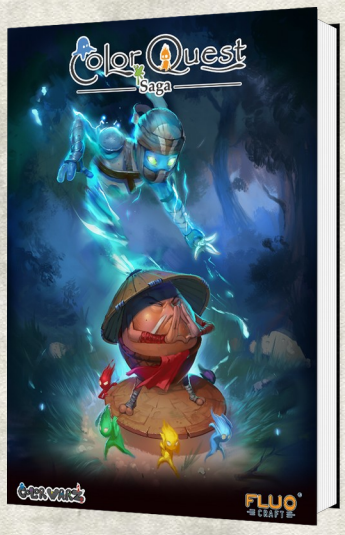
Artbook Color Quest Saga

En 2021, pour les 15 ans du projet, le développement du jeu est mis entre parenthèses pour se focaliser sur l'édition de l'artbook Color Quest Saga. Premier projet de FLUO Craft non financé en 2016 sur les plateformes Kickstarter et Ulule.

A travers 156 pages, le livre retrace l'ensemble de l'histoire et des jeux sous licence Color Warz.

Il est rédigé dans l'esprit d'un codex : partie scénario (26 pages), présentation des personnages et des clans (100 pages), autour du projet (13 pages), etc.

Il contient tout le background et les développements en cours.



La première édition est épuisée mais une nouvelle édition est à l'étude. Il s'agira soit d'un second tirage à l'identique soit d'une édition augmentée avec l'ajout de nouveaux personnages et de nouveau contenu comme un section « artworks » / croquis préparatoires.Une version numérique du livre est également à l'étude avec Game On Tabletop.

Évolution du projet

Depuis son lancement, Color Quest est donc passé par plusieurs phases :

- financement de la boîte de base sur Kickstarter (2017)
- financement des extensions Alpha, Beta, Gamma et Saga (2018-2021)
- publication de l'artbook Color Quest Saga (2022)

Nous souhaitons à présent concentrer nos efforts sur l'amélioration du système de jeu.

Ces dernières années, plusieurs éléments ont été remontés par la communauté et ont attiré notre attention, comme le fait de proposer des cartes de profils pour les personnages, des vidéos de gameplay ou des spécificités pour les clans des différentes couleurs.

FLUO Craft étant une petite structure, il m'est difficile d'être partout à la fois et je dois donc gérer les priorités pour que le jeu (et plus largement la licence Color Warz / Quest) puisse continuer à évoluer tout en respectant une certaine direction artistique et qualitative dont je suis le garant.

J'avais par exemple prévu de proposer dans ce numéro les profils des personnages de la campagne Saga (Succubes, Samouraï et Luchador) mais le travail autour de la réédition de l'artbook et de la nouvelle formule du jeu a été beaucoup plus chronophage que prévu.

Cela étant dit, les choses suivent tout de même leur cours et, pour avancer dans les meilleures conditions, j'ai décidé de faire appel à une équipe de spécialistes pour m'épauler dans ces évolutions et ainsi proposer à la communauté des changements à la hauteur des espérances (et même au-delà ?).

Le mois dernier, un colis Color Quest bien garni a donc été envoyé à la Team Kaedama, composée d'auteurs de jeux de société talentueux*, et nous travaillons actuellement avec ses membres sur différentes pistes.

**Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc et Théo Rivière.*

Color Quest v2.0

La version 2.0 de Color Quest impliquera des évolutions majeures sur le fond (gameplay) comme sur la forme (conditionnement).

Évolution du système de jeu

Pour le premier volet, nous sommes en discussions avec la **Team Kaedama** et principalement avec Antoine Bauza (Ghost Stories, 7 Wonders, Tokaido, Kraken Attack !, etc.) sur deux axes majeurs :

- Une réécriture des règles pour faciliter la compréhension du jeu et son accessibilité *note : Color Quest se veut être un jeu d'initiation aux jeux de figurines*
- Plusieurs évolutions du gameplay dont voici une liste non-exhaustive :

1. Simplification du système d'encombrement des unités
   Note : remplacement par un système de fréquençage type Magic : unique / rare / unco / commun
2. Ajout de cartes personnages avec le profil de chaque unité
3. Gestion de la couleur (ajout d'un bonus en fonction de la couleur jouée)
4. Passage des héros au niveau 3
5. Ajout de nouveaux modes de jeux (comme dans Paint Brawl)
6. Ajout du multijoueurs (jeu en équipe notamment)
7. Ajout d'un mode solo
8. Simplification de la phase de placement du jeu
9. Ajout de nouveaux plateaux de jeux

C'est un travail de longue haleine qui prendra encore plusieurs mois, peut-être davantage. L'idée étant d'agir en profondeur et d'éviter les rustines. Je précise que la volonté de travailler avec des auteurs de jeux de plateaux (et non de jeux de figurines) s'inscrit dans la perspective de faire en sorte que les jeux Color Warz/ Quest restent les plus accessibles possible.

Toutefois, aux vues du planning des projets déjà en cours pour la Team Kaedama et des moyens dont dispose FLUO Craft, cette nouvelle évolution du jeu ne sera pas effective avant fin 2023/ début 2024.

Évolution du contenu du jeu

En parallèle et afin de permettre un accès facilité au jeu, nous réfléchissons à une évolution de la boîte de base.

Le jeu est actuellement proposé au prix de 90€ et contient : 18 figurines, 2 livrets de règles (Français et Anglais), 4 plateaux de jeu, 120 jetons de couleurs, 15 tuiles de jeu, 8 dés de couleurs et 2 planches d'évolution de héros. C'est un produit complexe à produire et peu rentable pour l'entreprise.

Voici ce que nous envisageons pour la suite :

- La boîte de base sera remplacée par des "boîtes de clans" avec des boîtes de 5 à 7 figurines incluant un héros et quelques unités de base pour un prix en 35€ et 49€ la boîte en fonction du nombre de figurines.
- une Color Box contenant l'ensemble des éléments de jeu en plastique : dés, tokens, socles de silhouettes,etc.

Pour les éléments de jeux imprimés (plateaux, cartes, tuiles, silhouettes, etc.) deux pistes sont à l'étude :

- Passage au Print and Play : éléments à télécharger et à imprimer gratuitement depuis le site FLUO Craft
- Kit "prêt à jouer" : imprimés par un professionnel

Les règles de jeux quant à elles seront vraisemblablement proposées en téléchargement gratuit depuis le site pour réduire les coûts de production et faciliter les mises à jour.

Nous étudions actuellement ces différentes pistes avec nos partenaires et devrions être fixés à la rentrée.

Si ces deux volets sont prêts en même temps, nous pourrons lancer la v2.0 de Color Quest pour 2024.

Sinon, il faudra certainement passer par une v1.5 du jeu avec la boîte de base actuelle et la mise à jour des règles.

Paint Brawl, Dark Threat et autres jeux Color Warz

L'édition de l'artbook Color Quest Saga et le travail amorcé sur la nouvelle édition de Color Quest permettent d'envisager de nouvelles perspectives pour la licence Color Warz.

Ainsi, les projets type "Color Box" et "Print and Play" pourraient aboutir à moyen terme (un an ou deux) à une réédition du jeu Color Warz : Paint Brawl.

En effet, les modèles de figurines nécessaires au jeu existent déjà. Il s'agit donc de pouvoir proposer le matériel de jeu et ces améliorations pourraient rendre le projet viable.

La réédition incluera bien entendu son lot d'améliorations des règles et de nouveaux personnages. C'est un point sur lequel je travaille et dont nous discutons avec la Team Kaedama.

Il en va de même pour les jeux Dark Threat et Totem Party à plus long terme.

Enfin, un nouveau projet de jeu – nom de code : Color Quest Arena - est également à l'étude.

L'idée étant de proposer un jeu rapide (un vingtaine de minutes) reprenant le matériel et les figurines de la gamme Color Quest afin de permettre au plus grand nombre de se familiariser avec l'univers Color Warz.

Campagne Color Quest Delta

La publication de l'artbook Color Quest et les études liées à ces différents projets ont retardé le lancement de la campagne Color Quest Delta initialement prévu pour juin 2022.

Le lancement de la campagne est actuellement prévu pour octobre 2022 et introduira les figurines suivantes :

- Oak niveau 3 sculpté par Valentin Zak
- Rônin niveau 3 sculpté par Valentin Zak
- Élu niveau 3 sculpté par Gaël Goumon
- Succube niveau 3 sculptée par Gaël Goumon

Le jeu étant en cours d'évolution, la nouvelle version ne sera pas prête pour le lancement.

Le jeu sera donc très vraisemblablement proposé dans sa version actuelle (Game Set à 90€) en quantité limitée depuis la campagne (une trentaine de boîtes maximum).

J'attends les retours de quelques partenaires afin de savoir si la nouvelle édition de l'artbook Color Quest pourra être proposée pour cette édition.

Les dernières informations seront communiquées à la rentrée sur les réseaux sociaux et la newsletter Color Quest afin que chacun puisse s'organiser sur le plan budgétaire pour pouvoir rejoindre la campagne le moment venu.

Mise à jour des règles

Les nouveaux profils de personnages (Saga et Delta) seront proposés dans le prochain Warmazine (début 2023).

Une mise à jour des règles Color Quest incluant les nouveaux profils sera proposée dans la foulée depuis le site FLUO Craft.

Dans tous les cas et quel que soit le temps nécessaire à la rédaction et au tests de ces règles, j'insiste sur le fait que toutes les figurines Color Quest éditées par FLUO Craft sont compatibles avec le jeu.

En achetant des figurines Color Quest – également destinées aux peintres – vous avez la garantie de pouvoir les utiliser, à terme, en jeu.

Partenariats

Comme vous pouvez le constater, les projets sont nombreux et tenir la cadence des sorties demande des investissements conséquents.

Dans un souci de maintenir le rythme des sorties des nouvelles figurines et des publications à venir, nous n'excluons pas de nous associer avec un autre éditeur du secteur.

Nous avons déjà été approchés à plusieurs reprises ces dernières années avec des propositions plus ou moins sérieuses (la plus cohérente étant celle de CMON en 2012) et nous continuons d'étudier les possibilités.

Des partenaires de renom, comme ISART Digital, l'école du jeu vidéo et de l'animation 3D-FX, nous ont déjà manifesté leur confiance et nous continuons de travailler activement avec eux sur de nouveaux partenariats.

Le mot de la fin

L'année 2022 est donc une année charnière pour Color Quest.

Nous venons de célébrer les 15 ans du projet avec la publication de l'Artbook Color Quest Saga, les 20 ans de notre partenaire ISART Digital en juin dernier. Sur une note plus personnelle, nous commémorerons samedi 30 juillet les 10 ans de la disparition de notre illustrateur et ami Giuseppe Severino. C'est donc un âge de raison qui impose de se poser les bonnes questions quant aux décisions à prendre pour les années à venir.

La v2.0 du jeu Color Quest est en chantier et nous travaillons avec différents partenaires pour étudier la viabilité des différents projets.

La campagne Color Quest Delta sera donc bel et bien un tournant pour Color Quest.

Nous espérons que cet article et les annonces qu'il contient vous permettront d'y voir plus clair sur l'évolution du jeu et de la licence et nous comptons sur les membres de la communauté Warmania pour nous renouveler leur confiance pour cette prochaine édition et les suivantes (record à battre : 18 membres/contributeurs ;) !

Bon jeu et à très vite !

Suivre l'actualité Color Quest

Facebook • Twitter • Newsletter • Site internet

Arrière-plan des pages par myfreetextures.com

// DÉCOUVERTE //

ALKEMY

Arrête ton cinéma !

Et viens jouer un scénario Alkemy !

Par Nicoleblond

Depuis le tout début, la première équipe ***Kraken Editions*** s'est évertuée à contextualiser chaque scénario créé. Le plus connu des scénarios Alkemy est *"Les Bornes Jins"*, celui que l'on joue lors de la première démonstration, et qui est le "classique" parmi les classiques. Mais bien souvent, les joueurs ne connaissent pas forcément le contexte de ce scénario, à savoir qu'il est lié à l'histoire générale de l'univers…

Elle, la créatrice de l'univers, a brisé la grande fresque de verre peinte par ses 4 enfants, les architekts, et tous les fragments se sont éparpillés aux 4 coins de la planète Mornea, jusqu'au jour où la Triade de Jade a constaté que ces fragments renfermaient un potentiel jusqu'alors caché : ils pouvaient être utilisés pour libérer l'alchimie. Ainsi, l'Empire de la Triade de Jade a commencé à coloniser les territoires adverses, en plantant des bornes jin pour repérer les fameux fragments alchimiques.

Le livre de scénario qui est présent dans la boîte de base raconte l'histoire d'Assia en 7 épisodes, sous forme de campagne à jouer, ainsi que l'histoire du familier qui l'accompagne, Orph. Les 9 autres scénarios présents ont chacun aussi leur petite histoire. Quant aux recueils de scénario, la volonté a été d'avoir un petit livret pratique à emporter dans son association ou en tournoi, avec juste l'essentiel, à savoir l'explication des mécaniques des scénarios. Pour autant, chaque scénario est pourvu d'un contexte, dont certains sont lisibles sur Architekt :

https://alkemy-the-game.com/architekt

Le 3ème recueil de scénario va sortir cet été, pour la reprise du jeu organisé à partir de septembre, avec 12 scénarios pour 2, 3 et 4 joueurs. Nous vous proposons de vous immerger dans l'histoire de 4 d'entre eux, avec à la suite la petite explication de la mécanique.

Les intrigues de Bab el Assad

Bab-el-Assad est le port d'attache de la Compagnie des Ambres, dirigée par Dahlia Ibn Malikh. Depuis quelques cycles, les grands sociétaires de la compagnie, dont Dahlia elle-même, se sont lancés dans une véritable course au pouvoir. Ces sociétaires tentent d'accroître leur influence sur la compagnie en rachetant à tout prix les parts des sociétaires minoritaires. Ces derniers sont régulièrement victimes de pressions pour les pousser à vendre. Ces intimidations sont même souvent exercées par d'autres petits sociétaires qui souhaitent assurer leur tranquillité en s'attirant les faveurs des plus puissants.

« Feindre la soumission aux puissants ne nous empêche pas de nous attaquer à plus gros poissons, argumentait Houari Ibn Khalid auprès de ses associés Fouad Ibn Khalid et Adiba Ibn Malikh. »

Ses acolytes et lui se rendaient à l'assemblée plénière des sociétaires de la Compagnie des Ambres. Ils traversaient les petites rues du quartier, confiants en l'avenir, tant grâce à leur puissance nouvelle que grâce aux gardes du corps qui les accompagnaient. Au cours du cycle, ils avaient accru leur influence au sein de la compagnie en convainquant des sociétaires extrêmement minoritaires de leur confier leurs parts. Convaincre et confier étaient les mots que les trois utilisaient, mais le point de vue des convaincus devait être différent.

Les trois comparses comptaient agir de concert pour soutenir, quel qu'il fût, celui qui prévaudrait dans la lutte opposant les grands sociétaires. Au-delà de la compagnie, Houari avait même réussi à s'attirer l'intérêt d'un cheikh, lequel les accompagnait actuellement.

Cupide et assoiffé de pouvoir, Houari plaidait maintenant pour s'attaquer à des sociétaires plus notables. Au moment où il allait convaincre ses alliés à la force de sa brillante rhétorique, le destin parut lui donner un coup de pouce par l'apparition d'un nouveau personnage. Au bout de la rue, les trois complices reconnurent un gros poisson, à savoir le riche et volumineux Ghani Ibn Malikh. Ghani n'était accompagné que de quelques humains en robes noires armés de lances rudimentaires. Ghani conversait avec un homme vêtu de rouge. Il semblait avoir été placé sur le chemin des trois associés par la fortune elle-même: sans défense, à quelques centaines de mètres de l'assemblée plénière, quelques minutes avant l'échéance. Dans le domaine des affaires, les trois entrepreneurs croyaient férocement aux signes de la providence; croyance les ayant souvent poussés à dépasser le cadre de la morale. En un instant et sans échanger le moindre mot, ils furent d'accord.

Le gros poisson les aperçut et les salua d'un geste de la main, paisible et respectueux. Ils répondirent tous du même geste avec une hypocrisie frôlant le ridicule. Ghani disparut derrière une maison.

Houari s'adressa au Cheikh: « Noble Araoui, vous dont on loue les talents d'orateur, me feriez-vous, s'il vous plaît, l'honneur d'aller convaincre notre ami Ghani Ibn Malikh de nous confier la gestion de ses parts dans la Compagnie des Ambres? Elles nous seront précieuses pour vous apporter le soutien que vous sollicitez. »

Araoui Ibn Khalid détestait Houari, mais espérait utiliser son influence pour intégrer des aurloks à la Compagnie des Ambres. Jusqu'à présent, il avait surtout eu l'impression de perdre son temps avec lui, voire de salir sa réputation. Néanmoins, le fait que Ghani Ibn Malikh n'était pas plus recommandable que Houari ménagea un peu sa conscience. Il partit donc en direction du gros poisson, accompagné de deux ghulams comme arguments supplémentaires, mais avec l'intention de régler la question sans effusion de sang.

À l'anticipation de sa future acquisition, Houari avait du mal à contenir sa joie. Il y fut aidé par le pauvre Fouad qui s'écroula mort à cet instant, victime de deux projectiles. Avant qu'il eût pu se demander où étaient les tireurs, il remarqua deux des hommes en noir de Ghani s'approchant de lui. Ils avaient visiblement la ferme intention de le convaincre. Déjà, Adiba avait fait honneur à la réputation de rapidité des Malikh en disparaissant sans un bruit.

« Retenez-les, ordonna Houari à deux jarayas restés avec lui. »

L'assaut initial des hommes en noir sur les gardes du corps pris au dépourvu fut brutal. Les jarayas semblant en très mauvaise posture, Houari opéra une retraite tout en suivant le combat du regard. En reculant, il se heurta à quelqu'un.

Se retournant, il fit face à une chose qu'il mit un instant à identifier, tant elle dépassait son entendement. C'était la chose la plus hideuse qu'il avait jamais vu (car il n'avait jamais séjourné au Royaume d'Avalon). Il lui fallut un moment pour déterminer que c'était un visage. C'était le visage d'un homme transpercé d'énormes racines et ce visage était vivant. À moins que ce ne fût une énorme racine sur laquelle une sorte de visage eût poussé. Il lui fallut encore une seconde pour réaliser que la parodie de visage le regardait droit dans les yeux et souriait. Il s'agissait plus d'une large grimace figée, réflexion faite.

Mais Houari n'eut pas le temps de la réflexion. Il sentit une douleur fulgurante à travers son abdomen et n'eut pas besoin de baisser les yeux pour savoir qu'une lame était plantée dans son ventre. La douleur le faisant vaciller, il tomba à genoux. Il se mit à pleurer, tant à cause de la douleur que parce qu'il voyait maintenant la créature en entier.

Une bonne partie de son corps était végétale. Ce qui contribuait le plus à l'identifier comme humain, au fond, était son armure, et son vêtement: un tabard arborant ses armoiries, d'or à la clef de sable posée en fasce.

Malgré la douleur qui lui troublait la vue, Houari distinguait que la créature, de sa main encore humaine, lui tendait quelque chose: une plume et un parchemin.

Quelques minutes seulement après avoir rêvé de plus gros poisson, Houari Ibn Khalid avait confié toutes ses parts dans la Compagnie des Ambres à quelqu'un de plus convaincant.

L'objectif du scénario

Ce scénario met en scène six sociétaires, trois avec votre troupe que vous devrez garder acquis à votre cause, et trois autres que vous devrez intimider. Attention, vous allez devoir les convaincre avec force car ils peuvent revenir sur leur parole si ils reprennent confiance ! Et pour garder les vôtres en confiance, gardez l'oeil dessus et placez-les habilement ! Oui, leur emplacement comptera aussi pour savoir qui l'emporte.

Empreintes des Fuyards Evadés

Am'n Ayassarr... Ce nom me poursuit depuis bientôt 3 saisons... Pas un seul jour sans que ce nom me vienne en tête... Dans le désert Asfar... les forêts... les montagnes... les villes que j'ai traversé... J'ai cru voir son ombre dix fois... cent fois... mille fois... au détour d'un arbre, d'un bosquet, derrière un rocher, une ruelle sombre... Il ne m'a pas quitté un seul instant...

J'ai pourtant parcouru les plaines, beaucoup de plaines, pris la défense de nombreuses personnes accusées de crimes à tort, parfois même sorti les armes quand il était nécessaire de le faire... Mais derrière chaque personne sauvée, derrière chaque affaire résolue, il y avait cette ombre et ce nom... Am'n Ayassarr...

Peu importe la saison, le jour, l'heure, l'endroit, le moment de la journée, l'ombre était présente dès le réveil jusqu'au coucher... Et même durant chaque nuit... Pas une nuit sans revivre cet horrible cauchemar en images et en cris...

Comment pourrais-je oublier le nom de cet ifrit pyritin qui a massacré les miens ? Comment pourrais-je oublier cette forme démoniaque qui a décimé mes femmes et mes enfants ? Impossible... Peut-être trouverais-je le repos lorsque j'aurais retrouvé Am'n Ayassarr et l'aurait éliminé ? Peut-être pas...

Quoiqu'il en soit, les récents événements au Pénitencier de la Dent me donne de l'espoir pour retrouver la trace de ce monstre que j'ai perdu... Les prisonniers ont été libéré par un ifrit pyritin du nom de Am'n Ayassarr. Je dois me rendre là-bas pour enquêter et trouver des indices qui me permettront de le défier...

À nouveau, je parcours les plaines de Tahub Abid, le califat de la Blanche Robe. Le froid, la glace, la neige, la toundra sont autant d'éléments inhospitaliers, pas étonnant que ces terres soient inhabitées... Étrange, car j'ai remarqué

des traces depuis plusieurs jours... Pas des traces d'animaux, mais bien des traces khalimanes, aurloks et humaines. Que peut faire un groupe dans ces contrées ? Ne serais-je pas seul à avoir des motivations pour me rendre au Pénitencier de la Dent ?

D'autres traces plus anciennes... Seulement khalimanes... Et celle-ci... Elle est bien trop grande pour un khaliman... C'est l'empreinte de Am'n Ayassarr ! J'en suis persuadé ! Mais il n'est pas seul, il y a d'autres personnes avec lui... Je dois vraiment me rendre le plus rapidement possible au Pénitencier de la Dent pour en apprendre d'avantages...

–Ibrahim Ibn Suleman

L'objectif du scénario

Celui-ci et le suivant font parti d'un nouveau type de scénario : les Atypiques, et vous devrez choisir l'emplacement de certains objectifs. Là, ce sont les empreintes présentes sur la zone de table adverse que vous placerez, parmi d'autres empreintes de moindre importance. Vous connaitrez donc leur emplacement, mais allez-vous vous précipiter dessus et fournir l'information à votre adversaire ? Ou bluffer ? Ou temporiser et analyser le maximum d'empreintes de votre côté ? Tant de possibilités sur ce scénario !

Caravanes Dirim

Bakaté s'est réveillée plus anxieuse qu'elle ne l'admettrait jamais. La veille, la prêtresse lui avait confié de recruter une caravane pour se rendre au petit Oasis de Banimra, situé au sud de Rigar. Rarement desservi, cet oasis de faible importance n'est pas situé sur la grand-voie utilisée par les caravanes régulières vers la Darina. En tant qu'apprentie, c'est sa première responsabilité en dehors du temple, et elle est nerveuse.

Lorsque Bakaté arrive sur la place, tôt, l'affluence est déjà importante et les caravanières sont trop peu nombreuses à son goût. Seuls 2 groupes de chameaux bruns attendent en ruminant à l'ombre de l'argousier de la place. Situé après l'entrée Est de Rigar, la place ne bénéficie pas de l'atmosphère humide et ombragée du coeur de l'oasis et il y fait déjà lourd. Bakaté s'avance vers le cara-mân le plus isolé en observant la foule se massant majoritairement auprès de ceux de la grand-voie. Recruter une caravane n'est pas chose aisée lorsqu'on n'en a pas l'expérience, aussi Bakaté a t'elle mis ses atours de résidente du temple : une fine barka aux manches longues, des chausses montantes aux semelles de cuirs souple, adaptées aux sols du temple mais pas aux chemins tortueux de l'oasis, et la fine diadème indiquant son rang et son appartenance au culte du feu. Cependant, cela ne fait aucun effet sur le mân qui attend auprès des chameaux auquel elle s'adresse, il acquiesce machinalement à sa demande en l'absence de la caravanière. Les Dirimiades sont vraiment un culte à part se dit-elle, ce mân ne portant pas le couvre-mân traditionnel, elle dévisage son interlocuteur en attendant la caravanière.

Soudain elle sent une tension dans l'air, précédant un cri venant d'un cultiste l'arme au clair. Il fait face à une Radosie en gamosi qui recule d'un pas en tirant une lame des pans de sa robe, fait un pas de coté pour éviter la charge et d'un coup précis plante la cuisse du cultiste. Blessé sur sa jambe d'appui, celui-ci s'écroule au sol. La radosie darde du regard une autre radosie plus grande qu'elle qui, bien qu'en armure de cuir légère et arme visible à la ceinture, flanche et fait un signe en se retournant. En suivant son regard Bakaté tombe sur une cultiste se dirigeant droit sur la caravane qu'elle convoite. Elle aperçoit aussi la Dirimiade, revenue auprès de ses chameaux et coupant la route à la cultiste.

- Je prend le prochain trajet de ta caravane, dit celle-ci brutalement.

- Pour quelle destination ? demande la caravanière.

- Darina évidemment.

- Alors c'est non, les caravanes régulières y vont, je suis là pour les autres trajets, répond calmement la caravanière, les mains cachées sous sa djellaba.

- Radosie Rémiane paiera le prix !

- Je n'y vais pas.

La cultiste regarde alors Bakaté, sort une courte lame et la pointe vers elle :

- Retire ta commande, apprentie.

La dirimiade la regarde avec curiosité, le mân proche d'elle ne bronche pas. Du coin de l'oeil elle apercoit la grande radosie, sûrement Rémiane, a quelques pas d'eux. Elle lève alors la tête et dit fortement pour être entendue de tous :

- Je n'en ai pas l'intention, pour le temple.

La caravanière hoche la tête, la cultiste baisse son arme et la grande Rémiane lui hurle au visage qu'elle aura cette caravane ! Bakaté soutient son regard, le cœur battant et la sueur coulant sur sa peau. Elle n'a pas ses armes et n'est de toute façon pas à la hauteur. Elle a bien toujours une pierre de sang dans sa barka, mais là elle n'est pas en condition d'étude et ne saurait s'en servir efficacement. D'un coup, Rémiane tourne son attention et sa rage sur la caravanière et tente longuement de la convaincre, avec des menaces puis avec des promesses pécuniaires. Mais la caravanière reste impassible : elle n'ira pas à la Darina.

Rémiane finit par tourner les talons et part à grandes enjambées suivie de sa cultiste. L'autre cultiste, ainsi que deux ou trois autre blessés sont pris en charge par des membres du culte de la survie. Soufflant de soulagement, Bakaté prend le bâton de voyage que lui tend la caravanière avec un sourire poli, signe que le contrat est conclu.

Sur le trajet du retour elle se sent fière, tout en étant consciente d'avoir été chanceuse.

L'objectif du scénario

Ce scénario présente deux objectifs fixes mais volumineux : les caravanes dirims. Vous pourrez facilement en prendre le contrôle rapidement, mais au fur et à mesure que les tours passeront, ce sera de plus en plus difficile. Il vous faudra jusqu'à 3 PA pour en prendre le contrôle ! Alors comment s'y prendre ? Rapidement et bloquer l'ennemi ? Frapper puis discuter longuement avec les caravanières pour les convaincre ?

Trésors enfouis

- Et voilà, il n'y a plus qu'à sonder ! Pas la peine de creuser bien profond, les coffres sont enterrés quasiment à la surface.

- C't'une drôle de pratique Capt'ain...

- Il faut imaginer toutes sortes d'astuces pour éviter les soupçons. Ça fait des mois que ce petit stratagème fonctionne, et ainsi, on peut récupérer ce qui est prélevé par nos frères Utopians, sans pour autant tous se mobiliser au même moment, au même endroit.

- Bien trouvé Capt'ain, bien trouvé...

- Oui, je ne suis pas peu fier d'avoir trouvé cette solution.

- Et c'te plage, y'a qu'nous qu'on la connaît Cap'tain ?

- On a toujours trouvé les coffres, il n'y en a jamais eu de manquant. Les avaloniens connaissent bien leurs terres mais ne connaissent pas leurs côtes apparemment. On a jamais été dérangé...

- Et les silhouettes qu'on voit au loin Cap'tain, c'est nos frères ceux-là ?

- Aldubran, passe-moi la longue vue !

L'utopian plongea la main dans sa besace, fouilla quelques secondes et en sortit un objet long et cylindrique d'une trentaine de centimètres. Dans l'autre main, il tenait une marine et commença à marmonner une sorte d'incantation. Il tendit l'objet au capitaine, qui le porta à son œil gauche tout en fermant l'œil droit, en pointant le bout de l'objet en direction des silhouettes.

- Non, ce ne sont pas des frères Utopians... Il semblerait que les avaloniens commencent à découvrir leurs côtes

finalement. Messieurs, préparez-vous au conflit. Que ceux qui sondent continuer leur besogne, nous allons aller au devant des avaloniens.

- Cap'tain, quand on trouve les coffres, on fait quoi ?

- Vous les chargez dans le navire, il y a quatre coffres au total.

- Et vous z'êtes sûr qui sont pas là-bas les coffres ? Y z'ont l'air de sonder aussi là-bas non ?

- Qu'est-ce que c'est que cette histoire ? Pourquoi ont-ils changé le lieu de l'enterrement des coffres ?

- Hé ben ça s'trouve, vot' p'tit stratagème a été découvert Capt'ain ? P'têt qu'les avaloniens y z'en savent plus qu'vous pensez Capt'ain ?

- Cesse de faire de l'esprit Gaturio ! Tu vas nous montrer comment tu te défends avec une pelle... Et si après, toi et elle êtes encore en état, tu nous diras si sonder est plus simple là-bas qu'ici...

- J'voulais pas vous fâcher Capt'ain... J'me disais qu'c'était quand même bizarre que ça f'sait des mois qu'votre stratagème y soit pas découvert Capt'ain... Surtout qu'y en a plein qui sont au courant. La s'maine dernière à la taverne de l'homoncule, tout le monde ne parlait que d'ça... Comme on dit Capt'ain, secret d'un, secret d'tous...

L'objectif du scénario

Là aussi vous allez choisir l'emplacement des objectifs, quatre coffres, que l'adversaire devra trouver. Cependant ces coffres ne valent rien pour vous et vous devrez sonder le terrain pour trouver ceux cachés par votre adversaire. Mais où a-t-il bien pu les mettre ?

Site Alkemy • Boutique en ligne • Scénarios et profils • Forum • Page Facebook

Groupe Facebook Alkemy Blitz • Chaîne Youtube • Serveur Discord

Crédits : *Photos par Nicoleblond / Arrière-plan des pages par myfreetextures.com*

// DÉCOUVERTE //

RED BUTTON'S NATION

Le Retour de la Vengeance !

Par Samy "Esprit" Maronnier du Studio 6201

Zéro.

Ce dernier mot résonne encore dans la salle de lancement. L'ultimatum est passé, les négociations ont échoué. Il n'y a qu'une seule alternative. La Guerre.

Zéro.

Le début d'une nouvelle Ère.

Zéro.

L'Avènement d'un nouveau Livre...

Red Button's Nation, c'est quoi ?

Moins connu que son petit frère Mars : Code Aurora (M:CA), Red Button's Nation (RBN) – des mêmes auteurs – se doit d'être présenté.

RBN est un jeu d'escarmouche post-apocalyptique dans un univers à la Mad Max, dans lequel vous dirigez un convoi qui comptera en général entre six et dix fantassins, accompagnés de deux ou trois véhicules de transport. Le jeu est générique, c'est-à-dire qu'il est ouvert à toutes les gammes de figurines qui peuplent vos tiroirs, étagères et cartons, ou encore hantent votre liste de futurs achats. L'occasion rêvée aussi d'enfin monter cette fameuse boîte qu'il était indispensable d'acheter il y a 10 ans, celle qui prend la poussière en attendant la bonne idée.

Comme dans M:CA les combats sont ici aussi brutaux que l'univers, rendant la vie de vos convoyeurs fragile. Ici tout doit être réfléchi : un fantassin à découvert face à une arme crachant un flot de balles, un combattant qui se jette sur un bolide fonçant à pleine vitesse ou qui défie un prédateur a peu de chance de s'en sortir, il réalise certes une belle action, mais probablement la dernière.

Le jeu s'articule autour d'archétypes se basant sur la nature des combattants et la raison qui les pousse à se battre.

Dans RBN vous pourrez prendre la tête de bandes appelées Convois, issues de diverses tribus, nations ou autres groupes. Votre imaginaire sera juste guidé pour donner vie à votre Convoi, mais les possibilités sont sans limites.

Pour commencer, il existe deux principales nations de Survivants, éloignées géographiquement mais gardant des liens malgré le danger que représente la traversée des terres qui les séparent, aucune route commerciale n'étant totalement sécurisée. Les Survivants sont les humains dont l'ADN n'a pas été altéré assez fortement pour être qualifiés de mutants. Ceux-ci s'unissent souvent en Convois en fonction de leurs objectifs et de leurs intérêts. Certains se complaisent dans ce monde où prime la loi du plus fort, tandis que d'autres visent à recréer des communautés sécurisées pour retrouver une vie proche de celle d'avant la Grande Catastrophe.

Face à eux, il y a ceux dont l'ADN a été "corrompu" et qui se réunissent en tribus. La Nation Mutante vit ainsi le jour. Bien que ne portant de Nation que le nom, son influence n'est pas à négliger. Au fil du temps, les générations de mutants se révélèrent de plus en plus fortes et de plus en plus adaptées au nouveau monde. L'échec de la cohabitation entre mutants et survivants donna lieu à une grande guerre qui ne prit fin qu'avec l'arrivée d'une troisième force, innombrable et implacable, celle des infectés. D'ailleurs ces infectés devraient devenir dans cette version, une faction jouable à part entière, pour le plus grand plaisir des fans de goules, zombies et autres hordes.

Comme sur Mars, ici l'Intelligence Artificielle est très présente. Une fois le chaos de la dernière guerre de l'ancien monde répandu sur le globe, de plus en plus de programmes autonomes furent transférés dans les machines de guerre afin d'assurer la continuité des missions et la possibilité de s'adapter à chaque nouvelle bataille. Au fil du temps, à ces programmes faits à la hâte, se sont ajoutés des virus informatiques incontrôlables. De cette soupe de code, il ne ressortit rien de bon pour l'ensemble de l'humanité. Hors de contrôle, les machines ont fini par avoir leur propre but, pour lequel toutes les formes de vie étaient un obstacle ou une incohérence à corriger.

Afin de multiplier les choix de jeu et/ou de modélisme, vous devrez également choisir une allégeance pour votre convoi, telle que les marchands, les archéologues, les cultistes et d'autres encore.

NDLR : si vous ne connaissez pas Mars : Code Aurora, celui-ci a été présenté dans le Warmazine N°1 disponible ici :
https://warmania.com/warmazine/

Mondes de poussières...

La distance entre la Terre et Mars est, dans la meilleure des configurations, d'un peu plus de 57 millions de kilomètres, autant dire qu'il aurait pu en être de même entre Mars : Code Aurora et Red Button's Nation. Pourtant, quand nous avons commencé à plancher sur une nouvelle version de RBN, leurs points communs s'imposèrent d'eux-mêmes. La fin d'un monde sur Terre et le commencement d'un autre système, chacun avec ses codes et sa violence.

Peut-être allons-nous trop vite. Peut-être faut-il retourner quelques années en arrière pour se rendre compte que, même dans l'esprit, RBN et M:CA avaient tout pour être frères. RBN est né d'une bande annonce pour le film Fury of Road et des souvenirs de vieux films des années 90. De la même façon, l'univers de M:CA doit beaucoup aux films, séries et BD de science-fiction. En fait, c'est dans la tête de deux geeks voulant transposer tout ce que l'imaginaire leur avait offert que sont nés ces deux univers.

Dans la pratique, en commençant à écrire des règles pour un jeu, nous voulions que tout joueur puisse se lancer une fois le livre de règles refermé : une poignée de dés, de figs, des véhicules récupérés à droite et à gauche et quelques décors devaient suffir pour dire "Allez, hop on y va, en route pour l'aventure".

C'est ainsi que RBN a été pensé et écrit. M:CA s'inscrit dans la même veine, étant lui aussi un jeu générique ouvert à toutes les gammes. Voici leur premier point commun...

En ce qui concerne le processus de conception en lui-même, les deux jeux sont comme une image face à un miroir. Pour RBN, l'idée de départ et les règles prirent naissance dans la tête d'Esprit et c'est avec enthousiasme que Minus s'y lança apportant son lot de références et d'idées. Quelques années, plus tard c'est Minus qui écrivit les bases déjà très avancées du système de règles de M:CA et il fut rapidement décidé que le jeu se déroulerait dans un univers qu'Esprit avait ébauché et ne tenait alors qu'en quelques lignes (que vous trouverez en introduction du livre). Les rôles étaient inversés, le premier cercle était le même. Deuxième point commun...

Surprise d'envergure pour nous, une communauté enthousiaste s'est vite montrée et faite entendre pour notre plus grand plaisir et surtout pour le plus grand bien de nos univers. Entendre dans une boutique des joueurs parler de RBN fut une véritable claque émotionnelle. M:CA a lui aussi rapidement trouvé écho auprès des joueurs, notamment via les réseaux sociaux (le jeu étant sorti en pleine période Covid). Troisième point commun...

Les deux jeux débutent avec la fin de la Civilisation, dans une ambiance de fin de monde inéluctable. Dans chacun de ces deux univers, le citoyen moyen n'a qu'un seul but : survivre dans un environnement qui le dépasse et qui lui est grandement hostile. Nouveau point commun.

Team Mutants

Team Survivants

Et donc une V3...

La V3 était prévue depuis un moment, mais les imprévus, la vie, les déménagements ont fait qu'on l'a abandonnée à mi-chemin, et qu'elle n'est jamais sortie des cartons. Dès la sortie de Mars : Code Aurora, du fait de notre activité en ligne pour parler du jeu, on nous a demandé où en était cette fameuse V3, et si on allait la sortir bientôt. Faire une nouvelle version juste pour répondre à une demande ne nous semblait pas judicieux si nous n'avions qu'un relooking et deux ou trois rééquilibrages à offrir.

Il nous a paru évident que le dernier point commun à mettre en place lors de la réalisation de la version 3 de RBN serait les règles !

Au vu de l'accueil qui avait été fait au système de règles de Mars Code Aurora, le choix fut aussi rapide que s'il avait été fait par les deux I.A. présentes dans nos deux univers respectifs. Red Button's Nation garderait ce qui faisait son identité, son univers, son ambiance, son rendu de vitesse mais il se devait d'adopter les mécaniques de jeu de M:CA, plus simples, plus fluides, et plus à notre goût. C'était plus simple pour nous en tant que créateurs, plus pertinent, et cela permettra aux joueurs de passer facilement de l'un à l'autre. Même si nous l'aimons toujours, le système originel de RBN avait quelques défauts que nous voulions gommer.

Néanmoins RBN reste RBN, et les idées qui ont donné naissance au jeu à l'origine seront reprises et feront partie intégrante du jeu. Le premier défi fut d'intégrer les véhicules d'une façon différente de celles des Blindés de MCA ; ici ce n'est pas juste quelque chose de "puissant", ça doit être essentiel, ça doit transporter les combattants et surtout ça doit être rapide, le montrer et le faire ressentir. Il a donc fallu trouver comment rendre cela possible et compatible avec le système d'activation par carte.

Des idées venant de First Wave (premier supplément sorti à l'époque pour RBN) comme la possibilité de jouer des enfants, sont aussi de la partie.

Comme vous l'aurez compris, RBN veut continuer à couvrir la totalité de ce qui fait le Hobby : trouver le bon modèle ou la bonne conversion, bidouiller des jouets, faire des décors de bric et de broc et bien plus encore.

« 10 centimes le Nuka-cola ?! »

Mais alors pour débuter dans cette nouvelle version, j'aurai besoin de quoi ?

Nous avons tout fait pour que les anciens joueurs puissent reprendre leurs anciens convois avec un minimum d'ajustements.
Il vous faudra donc une dizaine de figurines, celles que vous aimez, celles que vous avez toujours eu envie d'acheter, peu importe. Deux ou trois véhicules pour les transporter, vous pouvez utiliser des véhicules de jeux de figurines mais des petites voitures trouvées dans le grenier ou en brocante que vous pourrez customiser à l'envie feront tout aussi bien l'affaire. De plus à l'heure actuelle il y a bien plus d'imprimantes 3D dans votre cercle de connaissances qu'à la création du jeu... il n'y a donc plus aucune limite !

Pour les décors, là aussi c'est facile: l'apocalypse n'a besoin que d'une dizaine de décors et les environnements peuvent être très variés : voyez tous les paysages qu'offrent la Terre.

Il ne vous manquera plus que quelques dés (de n'importe quel type), un mètre et/ou des réglettes graduées en centimètres, un paquet de cartes, et vous serez parés à foncer à toute allure à travers le désert de cendres.

En conclusion

Le projet de la V3 avance bien, le gros du corps des règles est rédigé et le jeu entre en phase de tests. Par rapport à la version précédente, nous souhaitons développer beaucoup plus la partie concernant l'univers, celui-ci n'étant qu'effleuré dans l'ouvrage actuel. La communauté s'y colle aussi puisque des joueurs nous ont rejoints pour les tests et l'écriture de textes d'ambiance. Une chose est certaine : nous ne nous mettons pas la pression pour les délais, ça sortira "quand ça sera prêt" et avec pour but premier d'offrir une nouvelle expérience, sans perdre l'âme de la V2 tout en permettant aux joueurs de Mars : Code Aurora de se sentir en terrain connu.

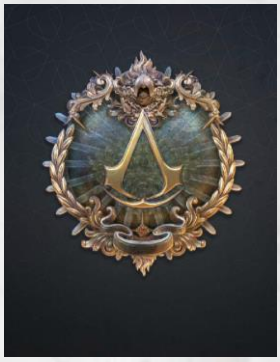
En attendant, vous pouvez toujours vous procurer Mars : Code Aurora auprès des revendeurs de Studio Tomahawk ou directement sur le net pour découvrir le système de jeu du Studio 6201.

• Liens utiles •

- http://www.studio-tomahawk.com/revendeurs
- http://www.marscodeaurora.fr

-ÉPISODE II-
UNIVERS
WAR
MAZINE
2022

ASSASSIN'S CREED



Vous n'aurez peut-être pas Michael Fassbender et encore moins Marion Cotillard mais vous pourrez profiter de certaines scènes que j'espère vous avez vu sur écran. Le film n'était peut-être pas digne d'un oscar mais on y croise de bien belles scènes d'action et l'on comprend aisément l'engouement pour ces fans de parkour jouant avec des lames secrètes pour défendre les droits du citoyen lambda. Vous l'aurez compris, on embarque pour la confrérie des assassins et leur jeu de plateau figs dont voici le Credo.

L'air est frais, le temps est calme et pourtant, on ressent une nette tension. Les templiers ne cessent de jeter des regards à gauche et à droite sans que rien n'attire leur attention. C'est au moment où ils s'y attendent le moins que l'embuscade débute. L'attaque aérienne ne laisse aucune chance aux gardes qui s'étalent de tout leur long, une lame secrète enfoncée dans le cou. Deux autres tombent en même temps, l'un fauché par un carreau d'arbalète alors que le second a un couteau planté en plein cœur. Ezzio s'avance alors et la mort réclame son dû à l'homme qui avait, l'instant précédent, toute une escorte autour de lui. "Requiescat in Pace".

Après la demi-seconde nécessaire aux passants pour réagir, les cris fusent et les gardes alentours se ruent sur place. Il ne reste à Ezzio qu'une seule chose à faire : fuir la scène de son crime. S'il parvient à se mettre à l'abri, il pourra se faire suffisamment oublier. Il s'élance donc, d'abord en repoussant les passants et à mesure que la foule se fait plus dense, il sait qu'il n'a plus le choix. Il prend appui sur une caisse pour s'accrocher à une fenêtre, le menant directement sur un toit. Il court, toujours plus vite, jouant les équilibristes sur les cordes à linge, filant de toit en toit comme si la gravité n'existait pas.

"Stop, OK on a un bon rush, on devrait pouvoir utiliser cette séquence. Sortez les de l'animus, on reprendra plus tard."

ABSTERGO

Bienvenue chez Abstergo Entertainments, ici nous utilisons les technologies de pointe pour créer les divertissements que le monde mérite. Grâce à la technologie de l'animus que nous avons mis au point, nos équipes et vous très prochainement nous espérons plonger dans le passé de nos ancêtres grâce à la mémoire génétique. Nous saisissons ainsi l'essence même de ces périodes en tournoyant entre les époques qui font rêver toutes les générations.

Venez rejoindre nos équipes à Montréal pour un don d'ADN et pourquoi pas, les intégrer.

N'oubliez pas : le passé est notre terrain de jeu.

CRITIQUE

LE DÉBUT À TOUT

On ne va pas se mentir, c'est une grosse boîte, une très grosse boîte. A l'ouverture tout est ordonné, les figurines sont dans leurs rangements spécifiques, en deux couches et en dessous on a un étage encore plus important avec plein de matériel : des tuiles, des enveloppes, des cartes, des dés, des jetons et des boîtes à ne pas ouvrir pour le moment ! Heureusement, tout est prévu et vous trouverez dans la boîte deux livrets. L'un deux est le journal des mémoires, il guide les joueurs dans leurs aventures vénitiennes en se focalisant sur les scénarios. Il contient tous les briefings et les conclusions des différentes missions (appelées mémoires) et est réparti en séquences. Les différents scénarios sont écrits de sorte à vous permettre d'appréhender les règles au fur et à mesure. Ils renvoient en effet à chaque nouveau point à jouer vers le second livret, le livret de règles. La signalétique est très bien pensée et permet de renvoyer directement à un point de règles, via un numéro. Le groupe progressera au fur et à mesure des séquences, alternant les phases de jeu et les phases "hors-jeu".

ENCORE ET ENCORE

Le tour se déroule toujours suivant la même séquence : on tire une carte événement qui déterminera la règle spéciale déclenchée pour le tour ainsi que la direction cardinale dans laquelle les ennemis se déplaceront.

C'est ensuite au tour des assassins (les joueurs) de se coordonner pour réaliser leurs actions avant que les ennemis ne jouent. Ils auront d'abord le droit à des renforts puis, ils se déplaceront et, le cas échéant, attaqueront tout assassin repéré. Les tours s'enchaîneront ainsi, le plateau se remplissant petit à petit d'ennemis alors que les assassins progressent. La partie s'arrête lorsque tous les joueurs ont été mis hors de combat ou lorsque l'objectif est accompli et qu'au moins l'un d'eux a réussi à s'enfuir.

AGIR COMME UN SEUL HOMME

Lors de la phase des assassins, les joueurs devront se coordonner, anticiper les mouvements adverses et prendre des risques pour accomplir leur objectif. Leur plus grand avantage est de pouvoir dépenser leurs points d'actions dans l'ordre de leur choix.

Bastiano peut commencer par se déplacer deux fois, puis Alexandra effectuera un assassinat suivi de Daria qui fouillera et cachera les cadavres. Claudio pourra alors dépenser des points en même temps que Bastiano pour accomplir l'objectif. Enfin chacun d'eux se déplacera encore d'une case pour quitter les lieux du crime ! Les joueurs sont totalement libres de l'ordre des actions et les possibilités sont plus que variées : mouvement, assassinat, fouille, accomplissement d'objectifs, synchronisation ou encore utilisation d'objets. La seule chose qui pourrait les freiner serait de se faire détecter par les gardes. A ce moment-là, il faudra adapter

le plan... C'est sur cette mécanique unique au jeu que repose l'infiltration. A chaque fois qu'un assassin bougera sur la case d'un ou plusieurs gardes ou qu'un garde bougera vers un assassin ou le cadavre d'un de ses collègues, un test de détection devra être effectué faisant frissonner tout le groupe pour savoir si l'alarme est donnée ou non.

Les voyages forment la jeunesse

Tout le sel du jeu se fait avec le mode campagne, par la montée en puissance des personnages mais pas que. Rapidement (dès la fin de la mémoire d'introduction), vous verrez que nos assassins, afin d'opérer sur le long terme, vont devoir bâtir un repaire ! Cela leur permettra d'avoir une base d'opérations fixe et des alliés pour les soutenir en dehors de leurs missions. Vous allez donc assigner vos alliés à certaines activités pendant que vous réaliserez chaque opération. Ils pourront ainsi se consacrer à soigner les blessés, remplir des contrats externes, fabriquer des objets pour vous ou encore acheter et vendre des objets au marché.

Vous pouvez aussi faire le choix de les garder à portée de main afin de les déployer sur le plateau de jeu le moment venu...

On veut des PX

Afin de voir vos personnages progresser il vous faudra gagner de l'expérience. Celle-ci s'acquiert en remplissant vos objectifs mais aussi en ramassant les coffres et en battant les boss qui se mettront sur votre chemin. Cette montée de niveau permettra à vos assassins de choisir de nouveaux talents pour remplir à bien leurs missions et viendront s'ajouter à toute récompense que vous obtiendrez dans votre mission ou que vous obtiendrez dans les coffres disséminés, si vous ouvrez assez grand les yeux pour les voir. A noter que les récompenses des coffres ne sont là que pour un temps limité. Si vous ne les trouvez pas dans vos pérégrinations, ces objets seront perdus...

Pour les plus coriaces, vous pourrez tenter à chaque scénario de remplir l'objectif "synchro 100%" qui vous permettra, en accomplissant une manœuvre particulièrement délicate, de coller un autocollant. Et oui, c'est aussi ça jouer à un jeu en campagne, vous mettez votre vie en danger mais pas pour rien, vous collez des autocollants sur votre carnet de campagne, trace indélébile de votre réussite dans les carnets de l'Histoire. Si jamais c'était l'inverse, que vous ne parveniez pas à vous en sortir face à tous ces ennemis ? Pas de soucis, le mode facile est là pour vous !

Les Extensions

Extension Roma

La campagne Roma se situe à la même époque que la campagne de la boîte principale. De fait, vous pouvez tout à fait jouer les assassins de Rome dans la campagne principale et vice-versa. Toutefois, cette campagne est plutôt prévue pour être jouée après avoir terminé la boîte principale, sans quoi, vous risquez de découvrir des éléments cachés de Venise.

Cette campagne est plus rapide puisque les assassins commencent niveau 2 et qu'elle est constituée de seulement deux séquences de quatre mémoires. Cette campagne propose de plus un nouveau repaire.

Extension Tokyo XXI

L'extension Tokyo nous transpose dans un tout autre lieu, à une toute autre époque ! Revivez les moments hors de l'animus avec Desmond en version plateau. Ici c'est le XXIème siècle et les templiers se font appeler Abstergo ! Bien entendu, si la mécanique reste la même, le présent offre de nombreuses nouvelles règles : terrains, équipements, ennemis... Embarquez là aussi pour 8 missions trépidantes (et si possible, après avoir fini la campagne principale pour éviter les spoilers).

Extension Creed Versus Crow

Cette extension ne présente pas une campagne comme les précédentes mais un mode de jeu inédit.

Sur ce terrain, Assassins et Corbeaux (équivalent des assassins du côté Templier, créés par Cesare Borgia) s'affrontent impitoyablement. Deux à quatre joueurs vont donc s'opposer et tenter de gagner immédiatement en détruisant la tour adverse ou en éliminant tous leurs personnages. Si aucun ne parvient à rafler la victoire ainsi, le gagnant sera celui marquant le maximum de points en ayant complété des objectifs de mission et des objectifs secrets, éliminé ses adversaires,

endommagé leur tour... On garde le même système de règles mais de petits compléments viennent les transformer pour en faire une lutte létale. Un exemple ? Les cartes événements possédant deux effets, un pour chaque faction. Le joueur avec l'initiative choisit qui appliquera quel effet pour le tour.

To paint or not to paint?

Vaste question. Faisons face à un constat simple sur lequel tout le monde tombera d'accord, Assassin's est définitivement plus agréable lorsque toutes les figurines sont peintes. Cependant, il faudra bien se motiver car il ne suffit pas de peindre nos 4 héros !

Vous aurez à peindre de nombreux arbalétriers, les éléments de décors, les gardes spéciaux, les alliés, les personnages spéciaux... Accrochez-vous bien à vos pinceaux car la tâche sera ardue mais le jeu en vaut la chandelle. Vous ne me croyez pas ? Vous pouvez vous diriger sur les réseaux sociaux pour voir le travail de nos collaborateurs assassins en peinture (lien facebook).

Une question demeure toutefois : comme beaucoup de jeux en campagne, il y a des passages gardés secrets pour les joueurs, en l'occurrence des boîtes qui pourraient très bien comporter une figurine. Vaut-il donc mieux garder la surprise mais jouer non peint ou ouvrir pour peindre en avance le moment venu..?

Le Futur du Passé

Oui, si on fait un bond dans le passé, on se retrouvera dans le futur. Comment ça ce n'est pas clair ? Avant de sortir Assasin's Creed, Triton Noir a développé son système sur V-Commando (que de bien-pensants avocats ont forcé à se renommer V-Sabotage). Le jeu proposait déjà une expérience d'infiltration pour 4 personnages mais pendant la seconde guerre mondiale.

Jusqu'à très récemment le jeu n'utilisait que des pions en carton et ne se jouait qu'en mission indépendante. Désormais, il existe des figurines pour nous les hobbyistes et un mode campagne ! Une autre période, un autre type de film mais le même système qui fonctionne !

Le mot de la fin

Vous voulez vous aussi sentir le frisson du test de Détection ? Vous voulez jouer de la lame cachée et fouiller ces porcs de Templier jusqu'au dernier ? Assassin's Creed est le jeu qui se prêtera à merveille à vos plans.

On ne peut que saluer l'adaptation de l'univers dans laquelle les joueurs ne pourront que se prendre pour des défenseurs de la liberté face à l'oppression des templiers tandis qu'ils se creusent les méninges pour parvenir à leur(s) objectif(s). Le jeu reste fluide bien qu'il offre de grandes possibilités tactiques et garde ce frisson d'aléatoire par l'utilisation des dés avec parcimonie.

La boîte de jeu pèse son poids et coûte un certain prix mais le jeu en vaut la chandelle quand on voit la qualité du matériel, les surprises réservées aux joueurs et le soin porté tant à la signalétique qu'au langage des règles. Pour couronner le tout, sur le site de Triton Noir, les briefings et débriefings de mission ont été enregistrés au format audio !

Pour le plus bricoleurs, il est possible de mettre la table tout en 3D comme le montre ici Rémy Tremblay qui a reconstruit à partir de Screenshot du jeu vidéo, des murs pour ses quartiers vénitiens.

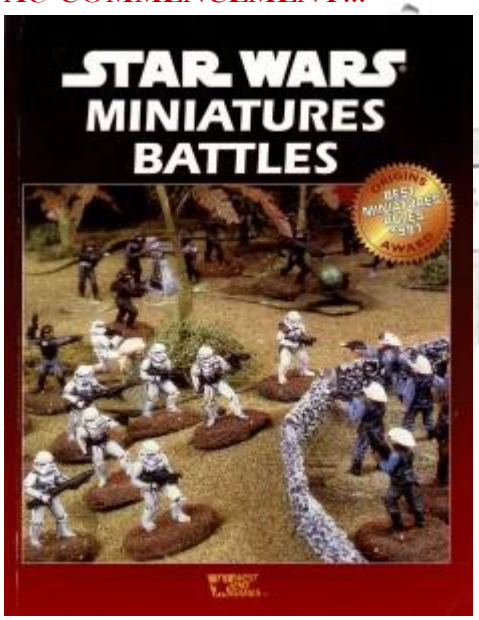
Certains ont plus simplement texturé du styrodure et y ont inséré portes et fenêtres fabriqués ou imprimés. D'autres ont utilisés les maisons en MDF de TT combat prévues pour Carnevale. Pour plus d'inspiration et d'idées sur le groupe dédié : Assassin's Creed: Brotherhood of Venice

STAR WARS : HISTORIQUE

Oui, je sais, je devrais vous faire la suite sur AT-43, mais comme la couverture du magazine était pour du Star Wars, on m'a demandé d'écrire un petit truc dessus. Et puis, je me dis qu'un petit rappel de l'historique de cette licence dans notre hobby ne ferait pas de mal. Surtout que oui, je suis un collectionneur compulsif, mais s'il y a bien un truc qui déborde chez moi, c'est bien les jeux de figurines Star Wars.

Qu'on se comprenne bien, je parle ici des jeux de figurines Star Wars, pas des jouets de chez Kenner ou de pions qui pourraient se trouver dans le monopoly éponyme par exemple. Et j'ajoute que ça reste aussi à mon appréciation personnelle de considérer tel ou tel jeu comme un jeu de figurine. Alors si pour vous "il en manque", c'est que la réponse se trouve dans cet encart ;).

AU COMMENCEMENT...



Et bien pour débuter, les premières figurines Star Wars n'étaient pas du tout dédiées au jeu de figurine. En effet, West End Games récupère la licence Star Wars pour sortir un jeu de rôle. Pour accompagner les suppléments et les campagnes, WEG sortait des figurines comme "support" au jeu de rôle. Leur taille était de 25mm, tout en métal, sans aucun socle ou quoi que ce soit. C'est au départ la firme Grenadier qui fabriquait les figurines, mais à sa fermeture en 1999, c'est Simtac qui a repris la suite. Les premières figurines sont présentées sous forme de boîtes contenant un set de 10 miniatures (sauf le set de Jabba et le Rancor, des figurines énormes ayant été incorporées dans ces sets). Ce sont quatorze boîtes qui verront le jour. Viendront ensuite des blisters pour compléter la gamme.

West End Games est une société fondée en 1974 qui crée des jeux de plateau et des wargames. En 1984, elle sort un jeu de rôle, *Paranoïa*, que les "vieux cons de rôlistes" doivent connaître. Ensuite, WEG part dans des jeux à licence et c'est en 1986 que sort le jeu de rôles *Ghostbuster* avec le fameux système D6, qui sera ensuite utilisé pour tous leurs autres jeux, dont Star Wars.

Mais le jeu de figurines dans tout ça ? Et bien, c'est en 1991 que WEG sort un supplément de jeu de figurines. Le truc malin, c'est qu'ils utilisent les figurines sorties pour le jeu de rôle dans un jeu d'escarmouche / masse puisque vous pouviez avoir d'une dizaine à une

soixantaine de figurines pour composer votre armée. Les règles instaurent la façon de se déplacer, la résolution des tirs, la cohésion de votre escouade, les couverts, etc. Bref, tout ce qui fait un jeu de figurines, le tout joliment illustré par des photos de scènes des figurines peintes à l'époque (mais autant la couverture est en couleur, autant le N&B à l'intérieur ne rend pas hommage à ces scénettes).

Aujourd'hui le système est vieillissant et lourd, si le tour de jeu est classique, pas mal de points règles font que ça en devient très chronophage. Juste la création de ses escouades est imbuvable. Imaginez devoir choisir chaque personnage qui compose votre escouade (dont le coût varie bien sûr, un humain et un wookie n'ayant pas les mêmes capacités et accès aux mêmes équipements). Ensuite, ajouter les armes et l'équipement en payant encore, choisir un leader, des armes spéciales et faire ça autant de fois, en faisant attention aux interdictions et autres limitations, pour arriver à votre total de points fixé avec votre adversaire. C'était limite la création de personnages dans un jeu de rôle. Et niveau points de règles et autres en jeu, c'est du même acabit. Si je devais résumer ce jeu, c'était une "surcouche" figurine sur une base de jeu de rôle, qui s'approche plus de la simulation que des jeux actuels. Évidemment le tout en anglais, car le jeu n'a jamais été traduit dans la langue de Molière, il fallait être motivé, mais c'était le premier et le seul qu'on avait sous la main.

suppléments :

- *Battle Companion* en 1994 qui intègre de nouvelles règles, caractéristiques, équipements, scénarios. On voit apparaître les véhicules et les capacités de "Vol". On trouvait aussi 5 scénarios jouables en *one shot* ou campagne.
- *Imperial Entanglement* sort en 1996, là encore des errata et clarifications, quelques nouvelles troupes, mais le gros plus était l'ajout de 9 scénarios.

On pouvait aussi trouver des *starter sets* qui contenaient le livre de règle, des dés et quelques blisters de figurines. Il y a eu la même chose avec cette fois-ci des véhicules pour la sortie de *Battle Companion.* Et enfin *Mos Eisley Adventure* mais celui-ci est plus orienté jeu de rôle.

L'histoire s'arrête en 1999 lorsque WEG se retrouve en cessation de paiement et doit se débarrasser de ses licences dont Star Wars. L'entreprise sera rachetée pour tenter de relancer tout ça, mais sans succès, En 2009, le système D6 passe en *open licence.*

DE LA MAGIE AU SECOURS DE LA SAGA.

Il faudra attendre 4 à 5 ans pour que Star Wars retrouve un jeu de figurines avec Wizard of the Coast. Copié sur le système de D&D Miniatures (sorti en 2003, c'est en septembre 2004 que le jeu Star Wars miniatures arrive sur le marché). Cela reprend exactement le même principe que D&D Miniatures. Le jeu est vendu avec un *starter* puis des compléments sous forme de boosters avec contenu aléatoire.

Le jeu verra sortir 16 sets de 40 à 60 figurines, sans parler des packs exclusifs, du AT-AT, de mini-sets et 3 livres de campagnes. En définitive, c'est plus de 900 figurines différentes qui vont sortir comme ça.

Le starter vous fournissait de quoi démarrer : livre de règle, marqueurs, une map recto verso et quelques figurines. Ces dernières sont en plastique "peint" de 28mm (ou prépeint diront certains) et on est loin des qualités d'aujourd'hui. Pour compléter votre "collection" et/ou renforcer vos troupes, vous achetiez donc des boosters contenant 7 figurines avec différents degrés de rareté.

Au niveau des règles, c'est clairement plus accessible que la version de WEG. On devait se constituer une équipe de 100 points (voir 150 à la fin du jeu). Le coût des figurines était indiqué sur les cartes et il y avait bien sûr des limitations de factions. Chaque figurine avait des statistiques (points de vie, attaque, défense, dégâts) ainsi que des habilités spéciales lui conférant des avantages ou restrictions. Une fois l'initiative déterminée, chaque joueur activait deux figurines. Dans un même tour, on ne pouvait pas activer deux fois la même figurine, il fallait toutes les activer avant de recommencer, si votre adversaire avait plus de figurines, à un moment, il fallait attendre qu'il termine de les activer pour rejouer. Il pouvait soit bouger jusqu'à 12 cases, soit bouger de 6 et attaquer (ou inversement). Il y avait tout un tas de règles à côté et des capacités de figurines pour booster tout ça. Le temps de jeu était limité et pour remporter une partie, il fallait soit avoir éradiqué son adversaire, soit cumuler plus de points à la fin du temps imparti. On gagnait ces points soit en éliminant des figurines adverses (et le nombre de points correspondait à son coût), soit en maîtrisant une zone au centre de la carte. Pour attaquer c'était simple, 1D20 + la valeur d'attaque et il fallait dépasser la défense de la cible. Si ça passait, on infligeait les dégâts de l'arme (doublé si critique au dé). C'était vraiment un jeu à combo, fun et rapide et je vous invite grandement à l'essayer. Le principe était réellement simple, mais au fur et à mesure des sorties, c'était la course à l'armement et il fallait sans cesse acheter de nouveaux boosters pour avoir les nouvelles figurines plus puissantes.

Il y a eu un jeu à part lors de cette période avec *Starship Battle*. Le principe d'achat était le même, un *starter* avec des boosters pour compléter. Le jeu restait simpliste, limite apéro, mais avec une grande table. On avait quand même ce plaisir de diriger les vaisseaux, malheureusement pas du tout à l'échelle entre eux.
Pour l'époque, ça a été une déception. Surtout qu'à côté, ils avaient sorti l'excellent *War at Sea*. Dommage de ne pas avoir fait la même, parce qu'en dehors du côté collection, le jeu n'avait pas grand intérêt. D'ailleurs votre serviteur avait même fini par transposer le jeu WaS pour ces figurines.

C'est début 2010 que WOTC annonce l'arrêt de la gamme. Il est prévu de sortir les quelques derniers sets qui sont en cours de production et en août 2010, l'histoire s'achève définitivement pour cette aventure.

LE SUCCESSEUR PROLIXE

C'est en été 2011 que l'on apprend que FFG va reprendre la licence Star Wars et annonce de nombreuses sorties telles qu'un JCE, du jeu de rôle et X-Wing basé sur le système de *Wings of War*. A cette époque, il y avait une grosse rumeur, et ce, dès l'annonce de la fin avec WOTC. Pendant plus d'un an, on a bien cru que c'était Games Workshop qui allait reprendre la licence.

À savoir que depuis plusieurs mois, les jeux Star Wars qui étaient chez FFG sont passés chez Atomic Games qui s'occupait de Marvel Crisis Protocol. Ce changement est surtout dû à un regroupement des types de jeu voulu par Asmodée. AMG devenant LE studio qui

JOLI TIR ROUGE 2 !!

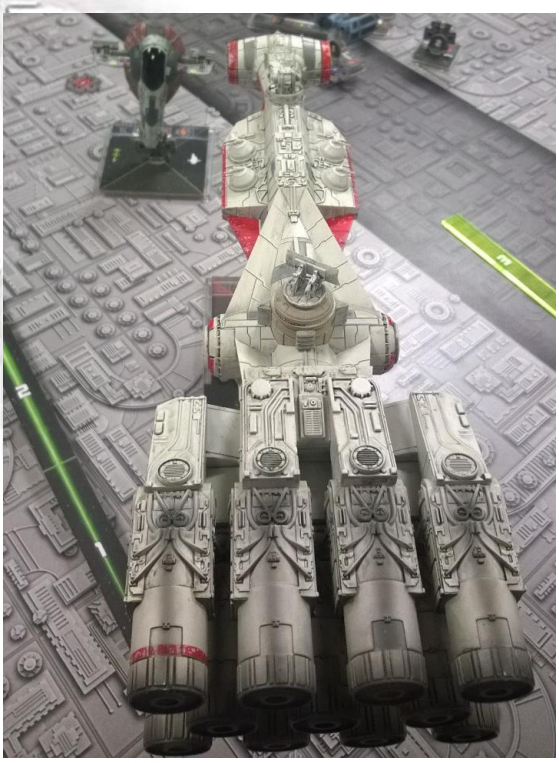
C'est à la Gencon 2011 que l'on peut voir le premier proto qui traîne sur X-Wing. Il sortira en 2012 et fait partie de cette gamme de jeu "prêt à jouer".

Là encore, il fallait s'acquitter d'un *starter* pour démarrer et apprendre les bases du jeu, puis à vous de compléter votre escadron au gré de vos achats. Ici pas de "surprises", vous achetez les vaisseaux qu'il vous faut, ceux-ci sont déjà assemblés et peints, un vrai bonheur pour initier les néophytes et faire découvrir notre hobby.

Chaque vaisseau est fourni avec des cartes de pilotes et d'équipements. Si le même vaisseau a les mêmes stats de bases, son initiative et les pouvoirs varient suivant le pilote. On trouve aussi un socle qui indique son angle de tir et un cadran qui permet de sélectionner les mouvements disponibles.

Le tour de jeu est simple, chaque joueur prépare les mouvements de ses vaisseaux en posant le cadran sur le mouvement voulu, face cachée à côté de la figurine. Ensuite, par ordre décroissant d'initiative, vous faites les mouvements via des gabarits, puis, une fois que tout le monde s'est déplacé, par ordre croissant, vous effectuez un tir si vous avez une cible éligible. Résultat, les pilotes d'élite ont une initiative basse, en effet, s'ils bougent en dernier, ils seront les premiers à faire feu et donc potentiellement éliminer leur cible en priorité. Là encore, tout un tas de combos et de modifications peuvent survenir suivant les pouvoirs et habilités des vaisseaux / pilotes et de cartes équipements que vous pouvez ajouter.
Le jeu va avoir une V2 qui change le système de points, mais surtout la création d'un escadron se fait maintenant via un logiciel. L'avantage de ce dernier est de pouvoir "corriger" le coût des cartes pour éviter que des combos trop puissantes "trustent" les tournois, comme ça a été le cas bien trop souvent en V1.

On verra même sortir des vaisseaux hors norme tel que le Tantive. C'est d'ailleurs grâce à FFG que le Raider a été créé et est apparu dans l'univers car il fallait un équivalent au vaisseau Rebel sur les tables. De quoi remplir vos tables et notamment se faire de sacrés scénarios et combats pour revivre vos batailles préférées.

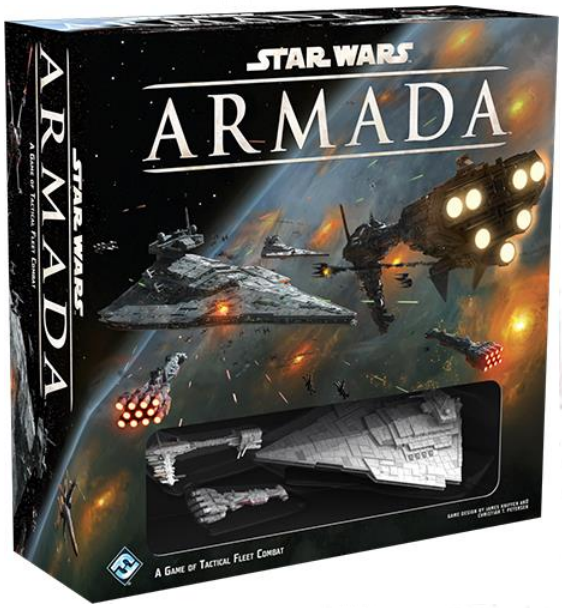


La dernière version des règles de AMG est résolument différente. Fini l'unique scénario d'élimination (dogfight), place à différents scénarios pour jouer. Le système de création des escadrons a été complètement repensé et bon nombre de points de règles revus. Résultat, si la "base" du jeu reste la même au niveau du tour, les modifications apportées changent absolument la façon de jouer.

Le jeu a eu un succès fulgurant, il a même détrôné 40k niveau vente aux US pendant un moment ce qui reste un petit exploit. Entre un jeu avec une licence forte, prêt à jouer et avec une mécanique simple qui a plusieurs niveaux de lecture (scénario, fun ou compétitif), X-Wing reste un de mes petits chouchous actuels. Et ce, même si ces dernières années, le suivi erratique en VF, le passage en V2 puis chez AMG, la période de Covid et "l'abandon" du jeu organisé a eu quelque peu raison de son grand succès auprès des joueurs. Les "années fastes"

sont passées, mais le jeu n'est pas mort pour autant, avec des sorties régulières au rythme des séries de Disney, il reste encore bon nombre d'aficionados du jeu qui le font vivre.

PASSAGE EN MODE "EPIC"



En 2014, FFG sort Armada et passe le combat spatial dans une autre dimension. Finis les combats à l'échelle des escadrons, on passe cette fois-ci sur du plus gros, et ce aussi bien au niveau des vaisseaux qu'au niveau des règles.

Le jeu vous propose cette fois-ci de prendre possession d'une flotte avec ses porteurs, croiseurs et j'en passe. Les règles restent simples sur le papier, mais dans les faits demandent une grande anticipation. Encore une fois, on a une phase d'ordre pour prévoir les mouvements des vaisseaux, puis la phase de vaisseaux où ils vont tirer puis bouger, la phase d'escadron pour les nuées et la phase de statut qui prépare le tour suivant. Le jeu se joue par scénario, chose qu'il va bien falloir garder en tête pendant votre partie, mais la grande difficulté du jeu vient de l'anticipation de la phase d'ordre. En effet, avec la chaîne de commandement, un ordre donné au tour 1 va s'activer au tour 3, voire 4 pour certains vaisseaux.

En 2018 FFG sort le Super Star Destroyer pour le jeu, comme le Tantive ou Raider pour X-Wing, le SSD est énorme comparativement aux autres vaisseaux. Il mesure plus de 60 cm, pour une table de jeu qui fait du 90*180 ça en impose tout de même.

Le jeu est donc plus exigeant que X-Wing mais reste un must have. Pendant longtemps, on ne trouvait que les flottes Impériale et Rebelle, mais le faible nombre de sorties a fait que le jeu s'est essoufflé. Il y a quelques années, ils ont tenté de relancer avec la prélogie en proposant des flottes Séparatiste et République. Malheureusement ces factions ne seront jamais traduites en vf et seul l'import permettait de jouer à ces versions. Deux systèmes de campagne multijoueurs sont sortis, les combats permettent de récupérer des planètes et leurs ressources et donc de gagner des avantages pour la phase suivante. Le système est clairement bien fait et au pire apportait de nouvelles cartes d'unités aux joueurs. Aujourd'hui le jeu reste assez confidentiel, mais là encore une communauté d'acharnés réussie à le faire perdurer, notamment via Tabletop Simulator. AMG continue de fournir les boîtes aux joueurs, mais ne propose plus de nouvelles sorties, sauf quelques cartes à télécharger via leur site pour avoir de nouveaux vaisseaux.

CONFLIT TERRESTRE

La même année qu' Armada sort un jeu de société sur notre licence chérie avec Star Wars Imperial Assault. Je vous arrête tout de suite, je ne vais pas vanter les mérites du jds mais plutôt un mode de jeu fourni avec.
Si le jeu de base est un véritable Dungeon Crawling SF que je vous invite à jouer, il était fourni avec un mode escarmouche. A chaque fois que vous achetiez des blisters de figurines ou des extensions, les figurines avaient aussi des cartes pour ce mode de jeu, mais aussi des maps avec scénarios.

Et là, on se rapproche grandement de la version de WOTC niveau jeu de fig. On joue sur un map quadrillée, les déplacements se font par des cases, on se constitue une équipe de 40 points, les actions sont bouger / courir / attaquer (CaC ou à distance suivant le perso), ou des actions spéciales propres à chaque figurine, sans parler des effets de commandement ou de Force des personnages.
À savoir que dans le lot, il y a des cartes qui permettent de booster des pouvoirs au lieu de recruter des personnages ou troupes. À côté de ça on se constitue un autre deck de cartes de commandement pour une valeur de 15 points, mais aussi de 15 cartes maximums. Ce deck permet divers effets moyennant la dépense d'actions ou non.

Il va falloir assembler sa troupe avec 40 points et se faire un mini deck de 15 cartes donc, on choisit sur quelle carte on va jouer et en parallèle le scénario associé. En sachant que vous trouverez de nombreux scénarios dans les boîtes, mais aussi les blisters, il y a de quoi faire. Pour gagner un match, il faut remporter 40 points de victoires et pour ce faire, il n'y a pas 36 solutions. Soit en réussissant la mission proposée via la carte, soit en flinguant des unités adverses, ce qui rapporte autant de points que leur valeur.
On décide de l'initiative (celui qui a le moins de points commence sinon tirage au sort). Ensuite, à chaque début de tour, le joueur pioche une carte de son deck et puis, c'est une activation alternée. Chaque joueur va activer une carte de figurine et jouer la ou les figurines qui y sont associées. Chaque figurine va faire 2 actions parmi celles connues, tout comme pour la version jdp Assaut sur l'Empire.

Le jeu en France a quand même un peu souffert par la différence de délai de sortie entre la VO et la VF, environ 6 mois, ce qui fait que les "combos" et autres tactiques étaient déjà éprouvées quand la VF arrivait en boutique. Pour les joueurs de tournois (à qui s'adresse principalement ce type de jeu) je peux comprendre la frustration.

Franchement, même si la gamme est moins étendue que celle de WOTC le jeu est vraiment bon et dynamique, puisque les cartes de votre deck bien pensées et jouées au bon moment peuvent retourner la partie. La qualité des

figurines est réellement au-dessus de WOTC (bon ok, il n'y a pas trop de difficulté) et permet de se faire plaisir niveau peinture. Encore un jeu que je vous conseille, surtout que là, il y a moyen de faire une pierre deux coups avec un super DC et un bon jeu de fig. La gamme a été officiellement arrêtée, mais dernièrement une extension a été réapprovisionnée (des fins de stocks retrouvés ?), ce qui laisse un peu d'espoir à certains de peut-être voir le jeu revenir sur le devant de la scène (et puis on n'a pas eu Endor et ses ewoks ce qui est un scandale !!)

L'ABOUTISSEMENT ?

Je termine avec Star Wars Legion qui est sorti en 2018. Cette fois-ci, oubliez les cases et le mode escarmouche, on retourne aux basiques. À vous de créer votre terrain de jeu, d'assembler et peindre vos figurines, bref, on bascule enfin du côté plus "hobby".

Star Wars Legion est peut-être LE jeu que j'attendais depuis toutes ces années. Comme expliqué ci-dessus, outre le fait qu'il va falloir assembler et peindre vos figurines (32mm), il va aussi falloir mettre la main à la pâte et se créer une table. Depuis 4 ans, la gamme s'est étoffée, proposant toujours plus de troupes diverses et variées, mais aussi de nouvelles armées pour ceux qui n'en auraient pas assez.

La création d'armée reprend le principe de X-Wing et Armada, c'est via un système de cartes dont le coût est indiqué dessus, à vous ensuite d'ajouter des équipements et améliorations éligibles pour l'unité afin d'en augmenter l'efficacité. Il existe deux formats de jeu, 500 et 800 points avec comme terrain de jeu respectif 90x90 et 180x90. Au début de chaque partie, vous déciderez via un système de cartes de la disposition du terrain, des conditions "météo" et le scénario à jouer, de quoi grandement renouveler vos parties.

En début de tour, chaque joueur sélectionne secrètement une carte Ordre pour savoir qui débute et quel avantage il obtient. Vous allez ensuite jouer chacun votre tour une unité, le tout est régi par un système de pioche ou d'unité préparée sur le terrain. Là encore, votre unité pourra effectuer deux actions parmi un panel d'actions classiques (bouger, attaquer, viser, etc) et omis l'action "bouger", vous ne pourrez pas faire deux fois la même action.

Le jeu est quand même assez intense et à force d'habitude, une partie dure moins de 2h, voire

1h30. Le système est tout de même très malin, et ce, dès la création de l'armée avec son système de pioche. Les unités sont aussi très diverses, on en trouve certaines très polyvalentes qui pourront servir un peu à tout sur le terrain (bien souvent les troupes de base avec quelques armes spéciales bien senties), et d'autres plus spécialisées qu'il faudra bien diriger pour en dévoiler toutes les capacités (certaines unités de corps à corps qui peuvent faire des dégâts dans le camp adverse, encore faut-il les amener à destination).

Pour jouer, vous aurez le choix entre la trilogie originale (Empire et Rebelles) ou la prélogie (Séparatistes ou République) et le mois dernier une 5eme faction est parue avec le Collectif de l'Ombre, plus axée mercenaire dont certaines troupes peuvent être enrôlées par les autres armées. Cette dernière a d'ailleurs ouvert le bal des starters mono armée. D'autres vont suivre très bientôt pour les 4 factions, de quoi s'y mettre en toute simplicité, bref, vous n'avez plus d'excuses pour ne pas vous y mettre.

Déjà Merci d'être arrivé jusque-là pour ce "petit tour d'horizon" des jeux de figurines Star Wars. Et encore, j'ai "épuré" pas mal d'anecdotes et mis un peu plus l'accent sur les mécaniques pour vous présenter les différents styles qui ont pu sortir depuis ces 30 dernières années. C'est intéressant de voir l'évolution de notre hobby sur cette période par ce biais, par exemple le fait que les figurines sont passées de 25mm en métal monobloc à 32mm plastique à assembler. Idem au niveau des règles qui passent d'une simulation à un système plus rapide et fun, voire très grand public pour X-Wing (qui a fait en partie sa réussite) et le panel de jeux différents proposés.
Bref, j'espère que le voyage vous aura plu et qu'il vous aura au moins donné envie de vous essayer à un de ces systèmes dans cet univers riche et sans limites qui moi me bercent depuis des décennies et continue de me faire rêver.

Bons jeux à vous tous et MTFBWY always !!

RAF Park

SERVITEURS DU CHAOS

LA CORRUPTION SE REPAND DANS LA VIIEME COMPAGNIE DES SEA DRAGONS…

Par La Tribune Ludique

Dans les précédents numéros du Warmazine, je vous présentais le projet de transformation de mon armée *Epic Armageddon* de Space Marines loyalistes en une infâme bande de renégats en n'utilisant qu'une poignée de figurines alternatives.

Pour jouer mes Black Octopuses, je pouvais me contenter des deux socles d'infanterie que je vous présentais dans le Warmazine #2 : le capitaine déchu Ygatrius et le Démon Akezath. Avec ces deux hérauts du Chaos à sa tête, mon armée de Sea Dragons, composée uniquement de figurines loyalistes, se transformait en une force de Space Marines récemment corrompue par le Chaos.

Mais cela ne me suffisait pas, je voulais renforcer l'aspect renégat de mon armée. C'est pourquoi je suis allé plus loin en convertissant et en peignant une figurine corrompue pour la plupart des formations de mon armée !

VERS L'HÉRÉSIE !

Lorsque la VIIème Compagnie des Sea Dragons arriva sur Uccinus, la planète était déchirée par une guerre civile où chaque camp prétendait être loyal à l'Empereur. Mais le capitaine Ygatrius n'avait qu'une seule certitude : seuls ses hommes et lui parlaient au nom de l'Empereur. De fait, les Space Marines débutèrent leurs opérations sans prendre parti et ils frappèrent indifféremment les belligérants.

Après plusieurs semaines de combat, la VIIème Compagnie avait réussi à pacifier une large tête de pont autour de l'un des principaux astroports de la planète et c'est à la périphérie de cette zone qu'Ygatrius libéra un groupe de civils retenus prisonniers dans un temple du Culte Impérial... Parmi eux se trouvait le Prêtre Agost dont la foi et l'érudition frappèrent Ygratrius. Agost devint rapidement l'un de ses plus proches conseillers et il commença à influencer la campagne militaire en lui soufflant des idées d'opérations. Ici le massacre d'une localité prétendument hérétique, là la prise d'un bastion réputé inexpugnable. En réalité Agost plongeait Ygatrius dans les pires pêchés du Culte Impérial : l'orgueil, la colère, la jalousie... Après plus de six mois de ce traitement de choc, Ygatrius et ses hommes ne purent que constater que leur Foi en l'Empereur avait disparu. A quoi bon lutter et mourir pour un être incapable de venir sur place contempler l'oeuvre accomplie en son nom ? Seul comptait désormais leur propre gloire. Alors Agost révéla sa véritable nature, il était le démon Akezath ! La déchéance des Sea Dragons de la VIIème Compagnie était accomplie, ils étaient désormais les Black Octopuses...

NOUVELLES FIGURINES

Après avoir remplacé les personnages principaux de l'armée, je me suis donc amusé à peindre des figurines alternatives pour plusieurs de mes formations.

Commençons par prendre de la hauteur avec l'escadrille de Xiphons qui constitue ma principale défense aérienne (soutenue en cela par une poignée de Hunters au sol). Je joue ces figurines en count as de Stormtalons en attendant leur potentielle sortie à *Aeronautica Imperialis*. Les Hunters étant une DCA à l'efficacité discutable, je ne peux en effet pas me passer d'une paire de chasseurs pour intercepter les bombardiers ou unités de transport de l'ennemi. Disposant de trois Xiphons de la boîte de base *Aeronautica Imperialis* "Wrath of Angels", j'ai décidé d'en "sacrifier" un pour le convertir au Chaos. La conversion se résume en l'ajout de crânes sur les ailes du chasseur pour le distinguer de ses alter egos loyalistes.

Cerise sur le gâteau, ce Xiphon corrompu me permet également de transformer une escadrille des Sea Dragons en escadrille des Black Octopuses à *Aeronautica Imperialis* (un jeu bien sympa et qui complète parfaitement *Epic* et *Warhammer 40k* soit dit en passant).

On revient sur le plancher des vaches avec la dernière de mes formations d'infanterie à recevoir une marque de corruption par le Chaos : ma formation Devastator. Rappelez-vous que les autres détachements, mes formations Tactique et Terminator, sont respectivement dirigés par Ygatrius et Akexath et n'ont donc pas besoin d'être traités. Généralement je transporte mes Devastators et Dreadnoughts dans un Thunderhawk : cela permet de les envoyer facilement là où j'ai besoin de beaucoup de puissance de feu.

Plutôt que de modifier un socle Devastator, j'ai plutôt eu envie de convertir l'un des deux Dreadnoughts Feu d'Enfer que j'ai l'habitude de déployer avec la formation. J'ai ajouté une tête bestiale en métal au marcheur afin de bien le démarquer de ses homologues impériaux.

On prend maintenant de la vitesse avec mes deux formations les plus rapides : les Motards et les Land Speeders. Elles ont toutes les deux le même rôle au sein de mon armée : profiter de leur grande mobilité pour harceler l'adversaire et préparer mes assauts. Le schéma est souvent le suivant : dans un premier temps la formation progresse à couvert en profitant des tirs à moyenne portée de certains de ses éléments (Motos d'Assaut et Land Speeder Typhoon ou Tornado) pour poser quelques pions d'impact puis elle lance l'assaut conjointement avec les Terminators fraîchement téléportés ou les Devastators déployés par Thunderhawk.

Pour mon socle de Motards des Black Octopuses, j'ai opté pour une conversion légère à base de pointes collées sur les motos. Mais j'ai trouvé cela un peu trop discret et j'ai finalement utilisé une figurine de personnage avec bannière arborant l'Oeil d'Horus pour mieux mettre en évidence le côté renégat du socle.

Pour mon Land Speeder corrompu, je n'ai pas fait dans la finesse. Je pensais d'abord me contenter de l'ajout d'une bannière aux couleurs du Maître de Guerre et puis j'ai finalement opté pour deux énormes cornes à l'avant du véhicule léger. Que voulez-vous, certains revendiquent leur traîtrise de manière plus spectaculaire que d'autres après tout.

MAIS ENCORE ?

Avec toutes ces figurines alternatives, mon armée reflète désormais bien le fait qu'elle vient juste d'être corrompue par le Chaos. Et si pour l'instant mon projet s'arrête là, il me serait en réalité possible d'enrichir encore un peu plus ma collection. En effet, en dehors du Xiphon, vous aurez noté que je n'ai converti aucun véhicule. A plus ou moins long terme, j'ai pour objectif de corrompre mes formations de Predators et de Whirlwinds (pour cela il faut que je trouve une figurine supplémentaire pour chacun de ces blindés) et j'attends de peindre une formation de Land Raiders loyalistes pour convertir une figurine supplémentaire de ce blindé aux normes des Black Octopuses.

Sans surprise, comme pour toute armée de n'importe quel jeu de figurines, rien n'est jamais vraiment terminé...

Mon armée de Black Octopuses commence désormais à vraiment ressembler à une bande de Space Marines du Chaos. Et je ne peins pas des figurines pour les mettre en vitrine (je n'ai pas cette prétention comme vous avez pu le remarquer sur les photos illustrant mes articles), l'objectif est bien de les lancer dans la bataille !

Or il paraît que l'Inquisitrice Ypathie est arrivée sur Uccinus pour mettre un terme aux agissements d'Akexath. Il est peut-être temps de les faire s'affronter, non ?

La suite au prochain numéro.

CHOIX DES ARMES : UNE SERRE DE FER DANS UN GANT DE VELOURS

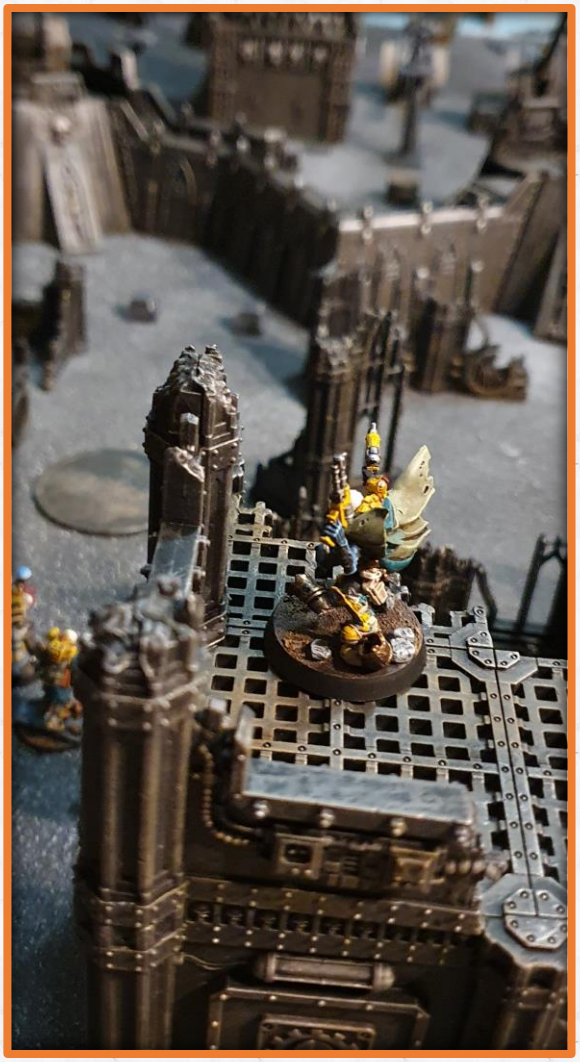
LES FORCES SONT EN PLACE, LE CULTE GANGRENE ET SAPE COMME IL LE PEUT L'ŒUVRE DE L'IMPERIUM. LES TROUFIONS SONT PRESENTS MAIS QUE REPRESENTENT LES LIGNES D'INFANTERIE, LES SOLDATS A SACRIFIER, LES FORCES VIVES D'UNE NATION SANS HEROS POUR LES MENER A LA VICTOIRE ET SANS UN CHEF POUR EN PROFITER…

Alors que l'Impérium pense qu'il peut prendre des vacances car il a repoussé un prince démon, les forces du culte usent au mieux de leur temps pour optimiser la puissance en durée limitée. Moins de figurines, plus de points ! J'ai donc réussi à présenter non pas un, non pas deux mais bien l'exceptionnel total de 3 figurines pour votre bon plaisir !

Une excroissance sortie de la terre, un étrange serviteur avec une mixture étrange…

L'HISTOIRE CONTINUE

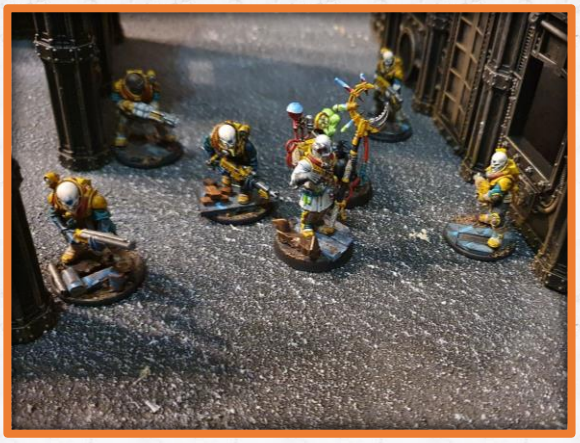
"Tout se passait comme prévu. Aucune information ne portait à croire que les factions en train de s'entre-déchirer sur Uccinus n'avait décelé l'ampleur de l'extension du culte. Au premier regard, les autres ne voyaient que des restes de cultistes, de minables poches de résistances fanatiques attachées à une gloire passée lors d'une tentative avortée de soulèvement qui avait été massivement réprimée par l'Impérium. Pour accomplir cela, il avait fallu que les leaders des rebelles trouvent un subtil équilibre entre faire profil bas et soutenir les troupes.



Croyaient-ils vraiment que des enfants du grand dévoreur livrés à eux-mêmes auraient pu tant accomplir ? Qu'ils auraient pu croître paisiblement dans les rangs des ouvriers du système ? Qu'ils auraient pu conquérir d'autres planètes à la force de leur propre cerveau d'hommes de main de seconde zone ? Pathétique. Il était évident qu'un grand homme était derrière tout ça. Le docteur Zareb Hosseini était évidemment le cerveau de toutes ces opérations (enfin, de toutes les opérations qui comptaient vraiment). Son cerveau brillant permettait non seulement d'élaborer mutagènes et drogues puissantes mais il était aussi tout à fait capable de coordonner ses troupes, de prévoir sur le long termes la stratégie gagnante et nul doute qu'il mènerait les troupes à la victoire lorsque le système serait assez faible pour accueillir ses dieux. Certes il s'appuyait parfois sur les recommandations de ses deux plus proches conseillers mais c'était bien entendu lui qui était le chef du culte. Il y avait d'une part cette femme qui avait autrefois servi d'éclaireur pour les forces de l'impérium et qui roulait désormais pour lui, enfourchant toujours cette bécane aux couleurs criardes de chantier. Il était vrai qu'elle avait l'œil et lui fournir un fusil de précision avait été une réelle bonne idée. De l'autre côté, l'hybride qu'il avait déployé sur nombre d'opérations semblait véritablement invincible. Il possédait des attributs du grand dévoreur. Sa tête oblongue et son troisième bras le forçaient à adopter une attitude des plus troublantes. Ce n'était pas l'agent que l'on envoyait à la lumière des politiques ou à la vue de qui que ce soit d'ailleurs. Il devait être la dernière chose que voyaient ceux qui posaient les yeux sur lui… "

UN PROFIL, UNE RIBAMBELLE DE HEROS

Peindre du grunt, c'est parfait pour préparer le schéma, réfléchir au global et se laisser du temps. Cependant, mon rythme de peinture étant ce qu'il est et mon appétence pour l'escarmouche étant bien plus prépondérante que mon envie d'aligner d'énormes armées sur une table, j'ai choisi cette option. Peindre pas mal de points pour jouer en 400 points d'escarmouches mon culte genestealer à grand renforts de héros. J'avais différents héros qui traînaient sur l'établi, il a fallu faire un choix. Mon projet était principalement escarmouche, j'ai opté pour de "petits" héros, gardant l'abberant et le patriarche pour plus tard, lorsque j'aurais trouvé le courage de peindre les masses les accompagnant.

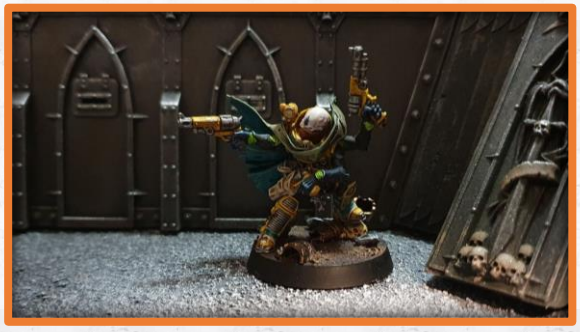


Toujours dans l'idée de simplifier et fluidifier le jeu, Grimdark future de OnePageRules réduit le nombre de profils de héros sans pour autant nous priver de sortir certaines figurines. En effet, pour les héros "humains" on ne trouve que deux profils : le cult leader et le cult champion : même caractéristiques,

même équipement, juste une capacité supplémentaire. Identiques ? Pour la base seulement ! Ce qui va permettre de différencier Biophagus / Clamavus / Iconward / Magus / Nexos / Primus correspondant tous au Cult Leader ce sont les options. En effet, vous pourrez les personnaliser via l'équipement mais surtout lui mettre une capacité qui fera tout le sel de votre héros. Sera t'il Prime (Agitator), Mad Scientist (Experiments), Mage (Psychic(1)) ou Propagandist (Megaphone) ?

Avec ces options et les règles spéciales qu'elles apportent, vous retrouverez le profil de votre figurine sans avoir à retenir 15 stats différentes. Il aura les stats du héros mais c'est sa règle spéciale qui lui donnera toute sa saveur. Il en va évidemment de même pour le cult Champion qui permettra de représenter Jackal Alphus / Kelermorph / Locus / Sanctus selon vos envies. Comment je sais tout ça ? OnePagerules a mis en place sur son wiki une page spécifique dédiée à l'association profils / figurines. Vous pouvez donc savoir à quoi correspondent vos figurines directement ici : https://onepagerules.fandom.com/wiki/Category:Grimdark_Future_Miniatures

Bien entendu, il existe la même chose pour la version fantasy.



Avec cette explication, je peux vous annoncer que j'ai choisi de prendre un Leader du culte avec le trait Scientifique fou lui permettant de renforcer ses alliés et lui-même au corps à corps en leur accordant 1 en pénétration d'armure ou une chance d'avoir 4 en pénétration d'armure mais seulement sur les touches de 6. Pour parachever son statut, il se bat avec un aiguillonneur, un ensemble de seringues montées sur un sceptre.

Son bras droit est une Jackal Alphus. Elle aussi de 4ème génération mais qui a l'avantage de la mobilité. On est ici sur le profil du Cult Champion qui peut bénéficier de l'amélioration moto de combat et s'armer d'un fusil de sniper. Au besoin, elle pourra également servir de motarde classique en format escarmouche en perdant son sniper.

Enfin, un héros qui a du style : le kelermorph. Un hybride bien plus chitineux et avec un look bien plus "opérationnel". Une cape rapiécée, un tissu sur le visage et ses trois pistolets lui donnent un aspect très banditos. En termes de règles c'est aussi un Cult Champion mais qui pourra au choix s'équiper de pistolet de duel ou d'un pistolet éclateur selon les situations.

LE SCIENTIFIQUE MEGALO

En tête de gondole, le docteur Zareb Hosseini, le scientifique fou qui œuvre pour la grandeur du culte. J'adore vraiment cette figurine qui a une vraie personnalité tout en étant facilement identifiable au culte genestealer, qui respecte le code en somme tout en ayant ses spécificités. Sa blouse reflète directement le côté médical, complété par son assistant et les petits détails qui parachèvent la panoplie : les éprouvettes, la pince et les gants qui vont bien. Pour autant on ne peut rater son affiliation au culte avec les bottes / jambières classiques des ouvriers formant le gros des forces et ses petites écailles chitineuses qui apparaissent sur son front. Bref, un vrai régal.

Pour la peinture, rien de nouveau sur les couleurs du culte, je redoutais un peu le traitement de la blouse mais il y avait suffisamment de relief pour que le contrast Apothicary White fonctionne réhaussé au gris clair et au blanc sur les arrêtes. Là où je me suis en revanche plus attardé et pris la tête, c'est sur tous les liquides dans les fioles. J'ai voulu m'amuser à vraiment représenter du liquide sans que les flacons ne soient pleins. C'était un très bon exercice mais que je suis loin de maîtriser encore. La diffraction de la lumière entre les matières, ici le verre et un liquide heureusement inconnu, demande de faire une interface blanche, très nette avant de basculer sur une zone très foncée qui s'éclaircit en plongeant les profondeurs du liquide. A l'inverse, le contenant doit avoir son point de lumière proche de l'interface avant de partir dans des teintes plus foncées. Rien de bien compliqué en soi, mais qui demande de se poser avant, de réfléchir à la théorie avant d'envisager la pratique.

J'en ai tout de même profité pour lui peindre son assistant, j'ai procédé de la même façon que pour le genestealer référence. J'ai utilisé de la peinture fluo pour la fiole et sa fumée pour lui donner le côté le plus étrange possible. Afin de marquer la différence entre le contenant et la fumée j'ai utilisé une fine couche de Nihil Oxyde pour le bleuir.

LA SNIPER MOBILE

Vient ensuite mon premier motard, ou plutôt ma première motarde et par la même occasion, le premier membre féminin de mon culte. Plus à l'aise dans les travaux de communication et de reconnaissance que dans le maniement de la foreuse électrique et de l'emploi brute de la force, Soraya Nouri opérait comme éclaireur pour une compagnie minière. Enfourchant son deux-roues tout terrain pour explorer la planète et trouver d'autres gisements miniers en apparence, elle opère en fait pour le culte. Elle cartographiait ainsi la zone en repérant caches discrètes et gisements de valeur mais "omettait" de les indiquer dans son rapport officiel, réservant ses trouvailles pour les adeptes du grand dévoreur.

La figurine est assez sympa, on devine un membre féminin du culte sur cette moto à l'arrêt, le fusil surdimensionné prêt à tirer. Il y a beaucoup de textures, beaucoup de détails à traiter ce qui est un peu déprimant quand on attaque la figurine. Je passe mon jaune, fais mon beige, mon vert, mon argent et entre chaque couche que je m'aperçois que j'ai oublié du jaune là, du vert ici… Qu'il va falloir les redistribuer plus car si j'ajoute une nouvelle couleur à chaque détail de la figurine, non seulement je ne vais pas m'en sortir, mais en plus elle ressemblera à un sapin de noël ! Je me suis donc permis quelques folies sur certains détail mais en tâchant de limiter toutefois ma palette, gardant le même jaune de l'armure pour le corps de la moto.

Pour le socle, j'ai hésité entre la représenter en plein désert, sans la moindre trace de construction humaine. Finalement, pour la lier au mieux aux autres je suis resté sur quelque chose de plus urbain, principalement à base de liège pour représenter le bitume et j'ai essayé de faire comme un barrière de sécurité. Comme si elle s'était arrêtée en bordure de route pour viser une cible au loin ou en contrebas.

Photo Jackal Alphus

L'ASSASSIN AU SANG FROID

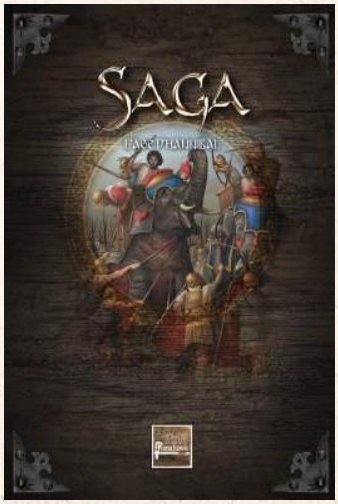
Le kellermorph est une figurine dont j'apprécie beaucoup la dynamique. De plus, la figurine inclut deux tuyaux à poser sur le socle, tout ce que j'aime ! On peut donc conserver les couleurs classiques à ceci prêt qu'il ne porte pas de tunique. Son armure semble être portée à même la peau, ou plutôt à même la chitine dans son cas… Pas évident dans ce contexte de faire ressortir mon vert caractéristique. D'autant que l'on est sur un pistolero discret, un assassin mutant je ne peux décemment pas lui faire des couleurs trop flashy ! J'ai donc opté pour une cape bi-teinte, différenciant intérieur et extérieur du vêtement. Cela m'a permis de lui donner une belle couleur vert militaire, passe partout à défaut de peindre un réel camouflage urbain. Je le trouve très bien comme ça au final

Photo Kelermorph

Comment monter une armée SAGA :

Qart Hadasht

Les années 264 à 146 avant Jésus-Christ ont vu se dérouler un des conflits majeurs de l'histoire de l'humanité. Armées romaines contre Phéniciens d'Occident, la toute nouvelle puissance de la péninsule s'opposait à la subtile et mystérieuse civilisation de l'actuel Maghreb. Le choc de ces deux Empires fit des centaines de milliers de morts. Et, paradoxe étonnant, les succès militaires des deux camps eurent lieu là où personne ne les attendait. C'est sur mer, en effet, que Rome connut ses plus éclatantes victoires. Et sur terre que les armées carthaginoises trouvèrent leur plus grande gloire. A l'issue de ces guerres où s'illustrèrent les hautes figures du général Hamilcar, de son fils Hannibal et de Scipion l'Africain, Rome dominait le bassin occidental de la Méditerranée. Et Carthage fut détruite. Voilà comment sont décrites les guerres puniques par Yahnn Le Bohec.



Je joue à saga depuis quelque temps, vu mon pseudo (Hasdrubal pour les distraits) j'attendais de longue date le supplément « L'Age d'Hannibal » permettant de jouer la faction carthaginoise.

Après moultes procrastinations, j'ai enfin commencé à poser mes pinceaux sur mes figurines antiques.

LE CHOIX DE L'ARMÉE

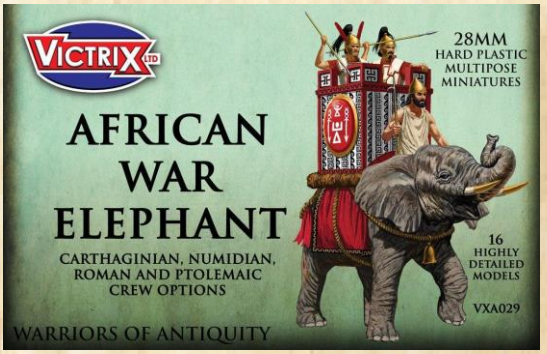
Mais avant de commencer à peindre la montagne de figurines amassées en prévision pour cette armée, il m'a fallu penser à la forme que prendrait cette force.

« Les troupes carthaginoises présentent un mélange de forces provenant de Carthage, de cités alliées ou assujetties, mais aussi de puissants contingents de mercenaires » selon le descriptif de la faction.

Après réflexion et en fonction de ce que j'ai envie de jouer mon choix s'est porté vers :

Il me faut un général sur monture : Hannibal sur un éléphant, figurine en résine d'Hannibal sur un éléphant Wargame Foundry.

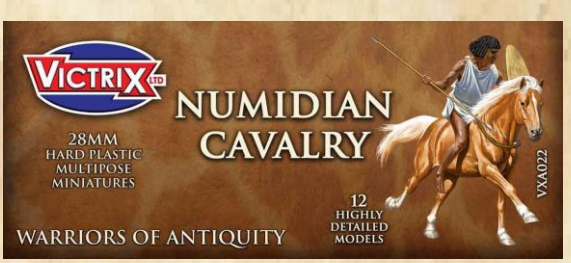
☐ Deux éléphants : deux éléphants Victrix.



☐ 8 guerriers citoyens : 8 vétérans carthaginois Victrix.

- 8 guerriers du contingents : 8 javeliniers libyens Victrix.

- 8 guerriers du contingent à cheval avec javelots : 8 cavaliers numides de chez Victrix.



- 8 Mercenaires frondeurs des Baléares : 8 frondeurs Victrix.

Voici mes premiers 6 points. Pour le moment pas de gardes ni de levées. On verra par la suite.

La force du plateau carthaginois me semble être les troupes montées (numides et éléphants) ainsi que la complémentarité citoyens-troupes du contingent. Voici ce qui explique mon choix.

D'un point de vue modélisme j'avais absolument envie de peindre des vétérans en cotte de maille ainsi que des guerriers berbères. Les frondeurs et les cavaliers numides étant des troupes emblématiques de la faction je ne pouvais passer à côté.

LA MISE EN PEINTURE

Sur une sous couche blanche, j'ai appliqué du rouge gore sur les tuniques et de la chair bronzée sur la peau.

Un passage de gris métal pour les côtes de mailles et les lames/fer de lances.

Du bronze pour les cuirasses, gardes d'épées et casques. J'ai fait les hampes des lances et de l'étendard en bleached bone.

Tout ce qui est cuir en marron, les fourreaux en ocre, les rubans en turquoise et la cape en pourpre.

Un passage de lavis de nuln oil pour l'acier et d'agrax shade pour le reste afin d'approfondir les teintes.

On finit par les cheveux et les petits détails.

SHOWCASE

Une fois les boucliers et socles peints, on passe au vernis et voilà!

Les guerriers citoyens

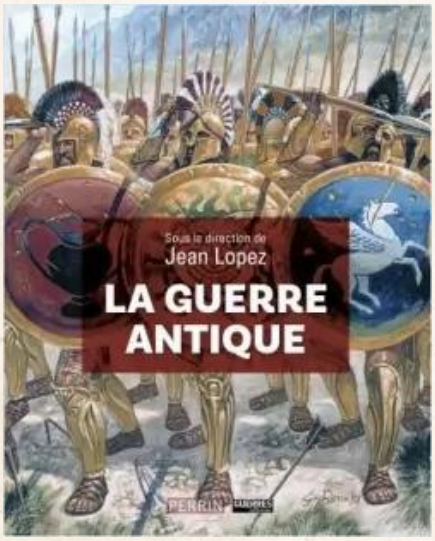
Les guerriers du contingents

PROCHAINE ÉTAPE

MES INSPIRATIONS

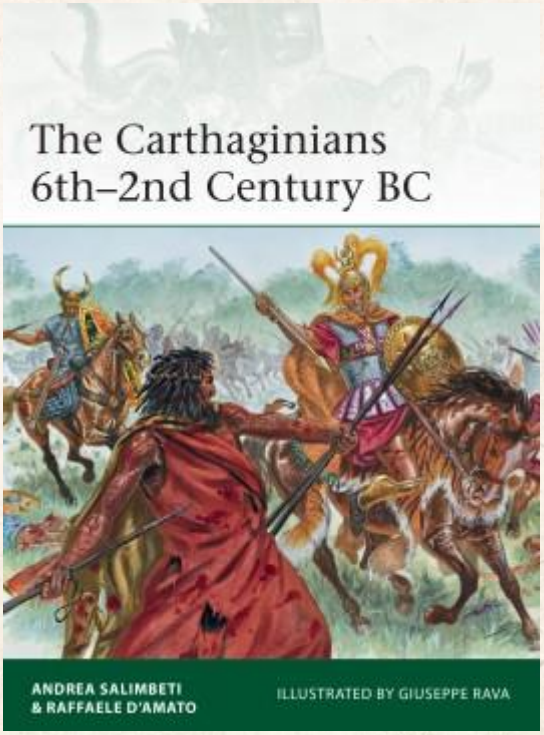
Pour mes “recherches” et inspirations, je ne saurai trop vous conseiller ces ouvrages qui m’ont permis de mettre le pied à l’étrier du monde phénicien:

- La Guerre Antique sous la direction de Jean Lopez, synthèse guerrière de la période élargie qui court de Qadesh aux Champs catalauniques : https://www.babelio.com/livres/Lopez-La-Guerre-antique/1351051

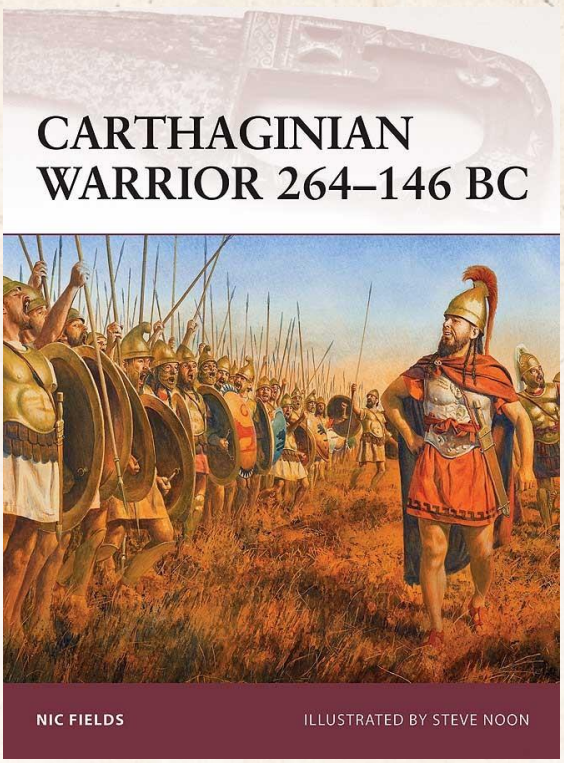


- L’histoire militaire des guerres puniques, un classique de la période par Yahnn le Bohec : https://www.babelio.com/livres/Le-Bohec-Histoire-militaire-des-guerres-puniques--246-146-/207890

- The Carthaginians 6th–2nd Century BC : https://ospreypublishing.com/the-carthaginians-6th-2nd-century-bc?___store=osprey_rst

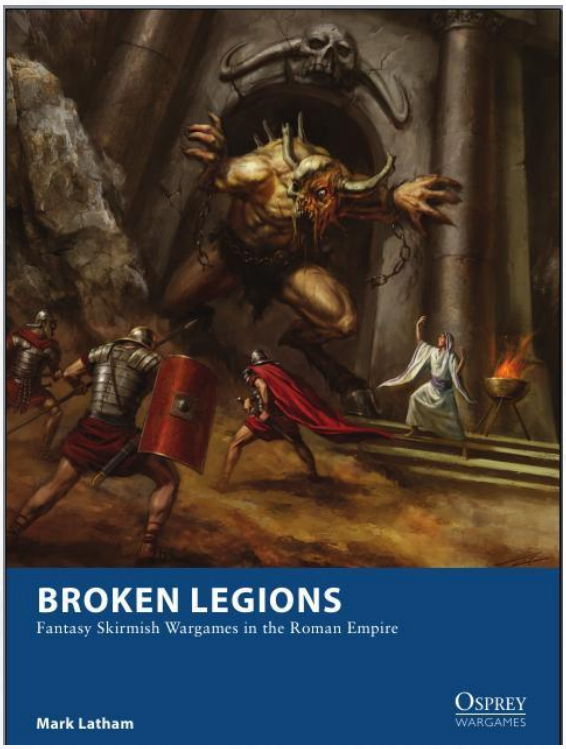


- Carthaginian Warrior 264–146 BC : https://ospreypublishing.com/carthaginian-warrior-264-146-bc-pb



Au service de sa majesté impériale

Sortie en 2016 chez *Osprey Publishing*, la règle *Broken Legions* nous plonge dans l'Antiquité, à l'époque de la domination romaine sur le Bassin méditerranéen. Mais une Antiquité où la mythologie et la magie ont encore toute leur place...



Lutèce ne répond plus

Autant le dire d'entrée : ***Broken Legions*** n'est pas un jeu historique ! L'action se situe durant le début et l'apogée de l'Empire romain, c'est-à-dire au cours des deux premiers siècles de notre ère et plus particulièrement entre 100 et 180 après Jésus-Christ. C'est le «siècle des Antonins» où les Romains vivent sous la conduite des empereurs Trajan, Hadrien, Antonin et Marc-Aurèle. A cette époque Rome accroît son empire et domine le bassin méditerranéen, devenant la superpuissance de l'époque. Sa sécurité n'est pas pour autant totalement assurée. Des sectes magico-religieuses et autres bandes mystiques menacent encore l'équilibre de l'empire en son sein, de l'Egypte à la Gaule en passant par la Grèce. Ces menaces sont aussi extérieures, des peuples « barbares », Germains, Pictes, et autres Sarmates, menacent. L'Empereur choisit donc d'envoyer, secrètement, ses agents aux confins de l'Empire, voire au-delà du « *limes* » (la frontière de l'Empire). Leurs missions (et la vôtre aussi du coup...) ? Retrouver des artefacts magiques anciens ou abattre des ennemis de l'ombre afin d'assurer la puissance de Rome et de ses légions. Temples antiques, labyrinthes, cavernes et sombres forêts peuplés d'êtres et créatures mythologiques sont le théâtre de cette guerre secrète où se joue le sort de Rome ! Bref, on peut qualifier ***Broken Legions*** de jeu historico-fantastique !

Une partie voit donc s'affronter deux bandes, en général l'une de Romains et l'autre d'ennemis de Rome. La table standard est de 90 cm sur 90 cm pour un affrontement de deux groupes de 150 points mais des tables plus petites ou plus grandes peuvent être envisagées selon le format de points retenu.

Le livre contient tout le nécessaire pour jouer. Les règles tiennent en une quinzaine de pages. On trouve ensuite les Héros, personnages évidemment hors du commun, meneurs de bande et disposant de pouvoirs les distinguant du commun des mortels. Viennent dans les pages suivantes les Miracles, qui sont en fait la magie dans le jeu mais avec une touche mystico-religieuse qui permet l'immersion dans l'ADN antique de ***Broken Legions***. Le livre se poursuit avec des règles spéciales afin de personnaliser bandes et Héros. Le bouquin est ensuite consacré à la création de votre groupe et, pour conclure, des scénarios et des règles de campagnes sont proposés.

Toutefois (comme avec toutes les règles de chez *Osprey Publishing*), le jeu est aussi un « bac à sable » où le joueur expérimenté pourra apporter sa pelle et son râteau pour l'adapter encore plus à ses envies.

Alexandrie nid d'espions

Attardons-nous un peu sur la mécanique... le jeu se décompose en tours, en général huit ou dix par partie. Chaque tour est subdivisé en quatre phases : initiative, action, mêlée et récupération.

- Initiative : on détermine quel joueur joue en premier. Il active une figurine puis son adversaire fait de même jusqu'à ce que toutes les figurines de la table soient activées. A noter que les Leaders de chaque bande doivent obligatoirement être activés en premier.

- Action : les figurines agissent. Un soldat peut se déplacer puis effectuer une action. Les déplacements sont soit un déplacement normal, soit un déplacement plus court au travers d'un terrain, soit une charge (aléatoire, elle nécessite un jet de dé). Enfin, une figurine peut s'accroupir (*Prone*) pour se cacher. Le joueur opte ensuite, si cela est possible, pour une des actions suivantes : courir (jet de dé aléatoire), se cacher, tirer, tenter un miracle ou une action héroïque (seulement pour les Héros).

- Mêlée : Dans cette phase, on résout les corps-à-corps. Les figurines ayant chargé tapent en premier. Ensuite, chaque figurine frappe selon son agilité, les plus agiles tapant d'abord.

- Récupération : en alternance et figurine par figurine, les joueurs peuvent tenter de rallier des membres de leurs bandes dont le moral a été brisé (c'est le cas lorsque la bande a perdu les deux tiers de ses membres par exemple). C'est durant cette phase que l'on peut soigner les blessés et résoudre certains effets.

Accompagnés de loups géants, des guerriers Germains protègent leur forêt sacrée

Afin de voir si une action est réussie, le jeu utilise un système à base de D10. Le joueur lance un D10 auquel il ajoute la valeur de la caractéristique testée et éventuellement des bonus / malus. Il faut obtenir 10 ou plus pour que l'action soit réussie. Dans le cas de jets d'opposition face à un adversaire, c'est le score le plus haut qui l'emporte. Attention, petite subtilité. Pour les jets de combat (tir et corps-à-corps), les actions héroïques et les miracles, le joueur lance un second D10 (de couleur différente, c'est plus pratique). Sur ce dé, si le jet obtenu est un 10 « naturel », c'est une une réussite critique, un 1 toujours un échec critique, ce qui entraîne des conséquences fâcheuses ou positives sur l'action tentée.

Au final, les règles ne sont pas très novatrices mais on est sur du classique, carré et efficace.

Ceci étant posé, jetons maintenant un coup d'œil sur le profil des figurines avec un exemple basique, un légionnaire romain, Warmanius. Notre Romain possède sept caractéristiques :

- Mêlée (ML) : sa valeur de combat au corps-à-corps (4).
- Précision (*accuracy*, AC): Sa valeur pour l'utilisation d'armes de tir / jet (3).
- Physique (PQ): son physique qui détermine aussi les bonus de dommages quand il frappe (3 / +0).
- Agilité (AG): sa valeur de vitesse, d'initiative (3).
- Présence (PR): sa valeur de courage, de commandement et de volonté (4).
- Points de vie (*hit points*, HP) : le nombre de blessure(s) que peut recevoir la figurine. Cette valeur est évidemment variable durant la partie (2).
- Destin (*fate*, FT) : la chance, la bonne fortune de la figurine. Elle est déterminée par les Dieux eux-mêmes et seuls les Héros en sont dotés. Lorsqu'un Héros est tué, il passe un test de Destin. Si ce Test est réussi, il reste en vie avec un seul point de vie mais son score de Destin est réduit de 1. Ainsi, le prochain test de Destin sera plus difficile à réussir...

On trouve ensuite la catégorie à laquelle appartient le personnage (infanterie, cavalerie…), son équipement et les règles spéciales. L'ensemble peut procurer bonus et malus en jeu. Ici, Warmanius sera un fantassin équipé d'un grand bouclier (t*ower shield*, bonus d'armure de +2 mais -1 en combat), d'un glaive (*gladius*, il donne un bonus de +2 au combat et +1 aux dommages), d'une armure lourde (*heavy armor*, +2 d'armure, -1 en agilité). Il possède les règles spéciales « perce-armure » (*Shield Drill*, qui lui permet de se battre aisément avec le bouclier annulant le malus du grand bouclier) et « mur de bouclier » (*Shieldwall* qui offre un avantage au combat quand le soldat est au contact socle à socle avec d'autres légionnaires).

Imaginons maintenant que ce brave Warmanius souhaite lancer un javelot à la face d'un Barbare… on teste sa Précision (3). Le joueur lance un D10 et obtient un 4. On y ajoute la valeur de Précision de 3 pour un total de 7. C'est un échec, le javelot rate sa cible. Il fallait atteindre 10 ou plus.

Des Romains patrouillent non loin du Rhin…

Maintenant, Warmanius se retrouve pris dans un duel au corps-à- corps avec ce même Germain. Il tente de frapper son adversaire avec son *gladius.* On prend donc en compte sa valeur de Mêlée (4) et d'éventuels bonus, ici son *gladius* (+2). Pas de malus applicable, la règle *Shield Drill* lui permet de se battre avec son bouclier lourd sans contrainte. Le joueur lance alors deux D10. L'un d'eux est appelé « dé critique ». Le résultat obtenu est un 10 (le monde est bien fait hein?) ! Par conséquent, Warmanius inflige au cours de ce combat une blessure automatique à son adversaire. Le résultat du second dé doit lui permettre d'obtenir un score supérieur à son adversaire. Imaginons que le dé de Warmanius obtienne un 5. On y ajoute sa Mêlée (4) et le bonus de son arme (2) et obtient donc un total de 11. Son adversaire n'obtient qu'un total de 9. Warmanius remporte le duel. On détermine alors les dommages. Le joueur contrôlant Warmanius lance de nouveau un D10, il obtient un 6 et y ajoute le bonus éventuel conféré par le Physique (+0 pour un légionnaire, donc pas de bonus !) et celle de l'arme (+1). Le total obtenu est de 7. Le Barbare attaqué se défend en lançant un D10 et en y ajoutant son armure. Si le résultat de Warmanius est strictement supérieur à celui de son adversaire, il lui inflige une blessure. Au cours de ce combat, le Barbare peut donc subir deux blessures et passer de vie à trépas…

Un Héros grec affronte un lion d'un fort beau gabarit…

Voilà, en résumé, le cœur du jeu. En sachant qu'il faut y ajouter quelques règles spéciales, notamment le terrain pour le déplacement et les couverts ou encore la magie et les actions spéciales. Mais rien qui ne soit insurmontable ou fastidieux. Il ne faut pas oublier qu'une bande de 150 points sera composée d'environ une douzaine de figurines au maximum - plus généralement entre 5 et 8 - ce qui implique une relative rapidité du jeu. De plus, les fiches récapitulatives (à la fin du livre ou directement téléchargeables sur le site d'*Osprey Publishing : Roster sheet*) facilitent grandement la prise en main.

Alerte rouge en forêt noire

Passons maintenant à un point essentiel. Et comment je forme ma bande ? Chaque joueur dispose d'un budget de 150 points pour former

son groupe pour une partie « standard » (ou en début de campagne). Cependant, on peut tout à fait jouer les premières parties en 100 points afin de se familiariser avec le jeu. Ma bande devra obligatoirement comprendre un Leader auquel vont se joindre différents soldats et autres spécialistes. Chacun a un coût et parfois une limite de recrutement. Chaque figurine peut aussi recevoir des options ce qui permet de personnaliser encore un peu plus chaque groupe.

Restons chez les Romains pour dresser un exemple de liste à 150 points.

Je commence par choisir mon Leader, un solide Centurion pour 34 points. Il se voit rejoint par des Légionnaires. On ne peut pas en sélectionner plus de 5. A 12 points par soldat, on en a pour 60 points. A ce stade, le groupe manque de tireur. Deux Sagittarius, des archers, pour 9 points par soldats, sont les bienvenus. Voilà 18 points intelligemment dépensés. Les 112 points sont ainsi atteints. Il me manque une figurine capable de manipuler la magie. Pas de chance, les Romains « normaux » n'en possèdent pas ! Peu importe. Boostons nos soldats avec quelques options bien senties. Le Centurion se voit offrir un cheval pour 8 points (il bénéficie ainsi de la règle spéciale « charge dévastatrice » et son déplacement est évidemment augmenté) et obtient le grade de *Primus Pilus* pour 6 points (il gagne +1 en Mêlée). Ce grade lui permet aussi de choisir une Bénédiction divine. Comme notre Centurion respire la finesse, va pour celle de Mars pour 12 points. Cela lui octroie un bonus de +1 aux résultats des combats au corps-à-corps. Certes, le centurion à lui seul coûte 60 points mais il possède une force de frappe non négligeable. Un des légionnaires reçoit ensuite, pour 6 points, une bannière qui permet à ses camarades de relancer certains jets de moral. Toujours utile pour un groupe comptant peu de membres. Il reste six points. Ils sont utilisés pour payer à trois légionnaires un javelot chacun.

Le légionnaire, colonne vertébrale de la liste romaine.

Au total, la bande comptera donc 8 figurines dont un cavalier et se décompose comme suit.

- Centurion Titus (cheval, *Primus pilus*, bénédiction de Mars).

- Légionnaire Marcus (bannière).

- Légionnaire Octavius (un javelot).

- Légionnaire Septimus (un javelot).

- Légionnaire Paulus (un javelot).

- Légionnaire Marius.

- Sagittarius Théodoros*

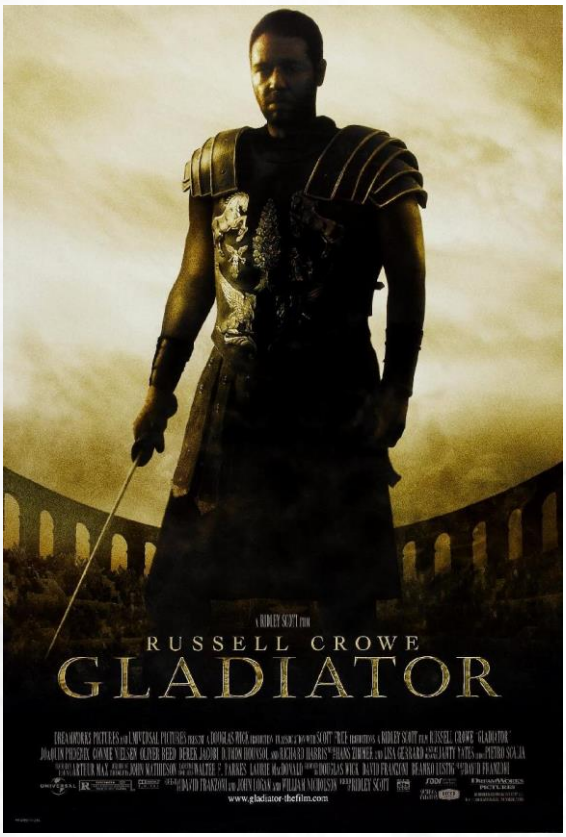
- Sagittarius Ioustinos*

** : oui, ce sont deux prénoms grecs. Les archers au sein de l'armée romaine sont de plus en plus recrutés, au fil de l'extension de l'empire, dans les provinces conquises. Cela ne change rien en terme de jeu, c'est juste pour l'immersion.*

Mais à part de loyaux légionnaires, quelles factions est-il possible d'aligner ? Petit tour d'horizon.

- L'Ordre de Mithra : des légionnaires en apparence fidèles à l'Empereur mais qui œuvrent en secret pour restaurer les cultes et l'ordre ancien. Menée par un élu de Mithra, qui est un magicien, c'est une bande composite, solide et polyvalente.

- Les fils de Spartacus : des gladiateurs donc... menée par un Champion, cette bande se compose de différents types de gladiateurs (étonnant, non?), peut enrôler un magicien, un médecin et... des animaux, et pas des moindres, chiens de guerre, ours et lion ! Ces renégats poursuivent le rêve de Spartacus, écumant les bordures de l'empire pour s'emparer de puissants artefacts afin de délivrer leurs frères combattants.



- Les Barbares : ce terme générique désigne les peuples extérieurs, Germains, Vandales et autres Pictes, menaçant l'empire sur ses frontières Nord. Bande potentiellement populeuse au vu du faible coût de ses guerriers, elle a aussi accès de multiples unités rapides ou violentes mais souvent fragiles. Berserkers, Homme-loup, chariot et autre druide (pour un soupçon de magie) feront votre bonheur.

Les Argonautes face à Cerbère

- Les Argonautes : cette bande de guerriers grecs rêve d'abattre l'empire et rendre sa grandeur aux anciens dieux, Héra en tête. Le groupe s'organise autour d'un Capitaine argonaute (qui peut chevaucher un pégase, classe!) appuyé par un ou deux champions et de solides guerriers, Argonautes ou hoplites. Cette ligne de bataille peut être renforcée par la présence de deux magiciens, un(e) oracle et un(e) champion(ne) d'Orphée.

- Les Daces : ce peuple « barbare » installé sur le Danube (dans l'actuelle Roumanie) est un ennemi coriace pour les Légions romaines. Emmenée par un chef de tribu, cette faction peut aligner des goules (peu chères et utiles pour submerger l'ennemi sous le nombre), un vampire qui usera de magie, des guerriers armés de la dévastatrice falx (une épée courbe maniée à deux mains) et des cavaliers lourds, les cataphractes.

- Le culte de Seth : des cultistes, des prêtres aux pouvoirs ésotériques, des nobles se battant sur des chars, des esclaves, des morts que l'on anime... pas de doute, c'est l'Egypte. Le culte du dieu Seth cherche (lui aussi !) à abattre la puissance de Rome en Egypte sous la conduite de ses prêtres qui sont parmi les plus puissants sorciers du jeu.

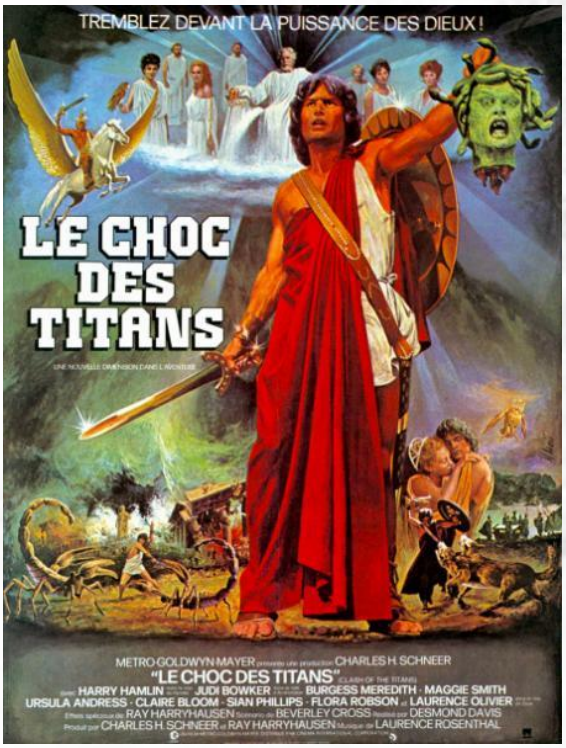
- Les Parthes : peuple oriental voisin de Rome, les Parthes occupent un vaste territoire au Moyen-Orient et notamment l'ancienne Mésopotamie. Détenteurs de nombreux secrets convoités par les Romains, les Parthes les protègent du mieux qu'ils peuvent, emmenés par un Prince et ses Gardes et peuvent compter sur un Magus (magicien), un Lamassu (un taureau ailé à tête humaine très violent !) et de bons cavaliers (Cataphractes et archers à cheval).

Enfin, chaque faction a la possibilité de recruter des mercenaires, appelés « auxiliaires » dans le jeu. Chaque bande ne peut inclure qu'un seul modèle de chaque type d'auxiliaire. Si vous jouez en campagne, il sera nécessaire de payer un salaire à ces mercenaires à chaque partie.

Des statues mésopotamiennes de Lamassu - Musée du Louvre

On trouve parmi eux l'Amazone (une farouche guerrière), l'éclaireur Centaure (« cavalier » émérite et très bon archer), le Change-peau germain (un berserker), le cyclope (gros, cher, violent...), la fille de la Lamia (femme-serpent magicienne et mort-vivante), le demi-dieu ou la demi-déesse (oui, rien que ça... customisable selon vos souhaits pour en faire un Hercule ou un Ajax), le nécromant (et son pouvoir permettant d'invoquer des squelettes en cours de partie), le sicaire juif (létal, il ne peut être enrôlé par les bandes romaines, qu'il déteste !).

On le voit, au travers de ces huit factions, de leurs options et des auxiliaires, les choix sont très vastes. Et si cela ne vous suffit pas, des bandes *fan-made* traînent sur le Net (notamment un culte secret carthaginois et des listes plus « poussées » pour différencier les différentes tribus barbares). Rien ne vous empêche de créer votre propre bande en piochant les profils dans les différentes listes (et avec l'accord de votre adversaire). De même pour les auxiliaires, des profils « maison » peuvent être envisagés avec un peu de réflexion. La plupart des créatures sont issues de la mythologie gréco-romaine, d'autres civilisations peuvent être explorées. Pourquoi ne pas imaginer quelques scarabées géants et autres crocodiles du Nil si l'on joue une bande égyptienne ou un scénario au pied des pyramides ? On développe cette idée à la fin de l'article...



Engagez-vous, rengagez-vous qu'ils disaient...

Le livre se conclut par quelques scénarios et un mode de gestion de campagne (plus qu'une véritable campagne).

Les scénarios sont au nombre de cinq. Afin de s'octroyer la victoire, un joueur doit obtenir plus de points de victoire que son adversaire. Ces points s'obtiennent en éliminant des figurines ennemies mais aussi des monstres errants et en contrôlant des objectifs propres au scénario. Si ce système de comptage vous paraît trop porté sur la brutalité, limitez l'obtention de points de victoire au contrôle des objectifs.

Le but de la campagne est bien évidemment de jouer une suite de scénarios. Pour autant aucun scénario supplémentaire ou aucune suite logique des scénarios du livre n'est proposée. Les joueurs devront donc soit jouer les cinq scénarios les uns après les autres de manière aléatoire ou préprogrammée soit mettre sur pied leur propre campagne. C'est là l'un des forces et des faiblesses des règles *Osprey Publishing*, le côté « bac à sable » dont je parlais plus haut (et recauserais plus bas...). Deux joueurs avec un peu de bouteille pourront, selon les bandes choisies, axer leur campagne vers des situations et une ambiance bien particulière... voir s'affronter des légionnaires et des Germains dans les sombres forêts au-delà du Rhin n'aura pas

exactement la même saveur qu'un combat sous la chaleur écrasante des arides régions de l'empire parthe...

Le système de campagne introduit une nouvelle règle importante, l'Infamie (*N.d.R : je ne comprends pas pourquoi ce nom... au début je pensais à un faux ami avec le terme « fame », mais non...).* Chaque faction en remporte tout au long des parties. De plus, chaque faction peut recruter de nouveaux membres et devenir plus puissant. Ainsi, lorsqu'une bande est moins puissante que son adversaire (elle a moins d'Infamie), elle obtient un jet de relance (par tranche de 25 points de différence) dans un système qui rappellera **Blood Bowl** à certains.

Ensuite, chaque scénario est séparé par une séquence de préparation.

- On gère les blessures reçues au scénario précédent.

- On paie les Auxiliaires.

- On calcule l'expérience acquise par les membres de la bande.

- On recrute de nouveaux membres et on achète de l'équipement.

- On augmente les stats des figurines ayant suffisamment d'expérience.

Et hop, place à une nouvelle partie après cela.

<u>Avec ma pelle et mon râteau...</u>

A l'image de toutes les règles estampillées *Osprey Publishing*, ***Broken Legions*** laisse de nombreuses possibilités de créations personnelles. Le premier problème de la mise sur pied d'un bestiaire de créatures errantes liées à des environnements de jeu spécifiques est celui du respect que les joueurs vont vouer au cadre historique. Si ce cadre est, à vos yeux, juste secondaire, présent uniquement pour donner une saveur particulière mais que vous n'avez absolument aucune intention d'être historiquement rigoureux, faites vous plaisir. Ne vous fixez pas de barrière ! Et ça tombe bien, ***Broken Legions*** n'est pas un jeu historique. A l'inverse, si vous voulez tout de même « coller » à une certaine cohérence historique, alors quelques limites sont à respecter.

Pour faire simple, on ne possède aucune source directe écrite sur les mythologies celtique et nordique. Les études scientifiques reposent sur des extrapolations à partir d'objets retrouvés lors de fouilles archéologiques, de rares textes gréco-romains (donc à prendre avec des pincettes) ou encore de textes médiévaux plus tardifs, rédigés par des Chrétiens et donc eux aussi sujets à caution. Les uns et les autres n'ayant pas toujours brillé par leur objectivité.

Alors qu'avons-nous, par exemple, chez les Celtes au rayon animaux et autres créatures mythologiques ?

Des créatures hybrides sont représentées dans l'art celtique comme des griffons ou bien encore des créatures hybrides hommes-animaux, des serpents se rapprochant des dragons, des géants... Certains animaux semblent avoir revêtu une symbolique forte. On pense rapidement au sanglier et à l'ours en particulier.

On le voit, plusieurs pistes sont à explorer. Le profil d'un géant se rapprochera de celui du cyclope, celui du griffon pourra s'inspirer du Lamassu des Parthes. Concernant le sanglier, pourquoi ne pas utiliser les caractéristiques de celles d'un (gros) chien de guerre. Quant à l'ours, son profil est déjà disponible dans le livre au sein de la faction des « Fils de Spartacus ». Rien ne vous empêche ensuite de « booster » grâce aux caractéristiques ou aux règles spéciales ces créatures pour leur donner un côté plus magique, plus puissant. Pourquoi se contenter d'un simple sanglier quand on peut aligner un avatar d'un ancien dieu (par exemple le Lug gaulois) ou un druide prenant l'apparence du dangereux bestiau (ce qui peut faire l'objet d'un Miracle) ?

Ce constat vaut aussi pour une potentielle création d'une nouvelle bande. Le livre contient largement de quoi jouer et couvre une bonne partie des peuples présents autour et dans l'empire romain au premier et deuxième siècles. Cependant, peut-être avez-vous envie d'une faction renégate appartenant à un des peuples soumis à Rome et non incluse dans le livre ? Des Gallo-Romains, des Bretons, des Carthaginois ou des Celtibères cherchant à se libérer du joug romain ? Ou une faction juive à la recherche de l'Arche d'Alliance afin de reconstituer le royaume du roi David ? Pour chacune d'entre elles, des mythes et légendes existent et peuvent

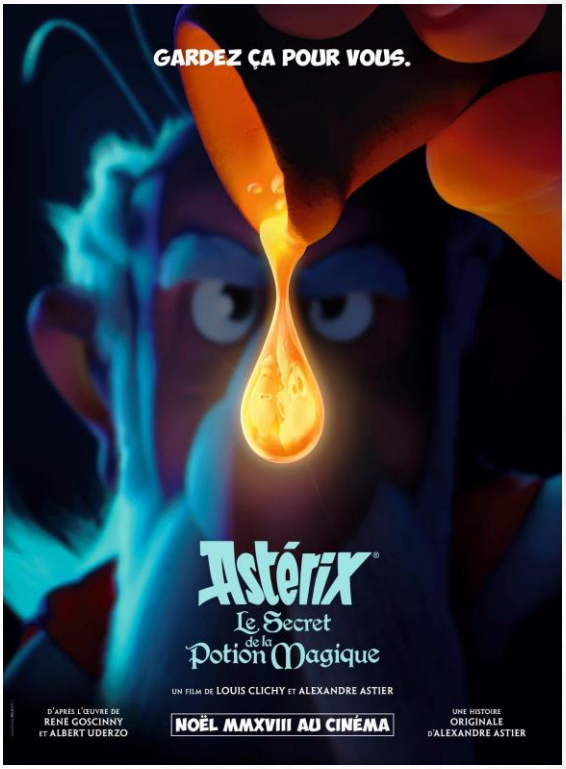
donner lieu à la création de profils particuliers liés à ce groupe.

Autre possibilité à ne pas écarter, s'inspirer des tribus nomades aux frontières Sud de l'empire, en particulier en Afrique et Proche-Orient : Maures, Garamantes, Blemmyes, Arabes.

Les Blemmyes, par exemple, étaient à l'origine un peuple vivant au sud de l'Égypte, en Nubie (région antique située à cheval sur les actuelles Egypte au Nord et Soudan au Sud). Ils apparaissent dans les sources romaines légèrement après la période qui nous intéresse. Mais on peut tout à fait imaginer qu'ils lancent quelques raids préalablement sur l'Egypte, non ? La tradition grecque et latine (Strabon, Pline) en fait un peuple monstrueux et grotesque dont les membres sont représentés comme d'étranges humains sans tête, avec le visage situé au milieu du torse. De là à imaginer une armée comptant ces êtres difformes et étranges ou des Pygmées, il n'y a qu'un pas à franchir. Voilà qui devrait plaire à des « convertisseurs » un peu fous à la recherche de projets originaux.

Autre peuple, les Garamantes vivaient dans le massif de l'Atlas et le Sahara. Ils ont contrôlé pendant plusieurs siècles un vaste territoire centré sur le Nord du Sahara puis la Libye. Fréquemment en conflit avec Rome, ces nomades sont battus au tout début de l'empire mais se révoltent à plusieurs reprises. Ce sont des caravaniers transsahariens, adeptes de l'utilisation d'une cavalerie légère et de chars de combat à quatre chevaux. Les descriptions romaines les présentent comme portant des scarifications et des tatouages. Sur la table de jeu, les Garamantes alignent donc facilement des cavaliers et des chars légers, un ou deux lions de combat et un chaman scarifié / tatoué possédant, par exemple, un pouvoir permettant de faire se lever une tempête de sable pour réduire la portée des tirs.

Enfin, dernière option à ne pas négliger, reculer le curseur temporel. Pourquoi jouer à l'apogée de Rome ? On peut tout aussi bien situer l'action au moment de l'expansion de l'empire et des conquérants que furent Scipion ou César et aligner une troupe carthaginoise menée par des prêtres de Tanit ou Baal Hammon ou une bande gauloise conduite par un mystérieux druide à barbe blanche concoctant d'étranges potions dans un chaudron...



-ÉPISODE III-
À VOS DÉS
WAR
MAZINE
2022

LA CAVALERIE ARRIVE TOUJOURS EN RETARD ?

La cavalerie arrive toujours en retard est un scénario multijoueurs (de 2 à 6) pour Bolt Action digne des grands films hollywoodiens comme ***Il faut sauver le soldat Ryan*** *ou* ***Le jour le plus long****. Vous allez être projeté au beau milieu du bocage normand peu après le débarquement du 6 juin 1944.*

LE CONTEXTE

Ce scénario prend place dans les quelques jours suivant le débarquement en Normandiè.

Une petite force de parachutistes alliés (Américains ou Britanniques) est chargée de la protection d'un officier de haut rang, porteur de documents secrets relatifs aux opérations sur le théâtre normand. Dans le chaos opérationnel suivant l'opération Overlord, cette troupe se retrouve assiégée dans un hameau au fin fond du bocage par une force allemande largement supérieure en nombre

La cavalerie arrivera-t-elle à temps pour porter secours aux parachutistes ?

Ce scénario est bien évidemment adaptable à d'autres théâtres d'opérations avec un peu de travail pour équilibrer les listes.

LES FORCES EN PRÉSENCE

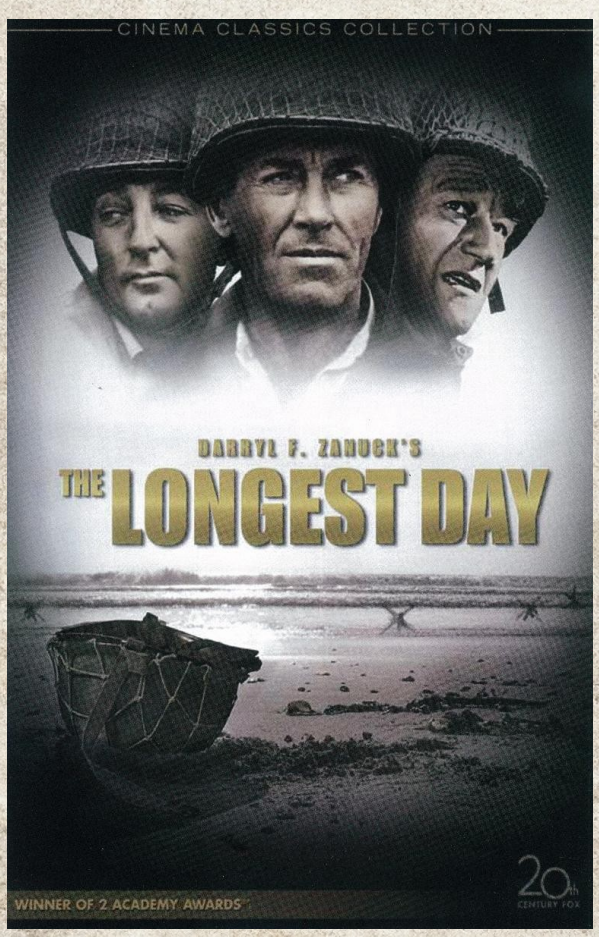
ALLIÉS

Les forces alliés sont constituées de trois groupes d'une valeur de 700 points chacun. Dans l'idéal, il faut un joueur américain (avec, par exemple, la 101st Airborne), un Britannique (menant des parachutistes par exemple) et un Français (à la tête de la Deuxième Division Blindée serait un excellent choix).

Restrictions des joueurs alliés :

- Le joueur assiégé doit diriger un groupe de parachutistes (américains ou britanniques). Il ne dispose d'aucune artillerie ou véhicule (on imagine la troupe qui s'est regroupée là après avoir été dispersée dans la campagne normande.
- Les renforts commandos/paras (américains ou britanniques) ne disposent d'aucun véhicule blindé ni d'artillerie (après le largage, ils se sont regroupés dans le bocage depuis plusieurs jours et ont été attirés par le bruit des combats)

- Le joueur français de la 2ème DB doit aligner un char et/ou une automitrailleuse et des transports pour chaque unité.



ALLEMANDS

Le ou les joueurs allemands (jusqu'à 3) alignent trois unités d'une valeur de 700 points.

116ème Panzerdivision

Restrictions des joueurs allemands :

- Les joueurs allemands ne peuvent pas aligner de blindés lourds.
- Les joueurs allemands ne peuvent pas aligner d'artillerie sans transport pour la tracter.
- Les joueurs allemands ne peuvent aligner que des unités issues des listes Normandie.
- Les joueurs allemands ne peuvent uniquement aligner qu'un seul observateur d'artillerie.

352e division d'infanterie allemande

DÉPLOIEMENT (VOIR PLAN)

La table fait 180 cm sur 120 cm divisée en trois sections égales. Elle est traversée dans sa longueur par un chemin / route. Un village est situé dans la partie la plus à l'Est. La partie centrale et celle à l'Ouest sont couvertes de bocage, champs, forêts…

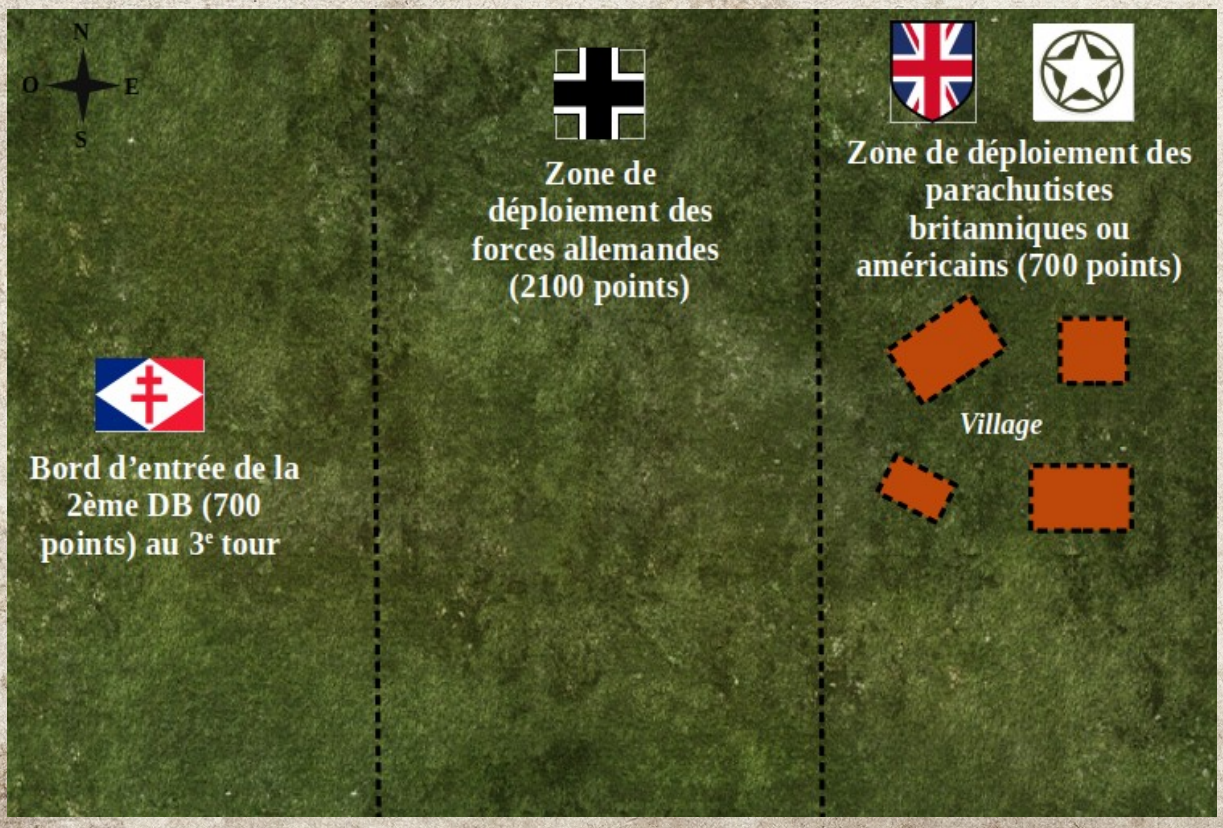
Les Allemands se déploient au centre de la table. Les soldats du premier joueur allié se déploient dans la partie Ouest, dans et autour du village. Les paras ou commandos du deuxième joueur allié entrent au deuxième tour par un côté de table aléatoire (1-2 : bord Est, 2 : bord Nord, 3 : bord Sud, 5-6 : bord Ouest). Les dés américains (ou britanniques) sont ajoutés à la pioche en début de tour. Lorsque l'un de ses dés est pioché, le joueur désigne une unité. Il lance un D6 puis déploie son unité selon le plan ci-dessus. La 2ème DB entre au 3è tour par la route du côté opposé au village sur le bord Ouest.

RÈGLES SPÉCIALES

Une longue journée : l'attaque commence à l'aube, l'élément de surprise jouant en faveur du joueur allemand. Lors du premier tour, aucun tir n'est autorisé.

Déploiement de l'officier allié : Les joueurs alliés déploient secrètement une figurine représentant l'officier supérieur dans un des bâtiments du village. Ce gradé n'a aucun rôle durant la partie.

Un char de la 2e Division Blindée des FFL



DURÉE

6 tours.

À la fin du 6ème tour, jetez un D6 : sur un résultat 1-3 la partie se poursuit, sur un résultat de 4-6 la partie s'arrête.

Une mitrailleuse allemande ouvre le feu sur l'ennemi (Italie, 1944)

OBJECTIFS

Objectif des Allemands : capturer l'officier avant la fin de la partie. Afin de remplir cet objectif, au moins une figurine allemande doit arriver au contact socle à socle avec l'officier sans que ledit officier soit en contact avec une figurine amie.

Objectif des Alliés : empêcher la capture de l'officier ou secourir les assiégés dans le hameau.

VICTOIRE

Si l'officier est capturé, la partie s'achève par une victoire allemande.

Si les Alliés pénètrent avec un véhicule dans le hameau (zone de déploiement des assiégés) avant la fin de la partie, la partie s'achève par une victoire alliée

Si aucune des deux conditions n'est remplie, la partie s'achève sur un match nul.

Des Goumiers marocains patrouillent dans le désert du Sahara (avril 1940)

GALERIE

Ce scénario est une création de Caillou. Il a été testé par les membres du club la GUILD (le facebook de l'association) à Gradignan. Merci à Caillou (son blog), le Gravillon, GiLel (son blog) et Heïkeen pour les photographies de cette galerie.

OH MY G D !

Big troubles in ~~James~~ Fucking Town

Mini-campagne en 3 scénarios pout Furor Mundi 1.6.1.6, par Flush & Lacambuse

WHAT THE FUCK ARE YOU TALKING ABOUT ?

Après le bain de sang infligé par Menénedez de Avilés aux colons français de Floride (1565), les Anglais tentent à leur tour de s'installer aux Amériques, plus au nord, et surtout plus loin des bases espagnoles...

Une première tentative a déjà échoué (Roanoke, 1584-1586) quand en 1607 une centaine de colons menés par John Smith sous le pavillon de la Virginia Company sont débarqués dans la baie de Chesapeake où ils fondent Jamestown. Mais au gré de la famine et des relations houleuses avec les autochtones, 80% des habitants n'ont pas passé l'hiver 1609-1610. Il est donc décidé d'évacuer la colonie quand les restes de la flotte de secours malmenée par une tempête, renversent la situation.

À peine débarqué, le baron de la Warr se révèle beaucoup plus agressif que Smith. Dès août 1610, ses hommes ravagent la capitale des Paspahegh et capturent les enfants et la femme du chef Wowinchopunk. Les premiers sont jetés à l'eau puis tirés comme des canards, et la malheureuse est proprement exécutée à Jamestown : le ton est donné et la guerre avec la confédération Powhattan déclarée!

De la Warr ayant dû regagner Plymouth, son successeur aux accents d'autocrate, Thomas Dale, reprend le contrôle de la colonie d'une main de fer, et met fin à la guerre grâce à la capture opportune par Samuel Argall de Pocahontas, la fille de Wahunsonacock alors à la tête de la confédération Powhattan. Le Dale's Code (The lawes Divine, Morall and Martial) régnant à l'intérieur, et la paix à l'extérieur depuis près de deux ans, en cette année 1616 le gouverneur organise son retour en Angleterre à bord du navire d'Argall, non sans projeter d'embarquer John Rolfe, un planteur de tabac, et sa femme Rebecca (aka Matoata, aka Amonute ou Pocahontas) préalablement éduquée à la vraie foi par le père Whitaker, et que son beau frère Uttamattamakin a pu récemment visiter.

C'est dans ce contexte que ce qui aurait pu arriver, n'arriva pas, ou pas tout à fait, ou plus tard... En 1622 le massacre soudain de 300 colons de Virginie ouvre la guerre suivante : les conflits se répèteront jusqu'en 1646 et ne se solderont que par la destruction de la confédération Powahattan et l'exécution de leur chef Opechancanough.

Pour éviter les litiges avec l'histoire, les noms des protagonistes sont dès à présent changés.

FUROR MUNDI 1.6.1.6 est un jeu d'escarmouche simultané qui s'intéresse au contexte des Grandes Découvertes aux XVIème et XVIIIème siècles. Les compagnies jouées sont composées d'environ 20 à 40 figurines selon le format joué.

En ce début de 1616 donc, affligé par la rencontre avec sa belle sœur atteinte du syndrome de Stockholm, et par la perspective de son voyage vers la Perfide Albion, Uttattamakin s'entretient longuement avec Wahuncocock et le petit frère de ce dernier, Opechachanough, à qui échoit désormais la direction des armes : Uttattamakin mènera un raid pour capturer les filles du laboureur Charles Ingulch qui œuvre pour le compte des Molfe sur leur plantation de tabac.

Marie, Laura et Carie, voir même Caroline la mère, feront bonne monnaie d'échange contre Petashonta (comme les autres femmes de Fucking Town la nomme vilainement), et s'il le faut, le bouillant Opechachanough se fera un plaisir de faire rendre gorge à ladite town...

LES PROTAGONISTES

de cette fucking affair…

CONFÉDÉRATION POWHATTAN

Opechachanough : *chef principal (légitime, entreprenant, mécréant), moyen, pieds agiles, maître d'armes, lance.*

Wahuncocock : *chef subalterne, léger, pieds agiles, spadassin, endurci, tomahawk.*

Uttattamakin : *chef subalterne, léger, pieds agiles, spadassin, tomahawk.*

6x guerrier : *légers, pieds agiles, spadassin, endurci.*

8x guerrier : *léger, pieds agiles, arc long, deux mains gauches, endurci, furtif.*

6x novice : *léger, pieds agiles, lance.*

4x brave : *moyen, pied agiles, ardent, tomahawk.*

4x éclaireur : *léger, pieds agiles, arc long, tireur d'élite, deux mains gauches, furtif, maraudeur.*

Les gens de Fucking Town sont répartis en cinq populations: Carina Farm, le gouvernement, la garnison, la milice, et les garnements.

CARINA FARM

Charles Ingulch & his doggy dog : *moyen, hallebarde, endurci, maraudeur + un molosse (léger, pieds agiles, ardent, maraudeur).*

Caroline Ingulch : *légère, deux mains gauches, maraudeuse.*

Mary Ingulch : *légère, deux mains gauches, désarmée, maraudeuse.*

Laura Ingulch : *légère, deux mains gauches, désarmée, maraudeuse, endurcie.*

Carie Ingulch : *légère, deux mains gauches, désarmée, maraudeuse, furtive.*

GOUVERNEMENT DE FUCKING TOWN

Thomas de la Gall : *chef principal (chef d'un jour, pusillanime, mécréant), moyen, maître d'armes.*

Father Wiskater : *léger, religieux, pieds-bots, deux-mains gauches, endurci, maraudeur.*

Ronald R. et Donald T. : *moyen, hallebarde, franc tireur ou presque (ne peuvent être commandés que par Thomas de la Gall).*

GARNISON DE FUCKING TOWN

Samuel Ardale : *chef subalterne, moyen, ardent, endurci.*

2x soldat cuirassé : *lourd, pique.*

2x soldat : *moyen, pique.*

4x soldat : *léger, mousquet, pieds-bots, endurci.*

1x canon : *une pièce de canon + 3 servants (léger).*

2x gentleman : *moyen, monté, ardent, maraudeur (sans monture dans Fucking Town).*

MILICE DE FUCKING TOWN

Petashonta : *cheffe subalterne, légère, pieds agiles, endurcie, religieuse (ou dévote si elle est cheffe principale).*

8x milicien : *moyen, pique, poltron.*

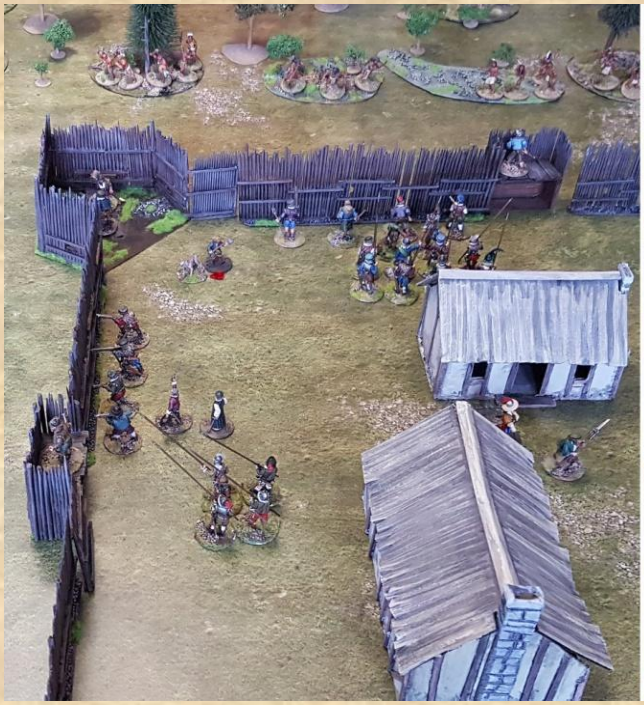
8x milicien : *léger, arquebuse, ardent.*

1x chiens de guerre : *un maître (léger, endurci) + deux molosses (léger, pieds agiles, ardent, maraudeur).*

GARNEMENTS DE FUCKING TOWN

Léger, deux mains gauches, désarmé.

RÈGLES DE CAMPAGNE



FUCKING TERRAIN

Les confins *bouchés* ou *dégagés* sont disposés par le joueur de **Fucking Town** puis contrôlés par le joueur **Powhattan**.

FUCKING RIVER

La rivière est un terrain *très difficile, sans couvert* et *sans limite de visibilité.*

FUCKING STOCKADE

Les conditions de **visibilité**, de **tir**, et de **zone de contrôle** sont les mêmes que pour tout *obstacle linéaire.*

Les combattants de part et d'autre de la palissade **peuvent s'engager au corps à corps**, mais la mise *hors de combat* du *meneur* adverse **ne permet pas** d'*avancer* à travers l'obstacle

Deux tests de franchissement sont nécessaires pour escalader la palissade (un combattant ne peut donc pas franchir la palissade en une seule et même activation).

►Le premier test amène le combattant à mi hauteur de la palissade (un marqueur est utilisé pour noter cette situation *en cours d'escalade*).

►Le second test lui permet de bondir dans un rayon d'une **demi-mesure** de l'autre côté de la palissade. Ce bond permet d'engager un adversaire au corps à corps, mais ne peut être réalisé que si la figurine dispose d'une place suffisante au sol pour poser entièrement son socle.

Un combattant *en cours d'escalade* ne peut pas *répliquer*. S'il doit *se planquer* ou *fuir, il utilise* son *mouvement ferme* pour revenir au sol et son *mouvement hardi* pour tenter de trouver un couvert.

FUCKING KIDS

Les **filles ingulch** et les **garnements de fucking town** sont des *civils*. Ils *se rendent* automatiquement dès qu'ils perdent une *passe d'armes*.

FUCKING DAUGHTER

Quel que soit le scénario, si Petashonta est mise *hors de combat*, à l'*heure des braves* la *ténacité* de la compagnie **Powhattan** baisse de **6 points**.

FUCKING GUYS & GIRLS

Lors du premier scénario, seuls les protagonistes désignés sont présents.

Un combattant *capturé*, *en fuite* ou *hors de combat* n'est plus disponible pour la suite de la campagne.

Un combattant *secoué* à la fin d'un scénario reste *secoué* au début du scénario suivant (mais il peut être *harangué* dans les conditions habituelles).

Si le *chef principal* n'est plus disponible, un *chef subalterne* est nommé *chef principal* à sa place *(chef d'un jour, pusillanime, mécréant ou dévote s'il s'agît de Petashonta)*

Si un *chef subalterne* n'est plus disponible pour le scénario suivant, n'importe quel combattant peut être désigné comme tel au choix du joueur, mais il doit s'agir en priorité d'un *brave* ou d'un *gentleman*, ou sinon d'un *guerrier* ou d'un *soldat*.

Scénario 1

NO COUNTRY FOR YOUNG GIRLS

Avec une poignée de guerriers triés sur le volet, Uttattamakin lance son raid sur Carina Farm, la plantation de tabac des Molfe. Mais les bois ont des oreilles, et Peshonta qui a eu vent du projet accoure au secours de « sa » ferme à la tête d'un groupe de volontaires de Fucking Town....

INTENSITÉ

Forte

INVOCATIONS SPÉCIALES

Aucune

AVANTAGES SPÉCIFIQUES

Aucun

RÈGLES SPECIALES

Sentinelles, alerte, civils, réserve, renforts, captifs & geoliers, Caroline et les filles d'abord, fucking daughter

PROTAGONISTES

Confédération Powhattan

(ténacité : 11)

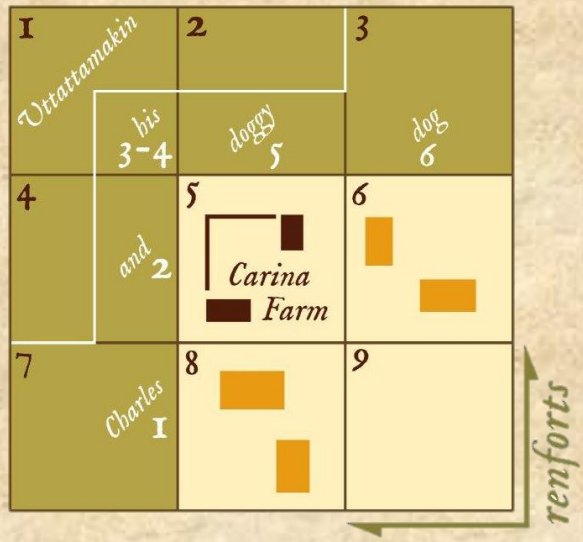
Uttattamakin *(chef principal)*
4x guerrier *(arc long)*
4x guerrier *(spadassin)*
2x éclaireurs

Carina Farm
& volontaires de Fucking Town

(ténacité 12)

Famille Ingulch
Peshonta *(cheffe principale)*
4x milicien *(pique)*
4x milicien *(arquebuse)*
1x chiens de guerre
2x gentleman

TERRAIN



Les zones 1, 2, 3, 4 et 7 sont constituées de confins *bouchés* (50% de terrain naturel). La zone 5 contient deux bâtiments légers et 40 cm de barrière (*obstacle linéaire*). Les zones 6 et 8 contiennent deux champs de tabac *(culture)*. La zone 9 est constituée entièrement de *terrain clair*.

DÉPLOIEMENT

►**Caroline** instruit ses filles dans un des deux bâtiments choisi secrètement par le joueur de Carina Farm. Elles sont tenues *en réserve* jusqu'à ce que l'*alerte* soit donnée.

►**Charles**, qui coupe du bois non loin de là, est placé à la lisière d'un élément de bois, et à **au moins une mesure moyenne** du bord de table dans une zone déterminée par un D6.

Son chien est placé librement à **au plus une demi mesure** de lui. Tant que l'*alerte* n'est pas donnée, Charles et son chien agissent comme des *sentinelles*.

►**Uttattamakin** et ses hommes se déploient ensuite librement dans des couverts de la zone indiquée, à **au moins une mesure moyenne** de Charles et de son chien.

CHEFS D'UN JOUR

Uttattamakin et Peshonta assument temporairement le rôle de chef principal (*chef d'un jour, pusillanime, mécréant/dévote*).

RENFORTS

Petashonta lance un DS à sa première activation suivant l'alerte, puis 2 DS ou tour suivant, puis 3 DS, et ainsi de suite dans la limite de 6DS.

Dès qu'elle obtient un succès, les volontaires de Fucking Town arrivent *en renfort* par le bord de table indiqué.

Figurines: *Wargame Foundry, Warlord Games, Frostgrave, 1898 Miniaturas.* Nappe: *Deepcut Studio.* Décors: just scratch, my dear!

CAROLINE & LES FILLES D'ABORD

Caroline, Mary, Laura et Carie peuvent être *capturées* par Peshonta et les volontaires de Fucking Town (autrement dit : *se jeter dans leur bras)* en venant à leur contact.

À l'*heure des braves* chaque fille dans les bras d'un volontaire de Fucking Town fait baisser la ténacité Powhattan de 2 points, ou de 3 points si ladite fille est sortie par le bord d'entrée des renforts. Caroline ne fait baisser cette ténacité dans les mêmes conditions que de 1 ou 2 points.

Si les volontaires de Fucking town se débandent, Caroline et ses filles, si elles ne sont pas dans les bras de leurs sauveurs, sont considérées comme *captives* des Powhattans.

Scénario 2

GAME OF TOWN

N'ayant fichtre rien à fiche du sort des filles Ingulch, Opechachanough lance le plan B. Proprement assiégée, Fucking Town renoue avec les heures sombres de l'hiver 1609-1610.

Pire encore, l'attaque de Carina Farm n'a pas arrangé les affaires du Gouverneur de la Gall dont la rigidité autocratique régie par le « Fucking Lawes Divine, Morall and Martial » ne tenait jusqu'ici que par la paix imposée à la confédération Powhattan. Derrière les palissades, la Fucking Revolution gronde...

Heureusement pour lui la loyauté de sa garde personnelle, Ronald R. et Donald T. qui rêvent d'un destin de gouverneur à la place du gouverneur, et de Father Wiskater lui est assurée.

INTENSITÉ

Forte

INVOCATIONS SPÉCIALES

Aucune

AVANTAGES SPÉCIFIQUES

Aucun

RÈGLES SPÉCIALES

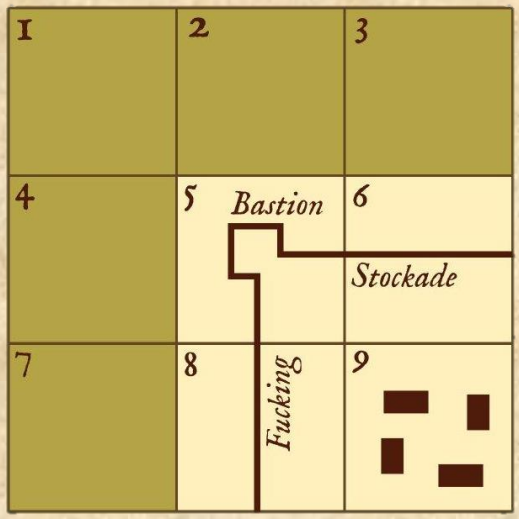
Fucking stockade, Fucking Revolution, last fucking straw, fucking indians, fucking daughter

PROTAGONISTES

Chaque compagnie dispose d'un *chef principal* et de deux *chefs subalternes*. Quelque soit leur destin Caroline Ingulch et ses filles ne sont pas jouées. Les gentlement de Fucking town sont à pied et perdent donc leur trait *monté*.

Les autres combattants sont tous disponibles, sous réserve de ne pas avoir été mis *hors de combat* ou *en fuite* lors du scenario précédent.

TERRAIN



Les zones 1, 2, 3, 4 et 7 sont composées de confins *dégagés* (25% de terrain naturel). Les zones 5, 6, 8 et 9 sont composées de terrain clair. La *fucking stockade* coure par le milieu des zones 5, 6 et 8, et inclut un bastion dans l'angle formé dans la zone 5. La zone 9 contient quatre bâtiments légers espacés entre eux d'au moins une **mesure courte**.

DÉPLOIEMENT

Les gens de Fucking Town sont déployés à l'intérieur de l'enceinte, avec la *pièce de canon* et ses *servants* positionnés dans le bastion. Les Powhattans sont ensuite déployés dans des couverts des zones 1, 2, 3, 4 et 7, puis les affiches *Fuck la Gall* sont placardées.

BOUTER LE FEU AU BASTION

Le joueur Powhattan peut enfumer le bastion en amenant jusqu'à 3 combattants à son contact et de la même façon qu'on recharge une *pièce de canon*. Une fois le bastion enfumé, il est automatiquement évacué et n'est plus accessible à aucun combattant. À l'*heure des braves*, l'enfumage du bastion fait baisser la *ténacité* de Fucking Town de **6 points**.

FUCKING INDIANS

À l'*heure des braves,* chaque combattant Powhattan présent dans l'enceinte fait baisser la *ténacité* de Fucking Town de **2 points.**

FUCKING REVOLUTION

Pour **chaque fille Ingulch** capturée par les Powhattan une affiche *Fuck la Gall* (ou autre) est placée sur une facade d'un des bâtiments par le joueur Powhattan.

Quand un garnement chargé de nouvelles affiches apparaît, il est placé (puis contrôlé) par le joueur Powhattan à une mesure courte d'un des bâtiments.

►Pour coller une nouvelle affiche, un garnement doit réussir un test de *mouvement hardi* au contact d'une façade vierge de toute affiche. Pas plus de deux garnements peuvent être présents simultanément dans Fucking Town.

Seuls **De La Gall, Donald T, Ronald R. et Father Wiskater** peuvent enlever les affiches et corriger les garnements.

►Pour **enlever une affiche, il leur** suffit de parvenir à son contact.

►Pour **corriger un garnement** (et le faire disparaître) il leur suffit de remporter une *passe d'armes.* Néanmoins 1DS d'impact est lancé lors de cette *passe d'armes* victorieuse. En cas de succès le garnement a été brutalisé à la vue de tous et la *ténacité* de Fucking Town baisse **immédiatement de 2 points.**

À l'*heure des braves* chaque affiche présente fait baisser la *ténacité* de Fucking town d'un DS (1 succès = **2 points** de ténacité).

LAST FUCKING STRAW

Les cartes *invocation* sont retirées du jeu mais **après** chaque *saisie d'initiative* le joueur Powhattan lance un D20 :

1 à 3►Enfumage ! pour la durée du tour la visibilité est limitée à une mesure moyenne.

4 à 6►Enfumage, pas qu'un peu ! pour la durée du tour la visibilité est limitée à une mesure courte.

7 à 11►Fucking Revolution on the way! Un garnement est de sortie. Si deux garnements sont déjà présents : relancer le D20.

12 à 14►Dernières salves ! Désormais à chaque fois qu'une *arme à feu* tire, le joueur lance 1DS. En cas de succès ce combattant n'a plus de poudre et ne pourra plus utiliser cette arme. Si les *dernières salves* sont déjà effectives, ajouter un DS supplémentaire.

15 à 17►Pestilence & vomissements! Le joueur Powhattan désigne un *milicien.* Tous les autres *miliciens* qui se trouvent à une demi-mesure de lui passent immédiatement un test de *tenue au feu.*

18 à 20►Famine & jalousie! Le joueur Powhattan désigne un *milicien* qui engage immédiatement au corps à corps un autre *milicien* se trouvant à au plus une mesure courte de lui. Le milicien *jaloux & affamé* est désormais contrôlé par le joueur Powhattan et à l'*heure des braves* la ténacité de Fucking Town de 2 points.

TÉNACITÉ DE FUCKING TOWN

►Bastion *enfumé* : -6 pts

►Garnement *brutalisé* : -2 pts

►Affiche *placardée:* -2 pts par succès de DS

►Indien *dans l'enceinte* : -2 pts

►Milicien *jaloux & affamé* : -2 pts

LA GALL = FUCKING SUCKER	BETTER DEAD THAN LA GALL	LA GALL GO HOME	GOD SAVE Petashonta
FUCK KING JAMES	FUCK VIRGINIA Company	POWER TO THE FUCKING PEOPLE	MUM I'M HUNGRY
LA GALL = FUCKING SUCKER	BETTER DEAD THAN LA GALL	LA GALL GO HOME	GOD SAVE Petashonta
FUCK KING JAMES	FUCK VIRGINIA Company	POWER TO THE FUCKING PEOPLE	MUM I'M HUNGRY

La règle **FUROR MUNDI 1.6.1.6** et son univers sont supportés par ses auteurs sur le forum http://furormundi.superforum.fr. Les profils des Powhattans sont issus de la liste *Royaumes de La Florida* tirés de ***II. Memento Mori…*** dans les cartons de FFLudovenum.

Scénario 3

GET THE FUCK OUT!

L'heure de vérité a sonné. Si Fucking Town a résisté au Game of Town, l'heure est venue d'en finir avec de la Gall, la Fucking Company et le Roy de la fucking Angleterre. Si elle est tombée, il est temps pour tous de regagner les doux rivages anglois. Quelque soit la situation, pour tous il n'est qu'une seule planche de salut : la Fucking River !

INTENSITÉ

Forte

INVOCATIONS SPÉCIALES

Aucune

AVANTAGES SPÉCIFIQUES

Aucun

RÈGLES SPECIALES

Fucking stockade, fucking river, let's go home, fucking daughter.

PROTAGONISTES

Chaque compagnie dispose d'un *chef principal* et de deux *chefs subalternes.*

Si Fucking Town est tombée :

Les Powhattans sont *assaillants* et les gens de Fucking Town sont en *défense.*

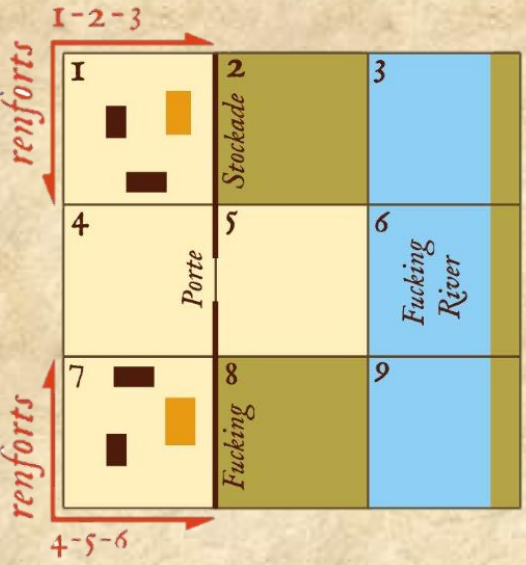
Si Fucking town a tenu :

►La compagnie *assaillante* est composée de la **milice** de Fucking Town.

Par défaut **Petashonta** est nommée *cheffe principale* et **Charles Ingulch** est nommé *chef subalterne.*

►la compagnie *en défense* est composée du **gouvernement** et de **la garnison** de Fucking Town.

TERRAIN



La *Fucking River* traverse les zones 3, 6 et 9. Sa rive opposée offre un couvert léger *(broussailles)* La *fucking stockade* inclut une porte ouverte large d'une **mesure courte**. Les zones 1, 4, 5, et 7 sont composées de terrain clair, mais les zones 1 et 7 comportent deux bâtiments légers et des potagers (*culture*) espacés entre eux d'au moins une **demi-mesure**.

DÉPLOIEMENT

Les défenseurs sont déployés dans la zone 4. à **au moins une mesure courte** de la lisière de la porte. Chaque chef assaillant et les troupes qu'il commande est déployé *en renfort* par le bord de table déterminé aléatoirement selon un D6.

LET'S GO HOME

À l'*heure des braves*, les personnages suivants qui ont atteint la rive opposée de la Fucking River font baisser la ténacité adverse : **Thomas De la Gall** (-10 pts), **Father Wiskater** (-6 pts), **Petashonta** (-6 pts), **autre chef** (-4 pts), **autre combattant** (-1 pt).

Le Cinquième Élément

une mini-campagne pour Deadzone

par Reldan

On est tous inspirés par le cinéma. Notre hobby nous permet de nous accaparer d'un univers puis de le transformer en expérience ludique.

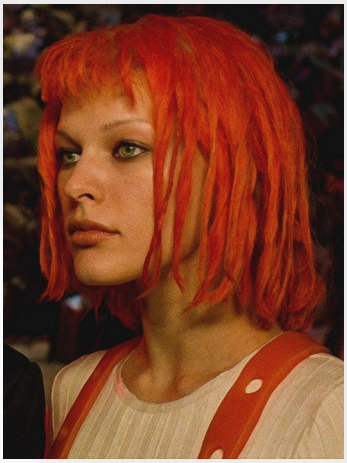
Certains choisissent de créer des jeux complets basés sur leurs films favoris.

Moi je cours trop après le temps pour ça et pour être honnête je suis incapable d'écrire des règles, alors je me contente d'appliquer un "skin" sur des jeux que je maîtrise.

Voici une mini campagne en 3 actes qui vous permettra de jouer les personnages mythiques et charismatiques de ce film culte.

Personnages Spéciaux

*Les profils sont disponibles sur **ALN Zone**, dans la faction **[FM] Le cinquième élément***



Leeloo (30 pts)

SP	RA	FI	SV	AR	HP	SZ	VP
2-3	4+	3+	3+	0	2	1	4

Compétences : Smash (1), Hacker, Agile, Evade, Stealthy

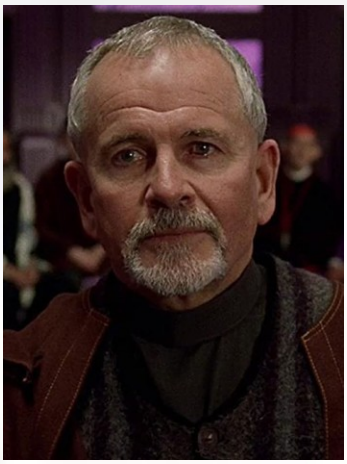
Armes : Blaster : P4

Korben Dallas (30 pts)

SP	RA	FI	SV	AR	HP	SZ	VP
1-2	3+	4+	4+	0	2	1	4

Compétences : Firing Platform (1), Engineer, Tough, Tacticien (1)

Armes : Blaster : P4



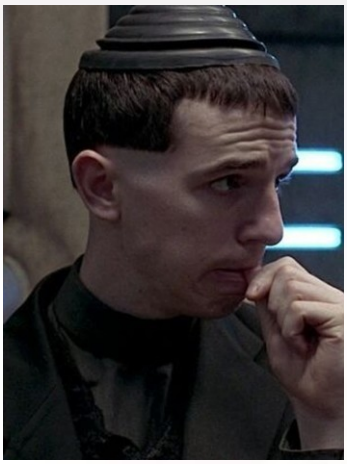
Vito Cornelius (24 pts)

SP	RA	FI	SV	AR	HP	SZ	VP
1-2	5+	6+	5+	0	2	1	3

Compétences : Stealthy, Bouclier Mondo-Shawans : Energy Shield (2), Tacticien (1), Recon 4+

Gardien de la vie : utilisez un ordre spécial, la figurine bénéficie de AR 2 pour le tour.

Armes : Fusil Mondo-Shawans : P6, AP1, Tir rapide



David (15 pts)

SP	RA	FI	SV	AR	HP	SZ	VP
1-2	5+	6+	5+	0	2	1	2

Compétences : Stealthy, Bouclier Mondo-Shawans : Energy Shield (2)

Armes : Pistolets Mondo-Shawans : P3, AP1, Weight of Fire (2)

RUBY RHOD (8 pts)

SP	RA	FI	SV	AR	HP	SZ	VP
1-2	6+	5+	5+	0	2	1	2

Compétences : Frenzy (1)

Armes : Cri : P2, Stun

PLAVALAGUNA

Mazon labs : Neuro-linked Chovar

JEAN-BAPTISTE EMANUEL ZORG (30 pts)

SP	RA	FI	SV	AR	HP	SZ	VP
1-2	5+	5+	5+	1	2	1	3

Compétences : Tacticien (2), Recon 5+, Hacker

Froid, hygiénique, méthodique, minutieux : Utilisez un ordre spécial, la figurine gagne Weight of Fire (1) et Resilient (1) pour le round

Armes : ZF-1

Le ZF-1

Voilà le ZF-1. Léger, maniable, compatible droitiers-gauchers…

Le mythique ZF-1 est doté de 8 modes de tir :

- **Rafale :** P5, Suppression
- **Guide :** P5, Marque la cible si au moins une touche.
- **Replay :** P5 (vise la dernière cible marquée), Psychic, Weight of Fire (3)
- **Lance-roquette :** P4, Frag(3)
- **Arbalète :** P3, toxic (1)
- **Lance-filet :** P3, Stun
- **Lance-flamme :** P2, It burns
- **Ice cube System :** P2, AP1

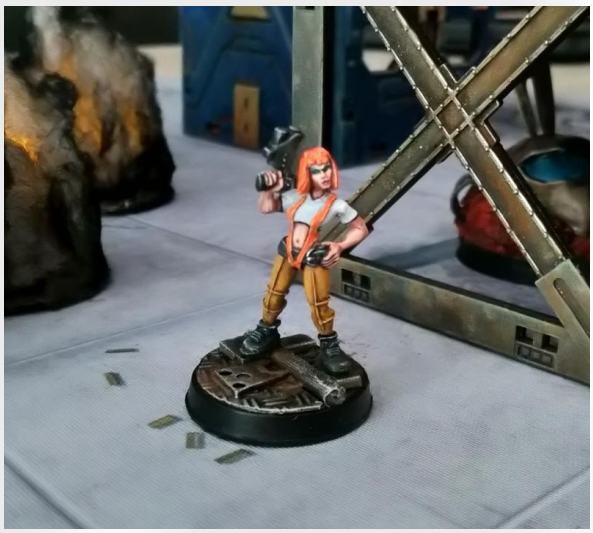
Les items

Multipass !

La liste des items est spécifiée pour chaque scénario. Mélangez les items et répartissez les sur la map selon les modalités standard (Rulebook p.45)

– Vous êtes classé dans la catégorie « humain » ?
– Négatif, je suis une mite en pullover

Acte 1 - La fuite



Leeloo n'a toujours pas compris comment mettre ses bretelles…

Leeloo a une mission de la plus haute importance : sauver le monde. Mais tout d'abord elle doit échapper à la police new-yorkaise qui la traque.

Lieu : New-York

Equipe Dallas : Leeloo, Korben Dallas, Vito Cornelius, David

Equipe Police : 100 pts de GCPS et/ou Mazon labs.

Items : 1 Combat blades, 1 Shock Baton, 2 Ammo, 1 Stimulant, 1, adrenaline Shot, 2 Intel

Déploiement : L'équipe Dallas déploie toutes ses figurines dans sa zone puis l'équipe Police déploie la moitié de ses figurines dans la sienne.

L'équipe Dallas commence à jouer quel que soit le résultat du jet de Recon. Au début du second round, l'équipe Police déploie le reste de ses figurines dans sa zone.

Règles spéciales : À partir du 3ème round, l'équipe Police peut, au début du round, récupérer jusqu'à 2 figurines précédemment mises hors de combat et les placer en jeu dans sa zone de déploiement. Une figurine dans la zone de sortie peut sortir de la zone de jeu par une action courte. La partie se termine lorsque toutes les figurines de l'équipe Dallas sont sorties ou éliminées.

Objectifs de mission : En plus des gains de points de victoire standards (voir scénario "Patrol" dans le Rulebook p.49), l'équipe Dallas gagne 2 PV par membre qui atteint la zone de sortie.

Fin de mission : L'équipe gagnante bénéficie d'un bonus pour la mission suivante : Attribuez la règle Scout à 2 figurines de votre choix. Si c'est l'équipe Police qui gagne, l'équipe Zorg bénéficiera du bonus.

ACTE 2 - À LA RENCONTRE DE LA DIVA

Elle a changé Plavalaguna depuis son dernier album. Les ravages de la chirurgie esthétique !

Leeloo doit récupérer les pierres sacrées auprès de Plavalaguna.

Lieu : Fhloston Paradise

Equipe Dallas : Leeloo, Korben Dallas, Vito Cornelius, Ruby Rhod, Plavalaguna

Equipe Zorg : Jean-Baptiste Emanuel Zorg, 100 pts de Mangalore (Marauders)

Items : 1 Booby trap (bombe), 2 Medi-pack, 1 Shock Baton, 1 combat blade, 1 smoke grenade , 2 Intel

Déploiement : Placez Plavalaguna dans son cube (P au niveau 0). Puis déployez normalement les autres figurines dans leurs zones respectives.

Règles spéciales : Chaque équipe peut sécuriser les pierres en les ramenant dans sa zone de déploiement, elles sont alors retirées de la zone de jeu. Dans ce cas, la partie se termine à la fin du round. Si vous découvrez la Booby trap, il s'agit d'une bombe qui n'explose qu'à la fin du round suivant. Elle ne peut pas être déplacée. Un ingénieur peut la désamorcer par une action longue, un hacker peut le faire par une action courte. Si elle explose, traitez-la avec Frag (6) dans le cube et Frag (3) dans tous les cubes adjacents.

Objectifs de mission : En plus des gains de points de victoire standards, une équipe gagne 5 PV pour avoir récupéré les pierres dans sa zone de déploiement. Une équipe gagne également 1 PV pour désamorcer la bombe. Les figurines éventuellement tuées par la bombe apportent des points de victoire à l'équipe adverse de manière standard .

Fin de mission : L'équipe gagnante bénéficie, pour la prochaine partie, d'une activation supplémentaire par round comme si elle était équipée d'un relais de communication. Si c'est l'équipe Zorg qui gagne, c'est l'équipe Shadow qui bénéficie du bonus.

Acte 3 - Le rituel

Attention Korben, derrière toi !

Leeloo doit accomplir le rituel d'unification des éléments pour sauver le monde.

Lieu : Site archéologique en Egypte

Equipe Dallas : Leeloo, Korben Dallas, Vito Cornelius, Ruby Rhod, 3 Mondo-Shawans (Asterian : Matsudan Yokozuna)

Equipe Shadow : 160 pts de Mangalore (Marauders)

Items : 2 AP Ammo, 2 Ammo, 2 Frag grenade, 2 Intel

Déploiement : Déployez normalement les figurines dans leurs zones respectives.

Règles spéciales : Il y a 4 pierres qui correspondent aux 4 éléments dans les zones E, T, F, A. Les pierres commencent la partie désactivées. Une figurine peut activer une pierre par une action courte si elle se trouve à son contact et sans ennemi dans le cube. Si Leeloo est mise hors de combat, remplacez sa figurine par un pion "Leeloo inconsciente". N'importe quelle figurine peut porter "Leeloo inconsciente" de la même manière qu'un item. Dans ce cas, la Vitesse (SP) de la figurine devient 1-1.

Objectifs de mission : L'équipe Dallas gagne dès qu'elle a activé les 4 pierres et positionné Leeloo dans la zone du rituel (même à terre ou inconsciente). L'équipe Shadow gagne si elle a tué toutes les figurines ou si le rituel n'a pas été accompli à l'issue du 5ème round.

LES MINES DU ROI SALOMON

Une mini-campagne pour CONGO

par Mehapito

Rien de tel qu'un bon vieux nanar pour se lancer dans une campagne ! Ces films passent d'une scène à l'autre sans réelle cohérence et acceptent toutes les trahisons adaptations sans broncher.

En 1985, voulant profiter de l'engouement pour Indiana Jones, une petite société de production d'Hollywood, Cannon Group, ressort Allan Quatermain des cartons, un héros du 19ème siècle déjà largement adapté au cinéma et qui continuera à l'être. C'est cette adaptation de 1985 qui va nous servir de fil rouge pour les trois scénarios de la mini-campagne

---

LES MINES DU ROI SALOMON

Bien évidemment, les trois scénarios qui suivent sont tout à fait jouables séparément et avec d'autres colonnes que celles données en exemple. Mais ce serait passer à côté du plaisir de rejouer un nanar.

Les règles de campagne se trouvent en fin d'article, après la description des scénarios.

Quant à revoir le film ? Je ne vous veux pas autant de mal !

SYNOPSIS

Le professeur Huston, célèbre archéologue, a disparu en Afrique alors qu'il aurait retrouvé la piste des légendaires mines du roi Salomon. Le colonel Bockner, au courant des recherches du professeur, compte bien être celui qui en récupérera les richesses.

Jessie, la fille de Huston fait appel aux services de l'intrépide Allan Quatermain pour le retrouver. Évidemment, l'aventurier accepte la mission.

Allan Quatermain et Jessie Huston

LES PROTAGONISTES

Allan Quatermain est accompagné par des groupes issus des Royaumes Guerriers : choisissez une colonne de 70 à 100 pts issue de leurs rangs. Le Roi ne peut pas faire partie de la colonne de Quatermain.

figurine Reaper-Bones

Allan Quatermain intègre un groupe qui peut accueillir un personnage, en prenant la place de l'un de ses membres. Il possède les mêmes caractéristiques de Tir et de Combat que ceux-ci, mais apporte 1D8 supplémentaire de Bravoure. Quatermain peut intégrer un groupe de Gardes du Corps comme s'il était Roi.

Exemple : *si Quatermain intègre un groupe de Braves, le groupe sera alors composé de 4 Braves + Quatermain. Le groupe possède les caractéristiques habituelles des Braves, gagne 1D8 supplémentaire en Bravoure et la règle Baratineur de Quatermain pour un coût augmenté de 2pts (voir ci-dessous).*

Par ailleurs, Quatermain possède la règle spéciale suivante :

Baratineur – Faites un jet de Bravoure en opposition avec un groupe ennemi à C (chaque groupe lance autant de dés de Bravoure qu'il a de membres + ceux des Personnages). Si vous obtenez plus de réussites que le groupe ennemi, vous pouvez le traverser comme s'il n'existait pas.
Tant que le groupe de Quatermain ne combat pas, le groupe "baratiné" le considère comme un allié.
Par ailleurs, si vous avez 2 réussites ou plus que le groupe ennemi, vous pouvez récupérer le butin ou le prisonnier que le groupe ennemi transporte.

Allan Quatermain ne coûte pas d'étoile, mais augmente de 2 le coût du groupe qu'il intègre.

Exemple de colonne de Quatermain en 70 pts et 3 étoiles :
1 groupe de 3 Gardes intégrant Quatermain
1 groupe d'Éclaireurs
1 groupe de Braves avec 1 Guerrier Sacré et le Chef de Guerre
1 groupe d'Archers
1 groupe de Novices avec 1 Guerrier Sacré et le Sorcier

Bockner, un Esclavagiste, et **Dogati**, une Brute à sa solde, s'opposent à Quatermain et sont accompagnés par une colonne issue de du Sultanat de Zanzibar.

Exemple de colonne de Bockner en 70 pts et 3 étoiles :

1 groupe de Tireurs Baluchis
1 groupe de Supplétifs avec l'Esclavagiste
1 groupe de Supplétifs avec la Brute
1 groupe de Zanzibaris
1 groupe de Bundukis

SCÉNARIO 1 – QUATTERMAIN DANS LE TRAIN

Bockner a enlevé le professeur Huston et le conduit vers le lieu légendaire des mines du roi Salomon à bord d'un train. Il l'a abandonné dans le wagon de tête aux mains de Dogati qui tente de le faire parler.

Quatermain, bien informé, a réussi à pénétrer dans le train et tente de délivrer le professeur en attendant l'arrivée de ses alliés.

RÈGLES D'AVENTURE

Savane, Animal Sauvage (suricates), Captif, Entrer

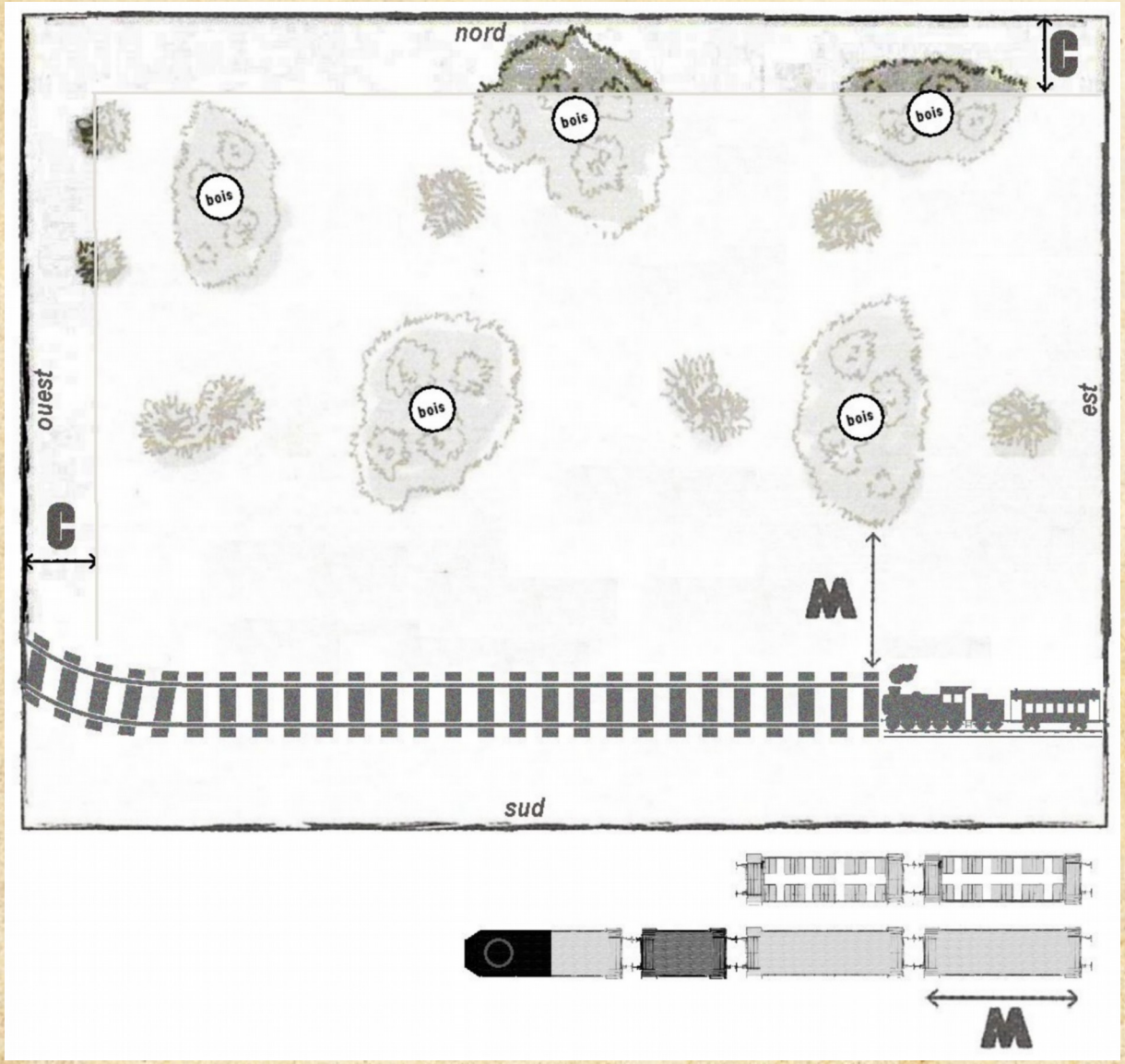
TERRAIN

Une voie ferrée est placée à C d'un grand côté, parallèlement à celui-ci. On désignera ce côté comme le côté Sud.

5 terrains dangereux (couvert D8) sont placés à plus de M de la voie ferrée et à plus de C des bords et les uns des autres par le joueur de Bockner. Placez un marqueur Bois au centre de chacun d'eux.

Des terrains bloquants sont placés à plus de M de la voie ferrée par le joueur de Quatermain, à sa convenance.

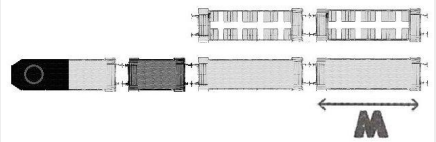
La table est en terrain découvert (D6).



CONSEILS DU RÉALISATEUR :

• pour plus de commodité, placez deux espaces "wagons" (longueur M sur largeur C max) à l'extérieur de la table de jeu pour faire jouer les groupes dans le train.

• si vous voulez jouer également sur les toits du train, ajoutez deux espaces "toits" de MxC, un espace "tender" de CxC et un espace "locomotive" de MxC.



LE DÉPLOIEMENT

La locomotive du train est placée au bout Sud-Est de la voie ferrée. Le tender et les wagons sont en dehors de la table et y entreront avec l'avancée du train.

Les deux groupes intégrant Bockner (l'Esclavagiste) et Dogati (la Brute) sont déployés dans le train, un par wagon. Le groupe de Dogati détient le professeur captif dans le wagon de tête.

Le groupe intégrant Quatermain est ensuite déployé à l'arrière du wagon de queue.

Les autres groupes des Royaumes Guerriers sont déployés à l'opposé de la locomotive, en bord de table sur le grand et le petit côté (Nord et Ouest), à la convenance du joueur.

Les groupes restants du Sultanat de Zanzibar peuvent être déployés sur les mêmes bords de table (Nord et Ouest) à plus de L des groupes des Royaumes Guerriers. Les groupes qui ne sont pas déployés pourront entrer sur la table à plus de M de tout groupe ennemi à partir de la deuxième séquence d'actions du premier tour.

→ La colonne de Quatermain débute avec le pion Initiative.

LE BOIS

Un groupe peut ramasser un marqueur ***Bois*** à la fin de son mouvement. Il peut décider de le laisser tomber au début ou à la fin de son mouvement.

Il ne peut pas en porter plus d'un.

Les porteurs de bois en action

LE TRAIN

Avancée du train :

- Le train est avancé sur la voie ferrée par le joueur de Bockner comme l'un de ses groupes avec ses cartes actions. Il avance de C et ne peut pas être activé plus de 2 fois par tour. Le joueur de Bockner peut utiliser les cartes Totem *Girafe*, *Lion* ou *Gorille* pour faire avancer le train dans la limite de 2 actions de mouvement par tour.
- Si le train n'avance pas durant deux séquences d'actions consécutives, il est considéré comme freiné par une cause inconnue. Le joueur de Bockner lance 1D6. S'il obtient une réussite, le problème se règle de lui-même et il pourra déplacer le train à nouveau. Si c'est un échec, le train avance encore de C puis s'arrête définitivement en pleine voie.
- Un tir sur la locomotive ne fera pas s'arrêter le train.

Combat dans le train :

- Les groupes du Sultanat de Zanzibar dans le train sont au repos, ils ne peuvent pas être activés tant qu'ils ne sont pas directement pris à partie (Tir ou Combat) par un groupe à l'intérieur ou à l'extérieur du train.
- Par ailleurs, le bruit dans le train est tel que ce qui affecte un wagon, n'affecte pas l'autre. Ainsi, si le groupe du wagon de queue est attaqué, le groupe du wagon de tête reste au repos.
- Lors d'un combat de mêlée dans un wagon, il n'y a pas de recul. Séparez simplement les deux groupes combattants vers l'avant et l'arrière du wagon.
- Le couvert à l'intérieur d'un wagon est épais (D10).
- Il est possible de tirer dans le train depuis l'extérieur (couvert D10) ou depuis le train vers l'extérieur (si les groupes peuvent s'activer).

La voie ferrée :

- La voie ferrée est considérée comme une zone de terrain découvert (un groupe ne peut y pénétrer et en sortir lors d'une même phase de mouvement).

- Trois pions *Bois* entassés au même endroit sur la voie ferrée stoppent le train à ce niveau.
- Les guerriers ne sont pas suicidaires et n'accepteront pas de se mettre en travers de la voie pour stopper le train.

Monter dans le train :

- Ce n'est possible que si le train est à l'arrêt.
- Un groupe à l'intérieur d'un wagon peut s'opposer à la montée d'un groupe ennemi extérieur. Effectuez alors un corps à corps avec un bonus de 1D pour le groupe à l'intérieur. Par ailleurs, lors d'une Égalité, c'est le groupe extérieur qui recule.

JOUER SUR LES TOITS (RÈGLE ALTERNATIVE ADDITIONNELLE)

Il serait bien étonnant que certains joueurs n'aient pas envie de faire monter Quatermain sur le toit des wagons.

- Le toit du train n'est pas accessible à un groupe ayant un pion Stress de *Pas*.
- Quatermain doit utiliser une action de mouvement et réussir un test de **Baratineur** contre un groupe ennemi présent dans son wagon. S'il échoue, rien ne se passe, son action est perdue. S'il réussit, son groupe monte sur le toit du wagon où il se trouve.
- Le toit du wagon est en terrain découvert (D6) et accessible aux tirs depuis l'extérieur.
- Une action de mouvement sur le toit permet soit :
  - d'avancer de toute la longueur du wagon ou du tender,
  - de sauter sur le wagon suivant ou dans le tender en réussissant un test de Terreur. Si le test échoue, le groupe reçoit un marqueur stress (ou plusieurs si le cas se présente) et pourra de nouveau tenter le saut lors d'une autre action,
  - de prendre possession de la locomotive depuis le tender.
- Un groupe qui prend possession de la locomotive peut arrêter le train. Il jette 1D6, sur une réussite le train avance encore de C puis s'arrête. Sur un échec, le joueur de la colonne de Bockner peut encore le faire avancer de 2 actions de mouvement avant son arrêt.

Allan réussira à baratiner ses ennemis ?

LES SURICATES[1]

Vous venez de déranger un nid de suricates qui fuient en semant la panique !

Lorsque qu'un joueur pioche le pion animal sauvage, il place 2 pions suricates au milieu d'un de ses groupes[2] puis lance 1D8 par pion pour connaître la direction dans laquelle il se déplace (1 Nord, 2 Nord-Est, 3 Est, 4 Sud-Est, 5 Sud, 6 Sud-Ouest, 7 Ouest, 8 Nord-Ouest).

Chaque pion suricate se déplace de M et a l'effet suivant pour les groupes qu'il traverse (y compris celui où il est apparu) : piochez un pion stress puis effectuez un test de Terreur.
Notez que, contrairement à la règle habituelle, le groupe qui a pioché le pion animal ne repioche pas de pion stress. Il garde simplement celui (ceux) qu'il a obtenu avec les suricates.

A la fin de la prochaine séquence d'actions, déplacez de nouveau de la même manière et avec le même effet chaque pion suricate. Puis retirez les suricates de la table et remettez le pion animal sauvage dans la pioche de stress.

1- *si vous n'avez pas ou ne souhaitez pas jouer avec les suricates, jouez avec le lion comme animal sauvage.*
2- *en dehors du train bien sûr. Je vous vois les pinailleurs !*

OBJECTIFS

La partie dure 5 tours ou s'arrête lorsque la locomotive sort de la table.

La colonne qui détient le professeur Huston en fin de partie est déclarée victorieuse.

CONSEILS DU RÉALISATEUR :

Prenez bien garde à la façon dont vous placez votre décor et vos acteurs, la scène se jouera vraiment différemment en fonction de ces éléments.

Récupérer le professeur Hudson ou arrêter le train sont difficiles à faire simultanément. Le joueur de Quatermain, s'il joue en campagne, aura certainement intérêt à laisser un peu le scénario de côté pour tenter d'éliminer des membres de la colonne de Bockner.

Le joueur de Bockner devra tenter de résister à la pression des groupes des Royaumes Guerriers, plus nombreux sur le terrain.

N'hésitez pas à jouer ce scénario à plusieurs reprises, chaque partie est très différente de la précédente.

Enfin, si vous jouez ce scénario en dehors de la campagne, vous pouvez le jouer en 6 tours pour compliquer la tâche du joueur de Bockner.

SCÉNARIO 2 – QUATERMAIN PRISONNIER

Malgré l'opposition farouche de Bockner et ses hommes, Quatermain a réussi à obtenir les renseignements désirés. Confiant, il part en éclaireur et se fait capturer par la tribu de la sorcière Gagoola. Ses alliés arrivent, mais la colonne de Bockner n'est pas loin...

RÈGLES D'AVENTURE

Savane, Confusion, Animal Sauvage (Lion), Objets, Pillage, Entrer, Sortir de la table

TERRAIN

Un village de 6 cases protégé par une barrière est placé au centre de la table à M des grands côtés. Le couvert à l'intérieur du village est dense (D10).

5 terrains dangereux (couvert D8) sont placés à plus de M de la barrière. Placez un marqueur Butin dans chacun.

Placez ensuite des terrains bloquants à votre convenance.

CONSEILS DU RÉALISATEUR :

Les décors sont un élément indispensable pour des effets spéciaux réussis. Pour simuler la barrière entourant le village, un peu de paille, quelques allumettes ou cure-dents... et le tour est joué !

LE DÉPLOIEMENT

Quatermain est captif dans la case centrale du village.

Deux groupes de Guerriers des Tribus de la Forêt sont déployés dans le village.

→ La colonne de Quatermain est déployée à M du talus. Elle démarre avec le pion initiative.

La colonne de Bockner est hors de table. Elle entre Confuse par l'un des grands côtés.

LES GUERRIERS DU VILLAGE

- Ils ont été galvanisés par la sorcière et ne sortent pas du village.
- Ils s'activent toujours en dernier pour effectuer, dans cet ordre de choix, une de ces actions :
  1. Ils chargent un Groupe ennemi non chargé présent à l'intérieur du village
  2. Ils tirent sur un Groupe ennemi qui leur a tiré dessus
  3. Ils se rapprochent du prisonnier
  4. Ils ne font rien
- Ils font un test de Bravoure automatique à la fin de chaque tour. Par ailleurs, ils ignorent tout marqueur de Stress Main Rouge.

LE PRISONNIER

Pour libérer Quatermain,

- il ne doit plus être gardé (pas de Guerriers du village au contact de la case centrale)
- et le groupe libérateur doit terminer un mouvement de C au contact de sa case ou commencer au contact de la case et se déplacer de C au maximum (cf. règle de Pillage p72).

Si un groupe des Royaumes Guerriers libère Quatermain, celui-ci le rejoint dans la limite de ses règles spéciales :

- le groupe doit pouvoir accueillir un personnage,
- si le groupe n'a eu aucune perte, Quatermain prend la place d'un de ses membres, sinon il s'ajoute au groupe avec ses caractéristiques.

Si un groupe de la colonne de Bockner libère Quatermain, celui-ci tentera à chaque tour de s'échapper en réussissant un jet de Bravoure et rejoindra le groupe allié le plus proche.

Gagoola la sorcière

OBJECTIFS

La partie dure 5 tours.

La colonne des Royaumes Guerriers gagne 10 pts de Victoire si elle fait sortir Quatermain de la Table. Seulement 5 pts si Quatermain est encore sur la table, mais avec elle.

Les butins rapportent des points de Victoire à la colonne de Bockner.

Lancer 1D6 par pion butin :

1-2 : 0 PV
3-4 : 1 PV
5-6 : 2 PV

La mort des héros et auxiliaires rapporte des points de victoire comme indiqué dans les règles (p70).

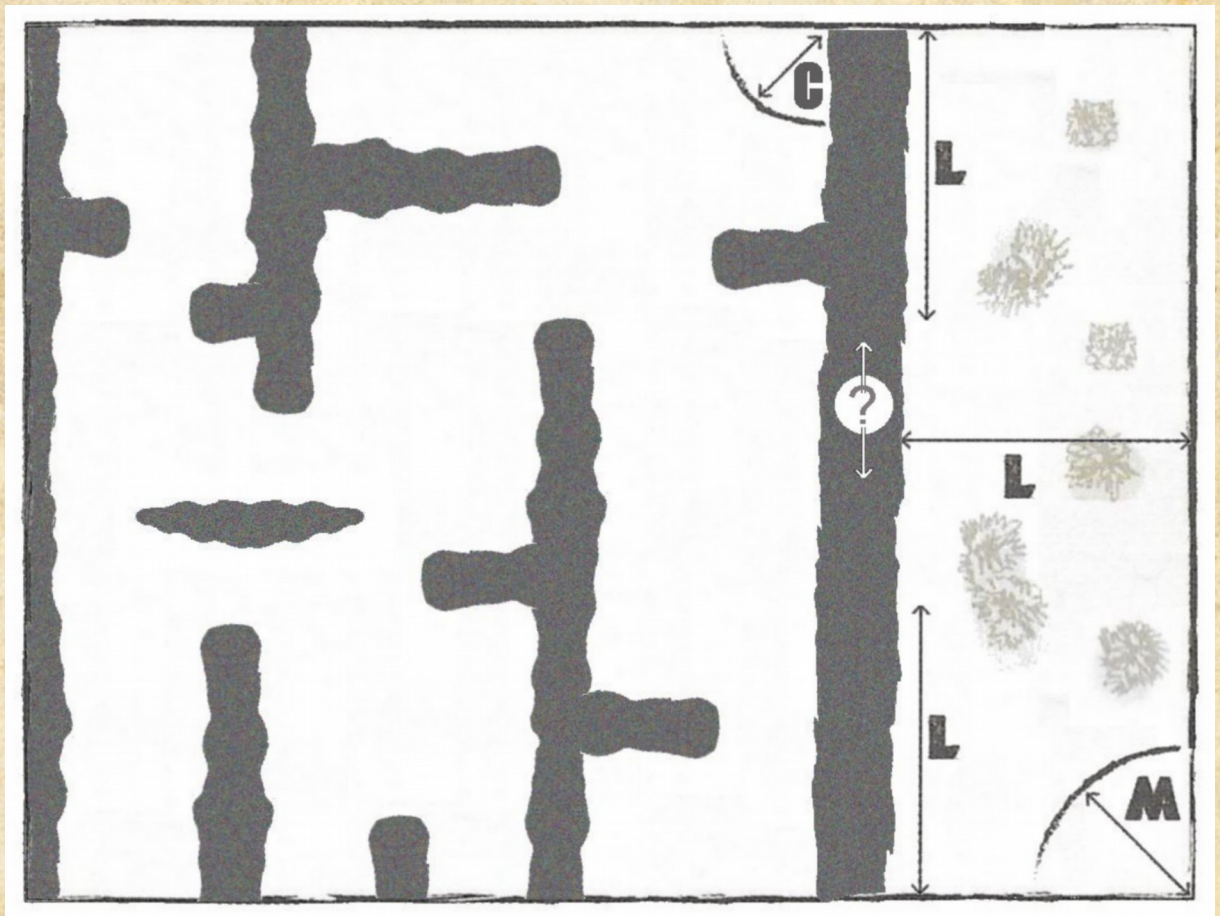
La colonne qui obtient le plus de points est déclarée victorieuse.

SCÉNARIO 3 – QUATERMAIN DANS LA CAVERNE

Quatermain a enfin atteint les fabuleuses mines du roi Salomon et a réussi à y entrer avant l'arrivée de Bockner. Il en a caché tant bien que mal l'entrée et commence à l'explorer…

RÈGLES D'AVENTURE

Forêt, Animal Sauvage (Sorcière), Objets, Entrer, Sortir de la table



TERRAIN

À une distance L d'un petit côté de la table est placé le mur de la caverne qui sépare la table en deux zones:

La plus grande zone, à l'ouest, est constituée d'un labyrinthe de murs placés par le joueur de la colonne Bockner. À l'intérieur du labyrinthe, le couvert est D6. Dans le labyrinthe sont placés, face cachée, les marqueurs 1 à 6 à plus de M les uns des autres.

La plus petite zone, à l'est, est une zone de forêt (couvert D8) constituée de terrains bloquants placés par le joueur des Royaumes Guerriers.

L'autre petit côté (ouest) est entièrement fermé par un mur.

LE DÉPLOIEMENT[3]

La colonne de Bockner est placée dans la forêt, à M de l'angle Sud-Est.

→ Quatermain et la moitié de sa colonne (arrondie inférieur) sont placés dans le labyrinthe, à M de l'angle nord-est du mur. Il démarre avec le pion initiative.

Le reste de sa colonne entrera par l'angle Nord-Est de la forêt, à volonté, à partir du tour 2.

LE MUR

L'entrée du labyrinthe est cachée dans les replis de la falaise à plus de L des grands côtés.

Pour la trouver, un groupe au contact de la falaise doit dépenser une action de tir. S'il obtient deux réussites, il trouve l'entrée qui restera alors accessible pour toute la partie. *Note : le groupe utilise une "action de tir", mais ne tire pas réellement. Ainsi un groupe armé de mousquets n'aura pas besoin de recharger.*

3- *Attention : si vous jouez en campagne, il est possible que ce déploiement soit inversé : Bockner dans la caverne et Quatermain à l'extérieur.*

Le mur de la falaise sépare physiquement les deux espaces. Il n'est pas possible de tirer ou de combattre depuis la forêt dans le labyrinthe, ni inversement.

Un groupe ne peut pas se trouver à la fois dans la forêt et dans le labyrinthe. S'il se trouve à l'entrée, il doit déclarer dans quel espace il est.

LE LABYRINTHE

Dans le labyrinthe, la visibilité est limitée à M.

Dès qu'un marqueur est atteint par un groupe, il est révélé :

- **1-2 :** un piège se déclenche, le groupe qui a révélé ce marqueur se trouve captif de murs qui descendent autour de lui et l'enferment.
- **3-4 :** le groupe trouve un plan des pièges et la sortie du labyrinthe. Un groupe qui possède un tel marqueur peut délivrer un groupe ami d'un piège en venant au contact d'un des murs qui l'enferment.
  Seul un groupe avec ce marqueur peut sortir du labyrinthe par le mur ouest. Les groupes à C d'un groupe sortant ainsi pourront également emprunter cette issue.
- **5-6 :** un trésor

Le labyrinthe est fermé à son extrémité ouest par un mur. Seul un groupe avec un plan ou un groupe témoin d'une telle sortie à C peut le franchir.

piégés !

LA SORCIÈRE

Si un joueur pioche le pion Animal Sauvage, il fait apparaître la Sorcière qui déclenche immédiatement un piège sur un groupe dans le labyrinthe.

S'il y a plusieurs groupes, c'est le joueur qui a pioché qui décide sur quel groupe le piège se referme.

Si personne n'est dans le labyrinthe, la Sorcière enlève un marqueur au hasard, sans le révéler.

CONSEILS DU RÉALISATEUR :

Vous ai-je déjà parlé de l'intérêt des décors ? Je pense qu'ils sont un élément indispensable pour des effets spéciaux réussis.

Pour simuler les murs et concrétions du labyrinthe, le polystyrène est parfait. Extrudé si possible, mais même le polystyrène expansé peut servir ici. On le découpe grossièrement à la forme désirée (mur ou colonne). Les murs doivent être épais (4 cm est une bonne base), ils n'ont ainsi pas besoin de socle. Les colonnes ou grosses stalagmites devront être soclées (sur un vieux CD par exemple).

Une fois vos éléments taillés, on les recouvre d'une bonne couche de colle à carrelage teinte dans la masse (ou mélange colle à bois + plâtre) en laissant des coulures de matière.

Lorsque le tout est bien sec (soyez patient), brossez légèrement d'une teinte plus claire (j'aime bien un gris verdâtre), puis fixez le tout avec un vieux restant de lasure que vous trouverez au fond d'un garage.

OBJECTIFS

La partie dure 5 tours +1.

Au début de chaque séquence d'actions du 6ème et dernier tour, le joueur qui a le pion Initiative jette 1D8. Une réussite met immédiatement fin à la partie.

- 4 PV par trésor sorti du labyrinthe.
- 8 PV (non cumulables) pour faire sortir un groupe du labyrinthe par le côté ouest.
- La mort des héros et auxiliaires rapporte des points de victoire comme indiqué dans les règles (p70).

la sortie !

JOUER EN CAMPAGNE

Le plus délicat, au cours de cette campagne, sera de gérer ses troupes et d'éviter au maximum les morts.

Avant le décompte des points de la partie, vous pouvez dépenser d'éventuels pions butins récoltés pour les échanger contre 2 figurines par pion butin.

Ensuite, après avoir désigné le vainqueur, commencez par vérifier les pertes des personnages et auxiliaires.

- **Mort de Quatermain pendant la partie :**
  Quatermain ne peut pas mourir, c'est le héros du film ! À la place son groupe est totalement anéanti et Quatermain intègre immédiatement un autre groupe au choix de son joueur.
- **Perte d'un personnage :**
  le personnage revient en jeu la partie d'après avec une valeur de Bravoure inférieure
  (D10→D8→D6→plus de dé)
- **Perte d'un auxiliaire :**
  il disparaît ou revient en jeu avec 1 marqueur stress, au choix du joueur.

Puis comptez le nombre de pertes groupe par groupe et lancez les dés indiqués pour récupérer des membres :

- Pour la perte d'une seule figurine d'un groupe, celle-ci est récupérée sur une réussite avec 1D10
- Pour la perte de deux figurines d'un groupe, il revient autant de figurines que de réussites sur 2D8
- À partir de trois pertes dans un groupe, il revient autant de figurines que de réussites sur XD6, X désignant le nombre de pertes du groupe.

Comme on peut le deviner, plus un groupe sera atteint, plus difficile il lui sera de récupérer ses membres. Mais, au cinéma, trouver des figurants n'est pas si compliqué, même si ça désorganise le tournage.
Il vous est donc offert la possibilité d'obtenir des dés supplémentaires pour les jets de récupération à raison de 1D8 par pion stress ajouté au groupe pour le début de la partie suivante.

EFFET DES VICTOIRES SUR LA CAMPAGNE

Victoire au scénario 1 : la colonne victorieuse commencera le scénario 3 dans le labyrinthe.

Victoire au scénario 2 : la colonne victorieuse choisi sa première carte totem pour le scénario 3

VICTOIRE DE LA CAMPAGNE :

La colonne de Bockner obtient une victoire majeure si elle remporte le scénario 3 et que Bockner est toujours vivant.
La colonne de Bockner obtient une victoire mineure si elle remporte le scénario 3 avec la perte de Bockner.

La colonne de Quatermain obtient une victoire majeure si elle remporte le scénario 3 et a moins de pertes que la colonne de Bockner.
La colonne de Quatermain obtient une victoire mineure dans l'autre cas.

Jessie Huston tombe sur un os...

SAGAAMELOTT

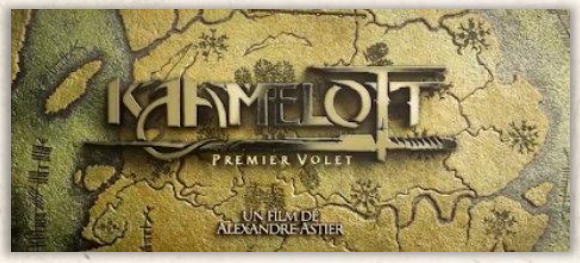
Un scénario pour Saga, Âge des Invasions, par Mehapito

Normalement, là, vous entendez un cor résonner.

Amis de la cohérence historique, du respect impartial des livres de règles et qui détestez les spoils, passez votre chemin. Ici, je vais vous parler de Kaamelott, le film, et même précisément de sa fin !

On va jouer à Saga, est-il encore besoin de présenter ce jeu? Durant l'Âge des invasions, mais en mélangeant quelque peu les factions (infamie), en ajoutant des événements et des règles pour jouer un siège (anachronisme) et en proposant des listes préfabriquées avec deux seigneurs dans l'une (horreur).

Vous êtes encore là ? Vous n'êtes pas partis en fracassant votre écran ? Alors spoilons mes bons. (*Ah non, cette phrase n'est pas de moi. Ai-je le droit de l'utiliser à titre de citation ? Surtout si je vous laisse chercher de vous-même qui en est l'auteur?*)



10 ans !

Ça fait 10 ans qu'Arthur a abandonné le royaume de Logres aux mains de Lancelot qui s'est empressé d'en déléguer l'administration aux troupes saxonnes de Horsa.

Aujourd'hui, le royaume est ruiné. Pour conserver son trône face aux rebelles, Lancelot est contraint de céder une portion du territoire breton à Horsa. Une toute petite partie, la maigre île de Thanet.

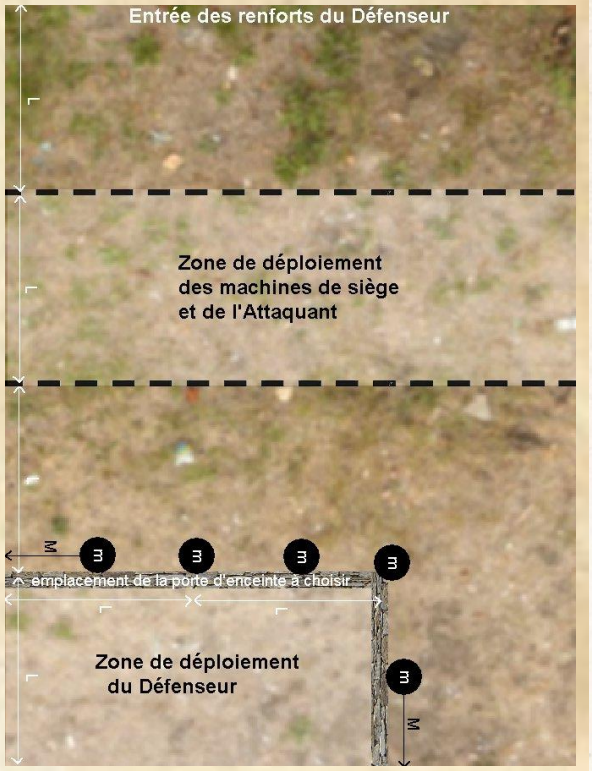
Les dieux bretons s'insurgent en un vent de colère qui fait revenir Arthur en Bretagne. Bien contre son gré, il reprend Excalibur et tente de récupérer Kaamelott, son château avec l'aide, aléatoire, des Burgondes.

C'EST MON CHATEAU !

Ce scénario asymétrique est prévu pour 2 joueurs.

L'un aura le rôle de défenseur, jouant une bande de Saxons à l'intérieur du château.

L'autre aura le rôle de l'attaquant avec une bande de Burgondes (des piétons qui utilisent le tableau des Goths) alliés à Arthur. Celui-ci aura fort à faire pour réussir à récupérer son château.



MISE EN PLACE

Placez sur le terrain, comme indiqué sur le schéma, un angle de l'enceinte du château de 2L x L contre l'un des petits côtés. Le défenseur choisit l'emplacement de la porte d'enceinte sur la grande longueur.

Placez ensuite les armes de siège (ex: 1 tour de siège, 3 trébuchets et 3 mantelets) dans la zone de déploiement de l'attaquant, une bande de largeur L située à L du château et à L du bord opposé.

L'espace entre le château et la zone de déploiement de l'attaquant est vide de tout élément de décor.

Ne vous privez pas de placer les engins de siège dans n'importe quel sens. On parle des Burgondes, hein !

Sur l'espace compris entre la zone de déploiement de l'attaquant et le bord opposé au château, vous pouvez disposer quelques éléments de décor simulant le campement burgonde (tentes, chariots, bagages...)

Prenez enfin 6 marqueurs numérotés de 1 à 6 et placez-en 5, au hasard et face cachée, à M les uns des autres et à M des bords de table, contre le mur d'enceinte. Le dernier marqueur est retiré du jeu sans le révéler.

Vous voyez ce que je veux dire !

BANDES PROPOSEES

Le Défenseur recrute 5 pts de Saxons, Horsa (sans Hengist) dans le rôle du Seigneur et Lancelot (Héros) avec les caractéristiques suivantes :

Dés Saga	Armure	Agressivité
0	5	7 (0)

Règles spéciales :
Détermination, Présence, Gardes du corps, Fierté, Résistance (1), Fuite d'Excalibur (*si Lancelot est contraint de se désengager face à Arthur, il est à la place retiré comme perte*).

Gardes saxons, figurines Footsore par Cyrus

L'Attaquant recrute 6 pts de Goths piétons, sans Seigneur ni Héros, Arthur dans le rôle du Seigneur et 1 pt de Gardes Britons.

Les règles habituelles de Seigneur d'Arthur peuvent s'appliquer à toutes les unités (burgondes et britones), ses règles spéciales ne peuvent s'appliquer qu'à la Garde britone.

Note : personne ne vous empêchera de jouer avec une autre composition si vous en avez envie. Gardez tout de même le principe d'un Héros sans effet sur ses unités et d'un point de moins chez les Défenseur et jouez des bandes de piétons.

DEPLOIEMENT

Le Défenseur déploie ses unités à l'intérieur de l'enceinte, au sol ou sur les remparts. Il peut garder 1/3 de ses unités en réserve pour les faire entrer par le bord opposé au château.

Sur les remparts, la règle de cohérence d'unité est assouplie. Une unité peut s'y déployer sur une largeur de L, tant que ses socles sont au contact. Si l'unité est plus nombreuse, les figurines sont placées au pied du rempart mais comptent comme présentes sur le rempart pour un tir ou un corps-à-corps.

Archers déployés sur le rempart avec une largeur de L.

L'Attaquant déploie ses unités dans la zone de L de largeur qui contient les armes de siège située à L du bord opposé au château.

L'Attaquant débute la partie avec 3 dés Saga. Il n'a pas le droit d'utiliser les capacités avancées de son plateau de combat tant que le marqueur ❶ n'a pas été révélé (voir plus bas).

Le Défenseur pourra faire entrer ses éventuelles unités en réserve dès son premier tour de jeu.

REGLES SPECIALES

Les marqueurs événements :

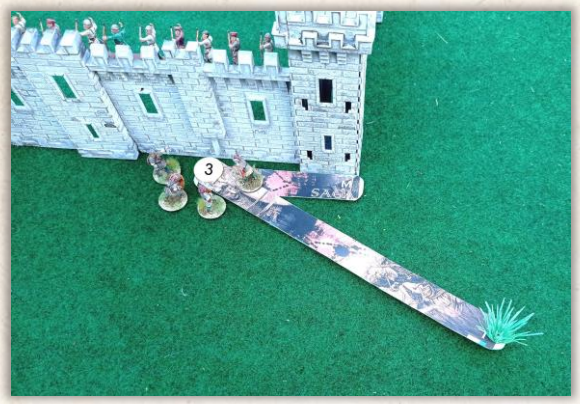
Lorsqu'une unité de l'Attaquant termine son mouvement au contact d'un marqueur, il est révélé et son effet est immédiat. Le Défenseur ne peut pas révéler les marqueurs (mais il peut tenter d'en interdire l'accès).

❶ : *Les Burgondes comprennent enfin les ordres et arrivent à se coordonner.* L'Attaquant peut accéder aux capacités avancées de son plateau de combat. Il peut également utiliser les machines de siège.

Essaye d'expliquer la poliorcétique à des Burgondes, toi !

❷ : *Les efforts de Perceval et Caradoc payent. Leur tunnel de sape atteint le mur d'enceinte !* Le mur d'enceinte s'écroule sur une largeur de M autour du marqueur, il laisse la place à une zone de terrain difficile. Si des figurines étaient sur le rempart, elles subissent une touche de mêlée (Défense 5+). Les survivants sont placés sur le rempart adjacent.

❸ : *Arthur dévoile le tunnel secret qui permet d'accéder au château.* Le Défenseur place son extrémité extérieure à L du marqueur. L'Attaquant placera son extrémité intérieure à M du marqueur lorsqu'il décidera d'y pénétrer. Seuls Arthur et sa garde britone peuvent pénétrer dans le tunnel. Ils s'y déplacent normalement et cette action compte comme une manœuvre (n'utilise pas de dé d'activation). Arthur et ses gardes sont inatteignables à l'intérieur du tunnel et on considérera qu'ils peuvent s'y croiser librement.



Le marqueur 3 est révélé, le Défenseur place l'entrée du tunnel (symbolisée ici par une touffe d'herbe) à L du marqueur.

Plus tard, Arthur décide d'emprunter le tunnel pour en finir avec Lancelot...

l'Attaquant place alors immédiatement la sortie du tunnel à l'intérieur de l'enceinte, à M du marqueur.

❹ : *Les armes sont favorables aux Burgondes !* Placez un dé bonus face 6 dans la réserve de combat du plateau de l'Attaquant.

❺ : *Les tambours de guerre burgondes résonnent et redonnent vitalité aux Attaquants. Les Défenseurs restent perplexes et décontenancés.* L'Attaquant peut transférer jusqu'à 3 de ses marqueurs fatigue sur des unités adverses.

❻ : *Guethenoc et Roparzh, tentant une diversion, se disputent autour d'une charrette de choux.* L'Attaquant place une charrette et deux civils sur le champ de bataille, à l'extérieur du château, à plus de C de toute unité. Toute activation à M de la charrette provoque une fatigue supplémentaire.

"Mais faites-les taire !"

Le mur d'enceinte et le rempart :

Comme dit plus haut, une unité peut se déployer sur le rempart jusqu'à une distance de L, tant que les figurines qui la composent sont au contact socle à socle.

Une unité entièrement à TC au pied du mur ne peut pas être la cible d'un tir depuis le rempart, ni effectuer de tir sur le rempart.

Les Gardes sont tous à TC du mur, les Archers sur le rempart ne peuvent pas les cibler.

Les unités à l'intérieur de l'enceinte hors d'atteinte des unités ennemies (dit autrement, les unités à l'intérieur de l'enceinte qui ne sont pas sur le rempart) peuvent effectuer des manœuvres comme si elles étaient à L de toute unité ennemie.

Les unités sur le rempart ont un couvert solide.

Le mur d'enceinte et la porte ne peuvent être attaqués que par des machines de siège.

Le Défenseur peut choisir de l'ouvrir à tout moment de son activation.

La Structure est l'équivalent des points de vie des éléments matériels. Leur Résistance correspond à leur valeur d'armure.

	Structure (Pdv)	Résistance (armure)
Mur (portion de longueur M)	6	3+
Porte d'enceinte	3	4+

Les engins de siège :

Dans ce scénario, les engins de siège sont de 3 sortes : des mantelets qui protègent une unité contre des tirs, des trébuchets qui servent à détruire l'enceinte du château et une tour de siège qui permet à une unité d'atteindre le sommet du rempart.

Note : bien que la probabilité de leur utilisation au cours du scénario soit basse, il est tout de même envisageable que ces machines puissent servir.

Les engins de siège ne peuvent être actionnés qu'après la découverte du marqueur ❶.

"Vous comprenez ce que je dis ?"

Une unité de Burgondes au contact d'un engin de siège peut être activée normalement pour l'utiliser.

Une unité ennemie au contact d'un engin de siège peut tenter de le détruire avec une activation de corps-à-corps. Divisez alors sa réserve de combat de moitié et utilisez la valeur de Résistance de l'engin comme valeur d'armure et sa Structure comme nombre de touches à obtenir pour le détruire. Cette valeur peut être atteinte par le cumul de plusieurs corps-à-corps.

Guerriers saxons, figurines Footsore par Cyrus

Un engin de siège ne recule pas, ni ne fait reculer son agresseur. Il ne subit pas de fatigue, mais son agresseur en reçoit comme lors de tout combat, même si l'engin est détruit.

- Mantelet : Structure 1 – Résistance 5+
  Il avance avec l'unité qu'il protège et lui offre un couvert total contre les tirs et un couvert solide dans les corps-à-corps.

Morceaux de grappe, emballage de type "paille plastique" et papier journal.

- Trébuchet : Structure 4 – Résistance 3+
  Il ne se déplace pas mais peut pivoter de TC avec une activation de l'unité qui la manipule.
  Une unité burgonde peut s'activer pour le faire tirer 1 fois par partie d'une distance 2L, contre un élément de l'enceinte. Tracez une ligne perpendiculaire à la face avant du trébuchet, le tir s'effectuera le long de cette ligne. Lancez 4 dés, plus d'éventuels bonus comme pour tout tir, contre la structure cible.

Chutes de balsa. Engin sous-dimensionné pour laisser de la place sur la table !

Carton-plume, papier imprimé, chutes de bois et boutons. La tour de siège a été dimensionnée pour accueillir 4 figurines sur sa plateforme.

- Tour de siège : Structure 5 – Résistance 3+
  Elle avance de C avec l'activation de l'unité qui la manipule. On considère cette unité comme partiellement à l'intérieur de la tour de siège qui lui offre un couvert solide.
  Au contact du mur d'enceinte, la tour de siège permet à l'unité qui l'utilise d'accéder au rempart. Dans le cas d'un corps-à-corps entre l'unité dans la tour de siège et une unité sur le rempart, les deux unités sont considérées comme à couvert solide.

	Mvt	Structure (pdv)	Résistance (armure)
Mantelet	selon unité	1	5+
Trébuchet	pivot TC	4	3+
Tour de siège	C	5	3+

Duel royal :

Dès qu'Arthur et Lancelot sont à moins de L et en ligne de vue, ils doivent s'activer pour se rapprocher et effectuer un combat singulier. A minima, ils utilisent leur activation gratuite (*Détermination*) pour se rapprocher.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève après que chaque joueur ait joué 5 tours **ou** lorsque l'un des Héros bretons (Arthur ou Lancelot) est retiré comme perte.

Si l'un des Héros bretons est éliminé, son adversaire est déclaré vainqueur.

Sinon, chaque joueur fait le total des points de conquête de sa bande à l'intérieur du château (compter les ruines d'une portion de mur comme intérieures au château). L'Attaquant ajoute, si c'est le cas, 4 pts pour la mort de Horsa.

Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, l'Attaquant gagne (dans ce cas-là, criez ***Arthouuuur*** en roulant les r).

-ÉPISODE IV-
À L'ANCIENNE
WAR
MAZINE
2022

LE WHITE DWARF DE NOSTRE ENFANCE !

Il y a des choses qui ne changent jamais… ou si peu. L'organisateur du jeu, qu'il ait 15 ans ou 45, se heurte toujours aux mêmes problèmes de « disponibilité » de ses joueurs. Les excuses ont changé, bien sûr, les « j'interviouve Fred Henry » et « j'ai des tickets pour le philarmonique » ont remplacé les « j'ai piscine » et autres « ce soir je conclus, je peux pas venir », mais le gag reste le même.

On ne va pas pointer du doigt, ni donner de noms, l'opprobre publique, c'est pas le genre de la maison (et ils sont cités dans l'article précédent de toute façon). Mais toujours est-il que je n'ai pas pu libérer mes joueurs pour deux soirées pour finir McDeath…

Alors, certes, on pourra arguer que je suis vieux et ramolli, qu'ils n'ont pas pris de coups de trique et que je ne les tenais pas en laisse. Mais à m'ment donné, tu te lasses aussi un peu de devoir prendre les enfants par la main.

Adonc, pour la peine, en matière d'interlude et en restant quand même dans le voyage dans le temps, ce numéro-ci, il faudra vous contenter de regarder la concurrence avec ma réponse ouverte à la grande question que tout le monde se pose : le white dwarf était-il mieux avant ?

Si, si, au fond de vous, vous vous la posez. Presque tous en tout cas à force de voir les vioques râler qu'avant c'était bien et que maintenant c'est que des pubs et des articles plein de vide pour te faire acheter.

Mais n'ont-ils pas de peaux de saucisson (ou de madeleine) devant les zoeils, ces vieux ? Ne sont-ils pas aveuglés par leurs souvenirs de chiards quand ils étaient innocents et naïfs ? On se le demande parfois, du coup, on va faire un petiot parallèle entre quelques photos de pages de dwarfs de ces trois dernières décennies (oui, j'évite l'écueil des années 80 mais à ce moment-là, c'était un magazine de JdR écrit par des pounques, c'est déjà plus compliqué) , avec une emphase pour la période bénie des années 90.

Alors, il était comment, le Dwarf, à la période Herohammer ?

DECEMBRE 1993 – WHITE DWARF 168

Un numéro au pif, oui, en glaouiche, de toute façon je le lisais comme ça à l'époque et c'est plus parlant pour comparer le contenu du dwarf moderne qui colle au dwarf UK alors que la VF de l'époque était plus chiche.

WHITE DWARF®

Issue 168
December 1993
Product Code: 0983
Ref. No: 009831
ISSN: 0265-8712
Editor: Robin Dews

CONTENTS

COVER: BLOOD ANGELS SPACE MARINE — *Dave Gallagher*

INSIDE FRONT – 'EAVY METAL
Warhammer 40,000 Gretchin, painted by the Studio 'Eavy Metal Team

GW AND CITADEL NEWS 2
All the latest news from Games Workshop and Citadel Miniatures.

BLOOD ANGELS DEATH COMPANY — *Rick Priestley*
Rick describes the background and history of the Blood Angels Death Company, and provides the special rules and an army list entry for including them in your **Warhammer 40,000** games. 7

THE ORIGINS OF THE SKAVEN — *Andy Chambers*
In this special extract from the latest Warhammer Armies book, Andy recounts the legendary beginnings of this ancient and malevolent race. 18

MAP OF THE SKAVEN UNDER-EMPIRE 20
The full extent of the Skaven tunnels is finally revealed in this colourful map.

THE HISTORY OF THE SKAVEN — *Andy Chambers*
Andy takes us through the history of the Skaven, from their earliest records to the death of Nagash and from the rise of Clan Pestilens to the horror of the Black Plague. 22

'EAVY METAL — *Studio 'Eavy Metal Team*
Regiments of Skaven Clanrats, Stormvermin and Skavenslaves for **Warhammer**. 25
Regiments of Skaven Plague Monks, Rat Ogres and Clanrats for **Warhammer**. 29
Skaven for **Warhammer**. 33
Skaven fleet and new flyers for **Man O' War**. 36
Dwarf Slayers for **Warhammer**. 37

ASSAULT SQUADS — *Andy Chambers*
Andy discusses tactics for attacking with assault troops in your games of **Warhammer 40,000** and suggests ways in which you can counter them. 40

'EAVY METAL — *Studio 'Eavy Metal Team*
Ultramarines Space Marine assault squad. 41

BLOODBATH ON CENTIUS PRIME — *Richard Helliwell and Grant Williams*
In this exciting **Space Marine** battle report, Ork Warboss Squigbreff clashes with a Chaos horde on the deserted Imperial colony of Centius Prime. 46

ADVERTS

GW Australia Grand Opening 3
GW Barcelona Grand Opening 5
Retail Managers' Opportunities 6
Games Workshop Gift Vouchers 6
Blood Angels Devastators 9
Space Marine Predator 10
Blood Angels Dreadnought 13
Games Workshop Stores 14
Games Workshop New Stores 16
Tzeentch flyers boxed sets 17
Skaven Screaming Bell 35
Warhammer Days 38
Warhammer Day Battles 39
Skaven Armies Book 45
Space Marine boxed set 56
Blood Angels Death Company 65
Games Workshop Mail Order 66
Citadel Miniatures Catalogue 70
Space Marine Battles 82

Ah, ben, ça commence bien : sur le sommaire, on a carrément un encadré avec la liste des pubs du zine !

Et yen a « deux-trois ».

WS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NE

WARHAMMER 40,000

SPACE MARINE ASSAULT TROOPS AND GOFF ORKS

This month sees the release of a brand new set of Space Marine assault troops. Designed by Jes Goodwin, the models are equipped with mark 7 armour and come complete with separate jump packs and a variety of deadly close combat weapons. These miniatures are available this month as an Ultramarines Assault Squad boxed set complete with an Ultramarines Assault Squad transfer sheet.

On the other side of the battlefield, Kev Adams has sculpted some splendid new Goff Nobz and Skarboyz to lead your Goff mobz to war. He has also created fourteen new Gretchin which beautifully complement the plastic models in the Warhammer 40,000 boxed set. Eight of the Gretchin are armed with autoguns and the rest are ready for close combat with an autopistol and a knife each.

THIS MONTH'S WARHAMMER 40,000 RELEASES

Ultramarines Assault Squad (Boxed Set of five miniatures)	£9.99
Gretchin (Eight miniatures per blister)	£3.99
Goff Nobz (One miniature per blister)	£2.99
Goff Skarboyz (Three miniatures per blister)	£3.99
Space Marine Rhino (Boxed set)	£5.99

SPACE HULK COMPETITION WINNERS

The following are the lucky winners of our Space Hulk computer game competition run in White Dwarf 164. We received a huge response, if you didn't win then better luck next time. Keep a look out for more exciting competitions in future White Dwarfs. Each winner receives a copy of the brilliant Space Hulk computer game.

Lee Griffiths – Sidcup, Kent
Christian Schmidt-Madsen – Denmark
Gareth Minney, – Swansea
Edward Harrison, – Shipston on Stour
Brad Haan, – Victoria, Australia
Neil Kirkham, – Harrogate, N. Yorks
Cathal O'Kane, – Derry, N. Ireland
Robert Patrick, – Carrbridge, Inverness Shire
Robert James, – South Glamorgan
Giles Duffin, – Doncaster, S. Yorks
Alun Roger, – Retford Nottinghamshire
Ben Savage, – Buckinghamshire
B. Trendall, – Dorking, Surrey
Adam Pearce, – Gillingham, Kent
Stephen Gray, – Clacton on Sea, Essex

WARHAMMER

THIS MONTH'S WARHAMMER RELEASES

Warhammer Armies Skaven Book	£9.99
Skaven Stormvermin (Four miniatures per blister)	£3.99
Skaven Plague Monks (Three miniatures per blister)	£3.99
Skaven Censer Bearers (Two miniatures per blister)	£3.99
Dwarf Troll Slayers (Four miniatures per blister)	£3.99
Dwarf Giant Slayers	£3.99

SKAVEN BOOK AND DWARF SLAYERS

The latest Warhammer Armies book is the Skaven. This features a detailed history and background as well as rules for their special weapons. The complete army list includes Skaven heroes, Plague Priests, and Warlocks as well as the Screaming Bell and the Doomwheel.

Marauder Miniatures are releasing new Skaven miniatures including Stormvermin, Plague Monks and Plague Censer Bearers. These models are featured along with special extracts from the Skaven book elsewhere in this issue. Please note that the Rat

SHREWSBURY GRAND OPENING

Our apologies to everyone for the confusion caused by our printing the wrong date for the Shrewsbury Grand Opening in White Dwarf 167. We've heard from the Shrewsbury staff that for everyone

On avait tout le début du magazine rempli de pages de niouzes à l'époque avec les sorties mensuelles et leurs tarifs et des petits textes de mise en situation. Les armées, les codices attendus, des concours et des ouvertures de boutiques mises en avant.

Certains se souviendront même des offres Open Day pour fêter des ouvertures avec un lot « 2 blisters/boîtes achetés, le moins cher offert ». Vous savez, les offres où on achetait systématiquement trois fois la même boîte pour les avoir avec 33% de remise et ce ad nauseam sur quantité de références… et on se retrouvait avec des coffres de voitures pleins.

Mais, bon, ça fait un peu pub quand même, non ?

GAMES WORKSHOP®

GIFT VOUCHERS

Fed up of receiving sensible socks and hankies for Christmas? Tired of the same old slippers and woolen hats that you get every year?

Why not ask your Granny to buy you Games Workshop Gift Vouchers instead?!

Games Workshop Gift Vouchers are available in £5.00 or £10.00 denominations from our Mail Order Trolls or from your local Games Workshop Store NOW!

Je sais bien que tout était plus coloré à l'époque, on a tous la nostalgie des bords de socles en « goblin green », mais faut avouer que pour promouvoir de belles offres, on en prenait plein les mirettes.

GAMES WORKSHOP®

A WORLD OF FANTASY GAMING

The first thing you notice when entering a Games Workshop store is how different it is from nearly every other shop. Here you'll find not only everything you need for the gaming hobby, but much more besides. With friendly, approachable staff and a vast range of Citadel and Marauder miniatures, you'll find everything you need to build up an army for Warhammer 40,000, Space Marine, Warhammer or Man O' War.

« Visitez les boutiques, c'est un lieu magique ! »

Whether you're a newcomer to the hobby or an experienced gamer, you'll find the staff at your local Games Workshop Store helpful and informative.

All our staff are experienced gamers and will be more than happy to show you how to play our games, which models are best for your army and how to how to paint them. They'll also know about all of the latest miniature releases and what's up and coming for your favourite games.

Above: Enthusiasts enjoying an exciting game of Space Marine at the regular Thursday Games Night in our Nottingham store.

Below: The gaming tables at the Peterborough store.

SPECIAL EVENTS

Throughout the year your local Games Workshop Store runs a wide variety of special events ranging from Grand

Bon, faut pas croire, le White Dwarf à l'époque, c'était aussi des articles plein de bon contenu, des idées, des conseils de zhobby et des morceaux de Livres d'Armées. Y avait quand même des trucs à se mettre sous la dent. Un peu comme maintenant.

WARHAMMER®

THE ORIGINS OF THE SKAVEN

Scholars and academics argue endlessly over the origins of the children of Chaos known as the Skaven. Some maintain they are simply a variant form of Beastman, others insist they are an entirely separate race mutated not from humans as Beastmen are but from true rats, others still refuse to acknowledge their existence at all. Determining anything about Skaven is notoriously difficult: they are primarily a subterranean race, and usually only come to the surface during their violent and inexplicable wars. Perhaps the best clue to their creation lies in the ancient Tilean folk tale known as the Doom of Kavzar. The following is a broadly translated text of its thirteen stanzas, and readers may draw their own conclusions.

"Once upon a time, long long ago, men and Dwarfs lived together beneath the roofs of one great city. Some said it was the oldest and greatest city in the world and had existed before the time of the longbeards and manlings, built by older and wiser hands in the dawn of the world. The city lay both above and below the earth, in keeping with the nature of the populace that dwelt there. The Dwarfs ruled in their great halls of stone below ground and wrestled the fruits of the rock free with their day-long toil while the manlings reaped the fields of swaying corn that surrounded the city with a patchwork blanket of gold. The sun smiled, men laughed, and everyone was happy.

through summer sun and winter rain. At last, after many generations, work began on the great spire. Years passed and the tower reached such a height that the manlings found it ever more difficult to take the stone up to the top. Eventually the work slowed to a crawl and finishing the tower seemed impossible. Then one came among the men of the city who offered his help in their great scheme. He asked a single boon of them in return and claimed that if they would grant it he would complete the tower in a single night. The manlings said to themselves, "What have we to lose?" and offered to make a bargain with the grey-clad stranger. All he wished was to add his own dedication to the gods onto the temple structure. The manlings agreed and the bargain was struck.

At dusk the stranger entered the unfinished temple and bade the manlings to return at midnight. Clouds swept over the moons, cloaking the temple in darkness as the manlings left. All over the city men watched and waited as the hours slipped past until, near midnight, by ones and twos, they gathered again in the temple square. The wind blew and the clouds parted as they gazed up at the temple. It rose like an unbroken lance against the sky, pure and

Le chapitre de flouffe du tout nouveau Livre D'armée Skaven (si, si, agadez dans les pages de niouzes) fourni en avant-première dans le Dwarf. Bong, si vous voulez jouer, faut quand même acheter le LA, oeuf corse, mais ça permet déjà de se faire une idée et de voir si on a envie d'acquérir le bouquin pour se faire une armée.

En tournant la page, on avait même une carte du Vieux Monde en double page avec les domaines des hommes rats…

BLOOD ANGELS
DEATH COMPANY ARMY LIST

0-1 CHAPLAIN

Champion	**55 points**
Hero:	**85 points**
Mighty Hero:	**119 points**

Armed with Crozius Arcanum, bolt pistol, frag grenades, power armour (3+ save) and Rosarius (containing conversion field, 4+ unmodified save). A Chaplain may have up to two Wargear cards, and any combination of additional wargear allowed by the Space Marine Wargear list (see the Wargear list for points values).

PROFILE	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Champion	4	5	5	4	4	1	5	1	9
Hero	4	6	6	5	5	2	6	2	9
Mighty Hero	4	7	7	5	5	3	7	4	10

0-1 DEATH COMPANY

EQUIPMENT

All Death Company Space Marines wear power armour (3+ save), and are armed with a bolt pistol.

OPTIONS: Any Space Marine may be armed with a boltgun (3 points) and/or up to two of the following weapons:

Chainsword	2 points
Power Glove	10 points
Power Axe	7 points
Power Sword	6 points
Plasma Pistol	5 points
Hand Flamer	7 points

Additionally, the entire Death Company may be armed with one of the following types of grenade:

Frag	2 points per model
Krak	3 points per model
Melta Bombs	5 points per model

Note that a double armed Space Marine does not have to have two different weapons, he can have two the same, although there is little advantage to be gained by doing so. Also note that it is not necessary for the Death Company to be armed

On a aussi un article sur la Compagnie de la Mort des BA avec de quoi les jouer, du profil des différents chapelains avec leur matos à celui des compagnons.

Et pas mal des fameuses pages « 'eavy Metal » qui sont de la présenation de produit mais joliment peint, si ce n'est dans les goûts de l'époque.

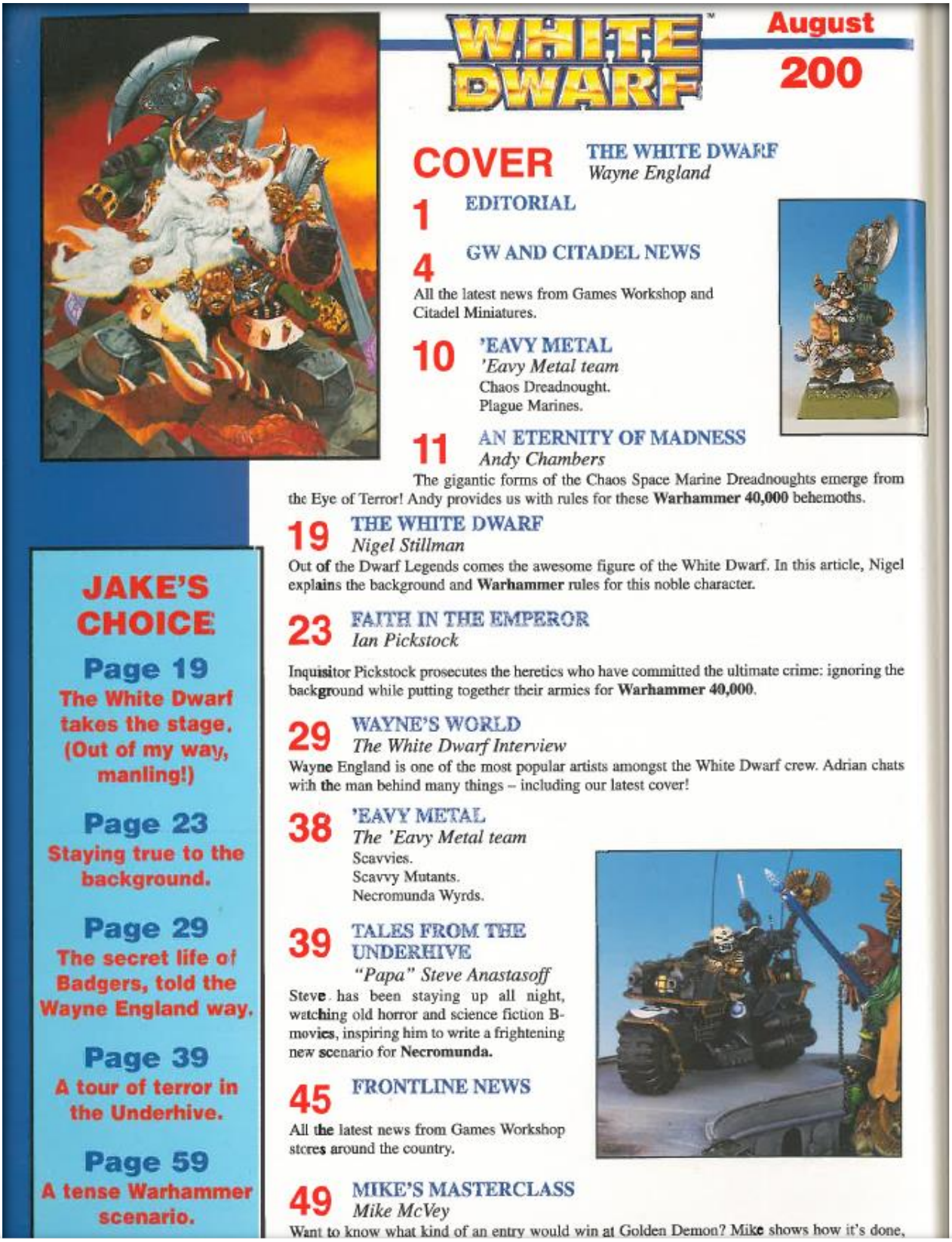
'EAVY METAL

SKAVEN FLEET

Je vous fait grâce du rapport de bataille (encore que c'est de l'Epic SM2 et que c'est un bon jeu et que le 6mm c'est le bien) parce que des RdB on en a à toutes les époques ou presque et que malgré la présentation qui évolue avec les graphistes et la mode et les photos qui gagnent en qualité, c'est un peu toujours la même chose.

Et je vous épargne aussi les vraies pages de catalogue à la fin des Dwarfs avec leurs photos de gurines en métal brut avec leurs références produit (super utiles pour commander des bitz même dix ans plus tard, d'ailleurs).

AOUT 1996 – WHITE DWARF 200



WHITE DWARF

August

200

COVER THE WHITE DWARF
Wayne England

1 EDITORIAL

4 GW AND CITADEL NEWS
All the latest news from Games Workshop and Citadel Miniatures.

10 'EAVY METAL
'Eavy Metal team
Chaos Dreadnought.
Plague Marines.

11 AN ETERNITY OF MADNESS
Andy Chambers
The gigantic forms of the Chaos Space Marine Dreadnoughts emerge from the Eye of Terror! Andy provides us with rules for these **Warhammer 40,000** behemoths.

19 THE WHITE DWARF
Nigel Stillman
Out of the Dwarf Legends comes the awesome figure of the White Dwarf. In this article, Nigel explains the background and **Warhammer** rules for this noble character.

23 FAITH IN THE EMPEROR
Ian Pickstock
Inquisitor Pickstock prosecutes the heretics who have committed the ultimate crime: ignoring the background while putting together their armies for **Warhammer 40,000**.

29 WAYNE'S WORLD
The White Dwarf Interview
Wayne England is one of the most popular artists amongst the White Dwarf crew. Adrian chats with the man behind many things – including our latest cover!

38 'EAVY METAL
The 'Eavy Metal team
Scavvies.
Scavvy Mutants.
Necromunda Wyrds.

39 TALES FROM THE UNDERHIVE
"Papa" Steve Anastasoff
Steve has been staying up all night, watching old horror and science fiction B-movies, inspiring him to write a frightening new scenario for **Necromunda**.

45 FRONTLINE NEWS
All the latest news from Games Workshop stores around the country.

49 MIKE'S MASTERCLASS
Mike McVey
Want to know what kind of an entry would win at Golden Demon? Mike shows how it's done,

JAKE'S CHOICE

Page 19
The White Dwarf takes the stage. (Out of my way, manling!)

Page 23
Staying true to the background.

Page 29
The secret life of Badgers, told the Wayne England way.

Page 39
A tour of terror in the Underhive.

Page 59
A tense Warhammer scenario.

Un peu plus de deux ans et un nouvel éditeur plus tard, changement de politique éditoriale mais on reste dans la continuité, on a juste plus de pages et une plus grosse exposition. Je vous mets là des photos des deux pages de sommaire, qui est plus descriptif, plus joli, se met en avant en plus d'affirmer son contenu.

On notera au passage que les pubs ne sont plus listées, elles. Elles sont encore là mais on préfère exhiber des « morceaux choisis » de l'éditeur.

54 **MEET THE DWARFERS**
The White Dwarf Team
Do you wonder what kind of people make the White Dwarf? Does it keep you up at night? Well, you asked for it…

59 **ASSAULT ON BLACK SKULL MOUNTAIN**
Jervis Johnson
Jervis introduces a new **Warhammer** scenario for Dwarf and Chaos Dwarf armies, featuring the new White Dwarf special character.

68 **VICTORY AT GOLDEN DEMON '96**
Mike McVey
So you covet the Golden Demon Slayer Sword, eh? Well, this is your lucky day, as Mike goes through the cons and pros of winning this most prestigious competition. With these secrets in your grasp, no one can stand before you!

"We have them now! Forward for Lord Russ and the Emperor!"
Tense action for Space Hulk on page 73

73 **FANGS OF FENRIS**
Dean Bass
The Space Wolf Terminators pit their might against the alien menace of the Genestealers in this latest **Space Hulk** campaign by Dean Bass, including new rules for assault cannons!

82 **GETTING A BREATH OF FRESH AIR**
Andy Jones
Keanu the Reaver, Jikiri the Elf and Grimcrag Grunnson continue to terrorise the civilised areas of the Old World in this concluding article about translating **Warhammer Quest** Warriors into **Warhammer** characters.

87 **'EAVY METAL**
'Eavy Metal team
Wood Elf Waywatchers.
Wood Elf Glade Riders.

89 **MANFLAYER**
Andy Chambers
Known by many names throughout the **Warhammer 40,000** galaxy, Fabius Bile is like a cancer eating at the underpinnings of the Imperium.

94 **A WORD FROM OUR SPONSOR**
The White Dwarf Himself
The White Dwarf tells the illustrious tale of his life in this special birthday issue interview.

101 **MODELLING WORKSHOP**
Ian Pickstock
Ian reviews the new book about making wargames terrain, and introduces ideas of his own for your wargames scenery.

105 **QUESTIONS AND ANSWERS**
Andy Chambers & Jervis Johnson
Andy and Jervis answer more of your questions [illegible] Hulk, Warhammer

110 **KNEEL BEFORE ME!**
Jervis Johnson & Andy Chambers
Andy and Jervis face each other once again in our **Warhammer 40,000** battle report. Can Jerv's Orks win against the might of the Chaos raiders led by Abaddon the despoiler (and Andy Chambers)?

C'est aussi un numéro palier, avec une belle exposition puisqu'on a quand même 199 numéros de passés, faut avouer que c'est pas mal.

Il y a un sempiternel rapport de bataille entre Jarvis et Andy pour marquer le coup, d'ailleurs. Alors qu'on ne les voyait plus trop dans leurs œuvres, ils sont de retour pour nous vendre le nouveau Codex Chaos et le nouveau perso spécial « Babadon le Tzarrible ! ».

Mais je vous laisse profiter.

WARHAMMER 40,000

AN ETERNITY OF MADNESS

By Andy Chambers

In contrast to Imperial Space Marines, it is a Chaos Marine's worst fear to be incarcerated for all time in the shell of a Dreadnought. This makes Chaos Dreadnoughts the most psychotic and unstable of the Chaos Gods' deranged followers.

Dreadnoughts are giant, armoured war machines that fight alongside troops in battle. They provide invaluable support, blasting the enemy with heavy weapons or smashing opponents aside in hand-to-hand combat with their giant close combat weapons. The technological secrets of building Dreadnoughts are incredibly old and the knowledge is now virtually lost among the artificers of the Adeptus Mechanicus.

Dreadnoughts used by the Imperial Space Marines and the Chaos Space Marine Legions are truly ancient machines which have been salvaged and rebuilt many, many times over a hundred centuries of warfare. Among the Imperial Space Marines it is considered a great honour for a mortally wounded warrior to be interred inside the armoured sarcophagus of a Dreadnought so that he can continue to serve the Emperor. However, Chaos Space Marines consider being consigned to a Dreadnought a living death, a torture or punishment from the dark gods of Chaos. They hate the thought of a half-life locked away inside the metal cage of a Dreadnought where they can no longer see battle for themselves or feel the kick of a bolter in their fist. Better to die and find a final release in the surging maelstrom of the warp than spend eternity locked in an adamantium shell, fighting the Long War in the body of an ancient machine.

As a result, most Chaos Dreadnoughts are completely psychotic. A creeping insanity mixed of fear and fury has riddled their brains over the millennia. The sarcophagus containing the trapped soul of the Dreadnought is disconnected and dragged clear of the Dreadnought's armoured shell between battles. Even the Dreadnought itself is kept chained like a beast when it is not actually fighting for fear of it going on the rampage. As the raiding ships of a Chaos Space Marine force approach their prey, the Dreadnought's weapons are loaded and its sarcophagus is replaced before it is finally unleashed as battle commences.

SPECIAL RULES FOR CHAOS DREADNOUGHTS

CREW

The unfortunate crewman of a Chaos Space Marine Dreadnought is invariably a mighty Chaos Champion. Hence for the purposes of psychic powers which can affect vehicle crewmen directly, such as *Mind War* or *Carmine Assassin* for example, the Dreadnought is considered to have 2 Wounds and a Toughness of 5.

FIRE FRENZY

Being in battle drives Chaos Space Marine Dreadnoughts into a state of insane rage. At times they will charge ferociously forward and lash out with their weaponry like blood-mad berserkers, at other times they will stumble blindly as their madness consumes them completely, blazing away randomly at imaginary foes. To represent their insanity Chaos Space Marine Dreadnoughts are subject to the Psychology rules for *Frenzy* and *Stupidity* as detailed in the Warhammer 40,000 rulebook. Because the *Frenzy* and *Stupidity* rules can't both apply at the same time use the following procedure at the start of each turn:

POWER SCOURGE

A power scourge is a set of jointed metal arms tipped with blades which crackle with barely suppressed energy. In combat the scourge lashes back and forth wildly, scything through anything foolish enough to get close to it and making the Dreadnought virtually impossible to overwhelm in hand-to-hand combat.

A Chaos Dreadnought armed with a power scourge gains +2 to its Attacks characteristic, and because of its flexible, lashing arms it is impossible to parry against. If the Dreadnought is attacked by multiple opponents it can use the scourge to prevent them using their numbers to gain any advantage. This means they do not get the +1 combat resolution and extra Attack dice for being multiple attackers. Any hits inflicted in hand-to-hand combat by a Dreadnought armed with a power scourge are resolved at the Dreadnought's Strength of 6.

D'ailleurs, on a un nouvel extrait de bouquin. C'est bien le chapitre des Dreadnoughts du Chaos qui est offert ici avec les règles spéciales et tout. De quoi appâter un peu le chaland avec pas mal de nouveautés et de différences de ce qu'on connaissait des dreads impériaux : les chaoteux sont fous et plus ou moins incontrôlés par exemple. Et ont du matos antique datant de l'HH.

Comme la toute première apparition des plasmas qui explosent à la mouille des gens (veux des impériaux ont une protection et se rechargent un tour sur deux).

Ou d'autres trucs plus vicieux comme la Power Scourge.

Adrian Wood steps into the unknown horrors of...

WAYNE'S WORLD

WHITE DWARF INTERVIEW

Wayne England

A: Wayne, you said you lived with John Blanche.

W: I did. I don't know if that's relevant though...

A: I think it is, I mean, living with John Blanche, he is a genius!

W: He is. Definitely a genius. When Games Workshop first offered me a job I lived in Nottingham, and for a couple of weeks I got stuck in between flats and things. Then I ended up living with John Blanche in Beeston. It was fantastic because to see John work, he's really fastidious. You know, everything's really organised in his studio, everyone's got to be quiet and polite. I managed to kick over a bottle of ink on a Turkish rug, his most prized possession. But to watch him work really brought me on very fast because he works in an alarmingly rapid way. Obviously we weren't organised as an art department, but we just turned out black and white quarter pages on little sketch books and things, and they were quick. As well as being quick, they did teach me to speed up my drawing technique

A: How long you been working for Games Workshop?

W: Six years. 1989.

Wayne: *The Combat Card logo is from back when I used to work in coloured pencils, that's one of the first things I did for Games Workshop. This is a true story: when I brought it in John Blanche was really pleased with me and said, "This bloke can draw badges." I didn't like to say anything, but when I went home to Barnsley I told my dad. "He wants me to draw Badgers." I thought he meant the animal. Badgers!* He *meant badges. I came back and it took me ages before I plucked up the courage to ask him what* he *was going* on *about...*

CITADEL COMBAT CARDS

Wayne: *The Terminator Honour Badge was the original icon, it all started with Alan Merrett. He did a pencil sketch one day and the icon idea just grew out of all proportion. Alan and I work very closely* on *all the icons that we publish.*

"This is the next product" and then he puts it down. He does one of his famous scratch sheets which is lots and lots of little drawings which are

artists, YET. They will be, make no mistake about it. It's good to see sheer enthusiasm in somebody

Une interviouve de Wayne England, tieng ?

C'est toujours sympa de mettre en avant les auteurs, les mecs derrière l'œuvre générale que sont les univers de GW.

Là aussi, c'est très très coloré et le petit chapeau sur les horreurs de Wayne's World, ça fait toujours plaisir au fan de musique qui pique les oreilles (sachant que GW a produit des disques de métal).

TALES FROM THE UNDERHIVE

BY "PAPA" STEVE ANASTASOFF

INTO THE DEPTHS

Hey kid, didn't think I'd see ya back here so soon. Thought ya had 'nough last time. So what brings ya back down to the Badzones? Ahhh... I should've guessed. It's always the same. Someone starts spreadin' rumours 'bout a new 'tech dome they've discovered and pretty soon every ganger and his rat wanna piece. Ya start imaginin' all those riches just waitin' for ya, but there's some places down here that go beyond imaginin'. Places that even ya nightmares hide from. Places best left undiscovered...

Among the many diversions that the White Dwarf crew find to entertain themselves, one of the favourites is "cult" science fiction and horror movies. There's just something about a gang of Mutant Radioactive Zombie Bikers from Hell (or whatever) stomping their way through ninety minutes of roller-coaster cinematic action that attracts us. Necromunda has always seemed to me to be a good setting for this kind of gratuitous fun, and so I started thinking about a few scenario ideas, based around some of my favourite B-movie cliches.

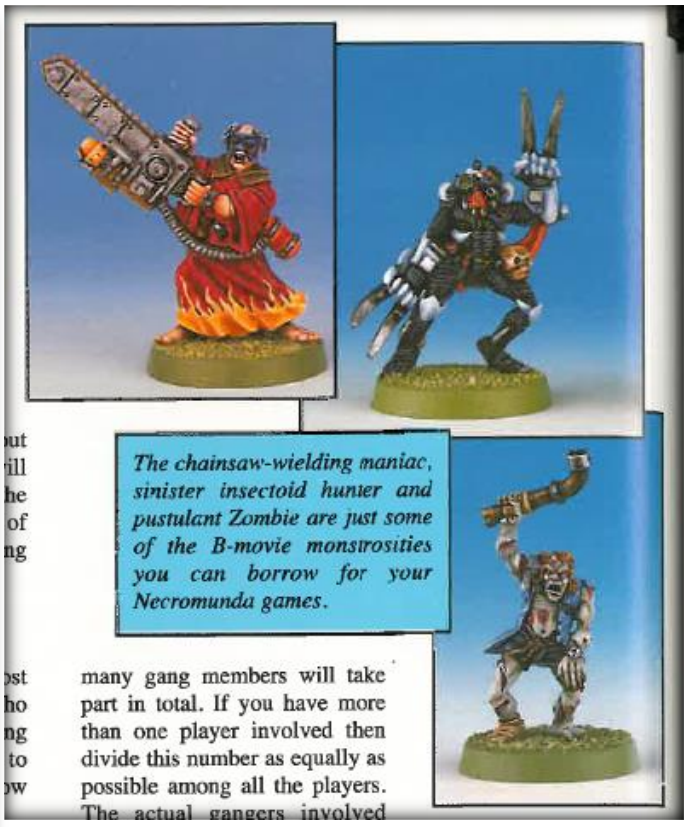
WATCH THE FILMS

The best way to start if you want to create and play this sort of scenario, is to watch a few appropriately low-budget films. Old black and white movies are always being shown on late night television (although you should only bother with the horror and science fiction movies, ignoring the Cary Grant comedy romances and the subtitled French art house flicks), and these can give you some great plot ideas. If you need some of our personal recommendations, try *the Thing from Another World* or *Fiend Without a Face* (Adrian's favourites), *the Thing* (Ian's top choice) or the original *Night of the Living Dead* (my pick, but only really suitable for our more mature readers). *Forbidden Planet* is another classic that's well worth watching. A lot of the old episodes of programmes like *Doctor Who* or the *Twilight Zone* can also be excellent sources for plot ideas.

Une aide de jeu Necromunda par Steve Anastasoff. Pas mal de vioques se souviendront de l'auteur avec une nostalgie teintée d'émois.

Ici l'idée est de conseiller les joueurs, les guider et les pousser à s'approprier leur zhobby en créant des scénarios maison. En l'occurrence, de piquer des idées à des films ou séries (Dr Who et la Cinquième Dimension sont cités) et de se lâcher sur les films d'horreurs. On a même un exemple de vilains de films classiques qui pourraient servir dans un scénar qui fait peur : du zombio, du fou à trounchonnette ou du chasseur nainserctoïde sans gueule de porte bonheur.

Un peu plus loin, on a même un scénario ou deux exemples avec des petites règles maison. Très con, pas forcément équilibré mais fun et jouissif, avouons-le. C'est largement plus pro que le GW de la décennie précédente, ptet plus orienté promotion que contenu aussi mais les branques ont encore largement droit de cité.



The chainsaw-wielding maniac, sinister insectoid hunter and pustulant Zombie are just some of the B-movie monstrosities you can borrow for your Necromunda games.

ut
ill
he
of
ng

st
ho
ng
to
w

many gang members will take part in total. If you have more than one player involved then divide this number as equally as possible among all the players. The actual gangers involved

NOVEMBRE 2001 – WHITE DWARF 263

REGULARS

1 **Games Workshop News**
All the latest gossip, happenings and events for the Games Workshop hobby.

4 **New Releases this Issue**
The latest miniatures, books and other products that are out this month.

18 **Dynamic Expansion (Warhammer 40,000)**
The Tau have been embroiled in many bitter conflicts as they expand rapidly across the galaxy.

42 **Scenery Workshop (Inquisitor)**
Paul Rudge completes the last stage of his project by building a huge centre piece for his battlefield.

46 **Warhammer Chronicles (Warhammer)**
In this month's Chronicles we present the rules for the new magic items that were discovered on Albion during the summer's Dark Shadows campaign.

64 **Index Astartes: World Eaters (Warhammer 40,000)**
For these berserk Chaos Space Marines, all that matters is the shedding of blood and the taking of skulls.

76 **Cityfight: Iyanden (Warhammer 40,000)**
The Tyranids of Hive Fleet Kraken assault the craftworld Iyanden. Phil Kelly tells us of the desperate struggles and heroic sacrifices that the Eldar underwent to throw off the invaders and regain control of their home.

99 **Mail Order**
All the new deals and components from the Trolls at Mail Order.

FEATURES

8 **Dark Shadows – the Results (Warhammer)**
All summer, battles raged on the isle of Albion and across the Warhammer world. Find out who was victorious and who sank without trace into the bogs of the mystical island!

26 **The Colours of War (Warhammer 40,000)**
Ideas for painting the new Tau and Kroot miniatures.

32 **Steam Tank (Warhammer)**
This month we look at the history of the Empire Steam Tank *Deliverance*, as well as profiling four famous commanders.

37 **Steam Tank Modelling (Warhammer)**
Now the Steam Tank is rumbling across the Empire once more, various brave souls have been making extensive modifications to this deadly war machine.

50 **World of Warriors (Warhammer 40,000)**
Graham McNeill takes a close look at the warlike Tau Fire caste world of Vior'la.

58 **Fanatic (Mordheim)**
Jervis Johnson, the big boss of Fanatic press, takes us on a trip through the dark dank streets of the city of Mordheim, and tells us what he has planned for this fantastic skirmish game.

80 **Krashrak the Stalker (Inquisitor)**
The strange sight of an alien bounty hunter stalking his prey has created a stir across many worlds. Be afraid, be very afraid!

BATTLE REPORT

83 **The Hunters Hunted**
The Tau have discovered and begun the process of colonising a fertile new world. Unfortunately for the Tau the Hive Mind has much more sinister plans for the planet! Garbled reports from the colony have been received, and an investigative force has been assembled from the local sept worlds to discover exactly what has happened...

Editor: Paul Sawyer.

Production team: Graham Davey, Matt Hutson, Paul Rudge, Tom Hibberd, Gary Roach & Ian Vincent.

'Eavy Metal team: Chris Smart, Keith Robertson, Martin Footitt, Mark Jones, Neil Green, Dave Thomas, Kirsten Mickelburgh & Tammy Haye.

Cover artwork: Karl Kopinski.

Artwork: John Blanche, David Gallagher, Alex Boyd, Paul Dainton, Neil Hodgson, Adrian Smith, Nuala Kennedy & Karl Kopinski.

Contributors: Gavin Thorpe, Andy Chambers, Pete Haines, Jervis Johnson, Phil Kelly, Graham McNeill, Alessio Cavatore, Space McQuirk, Anthony Reynolds, Andy Hoare, Owen Rees.

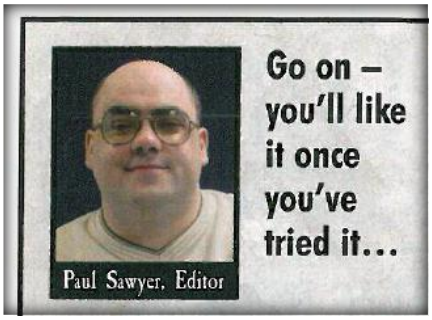
SUBMISSIONS All material submitted to us for publication is only accepted on the assumption that the copyright in it is, by the very act of submission, unconditionally assigned by the author as beneficial owner and with full title guaranteed to Games Workshop Limited. We also retain the right to edit and/or amend all material as we see fit. So, if you do not wish to assign copyright in this way, please do not send us your submission. We're afraid we cannot work in any other way!

CORRESPONDENCE We welcome comments about White Dwarf, Games Workshop games and Citadel Miniatures. All letters except subscriptions and Mail Order should be addressed to: The White Dwarf, Games Workshop, Willow Road, Lenton, Nottingham NG7 2WS.

Please mark your envelope clearly with the name of the game you are

TRADEMARKS The following are all trademarks of Games Workshop Ltd. Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Archon, Asdrubael Vect, Aspect Warrior, Battle Brother Artemis, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Blood Dragon, Bloodletter, Bloodthirster, Codex, Catachan, Celestian, Cherubael, Callexus, Daniel 1427, Dark Elder, Dark Reaper, Death Zone, Devilfish, Dreadnought, Drukhari, Enforcer Barbarossa, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Fire Dragon, Gargant, Golden Demon, Grey Knight, Grot, Harlequin, Hive Tyrant, Howling Griffon, Immolator, Imperial Guard, Inquisitor, Iron Hands, Keeper of Secrets, Khorne, Kroot, Land Raider, Leman Russ, Librarian, Lord of Change, Lord of the Damned, Lord of Skulls, Mandrake, Necron, Necron Lord, Nurgle, Ork, Pariah, Phoenix Lord, Plaguebearer, Predator, Raider, Rhino, Sanguinary Priest, Scout, Sentinel, Servitor, Slaanesh, Space Marine, Space Wolf, Talisman of Pure Thought, Talisman of Righteous Wrath, Talisman of Valour, Tau, Techmarine, Terminator, Thousand Sons, Thunderfire Cannon, Thunderhawk, Tomb Spyder, Trygon, Tyranid, Tyrannocyte, Tyrant Guard, Ultramarines, Vindicare, Warhammer, Warhammer 40,000, Warhound Titan, Whirlwind, White Dwarf, Wraithbone, Wraithguard, Wraithlord, Wraithsight, Zoanthrope and the Games Workshop logo.

The Lord of the Rings, The Fellowship of the Ring and the characters and places therein, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.



Un petit saut dans le temps, un changement de siècle, de millénaire et à nouveau d'éditeur et on est dans les années 2000 avec l'arrivée des tausx.

Un sommaire revenu sur une page avec de plus en plus de mentions légales. Et puis, on est sortis de Herohammer, on est sur du grimdark sale et terre à terre, maintenant. Les couleurs sont mortes, l'heure est au lavis et au désaturé sur nos pitous.

WARHAMMER ANNUAL

This month will see the release of the first Warhammer 6th edition Annual. This hefty tome will feature all of the new rules clarifications featured in Arcane Lore, 'Eavy Metal painting guides, and a commonly asked Q&A section which will clarify many of the most common problems that seem to crop up time and again with the new edition. It will also feature the current versions of the Lizardmen and Bretonnian army lists, as featured in Warhammer Chronicles, and a brand new updated Daemon army list. The book will be priced at £10 and will be out in the shops to buy from the 24th of November.

THE LORD OF THE RINGS
THE FELLOWSHIP OF THE RING

THE ADVENTURE BEGINS!

Our Games Workshop stores will be holding a special 'Bilbo's Birthday Weekend' celebration for the release of our new Lord of the Rings game, The Fellowship of the Ring, on 3rd November 2001.

This event will be the only time that you'll be able to buy the special edition Bilbo Baggins figure in your local store, as afterwards he'll only be available via Mail Order!

Our stores will be hosting special activities over the weekend, but if you can't wait till then, you can have a go at the new game right **now**, as our stores are running introductory games every day.

For more information on the weekend's events, contact your local Games Workshop store.

MASSIVE BEASTS AND MIGHTY SHIPS

Forge World has really outdone itself with the imminent release of not one, not two, but three awesome new resin models. The first is the huge Squiggoth which is a must for all Feral Ork and Ork collectors alike. Secondly hot on the heels behind the new Tau army is the first resin kit in the form of the Barracuda, a new Tau gunship. Lastly, but by no means least, work is almost complete on a new Thunderhawk gunship. Prices and release dates for these models have yet to be finalised but for more information check out:

www.forgeworld.co.uk

'EAVY METAL PAINTERS REQUIRED

Games Workshop's Production Studio is currently looking for talented individuals to join its professional team of figure painters.

Ideally candidates will enjoy collecting and painting armies, have a good understanding of our game worlds and background, have the ability to work to tight deadlines, and most importantly, paint armies to the consistently high standard that appears in White Dwarf every month - If you are the sort of self motivated individual who can handle all that and more then please get in touch.

If you are interested then please send an application form and clear pictures of your painted miniatures to:

Human Resources,
Games Workshop,
Willow Road, Lenton,
Nottingham. NG7 2WS.

Phone: 0115 916 8346.

'EAVY METAL

Toujours des pages de niouzes avec des petits à côtés qui apparaissent puisqu'on voit le début du Seigneur des Anneaux ou une pub pour un gros truc (oui, un squiggoth) en résine de chez FWo qui a récupéré plus ou moins en interne la licence qu'avait Armorcast pour faire des grosses gurines.

On a déjà des « annuals » pour faire cracher au bassinet. Et un truc que je n'avais pas encore montré : de la petite annonce. Le recrutement chez GW, à l'époque, passait par le Dwarf. De nos jours c'est sur leur site mais à l'époque, la visibilité était là, sur papier.

Comme je disais : l'arrivée des tausx (et des kroûtes). Et on voit que la page des sorties a bien évolué et si on reste dans le feutré au niveau des coloris, la mise en avant des produits est quand même plus maîtrisée et sexy. Au lieu d'un logo de jeu, d'un pavé résumant toutes les sorties du mois et d'une liste de prix, on a des pages et des pages de photos de produits avec leurs descriptions.

Ya aussi du kit « hobby à pas cher » (encore que l'actuel est pas si déconnant en comparaison même si ses pots ont moins de contenance). Et du bouquin BL aussi : GW lance vraiment toutes ses filiales.

NEW RELEASES THIS ISSUE

WARHAMMER 40,000

THIS MONTH'S RELEASES FOR WARHAMMER 40,000:

◄ KROOTOX £8.00

Krootox are a Heavy Support choice, with 1-3 models in a herd. These are then attached to Kroot Carnivore squads.

This blister pack contains one Krootox model. Sculpted by Mark Harrison.

This model requires assembly.

◄ AUN'SHI, TAU ETHEREAL £6.00

Aun'shi is a special character and counts as an HQ choice.

This blister pack contains one Aun'shi Tau Ethereal model. Sculpted by Michael Perry.

TAU XV88 BROADSIDE BATTLESUIT ► £15.00

Broadside Battlesuit teams are a Heavy Support choice, with 1-3 models in a squad.

This boxed set contains one Broadside Battlesuit. Sculpted by Jes Goodwin and Tim Adcock.

This model requires assembly.

COMMANDER O'SHOVAH ► £15.00

O'Shovah is a special character and counts as an HQ choice.

This blister pack contains one Commander O'Shovah model. Sculpted by Jes Goodwin and Mark Harrison.

This model requires assembly.

HOBBY STARTER SET £20.00

- 9 Citadel Paints
- Starter Brush
- Citadel Colour Painting Guide
- Modelling Clippers

THE FACE OF BATTLE £15.00

Published by the Black Library

Over the years Games Workshop has used the most action-packed and visually striking representations of the warriors of the never-ending war of the far future. Now those illustrations have been collected into one awesome full-colour volume. The Face of Battle is a lavish, oversized softback

On a quand même aussi du contenu…

Bon, au milieu de FAQ, des résultats joliment présentés en sépia de la campagne d'Albion et d'un texte exclusif WD pour présenter les tausx (oui, on n'a plus droit à des bouts de codices mais à du vrai nouveau texte mais à moins d'aperçu du contenu des bouquins), on a des listes de gammes avec les tarifs comme pour les marins du chaos sur fond sombre et lourd ou des présentations de bouquins d'illustrations de la Black Lib par exemple. Ou trois pages d'adresses de boutiques (certes utiles) et un rapport de bataille.

Mais blague à part, on a aussi un article sur Mordheim.

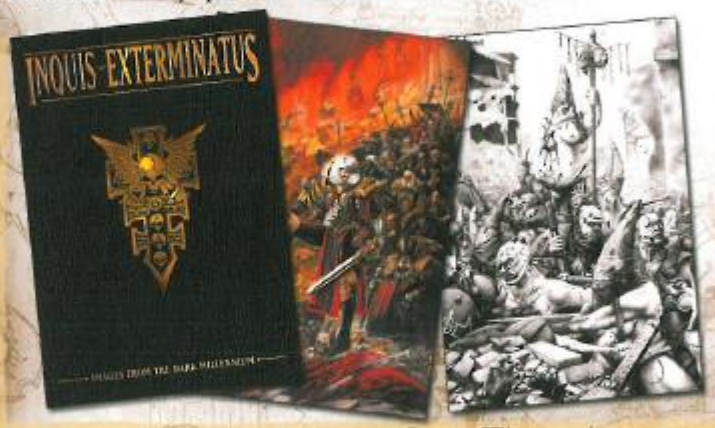
THE ART OF WAR

The release last year of the Black Library's first art book, Inquis Exterminatus, marked the opening of a whole new avenue of exploration into the Games Workshop hobby. Inquis proved so wildly popular that since then the range has exploded and now, just over a year later, we are waiting with baited-breath for the fourth in the art book series, David Gallagher's *The Face of Battle*.

Now, one of the masterminds behind it all, Games Workshop's Illuminatus John Blanche, talks about the range so far and the Black Library's plans for the future of the art book line.

INCEPTION

'I love books. I love idiosyncratic, visual books. Games Workshop' art has got far more professional over the years, to the point today that it stands up against the mainstream of the science fantasy genres and perhaps is even pulling ahead, to stand alongside art in general. It's always been an ambition of mine to see Games Workshop's imagery in a more mainstream art publishing format.'



INQUIS EXTERMINATUS – IMAGES FROM THE DARK MILLENNIUM

'*Inquis Exterminatus* was really a way of demonstrating the Warhammer 40,000 universe. It was very deliberately black and white, with only a small colour section, all conveying the doom and gloom of the Warhammer 40,000 universe. Inquis was a good place to start and it was very interesting doing the graphics and the layout for that book. It's very classical to my mind, very tame. What's missing, perhaps, is a willingness to take chances, to be a bit more dynamic and play a lot more graphic tricks. To my mind that's where the sketchbooks have come in to their own.'

Fanatic supports our specialist games. It is headed up by the venerable Jervis Johnson, who helped to design many of the games he now looks after.

FANATIC

Specialist games and the future of Mordheim

In this article I will be writing about Fanatic and the specialist games that Fanatic supports. As the subtitle of the article implies, I'm also going to write about Mordheim, as an example of both what we do down in the Fanatic bunker and what form the support we provide will take, and also to try to encourage more of you to play this excellent game.

Some of you will be going "Fanatic? Specialist games? What the heck are those?!?" So to begin with I'll explain those two terms.

Fanatic and Specialist Games

Fanatic was set up by Games Workshop just over a year ago in order to provide support for its games other than Warhammer and Warhammer 40,000. I was appointed as 'Head Fanatic' (great job title isn't it!) and charged with making sure that Fanatic produced magazines, a website and, most importantly, new miniatures for the games Fanatic had been asked to support. These are: Warmaster, Epic 40,000, Battlefleet Gothic, Warhammer Quest, Necromunda, Blood Bowl, Inquisitor and, of course, Mordheim.

For want of a better term, and in order to avoid constantly having to write 'the games that Fanatic supports' all the time, we decided to call all these games the 'Games Workshop specialist games range'. The term 'specialist game' seemed appropriate to us, as all of the games tend to appeal to older and more experienced gamers who have 'cut their teeth' on either Warhammer or Warhammer 40,000 and are looking for something new to try. Or, to put it another way the specialist games should be seen as primarily for veteran players with specialised tastes. In addition, the specialist games tend to cover more specialised subjects than Warhammer or Warhammer 40,000. Mordheim, for example, is set in one city in the Warhammer world in a specific period of the Warhammer world's history, while Battlefleet Gothic deals with space ship combat in the Warhammer 40,000 Galaxy, and so on.

Although we got off to a bit of a clunky start, pretty soon things were running smoothly and we quickly established that there is both a demand and a real desire for the specialist games amongst you lot out there. In fact, and if I say so myself, the foundation of Fanatic has proved to be one of GW's more popular initiatives of recent years, and the e-mails and letters of support

What Is Mordheim?

For those of who that haven't played it, Mordheim is a truly superb game set in the Warhammer world. As a player you control a warband of hard bitten warriors who are out to earn fame and fortune amongst the devastated ruins of Mordheim, the City of the Damned. Mordheim is a skirmish game, and rather than controlling an army of sixty or more models, you will lead a warband of 10-20 models. The rules are similar to Warhammer, but the smaller number of models used during a game allow them to be more detailed, with sections on wounds, special skills and more. There is also an extensive campaign section that allows players to link together a series of games and watch their warriors grow from unskilled youngbloods to battle-hardened veterans with a host of skills. Below and on the following pages we show an example of a typical game.

Turn 1

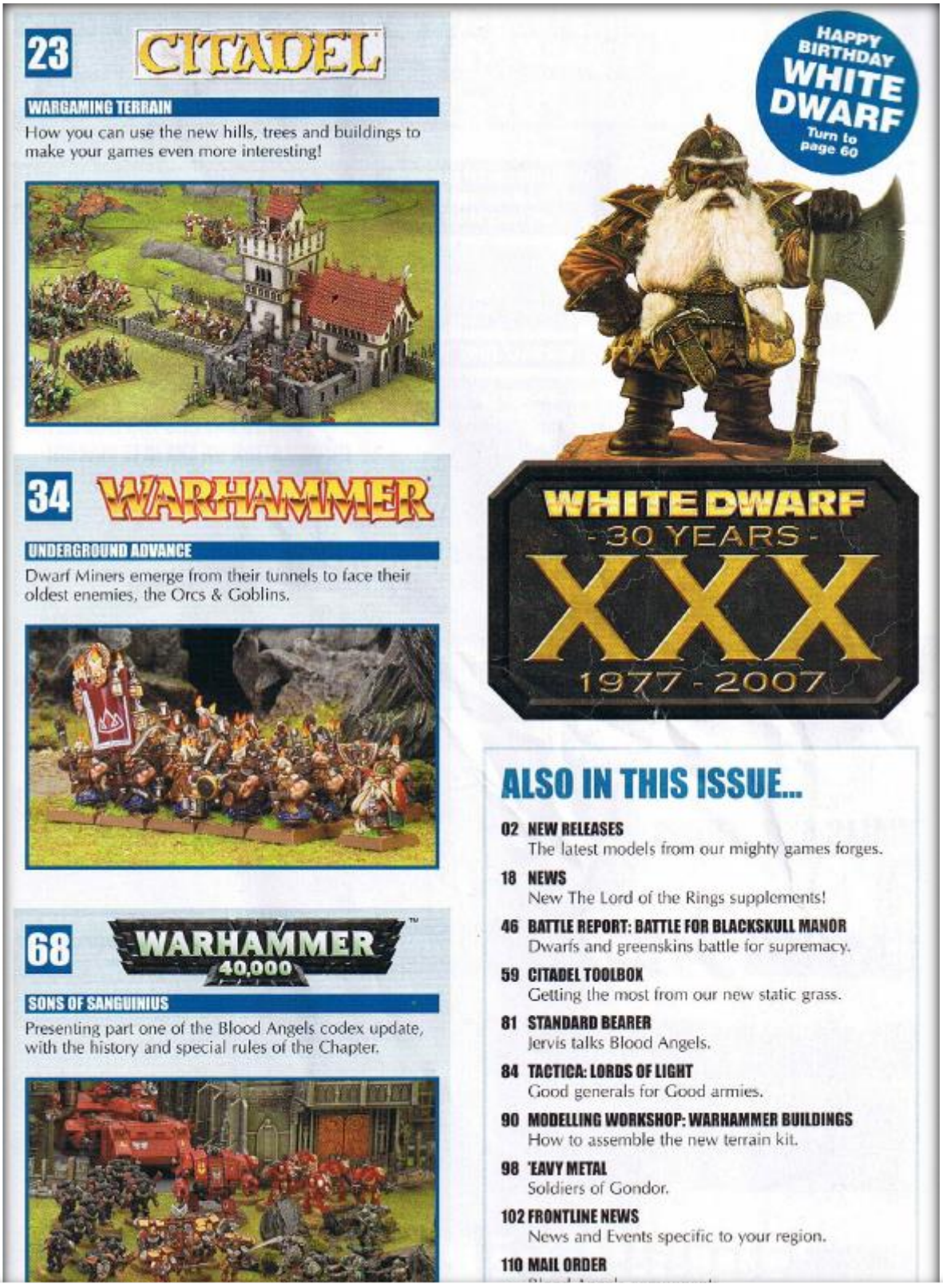
Two Warbands inadvertently chance upon each other in an abandoned square deep in the ruins of Mordheim. The mercenaries are from Marienburg and seek out precious wyrdstone for their own gain. The Sisters of Sigmar are a holy order whose convent was the only building to remain unscathed in the destruction of the cursed city. They now patrol the streets of Mordheim, collecting the wyrdstone and placing it deep within the vaults of the convent away from the corruptible masses.

With two differing motives, conflict is inevitable. The Marienburgers fan out, the bow armed mercenaries staying to the rear. The Sisters move carefully up to the fountain, using it as cover and prepare for combat.

Heureusement, on a Jervis qui monte au créneau sur sa boîte à savon et nous apporte « Fanatic / Specialist Games » (allez savoir pourquoi ils l'ont renommé) et nous fait découvrir des jeux moins édulcorés, pour les vieux cons accros.

Après, j'avoue que le début des années 2000 me rend partial, en termes de contenu, de facilité, de flouffe et de publicité à outrance, c'est à mon sens une des pires périodes de la marque au Toucan (oui, GW). Mais malgré un certain biais, pour être honnête, j'ai eu bien du mal à trouver un vrai article à mettre en photo ici. Le rapport de bataille, c'est pas typique alors bof, deux articles de présentation des tausx, une poignée de trucs de zhobby avec plus de dessins d'ambiance que de conseils… et moins de pages. Ce retour en arrière n'arrange pas mon opinion.

JUIN 2007 – WHITE DWARF 330



L'année des 30 ans du Nain Blanc, on ne va pas rater ça pour clore notre balade en TARDIS papier, non ?

Evidemment, les pubs ne sont pas revenues dans les sommaires mais sont toujours là, eingh ? Après tout c'est un catalogue mensuel.

On est finalement sur une présentation assez sobre avec quelques « must read ». Comme d'habitude, on a changé d'éditeur en chef et la ligne graphique colle à son temps. On est sorti du grimdarque facile à outrance mais y a du travail.

Toujours nos listes de sorties avec de jolies photos, ça on n'y coupera pas. La couleur est un peu revenue mais comme je disais, y a un vrai travail par rapport à l'aspect flashy encore un peu amateur des années 90.

Et comme on voit, on a un petit retour de contenu avec des règles offertes pour la gurine du Dwarf des 30 ans. Bong, c'est un peu cheap pour les mecs qui achètent le pitou mais pas le magazine, mais on ne peut pas tout avoir.

WARHAMMER

DWARFS

DWARF LORD AND ARMY STANDARD BEARER

DWARF LORD ON OATH STONE

DWARF ARMY STANDARD BEARER

This metal box set contains 1 Dwarf Lord on Oath stone and 1 Dwarf Army Standard Bearer

DWARF LORD AND ARMY STANDARD BEARER

Sweden	140sek	Denmark	115dkr
Norway	140nkr	Euro	€15

Product code: 99110205132

Sculpted by Aly Morrison

ON SALE JUNE 30th

DWARF CHAMPION

DIRECT ONLY

This metal blister pack contains 1 Dwarf Champion

DWARF CHAMPION

Sweden	80sek	Denmark	70dkr
Norway	85nkr	Euro	€9

Product code: 99060205133

Sculpted by Aly Morrison

ON SALE JUNE 30th

WHITE DWARF 30TH ANNIVERSARY MODEL

The White Dwarf is 30 years old! To celebrate, we've made this special miniature of Grombrindal being borne aloft by Josef Bugman and Gotrek Gurnisson.
It is available only at the in-store White Dwarf birthday event.

STRICTLY LIMITED NUMBERS

This metal box set contains one limited edition White Dwarf miniature

WHITE DWARF 30TH ANNIVERSARY MODEL

Sweden	180sek	Denmark	150dkr
Norway	180nkr	Euro	€20

Product code: 99110205134

Sculpted by Aly Morrison

ONLY AVAILABLE ON 26th & 27th MAY

>>>SEE PAGE 60 FOR RULES!

CITADEL WOODS

WARGAMES TERRAIN

PAINTING TREES

Foundation Paints and Citadel Colour are perfect for painting your terrain.

AUTUMN TREES

- Undercoat
  - *Trunk:* Chaos Black
  - *Foliage:* Chaos Black
- Basecoat
  - *Trunk:* Charadon Granite
  - *Foliage:* Dark Flesh
- Highlight
  - *Foliage:* Bestial Brown, Blood Red or Vomit Brown
- Drybrush
  - *Trunk:* 50% Graveyard Earth 50% Codex Grey
  - *Foliage:* Fiery Orange

When painting trees it is very tempting to paint the trunks in reddish browns, such as Bestial Brown. However, if you take a good look at real trees you'll notice that

drybrush around the branches to simulate moss. The foliage of both the autumnal and the summer trees was

We have painted the three examples shown on this page to look like they have been fashioned from different stone.

GRANITE

- Undercoat: Chaos Black
- Basecoat: Codex Grey
- Shade: Bestial Brown
- Highlight: Fortress Grey

To paint your ruins to look like granite, spray them with Chaos Black. Once dry, use a large Citadel Flat Drybrush to basecoat the model Codex Grey. Then lightly drybrush the raised details and the edges in Fortress Grey. Finally, paint thinned-down Bestial Brown into the recesses to add some extra definition.

SANDSTONE

- Undercoat: Chaos Black
- Basecoat: Graveyard Earth
- Drybrush 1: Bubonic Brown
- Drybrush 2: Bleached Bone

OBSIDIAN

- Undercoat: Chaos Black
- Basecoat: Blood Red
- Drybrush 1: 50% Fortress Grey 50% Skull White
- Drybrush 2: Codex Grey

These ruins had two successive highlights drybrushed over the basecoat. This is the most effective way of painting large structures made out of stone like this.

En plus de pages dédiées à la Black Library ou à ForgeWorld, on a aussi la présentation des nouvelles peintes « Foundation », Talisman qui ressort chez Black Industries (ça reste sombre quand même) et l'arrivée de vraies gammes de décors en kit plastoc.

On a même droit à un article zhobby expliquant le nom de toutes les pièces du kit des Ruines Arcaniques (comment faire une page de remplissage), mais on a quand même des exemples de peintes avec les couleurs associées, c'est bien pour guider les plus hésitants.

IMPROVISE

CITADEL TOOLBOX

Static Grass

€7.50
60dkr
70sek
75nkr

Citadel static grass has been with us for a few years now. From this month you can get two new colours – Scorched Grass and Glade Grass. We're going to take a look at basing and how you can combine the different coloured grasses to get a great-looking finish.

Basing

Just a few small patches of static grass on a base can give a miniature a satisfying look, especially when the model is ranked up with others based in the same way. "Less is more" is a good rule to remember when basing with static grass. Models look far more effective with a few small patches dotted around the base rather than a thick covering. The usual method is to use PVA glue, but for a quicker finish you can use superglue as the adhesive.

Dab a few blobs of superglue onto a base that has been covered in modelling sand and painted.

Dip the base into your pot of Static Grass. Do this quickly, as superglue dries much faster than PVA.

Bring the model out. Hold it horizontally above the pot and flick the bottom of the base sharply with your forefinger two or three times – this will remove the excess grass.

Flocking

Static grass can be used for flocking large areas. It is best to use at least two varieties, because large sections of one colour looks like astroturf rather than the natural ground we are trying to mimic! You need to apply patches of grass before sticking your predominant colour of flock to the model. In this example, we are using one of the new hills.

Undercoat and drybrush your hill. The areas to be flocked should be a muddy brown. Remember not to glue any grass to the rocky areas in the

Paint random areas of the hill with PVA glue. Sprinkle the shade of static grass that will [illegible] patches onto it from a height of 10-12". Remove

Toujours dans le zhobby, on a une page d'explications d'utilisation de l'herbe statique pour les socles et les décors avec le produit et son prix, œuf corse.

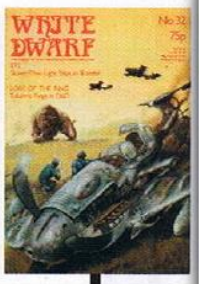
Et je vous mets une rétro, dans la rétro avec l'article de présentation des vieux Dwarfs et de leurs évolutions.

Les vieux WD d'antan, comme je disais, c'est surtout de l'article pour D&D et ADD (dont GW fut un temps le revendeur exclusif en Europe en vertu du fait d'avoir été la première boutique à en commander, ils ont reçu leur poignée de boistes et le contrat avec en cadal).

Time Line

Issue 7: June 1977
John Blanche paints the first colour cover.

Issue 32: August 1982
White Dwarf changes to a monthly release.



THE DEATH COMPANY

Sometimes, upon the eve of battle, Blood Angels succumb to the Black Rage. When this happens, they become frenzied and fearless to the point of madness.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Death Company	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

"Say what you like, I will not fight alongside these madmen. The past proves nothing, except that the Blood Angels are cursed and but a single step from damnation."

Brother Captain Yuron of the Adeptus Astartes Patriarchs of Ulixis

SPECIAL RULES

Fearless, Feel No Pain, Furious Charge.

Black Rage: Death Company warriors are so blood-crazed that they will do almost anything to get to grips with the enemy, often tearing them limb from limb when they do so. Unless there is a Blood Angels Chaplain or Sanguinary High Priest within 6" of the unit at the start of the Movement phase, then it must move as far as it can towards the closest enemy unit. In addition, all close combat attacks made by members of the Death Company count as being Rending.

WARGEAR

Power Armour, Bolt Pistol, Bolter or Chainsword, Frag and Krak grenades.

Histoire de boucler la boucle, on notera aussi dans ce numéro la première partie de la liste Blood Angels publiée non en codex ou supplément mais dans deux articles du WD.

Liste assortie d'un article de notre bon Jarvisse qui cause de la complexité de faire des listes et de respecter le flouffe et de leurs bonnes idées d'offrir cette liste en l'ayant bossée « comme à l'époque » avec celle des DA (codex Anges de la Mort de la v2, celui évoqué plus haut).

On notera aussi que le Seigneur des Anneaux, s'il n'est pas oublié, est réduit à une portion congrue. Pendant quelques années, on avait une espèce de livret en fin de magazine, imprimé à l'envers ce qui offrait aux fans de l'univers de Tolkien leur propre petit magazine en retournant simplement leur White Dwarf. C'est un concept un peu étrange puisque quand on arrivait en fin de Dwarf, on se retrouvait avec des articles imprimés la tête en bas. Mais ça séparait bien les deux gammes et était un petit nowielle pour les joueurs de SdA.

Ici, en revanche, c'est fini et on trouve à peine une paire d'articles : un tactica (ci-contre) et trois pages de 'eavy Metal.

Mais on s'arrêtera là et je vous laisserai tirer vos conclusions de ces quelques exemples du passé de notre distinguée concurrence.

THE KILLING MACHINE

Aragorn (especially with Anduril), Boromir (both typ Dain, Imrahil, Eorl the Young, Isildur, Elendil, Elrond,

Killing Machines are the unsubtle bludgeoning instruments of death that the Good players can use to win battles. Simple in principle, but often a little more complicated in practice.

The first law (according to me) when using Killing Machines is to buy a horse if it's available. If you want maximum carnage for your points, a horse will help you get it. If you can get your grubby paws on a lance too, so much the better!

The second law is to target the places in the enemy force where your Hero will have the greatest impact – generally this involves crashing into exposed infantry formations, and picking on Warriors and weaker Heroes. If your Killing Machine is equal to the task (Heroes with a Fight value

Boromir of the White Tower

There are loads of Killing Machines I could have chosen to focus on, but for sheer belligerent killiness, my pick of the bunch has to be Boromir of the White Tower.

A staggering 6 Might points, a horse and the Horn of Gondor mean that Boromir can run roughshod over entire enemy forces. Imrahil may be able to hit harder with his lance and Glorfindel may have a better Fight value, but that Might store and the chance to win any fight

Line Breaker