

BLOGURIZINE

LE ZINE
DES
BLOGURINISTES



NO 10

AUTOMNE
2010

EDITORIAL

Cette fois ça y est : Le Dragon Rouge semble avoir bu le bouillon pour de bon. La boîte qui avait racheté Rackham a fait faillite ou un truc du genre du libéralisme économique de l'économie mondialisée machin tout ça.

OK. En attendant un éventuel rachat des licences, plus de support officiel, plus de nouveaux jeux, de mises à jour des anciens, plus de nouvelles sorties de figurines.

D'un autre côté plus de critiques systématiques sur les forums du hobby. Y en a qui vont devoir trouver une nouvelle poupée vaudou à martyriser.

Donc Rackham c'est fini. Existe plus. Là. Voilà. Terminé.

Et alors ? On aura quand même eu une bonne douzaines d'années à en profiter. Il nous reste tout l'univers d'Aarklash et d'AT-43, des superbes figurines, des chouettes bouquins et tout un paquet de règles dont on peut, encore plus qu'avant, faire rien que qu'est-ce qu'on veut, c'est nous qu'on joue d'abord !

Ce serait dommage de se priver.

Archiviste Dragontigre

Sommaire

Découverte

- Über, le jeu dopé aux stéroïdes 3
- Blood Bowl, un jeu éternel ? 7
- En manque de lecture ? 13

Aides de jeu

- Feuille de référence pour Hammer's Crucible 20
- Legend of the High Seas : Campagne à l'AMJH 21
- Mission AT-43 : Testé et approuvé ! 48

Hobby

- Un terrain "Lave" pour Blood Bowl 50

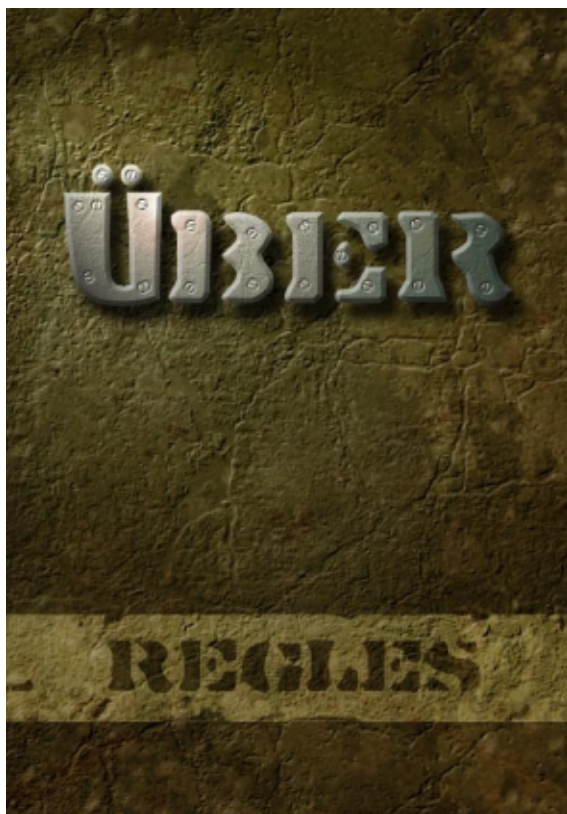
Communauté

- Les manifestations à ne pas rater 53

Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès.
Date de parution du numéro 10 : 08 novembre 2010
Rédacteurs : Raskal, Gilel, Beuargh, Dragontigre, Belisarius.
Couverture : Cryseis Colorisation : Dragontigre.
Les articles publiés ne sont pas officiels et ne sont en aucun cas approuvés par les éditeurs des jeux auxquels ils font référence.
Les images, photos, textes sont la propriété de leurs auteurs respectifs.
Une newsletter est disponible sur le blog <http://blogurizine.canalblog.com> pour vous tenir informé de nos prochaines publications.

Über, le jeu dopé aux stéroïdes

Et si la seconde guerre mondiale ne s'était pas déroulée exactement comme le racontent les livres d'histoire ? Et si le Reich et les Alliés avaient développé un programme ultra-secret de "super-soldats" ? Et si ces bêtes de guerre s'étaient mises à dominer les champs de bataille ? Et si...



Développé par Vladd Jünger, *Über* est une règle d'escarmouche dans un univers uchronique mettant en scène des super-soldats (appelés Über). Amateurs de règles complètes et simulationnistes, passez votre chemin, *Über* est un jeu simple d'accès et pas prise de tête, idéal pour un petit moment de détente entre joueurs.

Les protagonistes

Le jeu s'articule naturellement autour des Übers, plus forts, plus habiles, plus résistants que les simples soldats. Ils sont capables de tous les exploits sur les champs de bataille.

Une fois le format de la partie choisi, pour chaque tranche de 100 points, vous devez recruter un Über ainsi que sa suite (techniciens ou soldats) ainsi que leur armement. À partir d'un profil de base, vous avez la possibilité de customiser votre Über en lui donnant des bonus ou des boosters (des bonus à usage unique) ainsi qu'une arme adaptée. S'il vous reste quelques points, vous pourrez lui affecter une escorte composée de soldats (de base ou de choc) ou de techniciens permettant de booster votre Über. Bien entendu, le budget étant très serré, il faudra faire des choix...

par **Belisarius**

> Jeuxdefigs

<http://jeuxdefigs.fr>

Le système

La valeur des personnages est représentée par l'usage de dés différents en fonction du rang des personnages. Un simple soldat utilisera un dé à 6 faces pour ses actions tandis qu'un Über utilisera un dé à 10 faces. Le nombre de caractéristiques est réduit au minimum : Tir, Corps à Corps, Force, Résistance et Moral et c'est bien suffisant !

Comme dans la plupart des jeux d'escarmouche, l'activation des unités (1 Über et sa suite) se fait de façon alternée.

Chaque activation se décompose en quatre phases :

- Mouvement
- Tir
- Corps à corps
- Moral

La phase de mouvement restant classique, intéressons nous à la phase de tir. La difficulté d'un tir est indexée sur la distance entre le tireur et la cible (un peu comme à AT-43). Cette difficulté devra être battue avec le résultat d'un dé (type de dé variable en fonction du personnage si vous avez bien suivi) auquel on ajoute la caractéristique de Tir du personnage et celle de l'arme utilisée.



Pour le corps à corps, le principe reste similaire. L'attaquant et le défenseur jettent un dé et ajoutent leur caractéristique de Corps à corps ainsi que celle de leur arme. Celui qui obtient le plus haut score inflige des dommages à l'autre.

Les dommages s'obtiennent en croisant le jet d'un dé + Force de l'arme + force du personnage (au corps à corps uniquement) et

le jet d'un dé + Résistance de la cible dans un tableau, on obtient le type de blessure infligée (aucune, légère, grave ou... mort).

Les corps à corps se révèlent beaucoup plus meurtriers que les attaques à distance. Si on ajoute que le fait d'engager l'ennemi (charger) est très avantageux (le défenseur ne jette pas de dé), on obtient un jeu qui privilégie la prise d'initiative et les approches musclées.

Les figurines

Trois Übers sont actuellement disponibles dans la boutique du Studio Jünger :

- un Über juste sorti de cuve, armé d'un tuyau ou d'un piolet
- un Über américain avec bouclier et armé d'un couteau ou d'un drapeau
- un Über allemand avec masque à gaz et une mitrailleuse

Les tirages en résine sont d'excellente qualité et s'assemblent parfaitement. Aucune figurine n'est prévue pour représenter les soldats et les techniciens accompagnant les Übers. Il faudra donc piocher dans d'autres gammes, historiques ou uchroniques, le choix est assez grand.

Et puis ?

Des compléments de règles (ajustements, règles des blindés, jouer avec plus de troupes, options supplémentaires...) sont prévus mais un des avantages de cette règle est qu'il est très facile de créer un profil pour une figurine que l'on a envie de jouer à partir

des personnages existants. Une bonne occasion de réutiliser ses figurines de *Secret of the third Reich*, *Incursion* ou *AE-WWII*.

Si vous avez envie de goûter à un univers différent, Über vous propose un système convenant parfaitement à un jeu "annexe" (pas de livre de règle de 120 pages à relire avant chaque partie). Ajoutons à cela un brin de customisation, des règles gratuites, de belles figurines et moins d'une dizaine de figurines à peindre, vous auriez donc tort de ne pas essayer... juste pour voir... hein ?



Site officiel du jeu
<http://studio-junger.fr/uber/>

Le blog de Vladd Jünger
<http://studio-junger.fr/blog/>

La boutique officielle
<http://studio-junger.fr/shop/>

Qui veut accompagner Bébert ?

Personne pour accompagner votre Über préféré ?
Nous avons pensé à vous...

Warlord Games

dans la gamme Bolt Action, tout particulièrement les soldats allemands plastiques modulables avec de nombreuses armes différentes
<http://www.warlordgames.co.uk/>



Wargame Foundry

dans la gamme 2° guerre mondiale
<http://www.wargamesfoundry.com/>

Black Tree Design

dans la gamme 2° guerre mondiale
<http://www.blacktreedesign.com/uk/home.php?cat=2517>



West Wind Productions

dans la gamme Secret of the third Reich
<http://www.westwindproductions.co.uk/>



Darkson Design

dans la gamme AE-WWII
<http://darksondesigns.com/>



Artizan Designs

dans la gamme Rules of Engagement
<http://www.artizandesigns.com/index.php>



The Assault Group

dans la gamme 2° guerre mondiale
<http://www.theassaultgroup.co.uk/>



Tannhäuser

fournit aussi des références utilisables



Rackham Entertainment / AT-43

Parmi les soldats du Red Blok
<http://games.rackham-e.com/fr/at-43/red-blok>



Dust Tactics

parmi les soldats à pied
<http://www.dust-tactics.com/>

BLOOD BOWL Un jeu éternel ?

Comme aime à le répéter notre éditorialiste préféré (j'ai nommé Dragontigre) un jeu n'est pas mort tant qu'il reste des joueurs pour le pratiquer. Autrement dit, un jeu sans éditeur peut survivre, pas sans joueurs.

Et Blood Bowl est là pour, sans cesse, souligner cet axiome. D'ailleurs lorsqu'on surveille un peu l'activité bloguristique on constate que tôt ou tard les figurines d'une équipe de BB prennent vie sous les pinceaux des figurinistes blogueurs.

Le première édition de ce jeu de Jervis Johnson (concepteur historique de *Games Workshop*) date de 1987. Mélange de foot US et de med-fan issu du monde de *Warhammer*, cela a donné naissance à un jeu qui comportait de nombreux aspects du sport numéro 1 aux USA (kick off, block, passe avant ...) mais en plus violent. Après tout il ne s'agit là que d'un jeu de gagne-terrain mâtiné de brutalité tolérée, voire encouragée.

Peu à peu la communauté s'est appropriée le jeu pour en faire ce qu'il est aujourd'hui : un corpus de règles de près de 70 pages maintes fois réécrites, testées, critiquées, encensées pour en trouver le parfait équilibre. Avec la

version 3, bon nombre d'aspects pouvant paraître abscons aux nons initiés du foot US ont été gommés. L'introduction de la règle du « turnover » va changer complètement les comportements de jeu et rendre l'ordre de résolution des actions crucial. Toutefois cela peut être également source de grandes frustrations lorsque les dés s'en mêlent ...

GW par le biais d'une crise d'autorité qui a secoué la communauté et couté la tête à de nombreux sites de fans, a remis la main sur son jeu. Profitant et récupérant sans vergogne le travail de fans, GW a établi le *Blood Bowl Competition Rules* figeant ainsi les règles (et la communauté également par tant de rigidité et de bêtise). Paradoxalement malgré cette reprise en mains aucune nouvelle version n'est en vue (les boites étant toujours vendues avec la version 3 des règles !). La sortie de la nouvelle édition du jeu vidéo éponyme n'a déclenché aucune réaction de la part de la firme de Nottingham. Pire, aucune publicité pour la nouvelle version du jeu vidéo dans les pages de *White Dwarf*, alors que l'on trouve de la pub pour les productions de Relics ou des jeux de cartes ...

Dès lors force est de constater que Blood Bowl

par Gilel

> Le Gilel ludique

<http://gileludique.canalblog.com>

est un jeu qui vit grâce à sa communauté de joueurs très active, et ce, malgré son éditeur.

Une histoire d'amour qui date donc de la fin des années 80. Les vieux comme moi se souviennent avec nostalgie de la boîte marron au design jubilatoire : d'ailleurs l'ogre (Morg ?) tenant un gob sera le motif récurrent de toutes les boîtes de BB. Tout y était pour jouer un match : livrets de règles agrémentées de commentaires et de « le saviez vous ? » qui deviendront la marque de fabrique du jeu afin d'en accentuer l'immersion, dés, gabarits,





terrain sous forme de tuiles cartonnées et une myriade de pions en carton permettant de jouer les humains, elfes, nains, morts vivants, halflings etc. La boîte *Zone Mortelle* (avec le minotaure qui deviendra l'emblème des boîtes d'extension) vient compléter le tout en apportant de nouvelles équipes (semi orques) et le jeu en championnat.

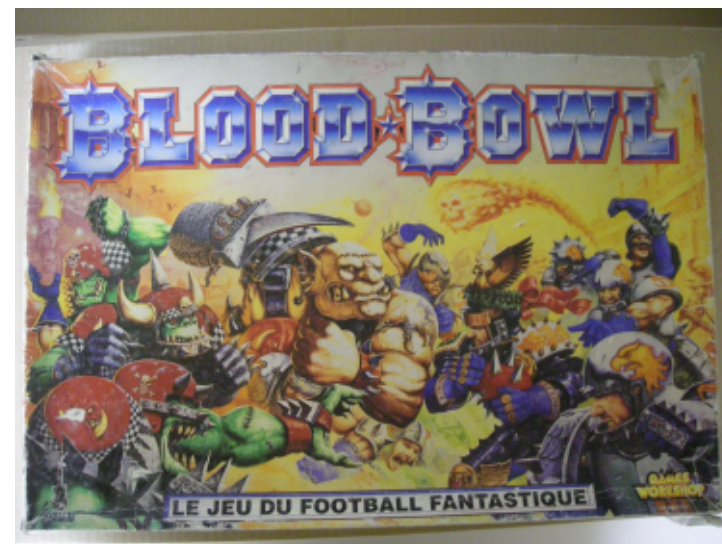
Le succès est au rendez-vous et les goodies vont voir le jour (tee shirts, pin's etc).



En 1989, GW poursuit sa plongée dans cet univers décalé de *Warhammer* en sortant une grosse boîte carrée : *Dungeon Bowl*. Portes, figurines d'elfes et de nains, tuiles représentant un donjon, règles, composent cette boîte qui permet de défendre l'honneur des collèges de magie dans les entrailles d'un donjon. D'ailleurs, les derniers romans en date sur BB feront référence à cette compétition. Il s'agit d'un add-on et non et d'un stand alone, autrement dit il faut le jeu de base pour y jouer.

En 1991, en Angleterre GW sort une boîte carrée, là encore comprenant un terrain et des figurines (elfes, nains, humains, orques) en plastique : *KERRUNCH*. C'est une version allégée de BB mais on y retrouve les grands principes et l'ambiance.

En 1991, toujours, l'éditeur français *Jeux Descartes* qui avait déjà traduit et distribué la première version, sort à l'instar de GW une boîte magnifique (et très très chère pour l'époque) avec des figurines en plastique, un terrain en relief et tout le nécessaire pour jouer. On y voit le concept du prêt à jouer cher à la firme britannique. Le supplément de règles et le *Starplayer* sortiront sous forme de livres pour former un ensemble cohérent insistant sur la pérennité du jeu par l'organisation de championnat, la vie et la mort de joueurs stars... Du grand luxe pour une communauté de joueurs très active : fanzine (dont le *Run&Shoot* des frères Boliets), championnat de France, ligues régionales, tournois, le tout



relayé par les magazines de jeux comme *Casus Belli* ou le mag de *Jeux Descartes*.

Pour certains, c'est la meilleure version de règles car bon nombre de concepts du foot US sont encore présents. Toutefois force est de reconnaître que le jeu est lourd, les règles nombreuses. En fait il comble surtout les amoureux du foot US, sport qui commence à faire une apparition de plus en plus marquée en Europe.

En 1994, le partenariat entre *Jeux Descartes* et GW prend fin. Ces derniers sortent une nouvelle boîte qui sera traduite et distribuée en France par leurs soins. Les équipes orque et humaine en plastique bénéficieront d'une nouvelle sculpture mais la différence se fait surtout sentir avec un remaniement profond des règles et l'apparition du turnover. En foot US, toute perte de balle provoque une alternance de jeu, l'équipe en défense récupérant le ballon. Ce système est donc

appliqué à BB après notamment une transmission ou une passe ratée, un bloc destructeur, un arrachage de ballon, une sortie dans le public du porteur de balle ...

Une boîte *Zone Mortelle* vient compléter le tout avec les règles de championnat, de magie. On sent que GW est passé maître dans l'art de ne pas vendre un jeu complet mais de solliciter le joueur par des extensions s'il veut bénéficier de la totalité du jeu.

Toutefois, l'éditeur va peu à peu délaissé son jeu et ce dernier va vivre sa vie portée par l'enthousiasme des joueurs.

Un léger regain se fera sentir à la fin des années 90 lorsque le jeu passe dans la gamme *Fanatics Games* sous la houlette de son créateur Jervis Johnson. Une nouvelle boîte voit le jour, plus compacte elle est toujours aussi remplie ; même si les figurines bénéficient d'une nouvelle sculpture les règles restent bloquées à la version 3.



Le Net permet à la communauté de faire vivre et évoluer ces dernières. La version LRB5 sera finalement convertie en BBCR en 2009 et l'équipe de conception promptement « virée » par Games Workshop. La boucle est bouclée.

Mais pourquoi une telle réaction ?

Pour vendre des figurines mon bon ... et surtout les figurines maison. Ce qui se comprend. En effet si dans la première édition en boîte il était possible de jouer une quinzaine d'équipes et de races différentes grâce aux pions en carton contenus dans la dite boîte, GW n'aura de cesse de sortir régulièrement des équipes en version métal. *Citadel* va même commercialiser des équipes à l'effectif minimum qu'il faudra compléter par des starplayers. Quoi qu'il en soit, c'est le bonheur du figuriniste avec de superbes réussites (Morg, l'orc cyborg) alternant avec des figurines sans relief ou des scratches répétés. Certaines références de la seconde édition du jeu sont désormais très prisées sur le marché de l'occasion. Il faut souligner que GW offre désormais 21 équipes jouables. Il faut regretter toutefois que les règles n'autorisent plus certains rosters mixtes (comme les loyaux regroupant elfes, nains et humains ou les slanns). Le plastique s'imisce progressivement dans la gamme d'équipes supplémentaires.

Doit-on jouer Games Workshop ?

Malgré le fait qu'en tournoi seules les équipes



officielles peuvent être jouées, on se rend compte que GW ne peut formater l'imagination des joueurs et l'on voit apparaître des équipes assez originales (pingouins). Les conversions sont nombreuses autant pour les starplayers que pour les équipes complètes. Les gammes med-fan (dont celle de GW évidemment) offrent un panel important de figurines convertibles pour jouer à BB. Né alors le concept de Jeu de Football Fantastique. Des jeux comme *Elfball* vont faire leur apparition, plagiant sans vergogne le grand ancien. Malgré les tentatives de GW pour garder la main mise sur son jeu, de nombreux studios

vont se lancer dans la gravure d'équipes originales tant concernant des races reconnues par les règles, que des thèmes plus originaux (équipe de grenouilles, sarrasins, nains en armures romaines, bunnies, nones...). Des figurines magnifiques sont produites par *Impact Miniatures*, *Goblin Forge* ou *Shadowforge*. Grâce au net il devient de plus en plus aisé de s'approvisionner en figurines originales, parfaitement en adéquation avec l'humour potache de Blood Bowl pour des prix souvent inférieurs à ceux de la firme britannique. (cf. encadré pour une liste non exhaustive).

Blood Bowl a t il un avenir ?

On peut le qualifier de radieux d'un point de vue ludique même si l'on s'interroge sur l'attitude de la firme de la perfide Albion. Pourquoi ne pas profiter de l'engouement de la communauté de joueurs pour ce jeu, de l'apport de nouveaux joueurs grâce au jeu vidéo, avec en particulier la sortie de BBEL, pour produire une nouvelle version comme ils



ont su si bien le faire pour *Space Hulk* ?

Parfois on croit discerner un regain d'intérêt avec la sortie de la trilogie des romans de Matt Forbeck ou les rumeurs récurrentes de la sortie d'une version du jeu avec des figurines pré peintes, le futur jeu *Blood Bowl team manager* de FFG ... mais le soufflet retombe à chaque fois.

La sortie à la fin du mois d'octobre de la nouvelle mouture du jeu vidéo dans laquelle il est désormais possible de jouer 20 des 21 équipes (les nains du chaos en étant pour l'instant exclus) en accord avec la dernière mouture des règles comble les joueurs mais également attire vers le jeu de plateau de nouveaux adeptes. Bel exemple de complémentarité.

Au delà du jeu de plateau et du jeu vidéo on se rend compte qu'une plongée un peu trop prolongée dans l'univers si particulier de BB peut pousser certains figurinistes à des excès extraordinaires : la création de terrains en 3D. Si une simple recherche sur le net permet de découvrir bon nombre de réalisations dont certaines avec éclairage intégré, on peut en citer deux : le terrain de lave de Beuargh (article dans le présent Blogurizine) ou celui de Lyricoz (<http://bloodbowlstadium.over-blog.com>).

FFG va lancer un jeu de carte : *Blood Bowl team manager* qui sera certainement traduit en français en 2011 par la société *Edge*.

Alors que peut-on espérer pour Blood Bowl ? La sortie d'une nouvelle version ? Les paroles sibyllines de Leonidas Vesperini dans l'édito du dernier *Ravage* pourrait le faire penser.



Blood bowl : un jeu éternel ?

Pour beaucoup, dont votre serviteur, c'est le jeu à emporter sur une île déserte mais accompagné de joueurs ! En effet, le terme communauté n'est pas galvaudé : les tournois sont légion avec toujours un grand nombre de joueurs présents. Certains d'entre eux sont devenus des institutions (tournoi organisé par l'équipe toulousaine des Azes, l'Euskara bowl au Pays basque, la ligue de Lutèce etc). Des compétitions internationales perdurent avec dernièrement la coupe d'Europe qui s'est déroulée à Anglet (Pyrénées Atlantiques) en bordure d'océan.

Que rajouter ?

Chaussez vos crampons, vos protections cloutées, serrez vos gants, vos lacets et vos parties charnues, n'oubliez pas votre protège dents et entrez dans l'arène.

Testez Blood Bowl et succombez ...

Blood bowl et le jeu vidéo

BB est un jeu participatif, rien ne vaut d'observer la décomposition de son adversaire au fur et à mesure de la déliquescence de son équipe. Toutefois c'est aussi un jeu addictif et de nombreux joueurs ont rêvé de pouvoir jouer à BB sur l'écran de leur PC faute d'adversaire disponible.

Un *Blood Bowl* en version DOS a existé ... si si. Et puis plus rien jusqu'à l'arrivée de *Chaos League*, qui était à *Blood Bowl* ce que le brut de pomme était au cidre. Développé par *Cyanide* sans l'accord de *Games Workshop*, le jeu finalement assez éloigné des règles de BB a épuisé les fans par ses nombreux bugs mais surtout a failli conduire à un procès.



Finalement les parties ont transigé et *Cyanide* a pris en charge le développement de la version jeu vidéo de *Blood Bowl*.

Avant de revenir là dessus, il faut évoquer des jeux moches graphiquement mais respectant au plus près les règles et ayant fédéré autour d'eux une forte communauté de joueurs (*skijunkie* etc) avec notamment un site épatant : <http://www.francebloodbowl.com/>

Avec la sortie de BB le jeu vidéo, ces softs (et leur communauté) ont subi l'ire de *Games Workshop* qui tenait (paradoxalement vu l'absence de soutien publicitaire de leur part) à préserver le futur jeu vidéo.

Blood Bowl le jeu vidéo a vu le jour en 2009 : les versions consoles furent un échec cuisant avec force bugs, voire même pour la PSP un jeu injouable avec échange des disques. Quant à la version PC rassemblant la plus grande communauté de joueurs, malgré un boîtier stipulant que le jeu respectait point par point les règles du LRB5, seules 9 équipes étaient disponibles dans un jeu qui s'apparente plus à une bêta payante. En effet, les bugs étaient nombreux et le respect des règles (si important pour les joueurs de BB) plutôt aléatoire. Toutefois, ce jeu a permis d'attirer vers *Blood Bowl* des joueurs qui ne savaient même pas qu'il existait une version jeu de plateau. Si le matchmaking et les ligues publiques ont provoqué leur lot de tricheries, optimisation, etc, bon nombre de joueurs se sont regroupés au sein de ligues privées. En effet, le jeu en solo n'offre pas vraiment de défi pour un "vieux" joueurs de *Blood Bowl*. Par contre les ligues privées permettent de retrouver la base de BB : le jeu contre un



adversaire humain (la boucle est bouclée). Certaines ligues (comme la ligue *Cabalvision*: <http://cabalvision.forumactif.com/forum.htm>) recrutent même des joueurs qui veulent introduire du roleplay dans leur mode de jeu (il ne s'agit plus d'aligner les matchs pour désigner un champion mais de faire vivre son équipe et la ligue dans laquelle elle se trouve).

Blood bowl édition légendaire est sorti le 24 octobre 2010 et permet de jouer désormais 20 des 21 rosters officiels (les nains du Chaos ne sont pas pour l'instant implémentés) et respecte (à priori) le *Blood Bowl Compendium Rules* (version 6 des règles). Evidemment il reste des bugs mais *Cyanide* semble réactif. Après une version une qui s'apparentait à une version visant à faire payer le développement de la suivante, une communication déplorable de l'éditeur (*Focus*), une absence totale de soutien de la part de *Games Workshop*, le jeu en version PC semble lancé (enfin !) mais en aucun cas il ne viendra supplanter le jeu de plateau, au contraire les interactions entre les deux sont importantes (communauté de joueurs identique, tournois mixtes etc). La légende *Blood bowl* acquiert une dimension numérique.

Règles et aides de jeu

Chroniques d'un monde oublié
<http://empireoublie.free.fr>



Sites de vente, multi fabricants

The cosmicplayer

<http://www.thecosmicplayer.com>

Comixininos

<http://www.comixininos.com>



Fabricants de figurines

Goblin forge
<http://goblinforge.com>



Games Workshop (jeux spécialistes)
<http://www.games-workshop.com>



Impact miniatures
<http://www.impactminiatures.com>



Gaspez Arts
<http://www.gaspez-arts.com/?go=home>



Willy miniatures
<http://www.willy-miniatures.blogspot.com>



Hasslefree Miniatures
<http://www.hasslefreeminiatures.co.uk>



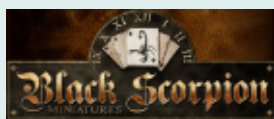
Alambic miniatures
<http://www.alambicminiature.fr/alambic>



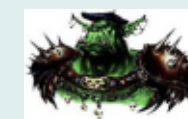
Heresy Miniatures
<http://www.heresyminiatures.com/deathball.htm>
(attention adresse principale du site hackée)



Black scorpion
<http://www.blackscorpionminiatures.com>



Orc from bilbao
(site en cours de construction, cf comixininos)



Rolljordan miniatures
<http://www.rolljordan.com>



Jb demon studio
(cf comixininos)



Neomics
<http://www.neomics.de/language/francais>



Green Dog
(cf comixininos)



Shadowforge
<http://www.shadowforge.com.au>



Uscarl miniatures
<http://uscarlminis.free.fr>



En manque de lecture ?

Tiens, ça a l'air pas mal... je vais l'enregistrer, je le lirai plus tard...

De nombreuses publications consacrées au hobby sont disponibles sur la toile. De petits nouveaux apparaissent régulièrement, certains ne durent que le temps de quelques numéros, d'autres s'éteignent après de longues années et quelques-uns persistent...

Passons en revue quelques-uns de ces e-zines disponibles en téléchargement gratuit qui n'ont, pour certains, rien à envier à des publications plus "professionnelles"...



L'Aldorf-Match

Le fanzine du Warhammer forum.
Infos, articles et humour dans l'univers des jeux Games Workshop.
Mensuel
<http://forum.warhammer-forum.com>

par **Belisarius**

> Jeuxdefigs
<http://jeuxdefigs.fr>



Fan' Fig'

Magazine orienté sculpture et peinture de figurines d'expo. Présentation impeccable.
Trimestriel
http://www.atorgael.com/atglvxi_wp/?tag=zine



White Flag

Magazine monothématique (1 numéro = 1 jeu) consacré plutôt aux jeux de plateau, mais comme le second opus était consacré à Space Hulk...

Bimestriel

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



Firebase et The Watchman

Les magazine du forum Warseer. Beaucoup de très bons articles concernant les univers GW : peinture, conversions, règles alternatives, rapports de bataille, textes d'ambiance...

Pas de numéros récents mais les premiers numéros méritent le coup d'oeil.

En anglais

<http://www.warseer.com/firebasemag>

http://www.warseer.com/the_watchman

Irregular magazine

Un magazine qui ratisse large : du jeu de rôle au wargame, des interviews aux règles en passant par des articles Hobby, le contenu est varié et de qualité.

Trimestriel

En anglais

<http://irregularmagazine.com>



El quinto destino webzine

Magazine du forum eponyme. Au menu : peinture, sculpture, jeu, communauté... un bon moyen de (re) découvrir les talents de certains artistes espagnols.

En espagnol

Bimestriel

<http://elquintodestino.mforos.com/1835101-publicaciones/>



Aurora magazine

Le magazine officiel des univers Dream Pod 9 (Heavy Gear)

En anglais

<http://dp9forum.com/aurora>



Brückenhopf

Magazine généraliste : figurines, jeux, hobby, compte-rendu de parties ou d'évènements. Le magazine a évolué vers un portail d'articles en ligne mais les archives en pdf sont toujours disponibles (59 numéros).

En allemand

http://www.brueckenkopf-online.com/?page_id=50



Skavenblight Gazette

Fanzine entièrement consacré aux skavens. Parution irrégulière

En anglais

<http://www.skavenblightgazette.com/issues.html>



Wargames illustrated

Ce magazine anglais bien connu, propose certains de ses articles en téléchargement sur son site, autant en profiter...

En anglais

<http://www.wargamesillustrated.net>



The Bellow

Fanzine consacré aux ogres.
Parution irrégulière

En anglais

<http://www.ogrestronghold.com/bellow.php>



Da Warpath

Un magazine plein de peaux vertes et tout ce qui va avec.

En anglais

Parution stopée fin 2009.

<http://www.da-warpath.com>



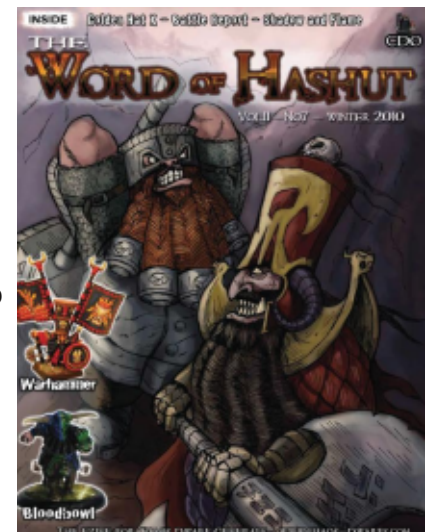
Astro-mag

Magazine hobby dédié à Warhammer 40K : peinture, règles, rapports de bataille...

En anglais

Parution irrégulière

<http://mag.astronomican.com>

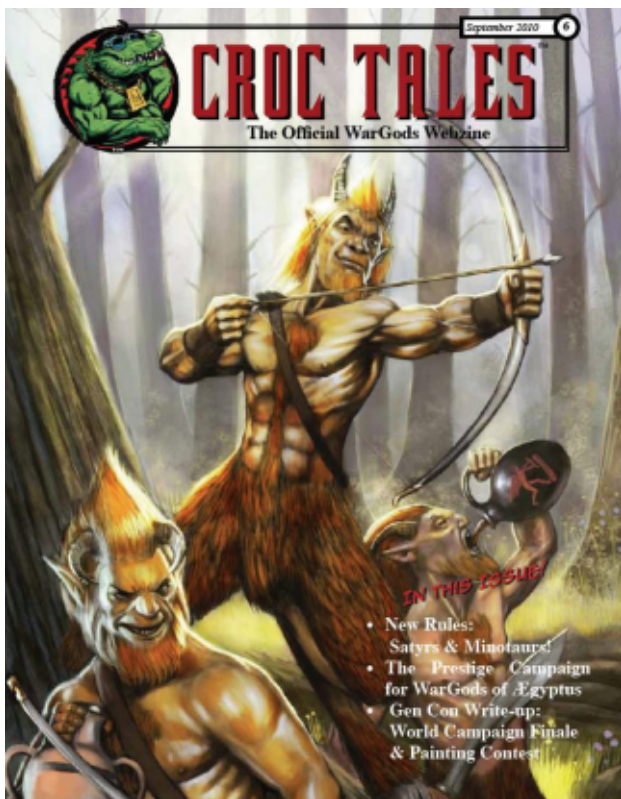


World of Hashut

Fanzine consacré aux nains du chaos.
Parution irrégulière

En anglais

<http://chaos-dwarfs.com/webzine.php>



Portal

Le fanzine du Wamp forum : nouveautés figurines, tutos et peinture.

Mensuel

En anglais

<http://www.wamp-forum.com>

Croc Tales

Le magazine officiel des jeux Crocodile Games, une bonne occasion de découvrir ces univers.

Parution irrégulière

En anglais

<http://www.crocodilegames.com/crocTales.cfm>



Géant d'acier

Le Fanzine de la communauté Epic-fr. Hobby, communauté, tactique et rapport de bataille.

Parution irrégulière

<http://www.epic40k.fr/2010/10/e-zine-geants-dacier-1/>

Iskandrian News Network Fanzine

Le Webzine des jeux Urban Mammoth : univers et règles.

En anglais

Parution irrégulière

<http://urbanmammoth.invisionzone.com/index.php?showforum=44>



Normandigurine Webzine n°6

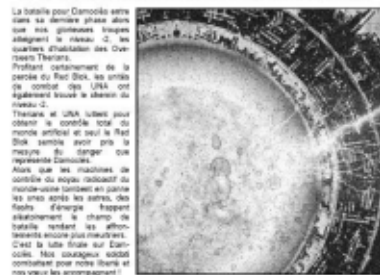


Mars 2008



PHASE TROIS

DECLENCHEE SUR LE MONDE-USINE DAMOCLES



La bataille pour Damocles entre dans sa dernière phase alors que nos généraux s'emparent allégrement du niveau 2. Les quarant'généralistes des Chevaliers Théorins. Profitant certainement de la certitude du Star Ship, les unités de combat opa UNIA ont également investi le niveau du niveau 2. Thésauris et unités subies pour obtenir le contrôle total du monde artificiel et seul le Star Ship semble avoir pris la mesure du danger qui représente Damocles. Ainsi, que les machines de contrôle du réseau radiocast du monde soient contrôlées en partie les unités après les autres, des Robots - Éléments - Éléments allégrement le champ de bataille rendant les affrontements encore plus meurtriers. C'est la lutte finale sur Damocles. Nos courageux soldats combattent pour notre liberté et nos valeurs les accompagnent!

Normandigurine le Webzine

Le fanzine du site Normandigurine. Communauté, tutos et présentations. Dernier numéro en mars 2008.

<http://normandigurine.jimdo.com/les-articles/>



Free Hack

Le Webzine de Ganesha games (Song of Blades and Heroes).

Parution irrégulière

<http://www.lulu.com/product/ebook/free-hack-issue-one/3518546>

Pravd Ava

La gazette révolutionnaire dans l'univers d'AT-43.

Parution irrégulière

<http://bruntz.pagesperso-orange.fr/aarklash/at-43/>



CadFashion

Magazine humoristique dans l'univers de Confrontation X, pour les nostalgiques.

Dernier numéro en novembre 2004

<http://cadfashion.free.fr/>



Harbinger

Magazine généraliste, jeux et Hobby.

En anglais

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

The Remnants

Webzine entièrement consacré au Wargame.

En anglais

Parution irrégulière

<http://theremnantsezine.com/>

THE REMNANTS

Issue # 7



Wyrd Chronicles

Entièrement consacré à Malifaux, le jeu de Wyrd : Univers, règles, peinture...

En anglais

Parution irrégulière

<http://www.wyrd-games.net/forum/index.php>
(menu à gauche)



Freebootaz Webzine

Entièrement consacré à Warhammer 40K : jeu, règles, figurines, rapports de bataille...

En anglais

Parution irrégulière

<http://www.40kradio.com/webzine>

Feuille de référence pour Hammer's Crucible – 25mm-28mm

SEQUENCE DE JEU	PAGE 107
Phase 1	1D6+LD pour déterminer l'ordre d'activation des détachements. Le gagnant décide qui débute. Activation des détachements à tour de rôle.
Phase 2	On détermine les Points de Leadership (PL) pour chaque détachement : 2D6 + LD - UT perdus
Phase 3	L'artillerie est placée en mode Anti-aérien ou en mode Standard
Phase 4	Utilisation des PL pour déplacer les détachements
Phase 5	Tir direct. Tirs des mortiers et ATGWs (armes anti-char) Phase 5a. Vérifier s'il y a une ligne de vue (LoV). Le terrain peut bloquer la LoV. Les sections d'infanterie ne bloquent pas la LoV Phase 5b. Jet de Qualité pour chaque tir. Une section d'infanterie avec une arme spéciale décide de tirer avec ses armes légères ou son arme spéciale Phase 5c. Jet d'Attaque pour chaque Jet de Qualité réussi. Pénétration si 1D6 + Puissance de feu (PF) >= Valeur de Défense (VD) de la cible. Phase 5d. Si le JA est réussi on retire une unité d'infanterie ou on fait un Jet de Dégâts pour un véhicule. On place un marqueur de suppression sur une unité d'infanterie si le JA est raté. Assaut. Les UT ne peuvent pas tirer dans un Assaut. On répète les phases 2 à 6 pour chaque détachement. Ensuite simultanément pour tous les détachements :
Phase 7	Résultat des autres armes tirées en Phase 5 : 7.a. ATGWs ; 7.b Mortiers ; 7.c Artillerie, 7.d Appel d'artillerie pour le prochain tour
Phase 8	Les joueurs peuvent essayer de retirer un marqueur de suppression pour chaque UT d'infanterie
Phase 9	On retire les UT d'infanterie détruites et les véhicules totalement détruits
FIN – Tour d'après – Vérifier les conditions de victoire – On repart en Phase 1	

PAGE 117	JET DE DÉGÂTS 1D6 (+ OVERKILL)	PAGE 111
1	Panne : pas de mouvement ou de tir le prochain tour	
2	Transmission détruite : plus de mouvement possible	
3	Arme détruite : au choix de la cible	
4	Arme détruite : au choix de l'attaquant	
5	Cible détruite mais la coque reste sur le champ de bataille	
6+	Explosion. Les unités d'infanterie à 15cm reçoivent un marqueur de suppression	

ASSAUT	PAGE 112
Infanterie versus infanterie. UT d'infanterie dont le socle est au contact d'une UT d'infanterie peut faire un assaut. Pour chaque UT : D6 + Facteur d'Assaut (FA) . Si 2 ou plus UT alliées participent à l'assaut, on totalise les facteurs d'assaut. Le total le plus élevé remporte l'assaut et les UT du perdant sont détruites et retirées de la table. On relance en cas d'égalité.	
Infanterie versus véhicule. On n'utilise qu'une seule UT infanterie par côté du véhicule (maximum de 4 à moins que ne ce soit un véhicule très gros). Si le véhicule dispose de systèmes anti-personnel de défense (ADS) : JA contre l'infanterie comme si elle était à portée proche avant qu'elle ne puisse attaquer le véhicule et on applique les dégâts à l'infanterie avant qu'elles arrivent au contact. Quand (et si) elle contacte le véhicule : 2D6 + FA . Si la VD du véhicule pour ce côté est égale ou dépassée, le véhicule est endommagé et on fait un JD (NE PAS utiliser Overkill dans ce cas). Si l'infanterie et les véhicules survivent à un 2ème tour de combat, une UT d'infanterie est considérée comme étant sur le toit du véhicule, on résout l'attaque en utilisant la VD du dessus. Les troupes impliquées dans un assaut ne peuvent ni tirer ni se faire tirer dessus.	

DEFINITIONS	NUMERO DE PAGE EN VERT	
JQ (QR)	Jet de Qualité	Jet pour toucher une cible
JA (AR)	Jet d'Attaque	Jet contre la Valeur de Défense (VD) de la cible
PF (FP)	Puissance de feu	Utilisé pour le Jet d'Attaque (JA)
JD (DR)	Jet de Dégâts	Jet pour déterminer les dégâts sur un véhicule
LD	Leadership	Utilisé pour générer les Points de Leadership (PL)

NOTES	NUMERO DE PAGE EN VERT
Dépenser les PL : Tir appuyé 114; 2 PL / Pousser une carcasse de véhicule 109 ; 1 PL / Détection, observation, désignation, tir de sniper 120 ; 1 PL / Détection de mines 122 ; 1 PL à 5cm / Déplacement 109; 1 PL, 2 ^{ème} déplacement : 2 P, 3 ^{ème} déplacement : 4 PL (règle du 1-2-4) / Déployer une arme tractée 119 ; 2 PL ; Dépenser plus de PL : Traverser un terrain difficile ou détecter une mine après avoir échoué à un JQ la première fois : utiliser la règle des 1-2-4 113 pour des tentatives supplémentaires / Faire appel à l'artillerie 123 / Autres règles optionnelles utilisant les PL Transport de troupes 117 1 PL pour monter ou démonter / Véhicule touché : JD 1-4 infanterie peut choisir de démonter ; JD 5 jet d'attaque contre l'infanterie avec la PF de l'arme (-1 si véhicule blindé) ; JD 6+ infanterie	

VEHICULE	MOUVEMENT ET PORTEE	IMPASSABLE	PAGE 109 / 113
A roues	TERRAIN DIFFICILE (JQ ou arrêt immédiat)	Marais/neige, eau profonde, végétation épaisse, rochers/débris	
2 roues	Végétation épaisse, rochers/débris	Marais/neige, eau profonde	
Chenilles	Marais/neige, végétation épaisse, rochers/débris	Eau profonde	
Coussin d'air léger	Végétation légère, rochers/débris	Végétation épaisse	
Coussin d'air lourd	Rochers/débris	Végétation épaisse, eau profonde	
Volant au ras du sol léger	Végétation légère	Rochers/débris	
Volant au ras du sol lourd	Rochers/débris	Végétation épaisse	
Infanterie	-	Colline escarpée, eau profonde, lac d'acide, etc.	
MOUVEMENT	PORTEE		
Infanterie	15cm	Bout portant	5cm
Lent	15cm	Proche	15cm
Moyen	20cm	Courte	60cm
Rapide	30cm	Moyenne	240cm
Très rapide	50cm	Longue	500cm
		N/A	Infini

COUVERT (INFANTERIE)	MOD.	BATIMENT	DEF
Couvert léger (végétation légère, bâtiment en bois, etc.)	+1	Léger (bois)	6
Couvert lourd (végétation épaisse, bâtiment en béton / pierre, débris, tranchées, etc.)	+2	Moyen (brique)	7
Seule l'infanterie bénéficie du modificateur de Défense		Lourd (béton renforcé)	8
Les powerguns considèrent les couverts légers comme des couverts lourds		Bunker léger, pont en acier	8
COUVERT PARTIEL SUR VEHICULES		Bunker lourd (bâtiments principaux d'un astroport)	9
Qualité	-1 niveau		

NOTES	NUMERO DE PAGE EN VERT
Sniper 120 : peut désigner les cibles pour les ATGWs, observer pour l'artillerie (+1 JQ) ou tirer ; 1 marqueur de suppression = incapacité, 2 = mort ; sniper détecté sur 6 ou sur 5+ pour vétéran ou élite ; Tir de sniper = 2D6 ATGW 122 & Buzzbombs 120 : au départ stoppés par certains powerguns et lasers (sur véhicules avec IA), ultérieurement avec Strip Mines ou Mines Boxes ; ATGW touche le toit des véhicules Mines 121 Dégâts : Mine légère 311 déclenchement automatique, Mine moyenne 315 déclenchement par infanterie et véhicule volant au ras du sol sur 6, automatique pour les autres véhicules, Mine lourde 518 infanterie et véhicule volant au ras du sol ne déclenche pas, automatique pour les autres véhicules Déclencher une mine 121 JQ pour déclencher une mine si elle est observée par un Contrôleur, -1 si elle n'est pas directement observée. Si la mine se déclenche : touche automatique. Une mine attaque la Défense du toit du véhicule. Détruite automatiquement à 5cm par un équipement anti-mine. Strip Mines (ADS) 120 Tir automatique à une portée de 15cm, 3+ pour détruire une Buzzbombs, Tir (Sh) 1 ; PF 3/1 contre UT Drozd (ADS) 120 Similaire aux Stripes Mines mais moins efficace, 4+ pour détruire une Buzzbombs, PF 2/1 Mortiers 124 & Artillerie 123 Atterri en Phase 7 le même tour pour les mortiers sur table (et ATGW 122), le tour prochain pour les mortiers hors table et l'artillerie. Touche à 20cm du point de chute avec un maximum de 1 tir par UT. Le choix de la cible revient au tireur. Stoppé par les powerguns et lasers sur véhicule avec IA et positionné en défense AA Lance-flammes 118 : +1 en assaut contre l'infanterie, +2 contre véhicules et infanterie avec couvert lourd. Lance-flammes de véhicules : PF 3/3, 2 marqueurs de suppression contre l'infanterie, seconde touche gratuite lors du tour suivant contre la même cible PF 1/1	

Legend of high Seas

Campagne à l'AMJH

par Raskal

> The Raskal Central
<http://www.theraskal.com/>

Prémises et point de vue

Depuis de nombreuses années, l'Association Montgeronnaise de jeux d'histoire (AMJH) organise un évènement le dernier week-end de juin pour terminer en beauté l'année ludique. Même si cette manifestation est ouverte à tous, elle est essentiellement là pour récompenser les joueurs du club au travers de campagnes sur 2 jours abordant toutes sortes de thèmes, d'époques et d'échelles. Le grand maître de ces évènements fut pendant de nombreuses années Michel Gauthey qui sut nous faire plaisir avec des reconstitutions de batailles de la seconde guerre mondiale au travers de ses règles (Duel Moderne et Duel Seconde Guerre Mondiale), de campagnes Warhammer 40K, Warhammer Batailles Fantastiques ou Warhammer Ancient Battles. La liste complète de ce qui a été organisé serait longue (le club a plus de 10 ans d'existence), mais l'évènement a toujours été grandiose.

Cette année, nous avons laissé à chaque membre du club, la possibilité de proposer un projet et ensuite de le mettre aux voix. J'avais organisé à plusieurs reprises des parties multi-

tables (voir Blogurizine #2) mais jamais un évènement de cette ampleur. Aussi je me suis lancé pour proposer quelque chose de différent par rapport aux grandes batailles habituelles : de l'escarmouche ayant pour thème les pirates. J'ai du me montrer efficace en tant que diplomate (entendez bonimenteur) car c'est ce projet de campagne qui a récolté le plus de voix. Les membres ont été sensibles au fait que même s'ils ne possédaient pas de figurines de pirates, corsaires ou de la marine royale, il y avait peu de figurines à acheter à te peindre. De plus notre bien-aimé président (Boulet le bien nommé) disposait de nombreuses figurines qu'il pouvait prêter. En complément certaines figurines déjà possédées par les joueurs pouvaient faire l'affaire (miliciens de Mordheim, figurines de la Guerre de Trente Ans, indigènes, etc.). Par ailleurs le thème sortait de l'ordinaire et certains membres comme Denis alias Diab' étaient captivés par la période. Le système de jeu proposé était celui de Legends of the High Seas (LOTW) inspiré du système de jeu du Seigneur des Anneaux (connu de beaucoup de membres du club). Je ne suis pas un spécialiste de ce jeu mais j'avais été initié par

Tazdechartres et le Blup et puis j'avais participé à une mémorable partie (avec la déclinaison Old West) organisée par Tiyo lors d'une GNF. La décision fut prise en janvier 2010 lors de l'Assemblée Générale et j'avais grosso modo 6 mois pour organiser le tout, la campagne étant prévue pour le samedi 26 et dimanche 27 juin 2010.

Je fus étonné par l'implication immédiate de certains membres, me proposant leur aide sous différentes formes : documentation sur les pirates, (pavillons, BD, cartes), idées de



scénarios, etc. Étant sollicité très tôt j'ai dû me mettre en branle assez vite et alimenter les joueurs en informations diverses : règles de création des équipages, listes de sites pour acheter des figurines ou des décors, méthodes pour construire des navires. J'ai pu compter sur de nombreux membres qui se sont proposés pour construire des décors spécialement pour l'occasion (fortin, maison du gouverneur), fabriquer des tables complètes (cascade) ou en récupérer certaines déjà toutes faites (quais, cimetière). Les pré-inscriptions étaient prometteuses avec 17 joueurs et j'imaginai monter jusqu'à 20 participants avec de l'apport externe. Dès janvier, certains membres du club ont commencé à tester la règle ce qui a permis de créer une FAQ au fil de l'eau et surtout de confirmer le fait que le jeu n'était intéressant qu'avec des scénarios (le côté très aléatoire des tirs par exemple, rendait les parties de type « la poutre ou la meule » totalement dérisoires).

En revanche certains joueurs sont revenus finalement sur leur décision car la règle ou l'échelle ne leur convenait pas et j'ai perdu mes joueurs au fil de l'eau (de mer). Je me suis donc retrouvé au final avec une dizaine de joueurs et 3 joueurs pour jouer des PNJ (par choix ou par contrainte de disponibilité). J'ai invité Tiyo à participer et c'est avec bonheur que ce dernier a accepté de faire les milliers de km (enfin des centaines) pour venir en région parisienne et participer à la campagne.

Un grand merci à Diab', Marcus, Matall, Michel,

Steph, Tiyo, Matall pour leur contribution et à tous les participants.

« On prend la mer ou pas ? »

Certains joueurs m'ont très tôt alerté sur le fait que les règles de combat naval n'étaient pas des plus jouables (et surtout très longues) et que l'on pouvait s'en passer. Cela me semblait dommage de ne pas avoir d'affrontements sur mer dans un jeu de pirates et j'ai décidé de maintenir les batailles maritimes dans le cadre de la campagne. Ce qui fut une belle erreur.

J'ai donc forcé les joueurs à avoir un navire. Ce qui a été le début des ennuis car c'est certainement la « figurine » la moins simple à obtenir. Le résultat fut très hétéroclite : bateau en carton digne de la maternelle (désolé), bateau magnifique construit de toute pièce, jouet adapté et repeint. L'imagination des joueurs est sans limite. Le principal problème venait du fait que les tailles des modèles différaient grandement d'un joueur à l'autre et qu'elles n'étaient pas en adéquation avec la taille imposée par la règle pour les navires de petite, moyenne et grande taille. J'ai pris le



parti d'autoriser pour les équipages des navires de taille moyenne tout en compensant avec des atouts créés pour l'occasion pour les équipages possédant des navires de petite taille.

La partie maritime fut laborieuse et pas aussi fun que j'avais pu l'imaginer. J'aurai du écouter mes camarades et zapper cette partie de la campagne ou simplifier ou réécrire les combats navals. J'ai même réaménagé la règle sur le fait de prendre la mer pour aller dans le sud de l'île pour les équipages qui étaient encore en ville à la fin de la première journée.

Equilibrage à la volée

D'une manière générale, je me suis amusé à inventer quelques règles au fil de l'eau pour équilibrer certaines parties qui partaient en vrille trop vite ou pour compenser le manque d'expérience de certains joueurs face à des vieux requins couturés de cicatrices. Rien de bien structurant mais malgré tout glorifiant : un marin apercevait un coffre ou une bouteille dans une fontaine, un capitaine gagnait une technique de combat. D'emblée je m'étais mis dans une posture où je savais que je ne pouvais pas tout prévoir ou surtout que je ne pouvais tester l'ensemble des scénarios et qu'il me faudrait être agile quitte parfois à me montrer subjectif. J'ai abondamment usé de la règle du jet d'action (voir plus bas) pour essayer de rendre plus vivant les parties et pour briser la routine.

Grand partie finale

Les joueurs disposaient dès le début du mois de juin des scénarios et pouvaient donc ajuster leur stratégie en fonction des objectifs à atteindre et des vecteurs que sont les scénarios. En revanche ils ignoraient tout du scénario final où tous les équipages se retrouveraient sur une seule et même table (deux fois plus grande qu'une table standard pour LOTHS). Je m'étais engagé à ce qu'il n'y ait pas de fantastique (pas de marins zombies) mais je n'ai pas pu m'empêcher d'ajouter une touche « pulp » avec l'apparition du chaînon manquant entre les primates et l'homme. On ne se refait pas !

Au final c'est le grand méchant Michel avec son équipage de la marine royale espagnole composée dès le départ d'1 capitaine et de 26 acolytes qui l'emporte. Une configuration redoutable qui a fait que tous les autres joueurs ne lui parlent plus depuis la campagne (sauf pour l'abreuver d'injures). Le premier (donc Michel) a accumulé 308 de Réputation, le second (Tiyo) 271, le troisième (Diab) 228 et le dixième et dernier 180. Finalement l'écart n'était pas si important que cela.

Le vainqueur s'est vu remettre une grosse pieuvre rouge en guise de récompense. Pour une fois l'organisateur fut récompensé et c'est avec une grande surprise que Stratique m'a remis une grande figurine de pirate peinte par lui-même. Je dois avouer que ce geste m'a ému.



Scénarios, objectifs individuels et atouts

Pour les scénarios je me suis inspiré des scénarios du livre de règles plus quelques autres que j'ai adapté en fonction des décors présents.

J'avais demandé aux joueurs de définir le caractère et les motivations de leur capitaine (je crois qu'il s'agit d'une idée de Denis). Je me suis servi de cela pour définir les objectifs personnels des capitaines.

Quelques exemples d'objectifs personnels de chaque capitaine :

- Levasseur voue une haine féroce à l'équipage du Liberté et surtout au capitaine Misson, un pirate assoiffé de sang qui n'a pas hésité à étripier de manière horrible un marin de

l'équipage d'Olivier. L'objectif personnel de Levasseur est d'éliminer (perte du dernier point de blessure) le capitaine Misson. Les points de Réputation sont attribués uniquement la première fois où l'objectif est atteint.

- Le capitaine du Liberté bien qu'assoiffé du

sang de ses ennemis, tient à ses hommes. Si, après la phase de blessures (règles de campagne) tous les membres de l'équipage (Héros et Acolytes) sont vivants, le capitaine atteint son objectif personnel. Les points de Réputation sont attribués uniquement la première fois où l'objectif est atteint.

- Le capitaine de Chalandray aime par-dessus tout la richesse, l'opulence et avoir les poches pleines de doublons et de bijoux. Si, sur un jet de Butin, le joueur obtient au minimum 18 doublons, l'objectif personnel de Jean est atteint. Les points de Réputation sont attribués uniquement la première fois où l'objectif est réalisé.

- Le capitaine ne peut supporter que des esclaves en fuite mènent une vie aussi dure. Lui et son équipage ont libéré de nombreux esclaves dans les plantations et se sont attirés la haine de plusieurs familles de colons. Si l'équipage est déclaré vainqueur sur la table "Camp des esclaves en fuite", l'objectif personnel du capitaine est atteint. Les points de Réputation sont attribués uniquement la première fois où l'objectif est réalisé.

- Le capitaine voue une haine féroce au capitaine de l'équipage des Libres Compagnons qui a conduit à la ruine sa famille en libérant les esclaves de la plantation. L'objectif personnel du capitaine est d'éliminer le capitaine haï. Les points de Réputation sont attribués uniquement la première fois où l'objectif est atteint. Une figurine est éliminée lorsqu'elle a perdu son dernier point de Blessure.



- Le capitaine se targue d'être le plus courageux des pirates et ses hommes le suivent sans réfléchir. Cet excès de valeur pousse parfois le capitaine à commettre des imprudences. L'objectif personnel du capitaine est d'éliminer personnellement 2 Héros ennemis. Les points de Réputation sont attribués uniquement la première fois où l'objectif est atteint. Une figurine est éliminée lorsqu'elle a perdu son dernier point de Blessure.

- Il est impossible pour El Trapacista de ne pas tenter d'arracher la fille du gouverneur à la douceur de sa famille ou au contraire de faire semblant de la protéger des griffes des pirates et autres écumeurs. Si l'équipage est déclaré vainqueur sur la table "Palais du gouverneur", l'objectif personnel de l'espagnol est atteint. Les points de Réputation sont attribués uniquement la première fois où l'objectif est atteint.

- Le capitaine veut à la tête de la marine Royale du plus grand Roy de l'Univers, d'anéantir la Piraterie et enrichir le trésor royal. L'objectif personnel de Pouencey est de réduire le nombre de points de coque d'un navire pirate à 33% sur une table "Hauts fonds". Les points de Réputation sont attribués uniquement la première fois où l'objectif est atteint.

- Le capitaine Bel Mûre s'est lancé un défi personnel : retrouver le tricorne porté jadis par son père Pâ Mûre. Cet objet miraculeux fera l'admiration de tous. Le capitaine doit réussir à

faire s'évader le prisonnier qui se trouve dans le fort car ce dernier sait où est caché le tricorne. Si l'équipage est déclaré vainqueur sur la table "Fort-Stephan", l'objectif personnel de Bel Mûre est atteint. Les points de Réputation sont attribués uniquement la première fois où l'objectif est atteint.

- Le capitaine Le Cornec est un combinard qui cherche à s'enrichir notamment dans la contrebande de rhum. Si l'équipage récupère au moins 2 marqueurs de butin sur la table "Quartier animé de Fort-William", l'objectif personnel du capitaine est atteint. Les points de Réputation sont attribués uniquement la première fois où l'objectif est atteint.

Quelques exemples d'atouts pour les équipages avec de petits navires :

- Une rumeur persistante rapporte que le gouverneur a du sang créole. Le joueur en détient la preuve : un portrait de la grand-mère du gouverneur. Une excellente occasion de le faire chanter. En remportant un jet d'action contre le gouverneur, le joueur obtient 1 indice.

- Une rumeur persistante rapporte que l'une des tombes du cimetière de Port-William renferme un moine ayant vécu à l'époque de Juan Ponce de León. Si l'un des coffres du joueur ne contient pas le trésor des espagnols, le joueur obtient malgré tout 1 indice.

- Une rumeur persistante rapporte que des signes étranges sont gravés dans les



souterrains près des quais. En remportant un jet d'action à l'endroit où se trouvent les signes, le joueur obtient 1 indice.

- Une rumeur persistante rapporte qu'un poivrot qui passe son temps à la taverne, en sait long sur les légendes locales. En remportant un jet d'action contre le poivrot, le joueur obtient 1 indice.

Quelques exemples d'atouts donnés aux capitaines en cours de parties en fonction des événements (comprendre " selon mon bon vouloir ") :

- Attaque en force. Attaque possible avec une épée, lance/pique, arme à 2 mains. Cette botte secrète permet de donner un coup d'une grande puissance au dépend de la précision. Résultat du combat : -1 Jet pour blesser : +1

- « D'un Z... » . Attaque possible avec une arme à 1 main, épée. L'adversaire est ridiculisé : l'arme dessine une marque sur la chemise, coupe les bretelles, troue le pantalon. Si l'attaque est réussie et non parée, elle n'inflige pas de dommages mais apporte 1 point de Renommée (FA) au Héros pour la partie en cours.

- Tenir à distance. Botte possible avec une arme autorisant la parade. Cette technique permet de tenir à distance l'adversaire pour mieux se défendre. +1 au résultat du combat avec une parade

- Riposte immédiate. Botte possible avec une arme autorisant la parade. Cette botte secrète permet de se mettre en défense et de riposter. Si le



Héros fait une Parade réussie, il gagne une attaque gratuite contre ses adversaires. Cette attaque doit s'effectuer de la manière suivante : le Héros jette 1D6 et si le résultat est supérieur ou égal au Fighting de l'adversaire, la touche est réussie. Les dégâts sont ensuite résolus normalement

- Attaque tournoyante. Attaque possible avec une épée, une arme à 2 mains ou une lance/pique. Cette technique permet d'atteindre les ennemis au contact du personnage en une seule attaque. Si le Héros décide d'utiliser cette technique il touche toutes les figurines ennemies au contact s'il remporte le combat et obtient 6 au résultat de combat. Tous les adversaires doivent subir un test de blessure. Dans le cas contraire l'attaque est manquée (même si le résultat est supérieur à ceux des adversaires).

- Insaisissable. Technique possible avec toutes les armes de corps à corps. Cette technique permet d'utiliser le terrain pour gêner l'adversaire. Le Héros doit être à moins d'un pouce d'un élément de décor. Si l'adversaire remporte le combat, il est obligé de lancer un dé « Sur la trajectoire » de 5+ pour tenter son jet de blessure.

- Feinte. Attaque possible avec une arme à 1 main, épée. Cette botte secrète permet de tromper l'adversaire pour mieux l'occire. Si l'attaque est réussie et non parée, le Héros lors de sa prochaine attaque contre le même adversaire bénéficie d'un bonus au résultat de combat égal à sa FA (Renommée) (minimum 1).

- Enroulement. Botte possible avec une arme à 1 main, épée. Cette botte permet de bloquer l'arme de l'adversaire. Si l'attaque est réussie et non parée, l'adversaire aura lors de sa prochaine attaque contre le Héros, un malus de 1 à son résultat de combat.

- Volte. Technique possible avec toutes les armes de corps à corps. Cette technique permet de prendre l'adversaire au dépourvu et de prendre sa place Si l'attaque est réussie (parée ou non), le Héros échange sa place avec l'un de ces adversaires.

Je me suis inspiré de ce que j'ai pu trouver sur Internet que j'ai pillé sans vergogne. Cela ne m'a pas empêché d'y mettre ma propre touche.

Cadre de la campagne

Depuis un temps incertain, Pulposa située au sud-ouest de la Jamaïque, était peuplée par les descendants d'un peuple précolombien qui s'étaient mélangés avec des indiens tainos. On pouvait trouver sur l'île les restes de temples et d'édifices maintenant dévorés par la jungle. En 1599, les espagnols ont pris possession de l'endroit en réduisant en esclavage les indigènes comme ils se plaisent à le faire. En 1656, l'île est passée aux mains des anglais qui ont fondé une colonie durable, Port-William, du nom du premier gouverneur. Après le tremblement de terre de 1687 qui a ravagé l'île et quasiment détruit la ville, l'Angleterre a laissé la colonie se débrouiller par elle-même, trop occupée par sa politique en Europe. Difficile d'accès à cause des récifs qui l'entourent, l'endroit fut longtemps livré à lui-même et commença à se dépeupler. Lorsque l'Angleterre rejoignit la coalition anti-française lors de la Guerre de Neuf Ans, un nouveau gouverneur fut nommé. Les aides promises tardant à venir, il décida de sauver son île en la déclarant zone franche et en faisant savoir qu'elle était ouverte à tous ceux qui respecteraient la loi édictée, à l'instar du gouverneur de la Jamaïque plusieurs dizaines d'années plus tôt. Il alla plus loin en déclarant l'île comme étant une et indivisible et proclama la République de l'Île de la Pieuvre. De nombreux flibustiers assagis vinrent sur l'île. Puis des pirates et des marchands arrivèrent

pour commercer ou dépenser leurs , ce qui permit au gouvernement de reconstruire la ville de Port-William à côté de ses quartiers en ruine.

En 1698 une paix précaire est revenue. Les corsaires sans lettre de marque officielle continuent à écumer les mers, les flibustiers acceptent encore de donner un dixième de leur butin au gouverneur qui les a commissionnés. Tous sentent que les temps changent et qu'il faudra transformer les règles d'un siècle qui se termine dans la pire des situations... la paix.

L'île tient son nom des récits des pêcheurs indigènes qui parlent d'une gigantesque pieuvre qui vit dans les eaux autour de l'île. Elle ressemble à une goutte d'huile de 25 miles sur 10 miles. La partie nord est habitable grâce à la présence d'eau et d'un point d'ancrage. Le sud est occupée par de la jungle épaisse ou des collines difficiles d'accès. Certains indiens sont retournés vivre dans la jungle mais beaucoup ont disparu alors qu'ils tentaient de traverser les montagnes volcaniques qui



séparent l'île en deux. Des esclaves maronnés qui ont pu s'enfuir grâce au tremblement de terre, se sont réfugiés dans l'épaisseur de la jungle et n'hésitent pas à attaquer les quelques fermes et plantations de l'île.

Depuis peu, le redoutable Bruce Bonnet-rouge croise au large de Pulposa. Lui et son équipage font partie de la secte des Purs. Ces puritains excluent l'alcool, le sexe (même entre paires de matelots) et le jeu. Ils essaient de convaincre les autres pirates de suivre leurs préceptes, quitte à les massacrer s'ils ne sont pas convaincus.

La fontaine de jouvence

Depuis quelques mois, une rumeur court dans les Caraïbes, qu'un écrit de Juan Ponce de León aurait été découvert à Port-William. Ce célèbre conquistador a gouverné Puerto-Rico, et exploré la Floride en cherchant la mythique fontaine de jouvence au début du 16ème siècle comme le fit Alexandre le Grand en des temps plus anciens. Les plus érudits pensent que les textes qui parlent de la découverte de la fontaine miraculeuse en Floride ne sont que pure spéculation et que les conquistadors étaient surtout motivés par l'or. Même le récit d'un homme ayant vécu 20 ans parmi les indiens de Floride laisse septiques certains historiens. Pour d'autre il faut aller chercher plus à l'est dans le golfe du Honduras.

Les écumeurs qui ont pris connaissance de cette nouvelle, ont décidé de voguer vers Pulposa. Certains imaginent que l'eau régénérante leur permettra de sillonner les mers pour l'éternité alors que d'autres imaginent les richesses qu'ils vont pouvoir accumuler en s'emparant de la source et en en vendant l'eau. D'autres encore, y voient l'opportunité d'accomplir leurs sombres (et sinistres) dessins.

Objectifs de la campagne

Le vainqueur de la campagne sera le joueur qui aura l'équipage ayant la Réputation la plus élevée. Le niveau de Réputation va augmenter

grâce au recrutement de nouveaux membres d'équipages et en progressant en expérience. De plus le joueur qui découvrira la vérité sur la fontaine de jouvence (mythe ou réalité et dans le dernier cas le lieu où elle se trouve) gagnera 50 points de Réputation supplémentaires. Chaque joueur possède un objectif secondaire qui lui rapportera 20 points de Réputation

supplémentaires. Si le capitaine meurt après avoir atteint son objectif personnel, l'équipage garde les points de Réputation gagnés. En revanche si le capitaine meurt avant d'avoir atteint son objectif personnel, le joueur ne bénéficiera jamais de ces points de Réputation supplémentaires.





Règles spécifiques pour la création des équipages

Factions

Chaque joueur dirige un équipage appartenant à l'une des factions suivantes : Marine Royale, Pirate ou Corsaire. En plus de la Marine Royale anglaise (celle du livre de jeu), je dispose des règles permettant de jouer une marine française, hollandaise ou espagnole.

Navire

Chaque joueur commence avec un navire. Il peut choisir entre un petit navire ou un navire moyen en fonction de la figurine, modèle ou maquette dont il dispose : Petit navire (Longueur du modèle entre 6 et 8 pouces, Défense 8, D6+4 points de coque, 2 canons de 3 livres) ou Navire moyen (Longueur du modèle entre 8 et 16 pouces, Défense 8, D6+12 points de coque, 2 canons de 3 livres et 1 canon de 8 livres).

Atout

Les joueurs qui ont choisi un petit navire disposent d'un atout qui représente une information capitale, un objet rare ou une botte secrète. Ces atouts seront attribués aux équipages avant le début de la campagne.

Indices

Pour trouver la fontaine ou pour prouver son inexistence, les joueurs vont accumuler des indices qui leur permettront de s'enfoncer rapidement dans la redoutable région sud de l'île dans un premier temps. Après avoir parcouru le sud de l'île, les joueurs disposant du plus grand nombre d'indices auront trouvé plus vite que les autres les passages qui permettent d'accéder à une région réputée inaccessible, au cœur des montagnes qui séparent l'île en deux.

Ecumeurs et Rampants

La plupart des joueurs vont jouer avec leur équipage de pirates, corsaires ou de la Royale. Ce sont les Ecumeurs.

D'autres joueurs non-présents les deux jours ou souhaitant être du côté de l'arbitre (ils en seront récompensés) seront des Rampants. Ils pourront intervenir sur les parties de 2 façons : 1- Lorsqu'un Ecumeur est seul à une table, un Rampant pourra faire office d'adversaire sous la forme d'un équipage ennemi resté à terre, de la garde de Port-William, ou autre. Dans ce

cas c'est l'Ecumeur qui décide d'être l'attaquant ou le défenseur à moins que cela ne soit imposé par le scénario.

2- En jouant les PNJ (citoyens de Port-William) impliqués par les exactions des joueurs dans les scénarios.

Organisation

La campagne se déroule sur deux jours.

Samedi

- De 07h30 à 08h30 : Installation des tables. Tous les bras sont les bienvenus. Les joueurs qui prêtent des décors sont vivement encouragés à venir tôt...

- De 8h30 à 9h00 : Arrivée des joueurs.

- De 9h00 à 11h00 : Partie 1

- De 11h00 à 13h00 : Partie 2

- De 13h00 à 14h00 : Ripailles

- De 14h00 à 16h00 : Partie 3

- De 16h00 à 18h00 : Partie 4

Dimanche

- De 8h30 à 9h00 : Arrivée des joueurs

- De 9h00 à 11h00 : Partie 5

- De 11h00 à 13h00 : Partie 6

- De 13h00 à 14h00 : Ripailles

- De 14h00 à 16h00 : Partie 7

- De 16h00 à 16h30 : Glorification du vainqueur et passage par la planche des vaincus

- De 16h30 à 17h00 : Rangement de la salle

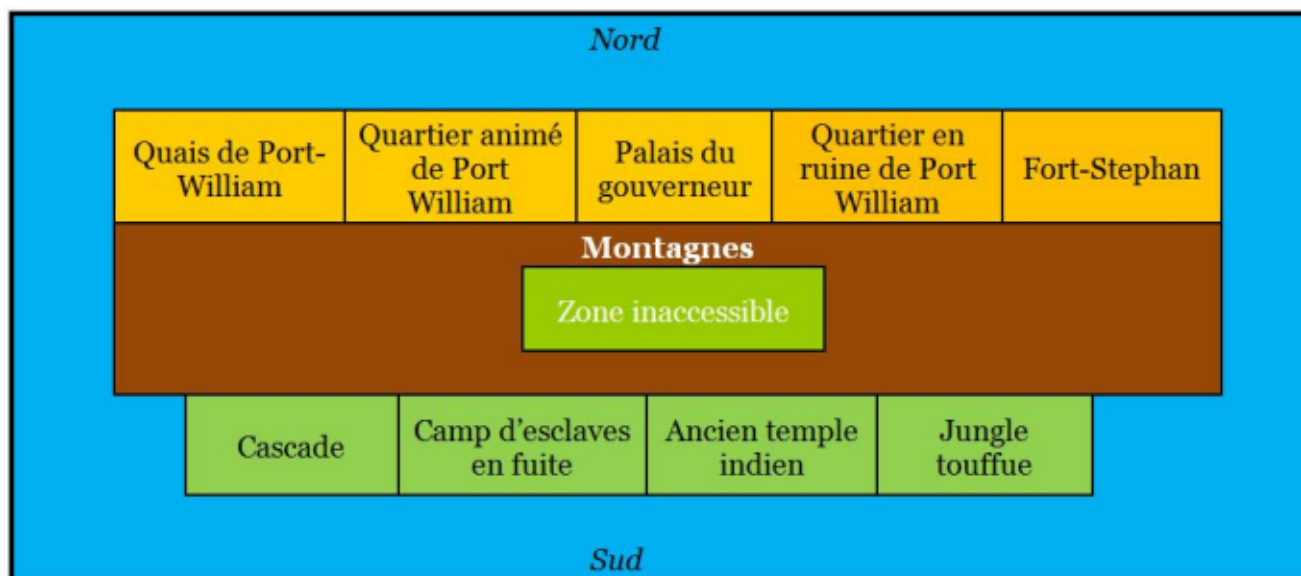


Ordre et priorité

En général l'Ecumeur avec le niveau de Réputation le plus élevé est prioritaire dans ses choix (comme pour choisir sa table de jeu à chaque partie). En cas d'égalité, on utilise les points d'expérience. Si l'égalité persiste, les joueurs se livrent à un combat à mort.

Pulposa

Chaque rectangle représente une table de jeu :



AMHJ
<http://www.amjh.org>

Photos de l'événement
<http://picasaweb.google.fr/raskal91/LegendsOfTheHighSeas>

Notre plus fidèle sponsor
<http://www.gautheyminiatures.fr>

Blogueurs ayant inspiré ou participé à la campagne :

ALM
<http://figs-jeux.over-blog.com>

Blup
<http://grandblup.over-blog.com>

Tazdechertres
<http://chartreswargames.blogspot.com>

Tiyo
<http://ambushalleyfrance.blogspot.com>

Déroulement de la campagne

Sur terre (samedi)

Lors des parties 1 à 3, les joueurs pourront choisir l'une des tables du nord de l'île selon la procédure décrite dans le paragraphe suivant. Chaque table se verra octroyer un scénario et des règles spéciales. De plus les joueurs pourront accumuler des indices qui les aideront à trouver la voie vers l'objectif de la campagne.

De la terre à la mer (samedi)

A partir de la partie 4, les joueurs qui auront obtenu au moins 3 indices pourront choisir de se rendre sur la côte sud de l'île par la mer. Dans ce cas la partie 4 se déroulera sur la table « Hauts fonds ».

De la mer à la terre (dimanche)

Lors de la partie 5, les joueurs qui sont encore dans la partie nord de l'île devront



impérativement prendre la mer pour la côte sud de l'île. Dans ce cas, la partie 5 se déroulera sur la table « Hauts fonds ». Les joueurs qui avaient pris la mer le samedi (partie 4), pourront choisir l'une des tables du sud de l'île pour la partie 5.

Sur terre (dimanche)

Pour la partie 6, les joueurs pourront choisir l'une des tables du sud de l'île. Pour l'ultime partie (la 7) les joueurs devraient avoir accès à la table qui leur était jusqu'à présent inaccessible. Qui trouvera la fontaine de jouvence ? (enfin si elle existe bien).

Déroulement d'une partie

Chaque partie se décompose de la façon suivante :

- 1- L'Écumeur qui possède le niveau de Réputation le plus élevé choisit en premier la table où il va jouer. Puis les Ecumeurs choisissent leur table dans l'ordre décroissant des Réputations. Attention : le nombre d'Ecumeurs par table est limité par le scénario. Durée maximum 5mn
- 2- Les Rampants choisissent la table où ils vont intervenir comme adversaire ou pour prendre en main le destin des citoyens de Port-William ou autres PNJs (selon le scénario)
- 3- Déroulement de la partie. Durée 1h30 maximum
- 4- Règles de campagne (expérience, butin, etc.). Durée maximum 25mn

« Nous on aime lancer des grappins »

Si deux Ecumeurs adversaires sont d'accord, ils peuvent choisir de prendre la mer au lieu de jouer le scénario de l'une des tables du nord ou du sud de l'île. Dans ce cas, ils jouent le scénario « À l'abordage ! »

Partie à plus de 2 joueurs (variante dite « de Tiyo »)

Il peut arriver que plus de 2 joueurs se retrouvent à la même table de jeu. Pour déterminer l'ordre des joueurs dans la séquence de jeu, on utilise un paquet de 54 cartes avec ses jokers. On distribue 3 cartes par joueurs à chaque tour. Au début de chaque



phase (Mouvement, Tir, Combat), chaque joueur joue une carte de son choix : la carte la plus forte à l'initiative et ensuite on joue dans l'ordre décroissant. Si le joueur possède un joker il peut le jouer au moment qu'il désire. Les joueurs peuvent s'allier et se trahir comme bon leur semble.

Jet d'action

Il peut arriver que pour obtenir certaines informations concernant la recherche de la fontaine de jouvence ou la quête personnelle du capitaine, il faille interagir avec certains personnages non-joueurs (PNJ) ou un élément de décors.

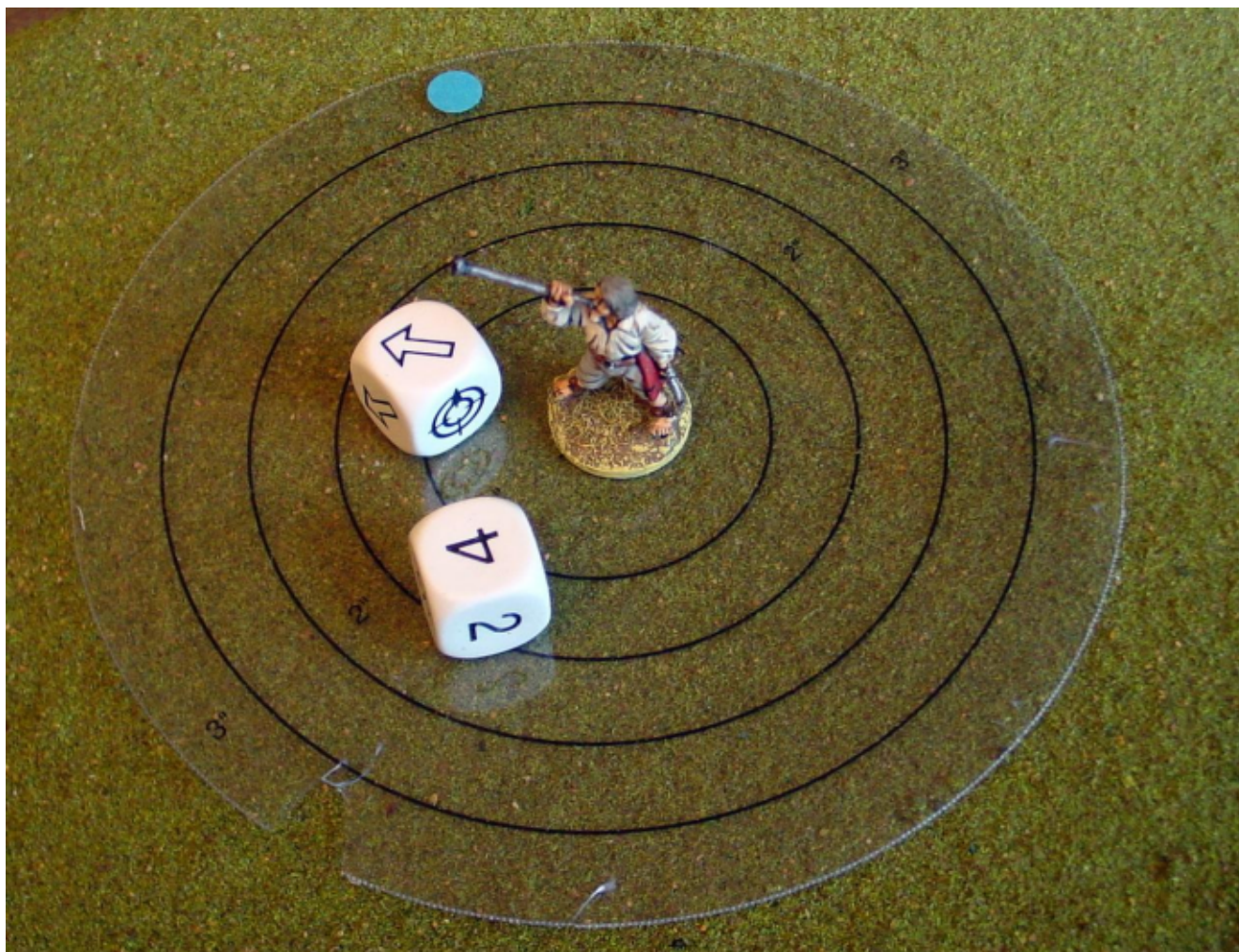
Pour obtenir une information on suit la procédure suivante :

- 1- Un Héros de l'équipage doit se mettre au contact du PNJ ou de l'endroit où il essaye d'agir.
- 2- Le Héros ne peut ni tirer, ni recharger ni faire quoique ce soit durant la phase de tir.
- 3- Lors de la phase de combat, le Héros annonce qu'il fait un jet d'action. Par conséquent le combat au corps à corps est remplacé par une joute verbale, une tentative d'intimidation ou de persuasion.
- 4- Le Héros fait un jet sur la table des blessures en utilisant son Courage à la place de la Force et une valeur fixe de 3 à la place de la Défense.
- 5- En cas de réussite, le joueur obtient l'information demandée ou l'effet désiré.

Le joueur de vuvuzela

Domenech, marin et amateur de musique a ramené un étrange instrument d'un voyage dans le sud de l'Afrique.

Toute figurine qui se trouve dans la zone d'effet du vuvuzela subit un modificateur de -1 à tous ses jets de dés. Domenech se déplace au hasard au début de chaque tour de jeu. Il a la capacité de passer de table en table.



Liste de questions/réponses construite tout au long de l'année

Q1 : Le test de mutinerie se fait tous les tours ou seulement le tour où un héros a la même valeur de Courage que son capitaine ?

R1 : Le test de mutinerie se fait tous les tours.

Q2 : Si le capitaine disparaît (mort ou mutinerie), le Héros qui prend sa place obtient automatiquement le profil du capitaine ou garde t'il le profil qu'il a durement gagné en trucidant ses nombreux adversaires ?

R2 : Le Héros garde son profil mais gagne automatiquement la capacité Leader (Chef). Il doit aussi choisir un Archétype mais il doit être différent de celui de son ancien capitaine. De plus il perd la règle spéciale Charge d'officier, Conseiller ou Loyal, s'il la possédait.

Q3 : Comment place t'on le gabarit d'un mousquet ?

R3 : Le gabarit peut être positionné sur une figurine ciblée ou sur un point de la table de jeu entre plusieurs figurines pour optimiser le nombre de cibles.

Q4 : Comment place t'on le gabarit d'une grenade ?

R4 : Le gabarit doit être centré sur la figurine ciblée.

Q5 : Un pirate tire avec tromblon sur une mêlée. Peut t'il placer le gabarit de telle manière à ne pas toucher ses coéquipiers ?

R5 : En théorie, il le peut (voir Q3) mais je pense que l'on s'éloigne de l'esprit du jeu et surtout il y a un point de frottement avec les règles sur les tirs dans une mêlée. Par conséquent je propose l'amendement suivant : si une figurine engagée dans une mêlée se retrouve sous le gabarit d'un tromblon (totalement ou partiellement), toute figurine amie ou ennemie engagée dans la même mêlée et au contact socle à socle avec elle, est touchée par le tir du tromblon sur 4.

Q6 : Quel Héros peut remplacer un capitaine mort ou passé par la planche ? Celui qui a une charge d'officier ou tous les Héros ?

R6 : C'est le Héros qui a le Courage le plus élevé qui assume le rôle de capitaine. En cas d'égalité on prend le Héros qui a le plus de points d'expérience. Si l'égalité persiste, le joueur choisit. S'il n'y a aucun Héros dans l'équipage, il débande. De plus tout Héros possédant la règle Charge d'officier qui ne succède pas au capitaine subit le même sort que lui.

Q7 : Deux combattants affrontent un



combattant ennemi armé d'une épée qui choisit de faire une parade. La figurine solitaire remporte le combat aussi les deux figurines attaquantes doivent reculer. La première recule normalement mais la deuxième ne peut pas le faire à cause d'un obstacle : la figurine est bloquée. Si un perdant ne peut pas reculer soit il décide de se rendre, soit il reçoit le double d'attaques. Comment s'applique la règle si le vainqueur était en parade ?

R7 : Une figurine qui effectue une parade ne peut pas porter ses coups (elle ne frappe pas). Par conséquent le perdant qui est bloqué ne reçoit pas le double d'attaques ou n'est pas obligé de se rendre.

Q8 : Comment se passe le déplacement des navires ?

R8 : Par défaut un navire se déplace d'une distance de base de 1D6. La distance de base dépend de sa classe et du vent. Un navire qui était stationnaire le tour précédent se déplace de la moitié de la distance obtenue. Si le capitaine souhaite ralentir son navire il peut choisir de ne pas ajouter le D6 à la distance de base pour déterminer la distance de mouvement. Le tour d'après si le capitaine souhaite encore ralentir son navire il peut se déplacer uniquement de la moitié de sa distance de base.

Q9 : Dans une partie multi-joueurs, qui subit le -1 au Courage lorsqu'un capitaine Assoiffé de sang est présent ?

R9 : La règle veut que tous les équipages ennemis subissent le -1. Par défaut la notion d'ennemi s'applique à tous les équipages présents (sauf bien sûr celui du capitaine Assoiffé de sang). En cas d'alliance deux contre deux par exemples, les joueurs peuvent décider que l'équipage allié à l'Assoiffé de sang ne subit pas de malus. Pour la campagne je pense que je considérerais que même les équipages alliés subiront le malus.

Q10 : Peut-on utiliser les actions héroïques lors d'un combat naval ? Faire un mouvement héroïque avec le navire ? Faire un tir héroïque avec les canons ?

R10 : je dirais non dans tous les cas. Je dirais qu'il faut résoudre les actions dans l'ordre suivant :

1. Mouvement des navires
2. Mouvement héroïque
3. Mouvement normal

1. Tir des canons
2. Tir héroïque
3. Tir normal

Q11 : Est-ce que les lances ou les piques d'abordage permettent à un personnage de combattre normalement un adversaire, où ils ne servent qu'à apporter un support à un combattant ami ?

R11 : Les lances et les piques permettent à un personnage de combattre normalement un adversaire. Elles peuvent aussi apporter du support à un combattant ami.

Q12 : Comment est géré le passage par les fenêtres ?

R12 : On utilise les règles de franchissement d'obstacles même pour des fenêtres basses qui peuvent être étroites.

Q13 : Les 8 premières cases d'expérience du capitaine sont-elles cochées au début de la campagne ?

R13 : Oui. Elles représentent l'expérience préliminaire du capitaine.



Quais de Port-William

Mise en place

- L'équipage avec le niveau de Réputation le plus faible décide d'être l'attaquant ou le défenseur.
- L'attaquant doit choisir entre 2 options :
 - Option 1 : faire une razzia sur le navire et voler ce qu'il y a à voler.
 - Option 2 : voler le navire lui-même !
- 2 Ecumeurs maximum sur la table de jeu.
- Si un Rampant remplace un Ecumeur l'option 1 est obligatoire.

Déploiement

- 1- L'attaquant se déploie à 8" du bord de table opposé à celui des docks.
- 2- Le défenseur se déploie à 6" du bord de table des docks, y compris sur le navire.

Initiative

L'attaquant gagne l'initiative le premier tour.

Conditions de victoire

- L'attaquant gagne si à la fin du tour du défenseur il a plus de figurines que le défenseur sur le navire ou à 6". Le défenseur déroute.
- Le défenseur gagne s'il provoque la déroute de l'attaquant ou si l'équipage de l'attaquant est éliminé.

Expérience

- Chaque membre d'équipage survivant (Héros, Acolyte et Spécialiste) gagne 1 point d'expérience.

- Le capitaine victorieux gagne 1 point d'expérience.
- Les Héros gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine de l'équipage ennemi qu'ils ont personnellement mis hors de combat.

Butin

Option 1

- Attaquant vainqueur : +2D6 doublons
- Défenseur vainqueur : +1D6 doublons

Option 2

- Si l'attaquant remporte la partie, il gagne le navire de son adversaire au lieu des doublons.
- Si l'attaquant perd il ne gagne rien !
- Si le défenseur perd, il doit faire obligatoirement un test de mutinerie. Lors des prochaines parties il pourra essayer de voler un autre navire. Il sera automatiquement l'attaquant sur cette table.
- Si l'attaquant a gagné il peut revendre son propre navire au perdant ou lui revendre son ancien bateau. A

l'attaquant de fixer le prix...

Règles spéciales

- Le défenseur passe automatiquement ses tests de Déroute. Il peut en revanche dérouter volontairement s'il a perdu 50% de son équipage.

Indice

Si l'attaquant est vainqueur, son fait d'arme rend les poivrots bavards... il obtient 1 indice.



Quartier animé de Port-William (2 joueurs)

Mise en place

- 5 marqueurs de butin sont placés sur la table de jeu (à 12" des bords de table et à 8" les uns des autres).
- On place 3 citoyens à 12" maximum de chaque marqueur pour les protéger.
- L'équipage avec le niveau de Réputation le plus faible est le défenseur.
- 2 Ecumeurs maximum sur la table de jeu.
- Un Rampant peut remplacer un Ecumeur.

Déploiement

- 1- L'attaquant se déploie en premier à 8" du bord de table de son choix.
- 2- Le défenseur se déploie en second à 8" du bord de table opposé.

Initiative

Règle standard.

Conditions de victoire

La partie se termine dès qu'un équipage déroute ou est éliminé.

Expérience

- Chaque membre d'équipage survivant (Héros, Acolyte et Spécialiste) gagne 1 point d'expérience.
- Le capitaine victorieux gagne 1 point d'expérience.

- Les Héros gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine de l'équipage ennemi qu'ils ont personnellement mis hors de combat.
- Chaque membre d'équipage survivant (Héros, Acolyte et Spécialiste) qui porte un marqueur de butin à la fin de la partie gagne 1 point d'expérience.

Butin

- Si l'attaquant gagne il obtient un bonus à son jet de butin de +1 par marqueur porté ou dans sa zone de déploiement.

Règles spéciales

Marqueur de butin

- A la fin de la phase de mouvement, une figurine au contact d'un marqueur de butin, le récupère.
- Le butin peut être porté par une figurine (déplacement de 3" par tour) ou par 2 figurines (déplacement de 6" par tour)
- La ou les figurines portant le butin ne peuvent ni tirer ni charger. S'ils sont attaqués au corps à corps ils lâchent le marqueur.
- Si l'équipage déroute, les figurines portant du butin s'enfuient en le laissant sur place.
- Un marqueur peut être déposé dans la zone de déploiement de l'équipage.

Citoyens de Port-William

- Les citoyens locaux sont contrôlés par le défenseur.

- Ils ne peuvent s'éloigner à plus de 12" de leur marqueur de butin.
- L'attaquant doit tous les éliminer avant de prendre le marqueur.

Citoyens

S	F	St	D	A	W	C
6+	2	2	3	1	1	2

Equipement : arme à 1 main (hachette, fourche, etc.)

Indice

Chaque équipage obtient 1 indice pour 2 marqueurs de butin en sa possession.



Legend of high Seas : Campagne à l'AMJH

Quartier animé de Port-William (3 à 4 joueurs)

Mise en place

- 7 marqueurs de butin sont placés sur la table de jeu (à 12" des bords de table et à 8" les uns des autres).
- On place 3 citoyens ou miliciens à 12" maximum de chaque marqueur pour les protéger.
- 4 Ecumeurs maximum sur la table de jeu.
- Un Rampant joue les citoyens.

Déploiement

- 1- L'équipage avec le niveau de Réputation le plus faible se déploie en premier à 8" du bord de table de son choix.
- 2- Les autres équipages se déploient dans l'ordre croissant des niveaux de Réputation à 8" d'un des bords de table disponibles.

Initiative

Règle standard.

Conditions de victoire

La partie se termine dès qu'un équipage reste seul sur la table (les autres ont dérotté ou sont éliminés).

Expérience

- Chaque membre d'équipage survivant (Héros, Acolyte et Spécialiste) gagne 1 point d'expérience.

- Le capitaine victorieux gagne 1 point d'expérience.
- Les Héros gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine de l'équipage ennemi qu'ils ont personnellement mis hors de combat.
- Chaque membre d'équipage survivant (Héros, Acolyte et Spécialiste) qui porte un marqueur de butin à la fin de la partie gagne 1 point d'expérience.

Butin

- L'équipage qui n'a pas dérotté obtient un bonus à son jet de butin de +1 par marqueur porté ou dans sa zone de déploiement

Règles spéciales

Marqueur de butin

- A la fin de la phase de mouvement, une figurine au contact d'un marqueur de butin, le récupère.
- Le butin peut être porté par une figurine (déplacement de 3" par tour) ou par 2 figurines (déplacement de 6" par tour)
- La ou les figurines portant le butin ne peuvent ni tirer ni charger. S'ils sont attaqués au corps à corps ils lâchent le marqueur.
- Si l'équipage déroute, les figurines portant du butin s'enfuient en le laissant sur place
- Un marqueur peut être déposé dans la zone de déploiement de l'équipage.

Citoyens de Port-William

- Les citoyens locaux sont contrôlés par un Rampant.



- Ils ne peuvent s'éloigner à plus de 12" de leur marqueur de butin.
- Tous les citoyens doivent être éliminés avant de prendre le marqueur.

Citoyens

S	F	St	D	A	W	C
6+	2	2	3	1	1	2
Equipement : arme à 1 main (hachette, fourche, etc.)						

Miliciens

S	F	St	D	A	W	C
6+	2	3	3	1	1	2
Equipement : mousquet ou arme à 1 main						

Indice
Chaque équipage obtient 1 indice pour 2 marqueurs de butin en sa possession.

Palais du gouverneur

Mise en place

- Le palais du gouverneur est au centre de la table.
- Une figurine représentant la fille du gouverneur est placée dans le palais.
- L'équipage avec le niveau de Réputation le plus faible est l'attaquant : il a décidé d'enlever la fille du gouverneur.
- 2 Ecumeurs maximum sur la table de jeu. Un Rampant peut remplacer le défenseur ou joueur les citoyens.

Déploiement

- 1- L'attaquant déploie la moitié de son équipage à 6" du bord de table de son choix.
- 2- Le défenseur déploie la moitié de son équipage à 3" du palais ou à l'intérieur.
- 3- L'autre moitié de l'équipage de l'attaquant est déployée à 6" du le bord opposé.
- 4- L'autre moitié de l'équipage du défenseur est déployée à 6" de l'un des 2 bords de table restants.
- 5- Le défenseur place 6 citoyens de Port-William n'importe où sur la table de jeu.
- 6- L'attaquant place 6 citoyens de Port-William n'importe où sur la table de jeu

Initiative

L'attaquant gagne l'initiative le premier tour.

Conditions de victoire

- L'attaquant gagne s'il kidnappe la fille du gouverneur en la faisant sortir par n'importe quel bord de table ou si le défenseur dérouté ou est éliminé.

- Le défenseur gagne s'il empêche le kidnapping de la fille du gouverneur en faisant dérouter volontairement l'attaquant ou en l'éliminant.

Expérience

- Chaque membre d'équipage survivant (Héros, Acolyte et Spécialiste) gagne 1 point d'expérience.
- Le capitaine victorieux gagne 1 point d'expérience.
- Les Héros gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine de l'équipage ennemi qu'ils ont personnellement mis hors de combat.
- La figurine qui sort avec la fille du gouverneur gagne 1 point d'expérience.

Butin

- Attaquant vainqueur : +2D6 doublons (rançon).
- Défenseur vainqueur : +2 à son jet de butin

Règles spéciales

Citoyens de Port-William

- Au début de la fin de sa phase de mouvement, le défenseur (ou un Rampant) peut déplacer jusqu'à 6 figurines de citoyens. Ils ne peuvent pas charger.

Citoyens de Port-William

S	F	St	D	A	W	C
6+	2	2	3	1	1	2
Equipement : aucune arme						

Fille du gouverneur

- Pour kidnapper la fille du gouverneur il faut amener une figurine au contact : elle s'évanouit et peut être enlevée.
- La fille peut être portée par une figurine (déplacement de 3" par tour) ou par 2 figurines (déplacement de 6" par tour).
- La ou les figurines portant la fille ne peuvent ni tirer ni charger. S'ils sont attaqués au corps à corps ils lâchent la pauvre fille.
- Si elle n'est pas dans les bras d'un attaquant, la fille du gouverneur se réveille dès qu'une figurine du défenseur arrive à son contact. Elle se déplace de 3" vers le palais. Lors des tours suivants, tant qu'elle sera libre elle se déplacera vers le palais.
- Elle ne peut être prise pour cible avec une arme à distance et aucune figurine n'utilisera une arme à gabarit s'il y a un risque de la blesser ou de blesser celui qui est en contact avec elle. Si elle est sur la trajectoire d'un tir, il est impossible.
- Si un Héros de l'attaquant est à 3" de la fille et il doit dépenser 2 points de Renommée (FA) au lieu de 1 point pour modifier le résultat d'un combat ou effectuer une action héroïque.
- La fille du gouverneur n'a pas de zone de contrôle (elle est considérée comme une figurine amie).

Indice

- Si l'attaquant est vainqueur il obtient 2 indices en faisant subir les derniers outrages à la fille du gouverneur.
- Si le défenseur est vainqueur il obtient les confidences de la fille et obtient 1 indice.

Quartier en ruine de Port-William

Mise en place

- 6 tombes sont placées sur la table de jeu (à 12" des bords de table et à 8" les uns des autres).
- 4 Ecumeurs maximum sur la table de jeu.
- Un Rampant peut remplacer un Ecumeur (une bande de moines en vadrouille peut faire l'affaire).

Déploiement

- 1- L'équipage avec le niveau de Réputation le plus faible se déploie en premier à 6" du bord de table de son choix.
- 2- Les autres équipages se déploient dans l'ordre croissant des niveaux de Réputation à 6" de l'un des bords de table disponibles.

Initiative

Règle standard.

Conditions de victoire

- A la fin du tour, l'arbitre détermine au hasard le coffre qui contient le trésor des espagnols.
- Si tous les autres équipages ont dérotté ou sont éliminées, l'équipage restant gagne.

Expérience

- Chaque membre d'équipage survivant (Héros, Acolyte et Spécialiste) gagne 1 point d'expérience.

- Le capitaine victorieux gagne 1 point d'expérience.
- Les Héros gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine de l'équipage ennemi qu'ils ont personnellement mis hors de combat.
- Le membre d'équipage qui trouve le trésor des espagnols gagne 1 point d'expérience.

Butin

- Equipage vainqueur : +2D6 doublons.

Règles spéciales

Le trésor des espagnols

- Une figurine qui passe son tour entier au contact d'une tombe sans agir (tirer, recharger, combattre) peut creuser la tombe pour exhumer un coffre numéroté de 1 à 6.
- Le coffre peut être porté par une figurine (déplacement de 3" par tour) ou par 2 figurines (déplacement de 6" par tour).
- La ou les figurines portant le butin ne peuvent ni tirer ni charger. S'ils sont attaqués au corps à

corps ils lâchent le marqueur.

- Si l'équipage déroute, les figurines portant du butin s'enfuient en le laissant sur place.
- Le coffre peut être déposé dans la zone de déploiement de l'équipage.

Indice

L'équipage qui trouve le trésor obtient 2 indices.



Fort-Stephan

Mise en place

- L'équipage avec le niveau de Réputation le plus faible est le défenseur et détient le prisonnier pour le compte de la ville.
- Le défenseur place le prisonnier dans Fort-Stephan.
- 2 Ecumeurs maximum sur la table de jeu.
- Un Rampant peut remplacer le défenseur.

Déploiement

- 1- Le défenseur sépare son équipage en deux groupes de taille égale. Un groupe est placé à 3" du prisonnier et les figurines de l'autre groupe peuvent être placées n'importe où sur la table de jeu.
- 2- L'attaquant déploie son équipage 6" du bord de table de son choix.

Initiative

L'attaquant a l'initiative le premier tour.

Conditions de victoire

- L'attaquant gagne s'il libère le prisonnier et l'amène dans sa zone de déploiement.
- Le défenseur gagne si l'équipage adverse déroute ou est éliminé.

Expérience

- Chaque membre d'équipage survivant (Héros, Acolyte et Spécialiste) gagne 1 point d'expérience.
- Le capitaine victorieux gagne 1 point d'expérience.

- Les Héros gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine de l'équipage ennemi qu'ils ont personnellement mis hors de combat.
- Le membre d'équipage qui libère le prisonnier gagne 1 point d'expérience.

Butin

Règle standard

Règles spéciales

Prisonnier

- Le défenseur ne peut attaquer le prisonnier tant qu'il n'est pas libéré.
- Le prisonnier ne peut pas se déplacer jusqu'à ce qu'il soit libéré.
- Une figurine de l'attaquant qui passe son tour entier au contact du prisonnier (sans tirer, recharger ou combattre) libère le prisonnier.
- Le prisonnier est libre d'agir (se déplacer, combattre) une fois libre.

Prisonnier

S	F	St	D	A	W	C
5+	3	3	3	1	1	3
Équipement : arme à 1 main (ramassée)						



Défenseur

- Le défenseur passe automatiquement ses tests de Déroute.
- Du coup il ne peut pas dérouter volontairement.

Indice

- Si l'attaquant est vainqueur il obtient 2 indices en interrogeant le prisonnier.
- Si le défenseur est vainqueur et que le prisonnier est toujours vivant il obtient 1 indice.

Hauts fonds

Mise en place

- Table maritime de 2m40 par 1m20 avec des rochers et des récifs à fleur d'eau.
- 8 Ecumeurs maximum sur la table de jeu.
- Un Rampant disposant d'un navire peut participer (dans la limite des 8 joueurs).
- On lance 1D6 pour définir la direction du vent.

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	
Zone 8				Zone 4
	Zone 7	Zone 6	Zone 5	

Déploiement

- 1- L'équipage avec le niveau de Réputation le plus faible se déploie en premier sur l'une des zones de déploiement.
- 2- Les autres équipages se déploient dans l'ordre croissant des niveaux de Réputation sur l'une des zones de déploiement disponibles.

Initiative

Règle standard.

Conditions de victoire

- Dès que les points de coque d'un navire sont réduits à 33%, l'équipage est éliminé.
- Au bout d'une 1 heure et demie, la partie s'arrête. Tous les navires non éliminés sont considérés vainqueurs.

Expérience

- Les capitaines victorieux gagnent 2 points

d'expérience.

Butin

Règles standards

Règles spéciales

- Si deux navires se mettent bord à bord, les 2 joueurs jouent le scénario « À l'abordage ».



À l'abordage !

Mise en place

- Deux navires sont placés l'un contre l'autre en sens inverse.
- 2 Ecumeurs maximum sur la table de jeu.
- Un Rampant peut remplacer l'un des joueurs.

Déploiement

1- L'équipage avec le niveau de Réputation le plus élevé est l'attaquant. Il déploie ses figurines en premier sur son navire.

2- Le défenseur déploie ensuite son équipage sur son navire.

Une figurine qui ne peut être déployée sur le pont du navire pour cause de place est tenue en réserve.

Initiative

L'attaquant a l'initiative le premier tour.

Conditions de victoire

- La partie se termine dès qu'un équipage dérouté ou est éliminé.

Expérience

- Chaque membre d'équipage survivant (Héros, Acolyte et Spécialiste) gagne 1 point d'expérience.
- Le capitaine victorieux gagne 1 point d'expérience.
- Les Héros gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine de l'équipage ennemi qu'ils ont personnellement mis hors de combat.

Butin

- Attaquant vainqueur : +1D6 doublons pour un navire ennemi petit, +2D6 doublons pour un navire ennemi moyen et +3D6 doublons pour un navire ennemi grand
- Défenseur vainqueur : règles normales

Règles spéciales

- Le pont des navires est considéré comme un terrain difficile.

- La règle « Abordage » s'applique.

Renforts

- Les figurines en renfort peuvent arriver après le premier tour.
- Jusqu'à 5 figurines peuvent être déployées par tour sur l'écoutille principale.
- Le tour où elles arrivent elles peuvent se déplacer normalement (le pont n'est pas considéré comme terrain difficile dans ce cas).



Cascade

Mise en place

Les indigènes aiment les plantes. Pour les amadouer il faut en récolter.

- 6 marqueurs de plantes sont placés sur la table de jeu (à 12" des bords de table et à 8" les uns des autres).
- L'équipage avec le niveau de Réputation le plus faible est le défenseur.
- 4 Ecumeurs maximum sur la table de jeu.
- Un Rampant peut remplacer un Ecumeur.

Déploiement

- 1- Le défenseur choisit son bord de table et se déploie à 8" du bord.
- 2- Les autres équipages se déploient dans l'ordre croissant des niveaux de Réputation à 8" d'un des bords de table disponibles.

Initiative

Règle standard.

Conditions de victoire

La partie se termine dès qu'un équipage reste seul sur la table (les autres ont dérouté ou sont éliminés).

Expérience

- Chaque membre d'équipage survivant (Héros, Acolyte et Spécialiste) gagne 1 point d'expérience.
- Le capitaine victorieux gagne 1 point d'expérience.
- Les Héros gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine de l'équipage ennemi qu'ils ont personnellement mis hors de combat.

Butin

- Si l'attaquant gagne il obtient un bonus à son jet de butin de +1 par marqueur récupéré

Règles spéciales

Marqueur de plante

- A la fin de la phase de mouvement, une figurine au contact d'un marqueur lance 1D6 sur la table ci-dessous.
- Le marqueur est retiré.

Indice
Chaque *Plante utile* rapporte 1 indice.

1D6	Résultat
1-3	<i>Plante vénéneuse.</i> La figurine tombe au sol et devient hors jeu pour le reste de la partie en cours
4-5	<i>Plante utile</i>
6	<i>Plante médicinale.</i> Elles permettent de relancer le jet sur la Table des Blessures mais les résultats « Dépouillé », « Traîné en justice », « Rancœur tenace », « Endurci » sont ignorés et considérés comme un rétablissement complet.



Camp d'esclaves en fuite

Mise en place

- Le campement de fortune des esclaves en fuite est placé au centre de la table.
- L'équipage avec le niveau de Réputation le plus faible est le défenseur.
- 2 Ecumeurs maximum sur la table de jeu.
- Un Rampant doit être présent et jouer les esclaves.

Déploiement

- 1- Le défenseur choisit son bord de table et se déploie à 6" du bord.
- 2- L'attaquant se déploie à 6" du bord de table opposé.
- 3- Les esclaves sont placés à 6" du campement.

Initiative

Règles standards.

Conditions de victoire

Le vainqueur est le joueur qui parvient à sortir en premier par le bord de table opposé avec au moins 50% de son équipage.

Expérience

- Chaque membre d'équipage survivant (Héros, Acolyte et Spécialiste) gagne 1 point d'expérience.
- Le capitaine victorieux gagne 1 point d'expérience.
- Les Héros gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine de l'équipage ennemi qu'ils ont personnellement mis hors de combat.

Butin

- Si l'alarme n'est pas donnée, le vainqueur ajoute +2 à son jet de butin.

Règles spéciales

Alarme

- Tant que l'alarme n'est pas donnée, chaque esclave se déplace de 1D6".
- Tant que l'alarme n'est pas donnée, les esclaves ne peuvent ni tirer ni engager un corps à corps.
- L'alarme est donnée si un esclave se trouve à

la fin de son mouvement à 6" et en vue d'une figurine ennemie ou si un esclave se fait tirer dessus.

- L'alarme peut être donnée si un esclave est attaqué au corps à corps : à la fin de la phase de combat, l'alarme est donnée sur 4+.

Indice

- Le vainqueur gagne 1 indice.
- L'autre équipage perd 1 indice



Ancien temple indien

Mise en place

On trouve dans ce lieu du passé des indices utiles.

- 5 décors sur lesquels sont gravés de mystérieux bas-reliefs sont placés sur la table de jeu (à 12" des bords de table et à 8" les uns des autres). On place un petit dé ou un marqueur pour indiquer l'endroit où sont les bas-reliefs.
- 4 Ecumeurs maximum sur la table de jeu.
- Un Rampant peut remplacer un Ecumeur.

Déploiement

1- L'équipage avec le niveau de Réputation le plus faible se déploie en premier à 6" du bord de table de son choix.

2- Les autres équipages se déploient dans l'ordre croissant des niveaux de Réputation à 6" de l'un des bords de table disponibles.

Initiative

Règle standard.

Conditions de victoire

- La partie se termine dès qu'un équipage dérouté ou est éliminé.

Expérience

- Chaque membre d'équipage survivant (Héros, Acolyte et Spécialiste) gagne 1 point d'expérience.
- Le capitaine victorieux gagne 1 point d'expérience.
- Les Héros gagnent 1 point d'expérience pour



chaque figurine de l'équipage ennemi qu'ils ont personnellement mis hors de combat.

- Un membre d'équipage qui réussit à décrypter les mystérieuses gravures gagne 1 point d'expérience.

Butin

- Equipage vainqueur : +2D6 doublons

Règles spéciales

Mystérieuses gravures

- Une figurine au contact à l'endroit du décor

où se trouvent les gravures peut faire un jet d'action.

- En cas de succès, il décrypte les signes et à coup de crosse les efface (on retire le marqueur).
- Une figurine ne peut décrypter qu'une seule gravure (le cerveau d'un marin est limité).

Indice

Chaque figurine en vie à la fin de la partie qui a décrypté les gravures rapporte 1 indice.

Jungle touffue

Mise en place

- Une bande d'indigènes utilise la région comme zone de chasse. Devant ces blancs assoiffés de sang, ils hésitent sur la conduite à tenir.
- L'équipage avec le niveau de Réputation le plus faible est le défenseur.
- 4 Ecumeurs maximum sur la table de jeu.
- Un Rampant peut remplacer un Ecumeur ou jouer les chasseurs indigènes s'il y a au moins 2 Ecumeurs.

Déploiement

- 1- Le défenseur choisit son bord de table et se déploie à 8" du bord.
- 2- Les autres équipages se déploient dans l'ordre croissant des niveaux de Réputation à 8" d'un des bords de table disponibles.
- 3- Les chasseurs sont déployés par un Rampant ou par l'arbitre à 8" du centre de la table.

Initiative

Règle standard. En revanche les indigènes jouent toujours en premier (ensuite les joueurs s'activent dans l'ordre des initiatives).

Conditions de victoire

La partie se termine dès qu'un équipage reste seul sur la table (les autres ont dérouté ou sont éliminés).

Expérience

- Chaque membre d'équipage survivant (Héros, Acolyte et Spécialiste) gagne 1 point d'expérience.

- Le capitaine victorieux gagne 1 point d'expérience.
- Les Héros gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine de l'équipage ennemi qu'ils ont personnellement mis hors de combat.

Butin

- Règle standard

Règles spéciales

Indigènes

- Si un rampant ne joue pas les indigènes, au début de chaque tour de jeu, on tire au hasard, le joueur qui prendra en main le destin des indigènes.

8 Chasseurs

S	F	St	D	A	W	C
4+	3	3	3	1	1	3

Furtif : S'il est à 1" ou moins d'un obstacle et qu'il est ciblé par un tireur alors celui-ci doit faire un jet de 4+ pour voir sa cible comme si elle était couchée sur le sol

Equipement : arme à 1 main, arc ou sarbacane

Sarbacane : Portée 8", Force 2, Déplacement & Tir

Indice

- Le vainqueur gagne 1 indice.
- Les autres joueurs perdent 1 indice.



Zone inaccessible (Scénario final)

Mise en place

- On place 3 sorties de cavernes le long de l'un des bords de la table.
- On place les décors suivants : une grotte un coin de la table (opposé aux sorties de caverne), un campement indigène, un enclos à esclave.
- Différents points d'eau sont posés pour que les joueurs se demandent s'il ne s'agit pas de la fameuse fontaine (mare, fontaine, etc...).
- Une fontaine sera placée dans la caverne dès qu'une figurine rentre dedans.

Déploiement

- 1- L'écumeur ayant le plus d'indice se place à 6" du bord de table.
- 2- Les 3 écumeurs suivants se placent sur le bord de table dans l'ordre décroissant des indices.



3- Les autres écumeurs se placent dans les cavernes qui bordent la table de jeu dans l'ordre décroissant des indices.

4- Les rampants placent les indigènes à 6" du village ou 8" de l'entrée de la grotte.

Initiative

Règle standard.

Conditions de victoire

La partie se termine dès qu'un Héros réussit un jet d'action au contact de la fontaine de la grotte.

Expérience

- Chaque membre d'équipage survivant (Héros, Acolyte et Spécialiste) gagne 1 point d'expérience.
- Le capitaine victorieux gagne 1 point d'expérience.
- Les Héros gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine de l'équipage ennemi qu'ils ont personnellement mis hors de combat.

Butin

Règle standard

Règles spéciales

Fontaine de jouvence

- Pour obtenir les points de Réputation de la fontaine de jouvence qui se trouve dans la grotte (qui au final existe), un Héros doit réussir un jet d'action à son contact.
- Les autres points d'eau sont des leurres et ne



rapporte rien (les joueurs devraient s'en douter assez vite).

Ancêtre velu

La grotte est protégée par 3 créatures du passé qui ont survécu grâce aux bienfaits de l'eau de la fontaine. Il forme le chaînon manquant entre l'homme et le singe.

S	F	St	D	A	W	C
5+	4	5	5	2	2	4

Redoutable : Tout adversaire qui souhaite tirer sur la figurine ou la charger doit réussir un test de courage sous peine d'inaction.

Fourrure épaisse : Sauvegarde à 5+
Equipement : arme à 2 mains, rochers (arme de jet)

Mission AT-43

Testé et approuvé !

« ... Il est bien entendu qu'en cas de non satisfaction, vous seriez entièrement remboursé, soyez-en convaincu.

Pour vous convaincre de la qualité du pack de services « Protection d'installation sensible » dont nous venons de parler, je vous propose un test grandeur nature. Un de vos détachement pourra essayer de pénétrer dans une installation protégée avec le pack PIS+... s'il y parvient, je vous accorde 20% de remise pour la première année de contrat. Bien entendu, nous déclinons toute responsabilité en cas d'incident... Je vous ai parlé des différentes options? ... »

Un commercial ONI Corp. à un nouveau client

Matériel de jeu

- 2 armées de 2000 PA
- 8 Containers ou décors de taille équivalente
- 6 murets bas et 3 murets hauts
- une surface de jeu (80*120cm)

Forces en présence

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

Chaque joueur dispose de 2000 PA pour recruter ses troupes.

Les blindés *** ne sont pas autorisés, ainsi que les officiers >>>> et >>>>>.

Positions tactiques

Voir plan.

En commençant par l'attaquant, chaque joueur place alternativement un container ou un décor équivalent sur le champ de bataille (en dehors de la zone de déploiement ONI et à plus de 15 cm des bords de table). Les murets sont ensuite placés de la même façon.

Les unités ONI entrent en jeu par la zone indiquée sur le plan (Bunker compris).

Les unités de l'attaquant entrent en jeu par n'importe quel bord de table.

par **Belisarius**

> Jeuxdefigs

<http://jeuxdefigs.fr>



Objectif

Le joueur Attaquant doit pénétrer dans le Bunker. Le joueur ONI doit l'en empêcher.

Les joueurs les plus téméraires pourront aussi parier sur le nombre de tours qu'ils estimeront nécessaires pour réaliser leur mission.

Cessez le feu

Si à la fin d'un tour, le joueur Attaquant dispose d'une unité à l'intérieur du Bunker, il remporte la victoire. S'il ne dispose plus d'unités capables de remplir sa mission, il perd la partie (même si le joueur ONI a été anéanti...).



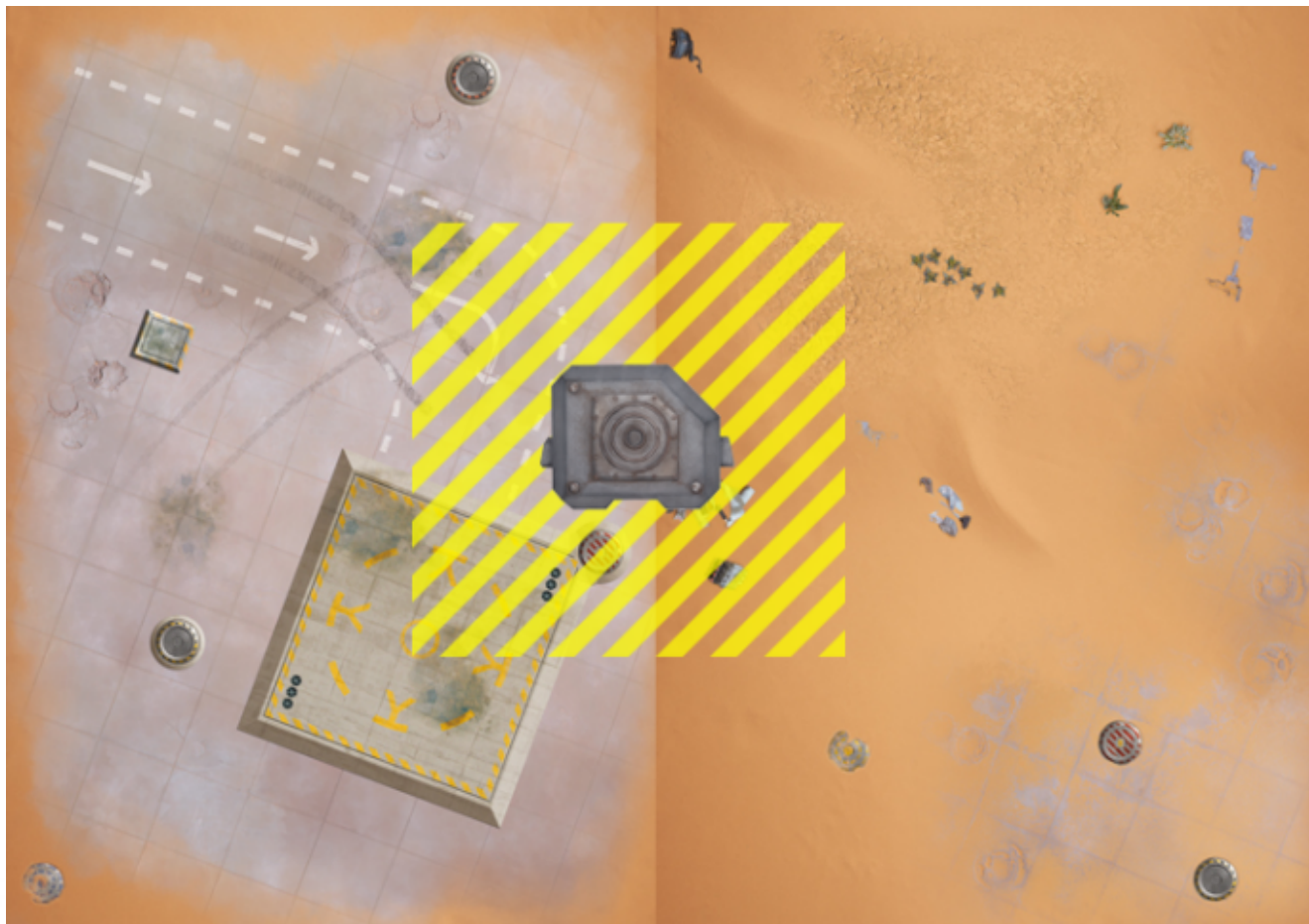
Mission AT-43 : Testé et approuvé !

Règle spéciale

Le joueur ONI peut décider de déployer des unités de zombies de rang 1 et 2 en effectif minimum à l'intérieur des containers.

En début de partie, il note secrètement les containers contenant des zombies et l'unité correspondante.

Lors de la phase d'activation, au lieu de jouer une carte, le joueur ONI peut dépenser 2 PC pour activer une unité de zombies cachée dans un container, la carte correspondante est alors intégrée à la séquence d'activation.



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



Un terrain "Lave" pour Blood Bowl

Pourquoi toujours jouer sur le même terrain, pourquoi ne pas changer un peu et surtout pourquoi ne pas passer à la 3D ?

Après Heroquest et Space Hulk 3D, je vous propose donc de me suivre dans l'élaboration d'un terrain pour Blood Bowl en pièces Hirst Arts (pour changer un peu ...).

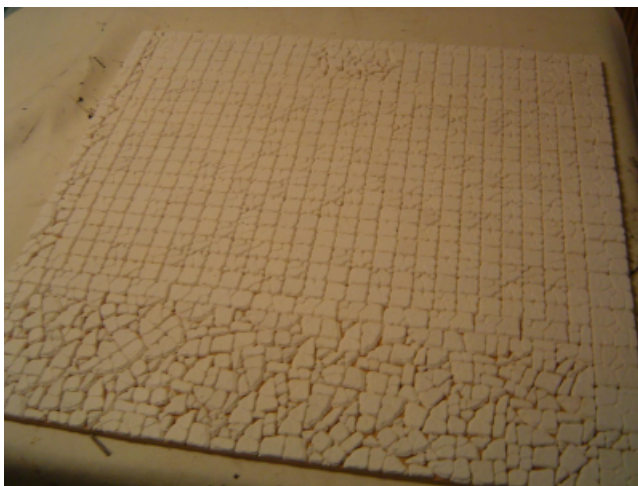
Tout d'abord, les moules utilisés sont les suivants :

- Rock cavern pillar mold n°84
- Cavern floor mold n°281
- Cavern floor accessories n°282



Pour le montage du projet, je me suis servi d'une plaque en fibre de bois sur laquelle j'ai effectué un traçage des zones souhaitées : fosses, terrain et affichage.

Je me suis ensuite occupé de l'étape la plus longue (après le moulage de toutes ces pièces bien évidemment), à savoir le collage de toutes les cases du terrain (1 pouce x 1 pouce) et de toutes les autres dalles en format « mosaïque » pour obtenir le résultat suivant :



Pour la phase de peinture, j'ai suivi un tutoriel très bien fait (comme toujours) visible sur le site officiel Hirst Arts.

par Beuargh

> Beuargh Land

<http://beuargh.canalblog.com>

J'ai donc sous couché tout le plateau à la peinture acrylique rouge vif pour le broser ensuite en noir :



Un terrain "Lave" pour Blood Bowl

Viens ensuite un brossage en gris « codex », je me suis enfin chargé de faire le marquage du terrain grâce à un crayon de couleur blanc (en insistant bien mais en faisant attention de ne pas enlever la couche de peinture initiale) :

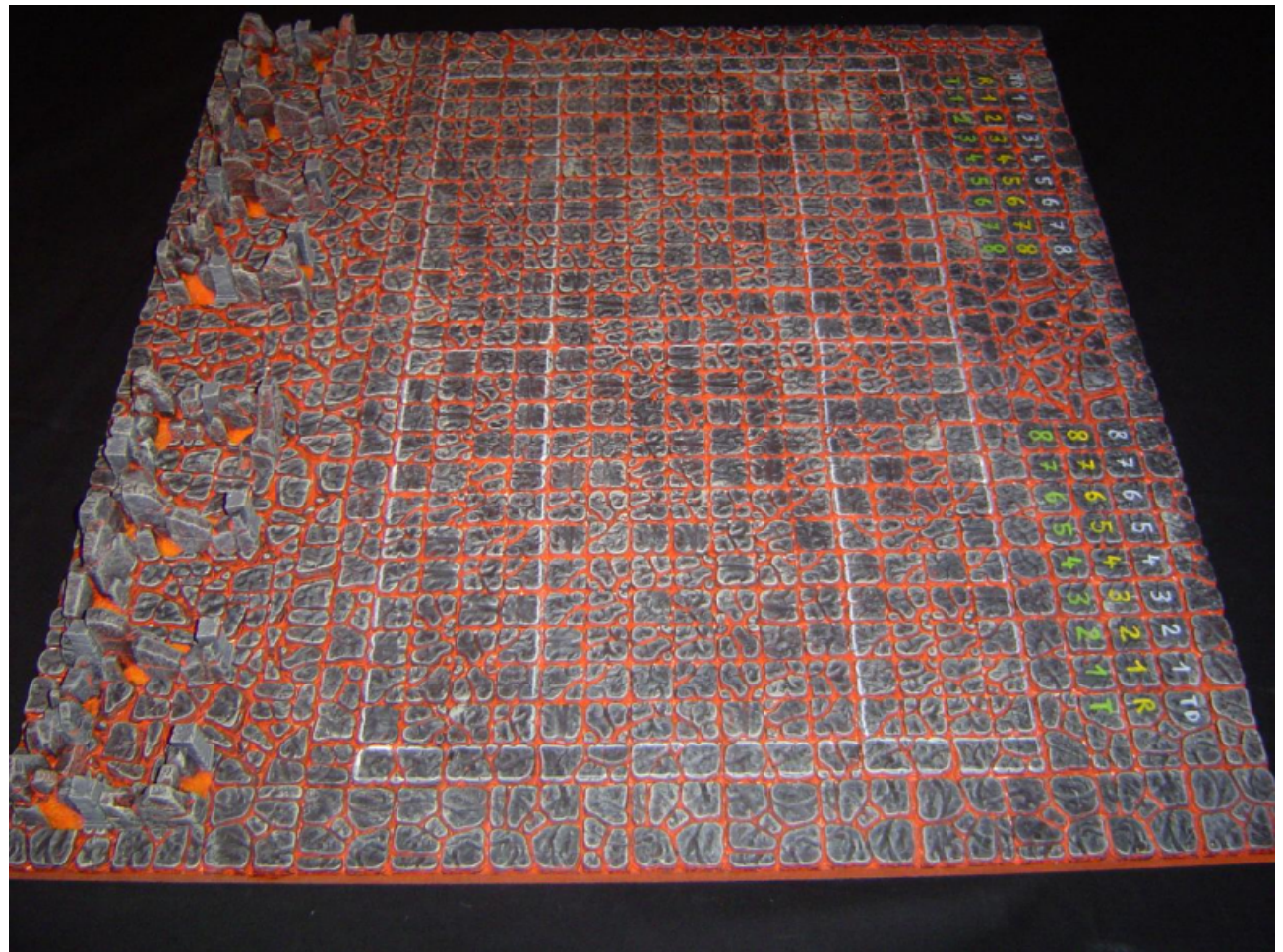
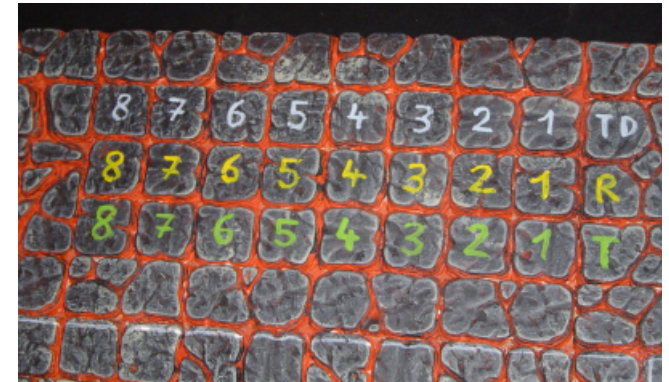


Au tour des fosses maintenant, elles sont constituées d'éléments de caverne et ont subi le même schéma de couleur que le terrain. Quelques nuances toutefois, les colonnes ont été peintes en gris et un brossage en orange puis en jaune a été appliqué sur les parties pouvant simuler la lave sortant des rochers :



Après avoir collé ces fosses aux endroits prévus, je me suis finalement occupé des cases permettant le décompte des tours, des relances et des touchdowns, en peignant à la main les différents chiffres (avec plus ou moins de réussite).

Le terrain est donc maintenant terminé, place aux joueurs !!!!



Un terrain "Lave" pour Blood Bowl

Hobby



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

Tutoriel peinture lave
<http://www.hirstarts.com/painting/painting2.html#lava>

Blood Bowl est une
marques déposées de
Games Workshop Ltd



Un match tout en finesse : Orcs Vs Nains !

Le Club Wargames de la MJC de Sartrouville présente...

LES JOURNEES FIGURINES & JEUX 2011

6^{EME} EDITION
Entrée visiteur : 1 euro



JANVIER 2011
Samedi 15 (10h-21h)
Dimanche 16 (9h-18h)

Démonstrations participatives
Tournois (Pré-inscriptions obligatoires) . Boutiques et exposants
Concours de peinture

 Gymnase avenue Carnot - 78500 Sartrouville
www.sfj78.fr Tél : 01 39 14 44 86 - jfj2011@sfj78.fr 

Pour plus de renseignements :
<http://www.sfj78.fr/sfj/jfj>

13 Novembre 2010 de 9h à 19h
Vaires sur Marne (77 - proche de Disney).
Mairie Annexe, Rue de la Gare. Entrée libre.

La Chevauchée 2010

LES DRAGONS DE VAIRES



- > Démonstrations participatives
- > Tournoi Flames of Wars
Late war - 600 pts
- > Bring & Buy et Boutiques

<http://dragonsdevaires.free.fr/Evenements/ChevaucheeDV/ChevaucheeDV.htm>

Pour plus de renseignements :
<http://dragonsdevaires.free.fr/Evenements/ChevaucheeDV/ChevaucheeDV.htm>