

BLOGURIZINE

LE ZINE
DES
BLOGURINISTES



NO 15

PRINTEMPS-ETE
2012

EDITORIAL

Bon... Me revoici de corvée d'édito. Pourtant, cette fois, j'ai bien pris le temps de pondre trois articles pour ce numéro ! Quatre en fait... Mais le quatrième, j'ai finalement décidé de ne pas le publier. Il s'agissait d'un article de présentation du jeu Battlemage ; publication qui a connu un succès d'estime très éphémère sur la toile avant de disparaître, telle une étoile filante ludique.

Le nombre de petits jeux qui naissent et meurent dans la foulée est assez impressionnant. Est-ce à dire qu'en période de crise notre marché (de niche) est insuffisant pour permettre aux petits éditeurs de survivre ? Seuls les deux ou trois gros du milieu pourraient continuer à sortir des jeux « mainstream » et à se partager le gâteau ?

Peut-être pas... Les succès (énormes ! colossaux !) d'Ogre, de Zombicide et de Sedition Wars sur Kickstarter ont montré qu'avec un peu d'ingéniosité et d'audace on pouvait sortir de nouveaux jeux sans trop de risques. Une méthode de financement gagnant-gagnant (sauf pour les banquiers) : les éditeurs pouvant sortir des jeux en étant sûrs de rentabiliser leurs frais et les joueurs qui les financent gagnant des montagnes de goodies... Quant aux joueurs qui n'ont pas participé à la campagne de financement, ils gagneront tout de même à voir de nouvelles sorties qui n'auraient peut-être pas vu le jour sans cela.

L'avenir est donc loin d'être morose pour les multi-régolistes que nous sommes. Si cette méthode de financement devait perdurer, une nouvelle ère pourrait peut-être le jour. Une ère au cours de laquelle il y aura peut-être un peu moins de sorties mais où chacune d'entre elle sera assurée d'avoir son public. Une ère où les jeux seront plus pérennes et où un joueur pourra donc investir sans avoir peur de voir son jeu disparaître deux mois plus tard...

Je ne sais pas si c'est l'été ou les vacances qui approchent, mais j'ai envie d'y croire, moi. Pas vous ?

Perno

Sommaire

Découverte	
- Neutron York 3000	3
- Pulp City V2 : Transformation	7
- Saga of Aarklash	12
- Dwarf King's Hold	18
- Après l'Après Trauma, qu'est-ce qu'il y a ?	23
- Dust Warfare	26
Interview	
- Interview d'Aaron, créateur du Warengine	36
- Portraits d'alchimistes	40
Aides de jeu	
- Scénario SAGA (of Aarklash) : Prenez moi ce village !	48
- Scénarios Warpath : Dératification forcée	50
Hobby	
- Organiser sa pièce hobby	52
Communauté	
- Hommage à Bruno Grelier	56
- Les manifs à ne pas rater	62

Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès.
 Date de parution du numéro 15 : 11 juillet 2012
 Rédacteurs : Rafpark, Yslaïre, Don Lopertuis, l'équipe Galleon, SandChaser, Perno, Belisarius.
 Illustration de couverture : Cryseis
 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.

Neutron York 3000

Dans l'enfer du troisième millénaire, il n'y a que la... BASTON !

Neutron York 3000 (NY3K pour aller plus vite) est le dernier né des studios Golgo Island Productions déjà responsable du fabuleux Golgo Island. Sylvain Boudeele n'avait fait qu'adapter le système WarEngine à l'univers déjanté de Golgo Island. Cette fois, il a créé le système de NY3K de toute pièce.

Si vous aimez Golgo Island, vous ne devriez pas être déçu par ce nouveau jeu. Bien que très différent, NY3K repose sur la même volonté : proposer un jeu fun, brutal, rapide et ne vous prenant pas la tête avec des règles compliquées ou lourdes.

NY ? Comme dans New York ?

Alors ? On se bat toujours sur Golgo Island ? Non. Cette fois, on se bat à New York, à l'aube d'une nouvelle ère, suite à tout un tas de catastrophes ayant ravagé la Terre (bombardements nucléaires, contaminations biologiques, invasions d'aliens, changements climatiques brutaux, réveil de Cthulhu...) Dans ce contexte, le président des Etats-Unis d'Amérique s'est retranché à New York, devenue Neutron York, et se cache de ses nombreux ennemis (mutants, extra-terrestres,

communistes, texans...), laissant ses hommes de mains gérer la ville (et se battre entre eux, toujours en son nom) dans l'attente de reprendre le contrôle du pays !

Dans ce contexte très ouvert, il est donc possible de jouer à peu près n'importe quoi, dans n'importe quelle situation et n'importe où (NY bien sûr mais aussi ses environs dévastés et irradiés). Les idées de scénarios ou de campagnes ne manqueront pas, de même que les opportunités de modélisme.

Un univers sans foi ni loi... mais pas sans règles

Le système proposé est très simple (certains diront même simpliste) mais bien plus profond qu'il n'y paraît au premier abord. Il est assez original, voire déstabilisant à la première lecture. Par exemple, un combattant de base est défini par quelques caractéristiques (mouvement, combat, tir, résistance et commandement). Classique ? Oui. Mais si je vous dis que le combattant de base a zéro dans toutes ces caractéristiques ? Plus étonnant, non ?

En pratique, le jeu repose sur de l'activation

par Perno

> Chez Perno !

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





alternée. Les figurines sont gérées individuellement (pas d'unités ici), les unes après les autres. Chaque figurine dispose de 3 actions par tour. Par exemple un mouvement, un tir puis un autre mouvement. Les caractéristiques de la figurine lui permettent de booster certaines actions ce qui peut également être fait en sacrifiant des actions lors de ce tour (on peut par exemple utiliser une action pour booster un tir qui aura lieu avec l'action suivante). Les actions peuvent également être gardées en réserve pour réagir aux actions ennemies ou pour se défendre contre les attaques.

Alors... Comment marchent les attaques. Simple : l'attaquant jette autant de d6 que la force de l'arme (généralement 1) et garde le meilleur résultat. Sur 4+, la cible est morte. Simple, non ?

Trop simple ? OK... L'attaquant peut booster son attaque (en sacrifiant des actions ou en utilisant ses caractéristiques comme on l'a déjà vu). Chaque boost lui donne un dé en plus. Il suffit alors de garder le meilleur pour savoir si la cible survit ou non. De plus, la victime peut bénéficier d'un couvert ou d'une armure lui procurant des dés de défense. Elle peut également booster sa défense avec des actions gardées en réserve. Tout ceci lui donne un ou plusieurs dés à lancer. Si le meilleur résultat égale ou bat le score de l'attaquant, la cible est sauvée ! Voilà de quoi compliquer un peu les choses. Une figurine à découvert et sans action en réserve est une cible facile. Il vous faudra donc exploiter le décor et fournir des tirs de couverture pour protéger vos hommes.

Sur cette base très simple, NY3K propose beaucoup de subtilité de jeu, à commencer par une longue liste de règles spéciales permettant de vraiment différencier les figurines par leur équipement (un canon scié ne se jouant pas du tout comme une paire de flingues par exemple) plus que par leurs caractéristiques ou la possibilité de tenter de garder la main après avoir joué une figurine.

Au final, le système est simple et rapide mais jamais trop simpliste. La rapidité de résolution des actions permet de jouer des parties assez conséquentes (une bonne vingtaine de figurines par camp) sans y passer 4 heures... ou de jouer une poignée de figurines pour enchaîner les parties.

Un affrontement typique dans la région de Neutron York !

A propos de figurines...

On joue quoi au fait ?

Chaque joueur contrôle une bande choisie dans la liste suivante : Milice de NY, cultes adoreurs de divinités obscures, robots détraqués, parias, mutants, commandos Neo-Soviets ou aliens... Le choix est vaste et très ouvert du point de vue des figurines à utiliser. Vous pourriez bien sûr utiliser pas mal de vos figurines qui traînent dans vos armoires encombrées... mais vous gagnerez à utiliser les figurines officielles du jeu (toutes les figurines de Golgo Island plus quelques figurines inédites, elles aussi compatibles avec Golgo Island).

C'est aussi l'occasion de se monter une bande avec des figurines un peu exotiques. Il n'y a pas beaucoup de jeu permettant de jouer des Champignons de l'Espace par exemple !

Pédéheffe

Le jeu est bien sûr vendu sous forme d'un fichier pdf. Un joli pdf qui possède un style graphique fort mettant bien dans l'ambiance. La présentation globale est au niveau de bien des productions plus « professionnelles ». Niveau contenu, il n'y a pas à se plaindre non plus. En plus des règles de base et des différents profils disponibles, on trouve une bonne poignée de scénarios, un système de création de profils, un système de campagne, des règles pour gérer quelques véhicules ou des créatures indépendantes et même des conseils pour gérer des batailles de plus gros format. Bref... Un pdf bien complet qui vaut bien sa poignée de dollars. On regrettera juste qu'il soit rédigé en anglais (pour permettre une plus large diffusion) même si les règles de base en VF sont disponibles (gratuitement). A noter pour finir que le fichier passe parfaitement sur ma liseuse électronique (Sony PRS-T1) pour ceux qui seraient équipés de ce genre d'engins.



Quelques unes des figurines officielles du jeu

Post-apo ? Quid de la concurrence ?

Le thème du post-apo est à la mode en ce moment. De nombreuses gammes de figurines fournissent de quoi jouer dans ce genre d'univers et on trouve maintenant quelques jeux sur ce thème. On citera en premier Eden dont le succès n'est plus à démontrer mais aussi Mutants and Death Ray Guns (système de Song of Blades and Heroes) ou encore Drak Age (dont on a déjà parlé dans ces pages). Je dois bien en oublier quelques uns Alors ? Pourquoi choisir NY3K plutôt qu'un autre ? On pourra facilement mettre de côté Eden et Dark Age qui sont deux systèmes imposant leur propre gamme de figurines avec tout ce que cela implique : listes d'armée (en



Un petit gang de prostituées... toutes les figurines sont réutilisables on vous dit !

quelques sortes du moins), jeu relativement compétitif, univers bien cadrés, sérieux et relativement limités... Cela ne retire rien aux qualités de ces deux jeux mais ils visent, je pense, un public bien différent de celui de NY3K.

D'un autre côté, MDRG vise le même public. Univers décalé et très ouvert, nombreuses possibilités de modélisme, choix de figurines illimité, listes d'armées très ouvertes et systèmes ouvertement non-compétitifs... Le choix entre les deux sera difficile (j'avoue préférer continuer à jouer aux deux).

MDRG a pour lui un avantage de poids : il peut s'appuyer sur l'intégralité de la gamme de supplément des jeux Ganesha pour permettre de faire un peu n'importe quoi (utiliser les règles spéciales de Song of Blades and Heroes, les monstres de Fear & Faith, les véhicules de Flying Lead et, pourquoi pas, les règles d'unités de Song of Drums and Shakos). Cette grande richesse est également un défaut. Pour profiter au maximum de MDRG, il faudra mettre les mains dans le cambouis. Il faudra acheter les suppléments des différents jeux, chercher les différentes aides de jeux (officielles ou non), faire le tri pour choisir ce que l'on veut garder ou pas... Et puis, si le système de SBH était très original à ses débuts, ses multiples déclinaisons ont peut-être fini par vous lasser...

NY3K propose un système de jeu original (on s'en lassera peut-être dans quelques années mais en attendant...) et véritablement complet, pas besoin d'acheter d'autres suppléments pour en profiter pleinement. Il est en contrepartie un peu plus cadré que MDRG. Les listes d'armées sont plus strictes (impossible de mélanger aliens et robots par exemple) et la personnalisation des profils



Des Champignons de l'espace. C'est pas classe ? Franchement ?

pour coller à ses figurines est moins facile (les figurines se différenciant essentiellement par leur équipement). Tout ceci lui permet cependant d'être globalement plus équilibré.

Bref... Chacun fera son choix. Le gros avantage de tout ceci, c'est que toutes les figurines et décors que vous pourriez avoir pour Mutants and Death Ray Guns seront parfaitement utilisables à Neutron York 3000. Pourquoi se priver d'une bonne règle donc ?

Perno

A propos de Neutron York 3000, un seul lien vous suffira. Celui du blog officiel du jeu :

<http://ny3k.blogspot.fr>

Vous y trouverez des photos, des exemples de parties, une FAQ, un résumé des règles (y compris en VF) et bien sûr les liens vers les sites permettant d'acheter le jeu.

Pulp City V2 Transformation !

4 ans après la sortie du premier opus (2007) en pdf, Pulp City a sorti, en 2011, une seconde édition sur support papier.

Le premier opus était déjà prometteur mais souffrait un peu de son côté « dense » et mal organisé.

De quoi a l'air le nouveau costume? Le présent article a pour objet de faire le tour des changements apportés par cette v2.

Bien dans ses nouveau collants

Le premier truc qui frappe en parcourant le livre c'est le côté aéré. Fini l'éparpillement d'infos dense de la v1 : le livre bénéficie d'un gros travail de réorganisation.

Les 138 pages ne doivent pas inquiéter : le volume est là pour ajouter en clarté pas en densité.

Il y a d'abord les choses évidentes : plus d'illustrations, plus d'exemples de jeu (c'est notamment le cas pour la constitution des équipes), des encadrés pour les notions essentielles, l'ajout d'un glossaire qui remplit aussi le rôle d'index (6 pages).

Puis il y a les choses moins évidentes, mais qui contribuent à une réorganisation pleine de logique, et rendent l'apprentissage des règles plus naturel :

- L'explication du jet d'initiative a été déplacée vers le début des règles. C'est logique, c'est ce qui vient en premier dans la partie et surtout ça permet d'expliquer d'emblée le « jet en opposition » qui est le mécanisme central du jeu.

par Yslaire

> Le Necrophiludique

<http://necrophiludique.blogspot.fr>

- Le découpage en chapitres par sujet est aussi un gros plus. Fini le fourre tout des actions possibles : chaque action se retrouve maintenant dans un chapitre dédié : Actions pour les actions générales, Mouvement pour le Mouvement, Combat Actions pour le combat etc... C'est bête comme chou mais ça permet de regrouper toutes les notions qui vont ensemble dans des sections cohérentes ; fini l'éparpillement : on s'y retrouve.

Si on prend l'exemple du mouvement : cela permet de décrire plus en détail les actions de mouvement, y compris les actions spéciales telles que : saut, téléportation et vol. Les règles de vol ont d'ailleurs été revues pour être plus fluides et ne sont plus expliquées dans les « conditions ».

Autre bonne surprise : alors que la « charge » était gérée via les « conditions » ou « états » des figurines, elle est devenue, et c'est tellement plus logique : une action de mouvement particulière impliquant de réaliser une action de corps à corps dans la foulée.

- Les interactions avec le décor sont maintenant regroupées dans le chapitre 9 « Battle for Pulp City ». 5 pages illustrées



d'exemples, entre autres, sur les multiples joies du super-héroïsme : balancer des objets lourds et contondants dans la tronche des petits copains et « tout péter » par la même occasion, sinon c'est moins drôle.

Et on touche là à un aspect essentiel de cette refonte :

Plus de SUPER !

Les concepteurs y sont allés de leur créativité pour livrer non seulement la cerise mais aussi le sundae en matière de « punch », le tout dans le dessin, bandes de petits veinards, de renforcer la sensation de vraiment jouer une bataille entre super héros et pas une vulgaire rixe de rue entre balourds poussifs affublés de costumes ridicules.

Ils ont, pour commencer, ajouté les « master plan » (qu'on pourrait traduire par « coups de maîtres ») :

Le master plan est déclenché quand un joueur remporte le jet d'initiative de plus de 5 points.

C'est relativement rare mais ça arrive et il y en a trois au choix :

- Gain d'une action supplémentaire pour le pool d'équipe ou,
- Possibilité de déplacer immédiatement un de ses suprêmes ou,
- Ajout d'un dé de « power-up » au pool de l'équipe...

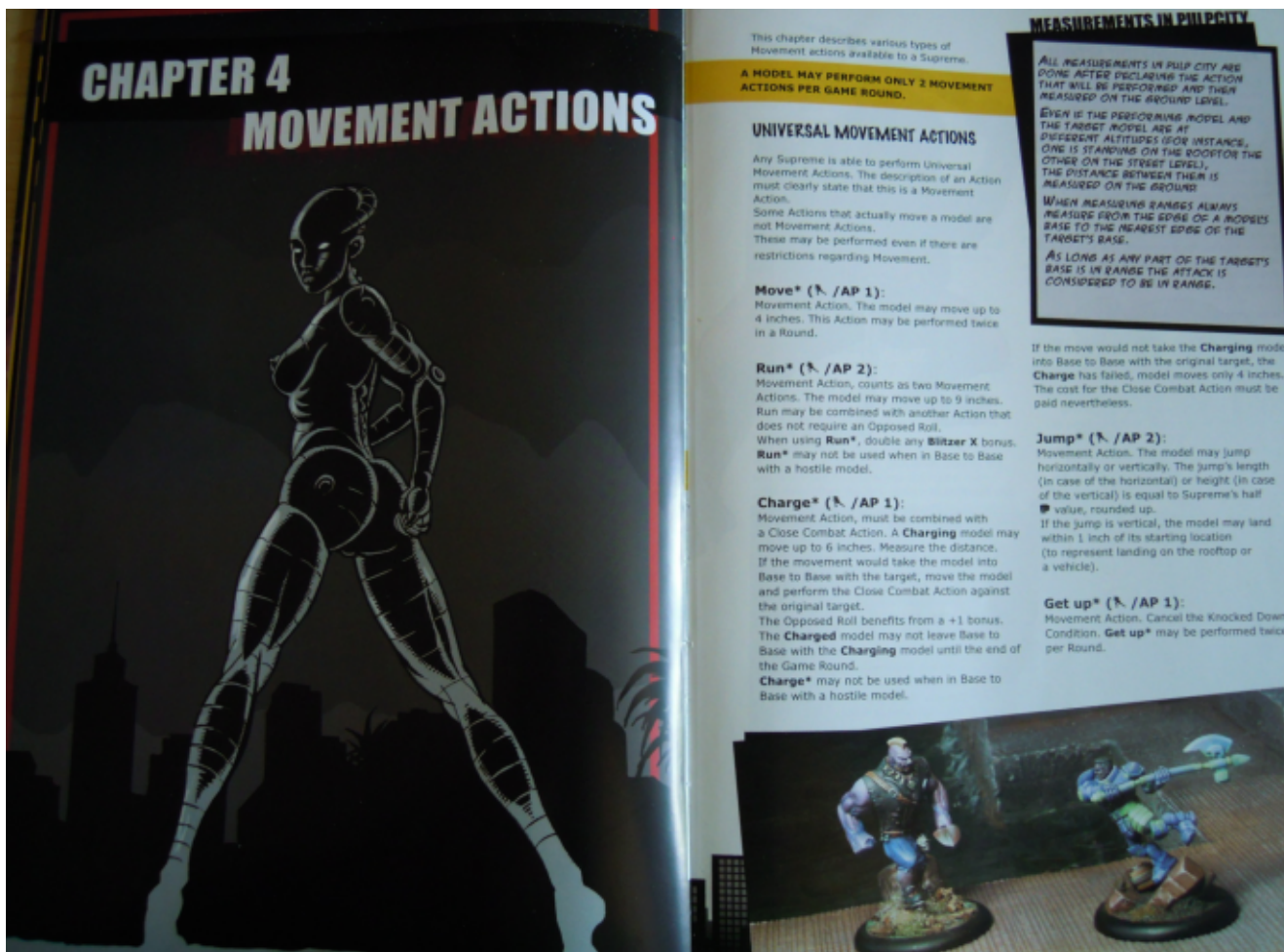
Heu...

Mais c'est quoi ça le pool de « power up » ?

C'est une autre des petites touches super-héroïques apportées à cette v2 :

Chaque équipe dispose d'un pool de dés de « power up » pour booster les actions de ses petits gars.

Ce pool est égal au niveau de la rencontre ; si vous jouez une rencontre avec 6 niveaux de suprêmes sur la table, vous aurez donc 6 dés. Ces dés sont des D3 et le pool est alloué pour la partie : quand y en a plus, y en a plus ! On ne peut miser qu'un dé par action et cela vient renforcer vos jets en opposition. Il faut donc gérer cette ressource au mieux pour essayer de faire basculer l'avantage dans



le camp de son équipe lors des moments clefs de la partie ou obtenir le petit coup de pouce qui va vous permettre de placer ce superbe coup de grâce dans la face de l'adversaire!

Justement! Une nouvelle surprise a été ajoutée : les « super dommages »...

Quand ça arrive à l'adversaire c'est jouissif et quand ça vous arrive ben... C'est... super dommage!



Trêve de plaisanterie à 2 ronds : les super dommages c'est quand vous réussissez à coller 10 points de dommages ou plus dans le pif de l'adversaire. Dans ce cas la figurine adverse est projetée 5 pouces en arrière et se retrouve mise au sol, donc, en fâcheuse posture, et prête à se faire achever promptement si elle n'a pas déjà rendu l'âme !

Certains suprêmes ont d'ailleurs une compétence « super damage X » qui leur permet de déclencher cet effet quand le nombre de dommages est égal à X ; c'est à dire, en général, plus facilement.

Les combats sont résolus par un jet en opposition.

Dans le cas du corps à corps, par exemple, l'attaquant jette 1d6 et ajoute sa valeur de force et le défenseur jette 1d6 et ajoute sa valeur défense : la différence éventuelle entre les deux, en faveur de l'attaquant, indique le nombre de dommages infligés...

Il est donc assez difficile de caser 10 points de dommages mais diverses choses peuvent vous aider :

- certains pouvoirs ou certaines compétences spéciales (on a vu « super damage X » plus haut)
- Le fameux pool de dés de « power up »
- et le fait que vos suprêmes disposent de 1 à 3 « trump trait » ou « atouts » (selon leur niveau). Dans la v1 d'ailleurs les « trump traits » autorisaient une relance sur un jet en opposition ; maintenant, pour rendre le jeu



plus rapide et réduisant le nombre de jets successifs, on jette directement 2 dés et on garde le meilleur.

En parlant de rapidité et de fluidité de jeu ; une autre grosse évolution essentielle a permis d'alléger le jeu : la refonte de ce qui était jadis « actions atouts ».

Dans la v1 il fallait mémoriser 18 actions atouts (3 actions possibles pour chaque « trump trait » en fonction du niveau du personnage...). Les vendeurs d'aspirine ou d'ibuprofène se frottaient donc les mains! Maintenant des avantages sont concédés à vos suprêmes lorsqu'ils disposent d'un atout sur tel ou tel trait : un seul avantage par trait quel que soit le niveau du suprême. Point barre!

Exemples :

- le « trump trait » (ou atout) en défense donne la capacité « hold ground » (tenir sa

position) qui empêche tout déplacement involontaire de la figurine et lui permet de dépenser un dé de « power up » pour immédiatement annuler un état « mis au sol ».

- le « trump trait » (ou atout) en force permet de manipuler le décor : qu'il s'agisse de le briser, le lancer ou s'en servir pour marteler le crâne de vos adversaires. Hé oui, les joies de la poutre sont réservées aux seuls poètes dans l'âme dotés de bras gros comme des troncs d'arbre.



Je ne rentre pas dans le détails des multiples petits changements apportés à telle ou telle action, pouvoir ou condition. Sachez juste qu'ils vont tous dans le sens de rendre le jeu plus rapide, plus facile à apprendre et plus intuitif.

Fait notable, les 4 pages (très aérées) d'errata situées à la fin du livre vont d'avantage dans le sens de rendre certains pouvoirs de vos suprêmes plus rentables en terme de dépense de points d'actions, plutôt que de réduire leur impact.

En général les erratas apportent surtout des précisions ou ajoutent de l'intérêt à l'utilisation de pouvoirs qui pouvaient être auparavant délaissés. Le tout sans que l'on ai le sentiment d'une course au grosbillisme. Cela va surtout rendre vos héros plus actifs et agiles.

Plus de FLUFF !

L'ambiance n'étant pas qu'une affaire de super claques et super pouvoirs, les gens de Pulp Monster ont aussi ajouté une grosse garniture

Le décor de Pulp City est posé dans le livre papier avec 31 pages dédiées au fluff. Description des factions, de la ville, de certains quartiers bien craignos. Ça reste assez succinct mais c'est suffisant pour l'immersion et c'est aussi le prétexte à :

- Laisser filtrer des concepts et aperçus de future factions tels que le culte de jade qui a vu ses premières sorties récemment ou

encore les Grimms, des sortes d'hommes rats de petite taille bien délirants.

- Vous fournir des idées de scénarios et intrigues....

En parlant de scénarios et intrigues, Pulp City enrichit son système de création de scénarios car il y a maintenant des agendas ET des intrigues.

Les agendas sont des sous - intrigues, des objectifs annexes propres à chaque bande de super héros ; tandis que les intrigues posent le décor global et l'objectif principal commun aux 2 groupes de héros.

Les intrigues sont au nombre de 6 tirées aléatoirement.

Les agendas sont optionnels et sont choisis par les joueurs. Ils doivent être choisis avec précaution car en cas d'échec ils vous feront perdre des points de victoire.

Il y a 22 agendas possible dont 6 sont réservés à certaines sous-factions.

Cela renforce clairement l'aspect jeu scénarisé qui était déjà un point fort de Pulp City et le classe dans la catégories d'autres jeux à scénarios plus ou moins poussés tels que le système AE de Darkson Design, ou encore Malifaux.

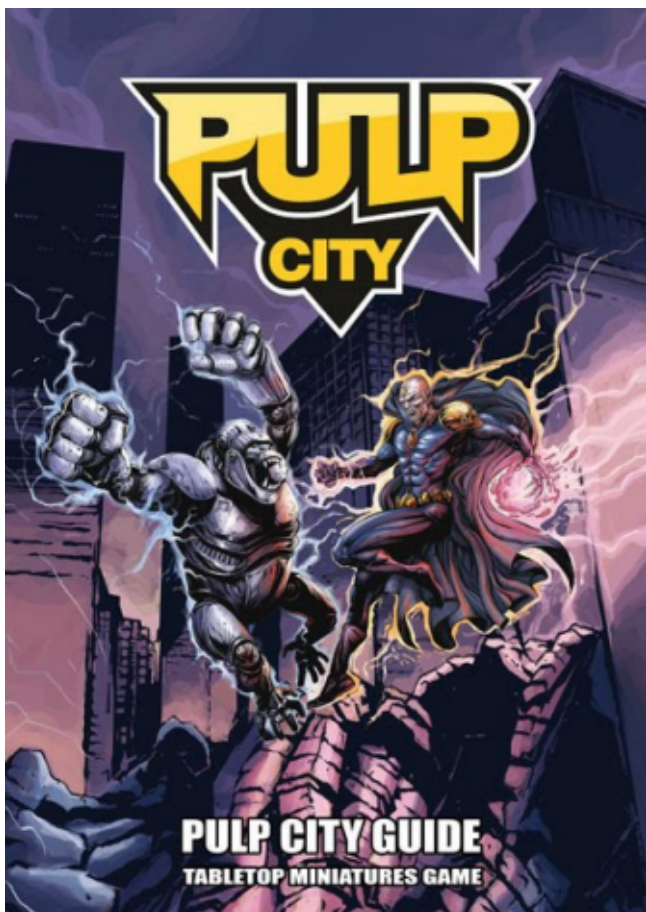
Parce que la poutre pure c'est pas tout dans la vie et ça peut lasser (si si...).

Pour finir, au cas ou certains s'ennuieraient avec les « minions » standards offerts par le jeu tels que robots sentinelles, malfrats, flics,

ripoux, mercenaires etc... L'équipe de Pulp Monster a ajouté un système de création de minions qui tient sur 5 pages et semble plutôt élégant.

J'avoue ne pas encore avoir pris le temps de me familiariser avec mais ça semble prometteur. Les minions peuvent être de 3 sous-types : bagarreur, tireur, soutien.

Plus une carte compte de minions et moins ils seront puissants. Cela permet de créer des



minions équilibrés : allant du sous super héros solitaire, à la bande de 3 grouillots de base.

Quelques bémols

- Cette présentation des changements apportés à Pulp City dans la v2 concerne ce qui est disponible dans le livre papier à couverture rigide. Or, ce livre est aujourd'hui déjà épuisé chez l'éditeur qui n'a pas prévu de le rééditer à court terme.

Amateurs de background, si vous le croisez ailleurs en boutique ou sur le net : sautez dessus. Car même si l'équipe a mis en ligne un pdf gratuit de la v2 (voir plus bas dans la section ressources) ; celui ci ne présente plus la section dédiée au fluff.

- Plusieurs personnes se sont plaintes de la fragilité du bouquin , qui a grosso modo le format d'une BD. Reliure et impression sont apparemment loin d'être parfaits. La reliure s'use vite et les pages sont un peu granuleuses au toucher dans mon exemplaire.

En espérant avoir piqué la curiosité des novices et avoir donné envie de sauter le pas à ceux qui connaissaient déjà la v1 mais trouvaient qu'il y avait matière à amélioration : c'est chose faite!

Yslaïre

Ressources

Le pdf gratuit des règles v2
<http://www.pulp-city.com/files/PCRules.pdf>
ATTENTION : le fichier présent dans la section « Game guide Download » du site de Pulp City est l'ancien livret v1 !

Les profils des starters vilains et héros
<http://pulp-city.com/download.html>

Un article du Nécrophiludique pour proxysyer les figurines des starters avec des clics
<http://necrophiludique.blogspot.ca/2011/11/pulp-city-sans-trop-se-ruiner.html>

Pour s'informer

Site officiel de Pulp City (en anglais)
<http://pulp-city.com>

Forum de Pulp City (en anglais itoo)
<http://forum.pulp-city.com>

Un post du forum transcrivant une interview à Wargamegeek.pl sur l'avenir du jeu et les projets de Pulp Monster (en anglais)
<http://forum.pulp-city.com/viewtopic.php?f=1&t=2319>

Ma première partie de test
<http://necrophiludique.blogspot.ca/2011/12/pulp-city-premiere-demo-tres-agreable.html>

Saga of Aarklash

par Rafpark

et Perno

> Geek Lvl 60

> Chez Perno !

<http://rafpark.wordpress.com><http://chez-perno.blogspot.fr>

De temps en temps il sort de nouveaux jeux qui font envie, parce que les figurines sont superbes, le système de jeu est vraiment très bon ou les retours de ce celui-ci sont tellement enthousiastes. Et là c'est le drame, l'envie est très forte mais la raison vous ramène à la dure réalité : une tonne de plomb à peindre, une multitude de jeu en stock, sans parler des figurines qui vont avec, votre banquier qui vous harcèle et votre tendre moitié qui verra d'un sale œil ce nouvel arrivage sur votre bureau déjà bien encombré.

Bref vous êtes un figuriniste compulsif mais sur la voie de la guérison car vous connaissez votre condition.

Mais rassurez-vous, vous n'êtes pas seul, et certains, faute de place ou de crédits, prennent

de leur temps pour contourner le « problème ». Pour ce coup ça a été le cas de Perno, blogueur et forumier connu si vous lisez ces lignes, qui nous a déjà gratifiés de pas mal de systèmes de jeux qui permet de recycler ses figurines, il a passé son début de l'année à transposer les règles de SAGA pour y jouer avec les figurines de Confrontation 4 : SAGA OF AARKLASH.

L'idée de départ

SAGA à la base c'est un jeu d'escarmouche des studios Tomahawk qui se déroule à l'époque des Vikings, Saxon, Normands et Celtes. On arrive déjà sur de la grosse escarmouche puisqu'on a des unités allant du seigneur seul à la troupe de base par groupe de 12. Mais bien souvent vous n'aurez que 5 ou 6 unités à gérer. L'originalité du principe est que vous avez une réserve de dés au départ qui varie suivant votre groupe armé et que vous devrez placer en combinaison sur plateau de jeu. Ceci vous permettra différentes actions qui vont de la simple activation, au boost d'une unité, ou vous permettront de récupérer d'autres dés ou de les relancer.

Aarklash c'est tout simplement une référence à Confrontation et plus particulièrement à la V4

avec ses figurines en plastique prépeint. Qui n'a pas craqué lors du destockage à la fermeture de Rackham sur les quelques boites d'armées et constitué un stock de figurines génériques pour des jeux tel que SoBaH ou jouer prépeint à Warhammer Fantasy Battle après un resoclage.

Le sieur Perno à donc pensé à nous en compilant les deux jeux. Les avantages sont indéniables, pour jouer au jeu, il suffit juste de dépoussiérer ses figurines qui dorment dans un tiroir de votre bureau (ou une caisse dans le garage suivant le volume et la faible fréquence de jeu), acheter le livre de règles SAGA pour 30€ et d'aller télécharger sur le blog de Perno les rajouts qui permettent la conversion. Et le



monsieur il n'a pas fait ça à la légère : plus de 3 mois de réflexion, calibrage, corrections, rajouts et test pour arriver à un système de jeu qui colle à SAGA tout en gardant les spécificités des armées de Confrontation. Et c'est un vrai plaisir de (re)voir ses figurines parcourir une table de jeu avec un système très dynamique.

Votre Bande

Si le jeu SAGA se joue en 6 point, SAGA of Aarklash est optimisée en 8 points. Vous aurez donc 8 ou 9 unités sur le terrain, tout dépendra du seigneur que vous avez choisi (gratuit ou non). Il y a 4 types de troupes :

- Les Seigneurs : la colonne vertébrale de

vosre armée, si celui-ci meurt cela signifie bien souvent la fin de votre groupe. Il est puissant et certains ont des pouvoirs. Il forme une unité à lui tout seul.

- Les Gardes : l'élite de votre faction, l'unité se compose généralement de 4 figurines, ils frappent fort et chacun effectue deux attaques. Ils ont une armure assez élevée qui les protégera de la majorité des coups.

- Les Guerriers : Les troupes de bases, plus nombreux, l'unité est souvent formée de 8 figurines, chacun ne tapera qu'une seule fois. Leur capacités sont inférieure aux gardes mais compensent par le nombre.

- Les Levées : Ces troupes sont généralement les tireurs et chaque unité est composée de 12 figurines. D'une armure quasi inexistante elle

ne fera pas long feu en CaC et ne fera qu'un tir pour deux figurines ou 1 attaque au CaC pour 3. Elles restent très pratiques pour affaiblir un ennemi à distance ou le bloquer.

Donc pour monter votre équipe vous devrez dépenser 8 points, le choix reste facile, généralement on a : 1 point = 1 Incarné Légendaire = 4 Gardes = 8 Guerriers = 12 levées. Il existe quelques exceptions mais c'est indiqué dans le descriptif de l'armée.

Le seigneur lui est gratuit, il vous représente et vous aurez le choix entre un seigneur Guerrier qui est une vraie brute au combat ou un Seigneur Sorcier plus faiblard au CaC mais bien plus puissant pour lancer les Sorts. Il reste une autre alternative pour vous représenter, un Incarné Légendaire. Ce dernier vous coutera 1 point mais apporte son lot de bonus comme un Dé SAGA supplémentaire, des statistiques améliorées pour certaines unités. Là encore il y a des Incarnés spécialisés Guerrier ou Sorcier.

Les scénarios

Le livre de règle propose 7 scénarios différents avec des conditions de victoires qui vont permettre de varier les parties. On a par exemple la mort du seigneur adverse, la tenue d'objectif... Une fois le scénario et la table mise en place on sort ses troupes.

Le tour de jeu

La première chose à faire et de connaître le nombre de dés que l'on possède. Le seigneur



permet d'obtenir 2 Dés (les Incarnés en donnent 3), une unité de Garde et de Guerrier donne 1 Dé, les Levées aucuns.

De là on lance sa réserve de Dés et c'est parti pour les poser sur votre « tableau de combat ». Le tableau se compose de plusieurs cases avec des résultats de dés à obtenir. La première colonne reste commune à tous les joueurs, cela permet d'activer les unités, relancer des dés. La deuxième colonne est propre à l'armée avec des pouvoirs spécifiques. La dernière à la magie, là aussi spécifique à l'armée, sont utilisation diffère si vous avez pris un seigneur guerrier ou sorcier. Certaines actions ne sont utilisables qu'une fois par tour, d'autres autant de fois que vous le voulez/pouvez.

Une fois que tous vos dés sont posés on commence l'activation de vos figurines, mais n'ayez pas peur de « combotter » un minimum avant afin de récupérer un max de dés au départ ou de poser sur des actions précise qui cumulées pourront rendre terrifiantes certaines de vos unités lors de leurs activations. Par contre, surtout, je dis bien surtout, ne pas sous estimer la magie, des dés pour la contrer ne seront pas de trop !

A partir de là vous activez donc vos figurines. Par exemple si vous voulez activer une unité de Garde vous défaussez un Dé dans la case idoine. Elle est au CaC et vous voulez augmenter vos dégâts, hop on défausse un Dé d'une case qui permet d'activer un pouvoir (relance, dé supplémentaire). Mais vos troupes ne sont pas des surhommes, la première activation est gratuite mais la seconde va

puiser dans les réserves de vos unités et celle-ci va recevoir un point de fatigue. Au bout d'un moment si vous cumulez trop de point de fatigue celle-ci ne pourra plus agir et devra se reposer. Ou pire, votre adversaire va utiliser ces fameux points pour se donner des bonus ou vous infliger des malus.

Une fois que vous n'avez plus de dés sur votre tableau de combat ou que vous ne voulez plus en utiliser (vous pouvez en garder d'un tour à l'autre, surtout ceux pour contrer la magie lors du tour adverse en fait !), c'est au joueur suivant.

Tout le tour du jeu est donc axé sur l'utilisation de ce tableau de combat et une bonne gestion de vos troupes pour éviter de trop cumuler la fatigue. Evidement il faudra aussi gérer vos manœuvres et votre tactique pour arriver au résultat de condition de victoire. Mais le petit « plus » du jeu reste ce fameux tableau de combat.

L'utilisation du tableau fait d'ailleurs penser au joueur démon du jeu Claustrophobia pour ceux qui connaissent, dans un premier temps on va tenter de récupérer un maximum de dés à poser sur votre plateau (8 simultanément ay



maximum) et trouver les bonnes combinaisons pour optimiser les actions de vos unités afin qu'elles fassent le plus de dégâts possible ou atteignent l'objectif rapidement.

La magie

La magie n'existe pas dans le jeu de base, cela ne pouvait pas être possible de passer à côté dans l'univers d'Aarklash, Perno nous a donc gratifié d'un système bien trouvé. Comme indiqué ci-dessus, la dernière colonne du tableau concerne la magie. Et la première case de cette colonne sert tout simplement au stockage de dés de magie.

De là l'action se fait assez simplement, on retire le dé de la case de magie pour indiquer que l'on active celle-ci. Le défenseur va avoir le droit à un dé de dissipation, il peut, s'il le souhaite, rajouter des dés de sa réserve de

magie qu'il aura stocker préalablement. Le joueur qui lance le sort fait de même et les deux adversaires lancent le ou leurs dés et gardent le résultat le plus élevé. Si le défenseur à un résultat strictement supérieur à l'attaquant alors le sort est dissipé, sinon celui-ci est lancé.

Mais ce n'est pas tout, vous pouvez intégrer dans vos rangs un seigneur sorcier. Ce dernier apporte de nombreux avantages pour lancer des sorts mais en contrepartie est bien moins fort en Corps à Corps (moins d'attaque et une baisse de l'armure significative).

Le gros avantage d'avoir un seigneur sorcier est que vous n'êtes plus obligé de mettre vos dés sur les pouvoirs, mais juste sur votre réserve de magie. De là, quand vous voulez lancer un sort il suffit de retirer les dés correspondants au sort que vous lancez de votre réserve de magie, ceci permet une meilleure modularité pour les sorts car il ne faut plus anticiper ce dont on aura besoin. Qui n'a jamais pesté d'avoir mis de côté des points d'actions pour au final ne pas avoir à s'en servir car l'occasion ou les conditions ne se sont pas présentés, dans ce cas là il y a de faibles chances que ça arrive. L'autre gros avantage est le nombre de dés que vous envoyez pour réussir votre sort. Là où un seigneur normal ne va avoir le droit qu'à un seul dé plus ceux qu'il retire de sa réserve, avec un seigneur sorcier on regarde les dés restant de cette fameuse réserve et on prend autant de dés que possible et sans les défausser !!

En conclusion, le seigneur sorcier ne lancera pas plus de sort qu'un autre seigneur mais va vous permettre d'être très souple sur l'utilisation de ceux-ci à partir du moment où on met des dés en réserve. De plus les premiers sorts auront de grande chance de passer si votre réserve est suffisante mais les derniers beaucoup moins.

La fatigue

J'ai évoqué le principe de « fatigue », à savoir que vos hommes ne peuvent pas traverser tout le terrain puis mener un combat farouche sans puiser dans leur réserves. La situation est simple, à chaque tour, la première action d'une unité est « gratuite », les autres actions supplémentaires infligeront un point de fatigue. Attention à ne pas trop les cumuler car suivant votre unité à un certain niveau elle ne pourra plus agir. Vous devrez donc utiliser une action pour vous défaire de ces marqueurs.

Mais l'autre possibilité est que votre adversaire va utiliser votre fatigue à son avantage ! En effet, lors d'un combat ce dernier peut vous retirer un marqueur moyennant un bonus pour son unité ou un malus pour la votre. Il y a même des sorts qui permettent d'attaquer de manière plus ou moins forte suivant le nombre de points de fatigue.

Les armées

Il y a donc 5 armées qui sont développées pour le jeu, chacune avec leur spécificité. Les habitués de Confrontation ne seront pas



perdus, on y retrouve ça et là les grandes idées qui ont fait la gloire de chacune :

- **Le Lion** : l'armée du Lion est la plus simple et la plus polyvalente. Elle vous semblera au premier abord très faible par rapport aux autres armées. Elle dispose en effet de peu de

profils et d'aucune règle spéciale digne de ce nom. On croirait se trouver devant une armée « historique » et non devant une armée « fantastique ». La force du Lion vient de son plateau de combat. Outre le fait que celui-ci lui donne sa personnalité (en favorisant la cavalerie par exemple), il se trouve être très

facile d'utilisation. La plupart des capacités, pourtant assez puissantes, se jouent facilement et le plateau dispose même d'une case permettant de grandement limiter l'influence d'un mauvais jet de dés SAGA. Bref.. À chaque tour vous n'aurez que l'embarras du choix !



- **Le Griffon** : le griffon dispose de bien plus d'options, toutes orientées vers le tir. C'est de plus la seule force à disposer d'une machine de guerre (un canon) même si celle-ci est expérimentale et ne devrait pas être trop utilisée. Si vous ajoutez à cela une magie très offensive, vous avez entre les mains l'armée la plus puissante à distance.

Malheureusement, tout ceci a un prix. Le plateau du Griffon est bien compliqué à gérer. De nombreux sorts et de nombreuses capacités coûtent les yeux de la tête en termes de combinaison de dés SAGA et la plupart de ces capacités ne seront utilisables qu'à distance. Or, quoi qu'il arrive, une partie de SAGA se règle lors d'un corps à corps viril ! Tôt ou tard, l'armée du Griffon risque de se retrouver dépassée dans la mêlée et il ne se passera pas une partie où vous ne regarderez votre plateau d'un air dépité suite à un jet de dés SAGA calamiteux...

- **Le Loup** : une armée simple et brutale. Son plateau de combat lui accorde de nombreux avantages au combat ainsi que des capacités permettant de manœuvrer plus rapidement ou plus efficacement. Les profils des Wolfens feront tourner de l'œil vos adversaires les

moins aguerris ! Mais l'armée reste fragile... Au lieu d'acheter ses troupes par paquets de 4/8/12, l'armée du Loup les achète par 3/6/9. Elle sera donc très souvent en sous-effectif et la moindre perte se paiera cher !

- **Le Belier** : l'armée des morts respecte les poncifs du genre. L'armée est principalement constituée de figurines lentes mais peu sujettes à la fatigue. Son plateau de combat vous permettra de mettre des bâtons dans les roues de votre adversaire en fatiguant ses unités ou en les terrifiant. Il vous sera également possible de booster vos troupes en les faisant se déplacer plus vite ou en relevant les morts... Une armée avec laquelle il vous sera difficile de gagner rapidement mais qui devrait s'en sortir lors d'une guerre d'usure.

- **Le Scorpion** : l'armée du Scorpion est une armée très offensive et disposant de nombreux profils (des troupes régulières bien sûr.. mais aussi des monstres). L'armée pourrait sembler très forte au premier abord mais son plateau de combat se révèle très difficile à utiliser. Il manque de polyvalence (aucune capacité ne permet de se défendre par exemple, certaines ne peuvent être utilisées que sur les créatures, d'autres que sur les troupes régulières...), est très gourmand en termes de dés SAGA et demande parfois quelques sacrifices (les soldats sont bien plus motivés après un exemple ou deux...) Une armée délicate à prendre en main mais qui peut s'avérer redoutablement efficace.



Une armée prépeinte à bas coût... Merci qui ?

Conclusion

SAGA of Aarklash est une aubaine pour ceux qui ont fait le plein de figurine de Confrontation 4 lors du déstockage de Rackham, il ne leur manque que le livre de règle soit 30€ d'investissement. Les dés peuvent aussi être pris mais restent dispensables car Perno a eut la bonne idée de faire des tableaux avec les dés Rackham. Si on ne part de rien, l'investissement reste moindre puisque pour 100€ vous pouvez acheter une armée d'environ 10 points avec le livre de règle. Le meilleur reste sans aucun doute le fait que les figurines sont déjà montées et peintes, bref du prêt à jouer, il n'y a que les règles à assimiler. Niveau règles il vous faudra quand même quelques parties pour bien tout digérer, le bouquin en lui-même est bien écrit avec plein d'exemples et de cas concrets, il n'en reste pas moins que des points de règles peuvent être oubliés ou mal utilisés.

RafPark

Règles de SAGA of Aarklash

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

Studio Tomahawk

<http://www.studio-tomahawk.com>

Blog de Perno

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

Dwarf King's Hold

Mantic Games est une « petite » société fondée par des anciens de Games Workshop et a tout d'abord créé sa gamme en proposant des figurines qui peuvent s'inclure parfaitement dans des jeux concurrents. De là, ils ont fait leur propre jeu : King's of War (voir blogurizine n° 13). Et puis en 2011, voilà qu'ils annoncent leur premier jeu de plateau : Dwarf King's Hold : Dead Rising.

Dwarf King's Hold c'est une idée géniale et qui n'est pas sans rappeler le géant du jeu de figurines avec feu Warhammer Quest, utiliser sa gamme actuelle pour sortir un « dungeon crawling ». Oui là encore je vous mets dungeon crawling entre guillemets car vous verrez qu'au final il n'en est rien. Donc Mantic décide de mettre en scène ses figurines non pas dans une version jeu de bataille de masse mais petit format scénarisé, et en chef de file Jake Thornton pour écrire les règles. Avec tout ça, une promesse comme quoi si le jeu fonctionne il y aura des suites.

À l'époque je n'ai même pas attendu les retours pour commander la boîte, à cela deux raisons, au nom dungeon crawling je n'ai plus aucune volonté et ça permettait en même temps de me faire une idée de la gravure des

figurines mantic, dont le rapport quantité/prix reste très intéressant, donc cet achat me permettait de voir la qualité, seul critère qui me freinait.

L'histoire

Dwarf King's Hold : Dead Rising met en scène un groupe de personnes de petite taille qui s'en va visiter les tombeaux des Rois Nains pour récupérer des artefacts de leurs ancêtres. Seulement voilà le Nécromancien Mortibris ne voit pas cette intrusion de bon présage, ce lieu étant un vrai vivier de combattants pour lui et lui permettant d'y faire de nombreuses expériences. Ce raffut par ces intrus trouble sa concentration. Et c'est donc parti pour se mettre joyeusement sur la g...

Le matos

Pour la boîte c'est un carton mou classique mais on joue avec le contenu et pas le contenant me direz vous, seulement pour protéger le matériel ça reste bien pratique d'avoir quelque chose qui tient la route. À l'intérieur vous trouverez des planches de tuiles à dépuncher, assez nombreuses et de différentes tailles, les tuiles ont un graphisme

par Rafpark

> Geek Lvl 60

<http://rafpark.wordpress.com>



soigné et c'est un vrai plaisir de chercher les petits détails dessus avec des effets de lumières très sympa. Seulement je trouve que celles-ci ne sont pas assez épaisses à mon goût et si le dos est toilé pour une meilleure résistance, le gris est tout tristounet, on s'habitue vite à une qualité du type Gear Of War aussi. Pour le reste on a le droit à des dés classiques de 12 mm coin arrondis et gravés et les fameuses grappes de figurines Mantic. Le livret lui en noir et blanc et assez petit contiendra les règles et les scénarios le tout en anglais.

Les nains restent assez monoblocs et la variation sur une grande quantité est quelque peu limitée. Pour le jeu qui contient 7 nains vous n'en aurez pas un seul identique mais je transpose sur l'achat de l'armée complète en fait. Ils restent agréables à peindre, on reprochera juste quelques détails assez

grossiers et un manque de finesse de gravure à certains endroits si on y regarde de plus près. Pour ce qui est des revenants là par contre le choix est assez varié et je trouve la gravure assez fine et la grappe à pas mal d'options qui permettent une grande variation d'assemblage et pas mal de bitz qui seront utilisables. Je trouve très sympa d'avoir mis quelques éléments qui permettront de remplacer des marqueurs cartons du jeu aussi, ça aide à une meilleure immersion.

Le matos reste assez « cheap » de manière générale, j'ai l'impression de me trouver devant une qualité d'un jeu des années 90, livret succin en noir et blanc, boîte en carton mou et tuiles peu épaisses. La qualité graphique des tuiles et celle des grappes plastique relève le niveau et surtout le tarif reste moins cher qu'un gear of war ou castleravenloft. Mais on aurait au moins aimé un peu plus d'effort sur ces points là.

Le principe

DKH : Dead Rising met en scène deux bandes rivales dans les tombeaux des Rois Nains, un vrai dédale de couloirs et de salles.

Vous choisissez donc un scénario et le clan que vous dirigerez, plus qu'à réaliser la mission qui va avec. Ça passe d'aller récupérer un objet au fond du labyrinthe, tenir pendant X tours l'assaut, sortir un certains nombre de perso, avec toujours votre adversaire qui a un objectif contraire. On met en place le plateau via les tuiles, on pose les figurines aux endroits

indiqués par le plan et le premier joueur est déterminé par le scénario.

Chaque joueur à un certains nombre de jetons qui est propre à la faction qu'il dirige. Ces jetons, divisés en deux types, vont permettre d'activer vos figurines. Les premiers permettront de faire bouger et attaquer vos hommes (ils vont permettre d'activer plusieurs figurines) alors que les seconds, qui ne seront jouable qu'à la fin de votre tour, ne peuvent faire que l'une ou l'autre des options (vous ne

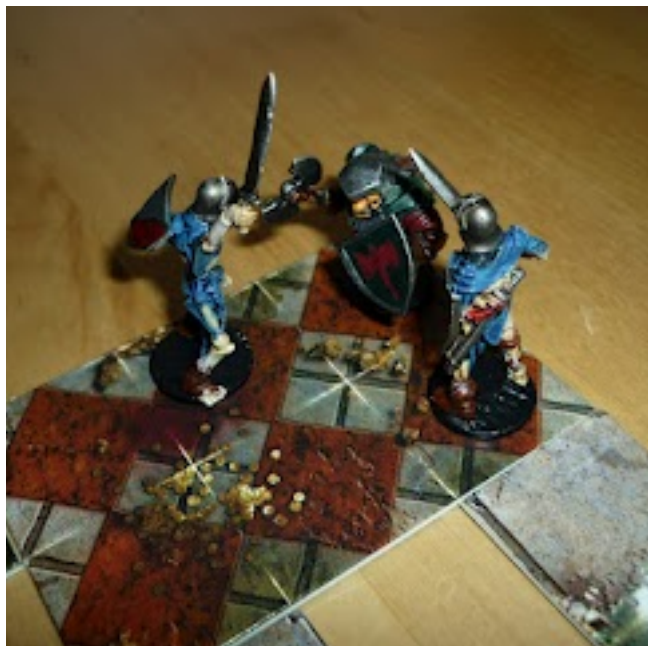
pourrez qu'activer qu'une figurine par jeton). Là encore le scénario vous indique avec combien de jeton vous commencez puis combien vous devez en piocher par hasard à chaque tour. Si on commence avec une marge confortable, ça va vite devenir critique et vous ne pourrez plus activer de toute façon toutes vos figurines, de bons choix tactiques seront alors indispensables.

L'activation est simple, pour une action normale, la figurine peut se déplacer d'autant



de cases qu'indiqué dans ses statistiques et si elle finie sont mouvement adjacent à une figurine, peut ensuite attaquer. A savoir que si lors de votre déplacement vous arrivez adjacent à une figurine ennemie (dans les 8 cases autour), votre figurine stoppe automatiquement (pratique pour bloquer un accès). Une fois le déplacement fini vous pouvez orienter votre figurine comme bon vous semble mais choisissez bien, cela va grandement influencer dans le combat.

Quand on attaque une figurine, il y a « trois phases », la première est le découpage des combats. Ceci représente le fait que lorsque plusieurs figurines sont adjacentes l'une de l'autre, on ne peut pas se focaliser sur un seul ennemi et laisser les autres sans adversaire.



Généralement vous aurez donc une de vos figurines qui tape sur un ennemi. Vous pourrez avoir plusieurs de vos figurines qui tapent sur un seul ennemi si et seulement si cet ennemi est le seul adjacent.

Une fois ceci fait, la deuxième phase est de calculer le nombre de dés que chaque combattant peut lancer. Oui calculer, car si la base de départ est indiqué dans les stats de la fig, il y a ensuite des modificateur qui retirent des dés au défenseur et/ou à l'attaquant. Par exemple si après le découpage des combats le défenseur (ou l'attaquant) est en sous nombre, il perd un dé. Si l'attaquant frappe dans le dos de son adversaire, le défenseur perd encore un dé. Idem si le défenseur (ou l'attaquant) est blessé. Et le tout se cumule, attaquer un ennemi blessé dans le dos avec un surnombre, le défenseur perd 3 dés ! Seulement voilà, il y a une « sécurité », une figurine ne peut pas avoir moins de deux dés à lancer et si un modificateur va en-dessous on reporte celui-ci à l'armure de la figurine. Mais là encore une sécurité, l'armure sera au minimum de 1, les malus excédents étant perdus. Mais une fig avec deux dés de défense et 1 d'armure je ne donne pas cher de sa peau (ou de ses os, selon l'armée !).

Pour finir on lance les dés et on compare les résultats. On va classer les dés de manière décroissante en les mettant en opposition à l'adversaire, qui les aura aussi classés du plus grand au plus petit. De là on compare chaque paire de dés et si l'attaquant à obtenu un meilleur score que le défenseur et que ce score dépasse strictement l'armure du défenseur il

obtient une touche (le défenseur ne provoque pas de touche dans le cas contraire). Si l'attaquant à plus de dés que le défenseur alors c'est comme s'ils étaient comparés à des « 1 ». Suivant le nombre de touches et l'adversaire on regarde dans un tableau l'état du défenseur (rien, blessé, mort, etc).

Le joueur va donc choisir les jetons qu'il joue lors de son tour et les dépenser, il arrête quand il le souhaite (pour en garder pour le tour suivant) ou quand il aura activé toutes ses figurines. Puis c'est au tour de son adversaire et on répète jusqu'à ce qu'une condition de fin du scénario soit réalisée. A savoir que si un joueur joue un jeton « 2 », il devra activer complètement deux figurines l'une après l'autre avant d'utiliser un autre jeton. Evidemment on ne peut pas activer deux fois la même figurine dans le même tour.

Il existe aussi d'autres options de jeu que le déplacement et l'attaque, la fuite en est une histoire de « sauver » la figurine mais avant d'être saine et sauve il faudra subir une attaque gratuite qui peut être mortelle. On peut aussi repousser les figurines ce qui a pour effet de libérer le chemin, pratique dans certains scénario où la fuite est de mise. Sans parler des capacités spéciales qui sont présentes dans certains scénarios.

Les factions

Le premier opus, Dead Rising, contient les Nains et les Morts Vivants. Si les premiers sont peu nombreux, ils ont une bonne armure et



frappent fort. Sans parler du fait qu'ils peuvent se déplacer en rajoutant un leurre, l'adversaire devra donc trouver les vraies figurines des fausses en allant sur les marqueurs. Le Nécromancien dirige une groupe de squelette et revenants, leur force n'est pas dans l'armure ou l'attaque mais plutôt le nombre et quelques options intéressantes. Par exemple un squelette n'est pas blessé mais retourne en « tas d'os » qui pourra redevenir un squelette via un point d'action. Le puits des âmes qui fera revenir là aussi de nouvelles troupes. Bref deux modes de jeux résolument différents.

Le deuxième opus, Green Menace, contient les Elfes et les Orks. Les premiers ont la capacité de tirer à distance, peuvent esquiver une

attaque et bougent très vite. Les seconds ont une grosse armure et surtout la « rage verte », état intermédiaire qui ne tue pas l'ork mais lui rajoute un dé d'attaque pour représenter sa furie. Une fois dans cet état la moindre touche lui sera fatale. Cependant il faudra donc s'y reprendre à deux fois pour le tuer, donc deux actions.

Les boîtes

Dwarf King's hold à aujourd'hui 2 boîtes de jeux de sorties, une extension, un supplément et des packs de Milice (warband).

Dead Rising et Green Menace sont des jeux à part entière, il suffit d'une seule boîte pour avoir l'essentiel pour jouer. Le choix de l'une ou l'autre dépendra de vos goûts et des

factions que vous souhaitez avoir, le principe ensuite étant le même.

Et puis il y a quelques semaines est sorti Ancient Grudge, là par contre on est devant une vraie extension, il vous faudra une des deux boîtes de départ pour en profiter. Cette boîte au final n'est pas qu'une simple extension proposant quelques scénarios supplémentaires ou de nouveaux profils, non elle permet de relancer complètement le jeu. Car comme vous l'aurez compris, chaque scénario est déjà prédéterminé, on prend telles ou telles figurines d'une faction que l'on pose et c'est parti, ensuite la seule variante est de changer la faction avec votre adversaire pour tenter une autre approche.

Avec Ancient Grudge c'est parti pour une modification en profondeur du principe de jeu. On pourra remplacer les factions comme l'on souhaite sur n'importe quel scénario puisque maintenant est à disposition un tableau qui indique la valeur de la force de chaque groupe pour chaque scénario. Et avec ça les profils et la valeur de chaque figurines (même certaines pas encore sorties). Un mode à 3 et 4 joueurs est aussi disponible, coopératif entre chaque faction ou non suivant le choix du scénario. On notera la présence d'une figurine métal, Rulaf le Fou, un nain qui frappe fort (mais son coût va avec !). À noter que cet opus inclus de nombreuses règles spéciales des anciennes boîtes dans ce livret mais aussi des nouvelles, comme le lancer de chien pour les nains, la règle de la foreuse naine qui étaient réservés qu'à certains acheteurs qui avaient eut le droit à la promo mais aussi la règle de horde des

zombies, disponible en téléchargement sur le site de Mantic. Vous l'aurez compris, Ancient Grudge est l'achat indispensable pour celui qui souhaite optimiser sa première boîte.

En parallèle est sorti Dungeon Master, rien de spécial sur cette boîte à K7 VHS qui contient en fait un ensemble de grappe de figurines diverses et variées pour compléter votre boîte de base et varier les compos. Elle reste cependant indispensable pour l'acheteur d'Ancient Grudge, cela lui permettant d'avoir un plus grand choix dans sa formation d'équipe.

Pour finir, et pour le moment uniquement en vente sur le site de Mantic, on peut trouver différents « Warbands » (Milice), qui contient un ensemble de figurines, un peu comme Dungeon Master mais plus thématique. Autant certains sont sympas, autant d'autres restent

indispensables. Personnellement mon choix s'est porté sur le Vulber's Exil parce qu'il permet d'obtenir le dernier Nain métal avec des stats (Rulaf étant fourni avec AG) mais aussi la fameuse foreuse naine qui n'est dispo autrement que par l'achat de pack de DKH ou de point Mantic. Les autres « Warbands » peuvent être achetés mais on peut aussi trouver les figurines via les fameuses boîtes K7 à des prix similaires. A savoir qu'un Loup Garou Métal devrait bientôt voir le jour et vendu sur leur site.

Pour avoir peint l'ensemble des figurines (plus de 100 figs en un mois), je suis de manière générale assez satisfait de leur qualité. Seuls les Elfes m'auront donné du fil à retordre et une satisfaction moyenne quand au résultat (mais qui provient sûrement du code couleur utilisé), du fait aussi de leur allure filiforme un peu trop « maigre » à mon goût.. Les nains et les orcs ont été un vrai bonheur à peindre malgré quelques figurines à la gravure grossière (le tireur nain qui vise par exemple). Les morts vivants sont peints avec une rapidité foudroyante pour un résultat plus qu'honorable sur une table pour la troupe. Non vraiment très satisfait de la gamme de figurines.

En conclusion la série Dwarf King's Hold de chez Mantic n'est pas un Dungeon Crawling comme vous avez pu le constater, il est plus proche d'un Okko (excellent jeu au demeurant), mais cela ne lui retire pas ses qualités. Si l'achat des boîtes de bases contentera les duellistes, Ancient Grudge sera quand même un achat indispensable si vous

souhaitez jouer à plusieurs ou varier vos parties. Le matériel reste un peu « cheap » sur certains points mais on oublie vite ces désagréments en jouant, le seul gros point noir du matériel est de ne pas fournir les bases « Mantic » des figurines car certaines (les Orcs principalement) ont tendance à tomber de manière répétée.

Le système de combat reste très bien fait et vous pourrez contrer votre malchance aux dés par une bonne tactique et en gérant bien vos positions. J'espère que Mantic va continuer sur cette voie et proposer de nouveaux profils sur leur figurines de la gamme existante, permettant ainsi d'essayer de nouvelles combos mais aussi de se créer des scénars sympa (Vivement les stats du prince elfe sur dragon avec un groupe d'aventurier qui à pour mission de le déloger).

Pour ceux que l'héroïc fantasy exaspère, au moment où vous lirez ces lignes il devrait y avoir dans les bonnes boutiques Project Pandora, un système relativement similaire mais avec leur jeu Warpath, donc du SF. Evidemment on pense à un space hulk/ space crusade et surtout avec la nouvelle armée : les Veer-Myn, autrement dit les rats de l'espace. Ca fera sûrement l'objet d'un prochain article ;o).

RafPark

Site officiel Mantic Games

<http://www.manticgames.com/Dwarf-Kings-Hold.html>

Les règles en français

<http://rafpark.wordpress.com/2012/03/16/dwarf-kings-hold-ancient-grudge-la-vf/>



Après l'Après-Trauma, qu'est-ce qu'il y a ? Le Trauma. Encore.

Trauma, c'est quoi ?

Trauma est un jeu de figurines futuriste amateur et gratuit, créé par DiCiCat, se jouant à l'échelle de la grosse escarmouche (une grosse poignée d'unités, voire un peu plus, dans chaque camp). À peu près le même format que Warhammer 40.000 ou AT-43 donc. Originalité de la chose, il s'agit d'un jeu semi-générique. Comprendre par là que le jeu ne propose pas de système de création de profils (contrairement à d'autres jeux comme No Quarters par exemple) ni de listes imposées pour telle ou telle gamme de figurine (contrairement aux jeux commerciaux). À la place, le jeu propose des listes d'armées (Army Books en bon français) assez souples pour coller à différentes gammes de figurines. Il est ainsi parfaitement possible de voir s'affronter des Space Marines (de chez GW) contre des Korolons (Urban Mammoth) ou des Forge Fathers (Mantic).

Petite revue du jeu donc... Je vous préviens, je ne risque pas d'être objectif, ayant moi-même contribué à la relecture et à quelques corrections du système tout en ayant fourni une bonne partie des listes d'armées actuellement disponibles.

Le système de jeu

Avec un tel nom, on s'attend forcément à une filiation forte avec AT-43. Oui... mais non en fait. Le jeu possède bien sûr de nombreux points communs avec son ancêtre mais il a su prendre ses distances sur bien des points.

Du côté des similitudes, on notera l'organisation du tour (avec constitution d'une pioche servant à déterminer l'ordre d'activation des unités), l'utilisation de points de commandements en quantité limitée pour tout un tas de choses (initiative, ordres spéciaux, ralliement des troupes...) et une gestion des portées et des distances en générale assez similaire (mesure d'un officier à l'autre, portée du tir déterminée par dizaine de centimètres ou à l'aide de l'ancien mètre-ruban de chez Rackham).

Du côté des différences, on notera l'abandon total de la table de résolution unique pour un système encore plus simple. À la place des traditionnels d6, on utilise ici des dés spéciaux (Trauma Dice comme je les appelle) disposant de deux faces « Up » et de quatre faces «

par Perno

> Chez Perno !

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

Down ». Si vous jouez à Dust, vous aurez déjà des dés sous la main. Sinon, vous pourrez facilement vous en bricoler ou utiliser de simples d6 (1 & 6 = UP ; 2 à 5 = DOWN). À partir de là, c'est très simple : si votre score (la précision ou la force de votre arme par exemple) est supérieur ou égal à la difficulté du jet (portée du tir ou résistance de l'adversaire pour poursuivre l'exemple), vous



Un exemple de Trauma Dice faits maison

réussissez sur du Down. Si la difficulté est supérieure à votre score, vous ne réussissez que sur du Up. Si l'écart entre les deux valeurs est supérieur ou égal à 3, la réussite ou l'échec (selon le sens de l'écart) est automatique.

En dehors de cette modification majeure, le jeu fourmille de petites modifications ou ajouts qui le différencient nettement d'AT-43. La gestion des dommages sur les blindés est particulièrement bien vue, le jeu se passe de gabarits ce qui est très pratique (notamment pour jouer à différentes échelles...), les medics sont bien mieux gérés, de nombreux points posant des problèmes d'équilibre ont été corrigés... Tout ceci contribue à faire de Trauma un jeu unique, bien différent d'AT-43 ou de ses successeurs (AT-44 par exemple).

Les armées

Mais ce ne sont pas les règles de Trauma qui font toute la différence. Ce sont les armées. Ou plutôt les Army Books.

Un effort particulier a été porté à chacun d'entre eux pour garantir le meilleur équilibre possible. Pour cela, l'échelle réduite des caractéristiques, l'absence de personnages spéciaux et une certaine uniformisation des profils et capacités spéciales permettent d'obtenir des listes équilibrées, que ce soit les unes par rapport aux autres ou au sein même de chaque liste. Toutes les unités et options d'équipement sont globalement bien équilibrées ce qui évite de voir toujours les mêmes listes sur la table.

Les listes d'armées mettent l'accent sur le fantassin qui tire et prend des objectifs soutenu par quelques blindés qui auront certes

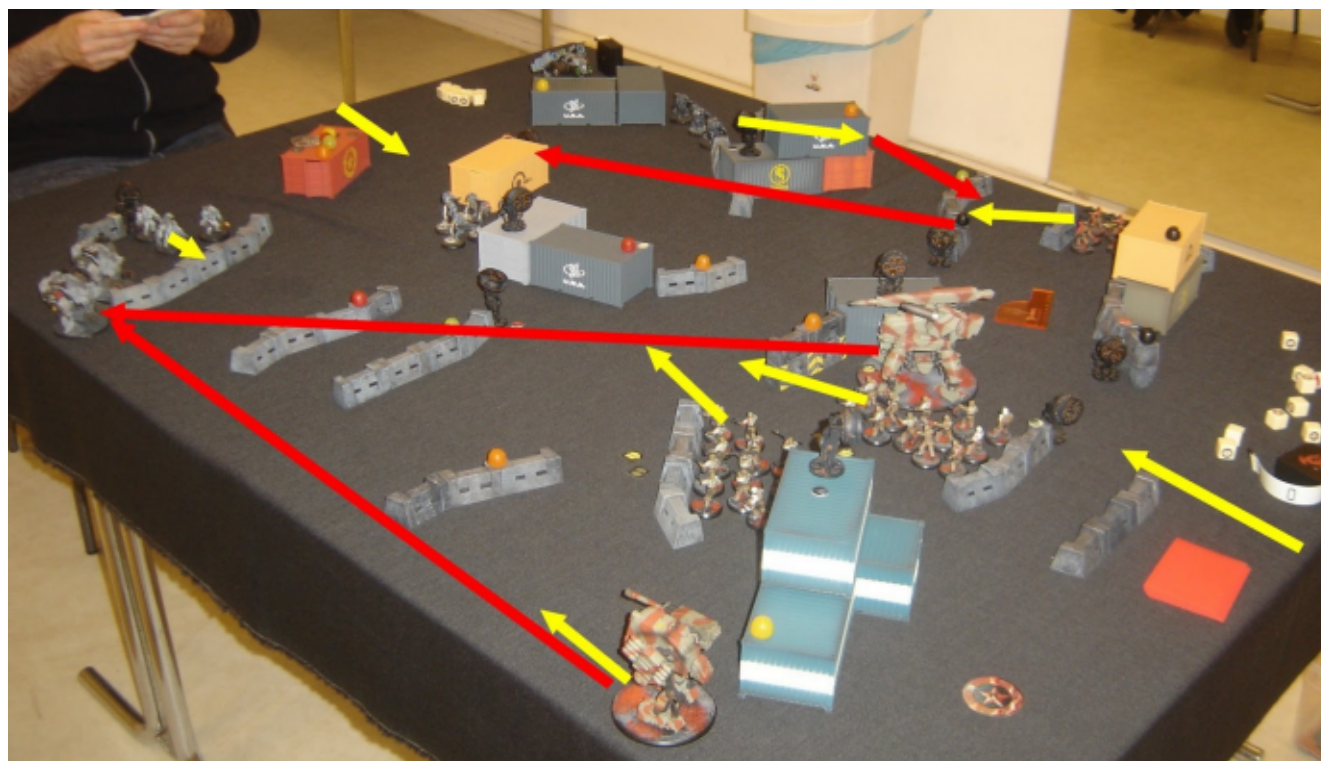
un rôle important mais jamais crucial ou prépondérant. À noter que si le jeu gère le corps à corps, il le gère de manière réaliste. Chaque armée possède de quoi aller au contact mais force est de constater que cette option est rarement viable et les listes d'armées ne l'encouragent pas. Inutile d'espérer voir votre unité de fous furieux traverser le champ de bataille pour massacrer leurs adversaires à coups d'épée tronçonneuse, ils ne franchiront pas la moitié du terrain, fauchés par les tirs ennemis bien avant de représenter une menace sérieuse.

Au final, le jeu donne vraiment l'impression de batailles futuristes, voire contemporaines dans un contexte futuriste. Les unités se déploient,

prennent des objectifs, se mettent à couvert ou en alerte, attendent leurs ordres... tandis que les officiers restent planqués en deuxième ligne ! On est très loin de l'approche héroïque de nombreux jeux se voulant futuristes mais qui ne sont en fait rien d'autre que des jeux médiévaux-fantastiques avec des sabres lasers et des bolters.

Qu'est-ce qu'on joue ?

Le jeu propose actuellement neuf listes d'armées jouables. Certaines sont arrivées au stade 1.0 (ou plus, dans tous les cas, elles ne devraient plus évoluer dans le fond), d'autres sont encore en cours d'étude et d'équilibrage...



tour de jeu classique plein d'actions et de rebondissements (en rouge, les tirs ; en jaune, les mouvements)

On peut donc jouer les armées suivantes (entre parenthèses, les armées AT-43/GW pouvant être utilisées mais d'autres options sont possibles) :

- L'USF pour Union Special Forces. Des soldats d'élite, peu portés sur le corps à corps, préférant l'équipement hi-tech et léger (UNA, Space Marines).
- Les Rebelles. Des soldats « amateurs » mus par un idéal et des convictions solides. L'armée utilise du matériel dépassé et des blindés solides mais lents et peu maniables (Red Blok, Garde Impériale).
- Les Cyborgs. Des robots ayant décidé de s'affranchir des humains avec tout ce que ça

implique de robots revenant en jeu ou s'adaptant à l'ennemi en cours de partie (Therians, Necrons).

- Brute forces est une armée très efficace à courte portée et très mobile mais fragile (Karmans, Eldars).
- Les Greys sont des extra-terrestres très avancés mais relativement peu portés sur les combats. Ils utilisent donc pas mal de robots et d'armes à longue portée (Cogs, Taus).
- Zombies corp. est une armée mercenaire (ne pouvant pas être jouée en combinaison avec d'autres armées toutefois) composée de zombies dirigés par des responsables humains bien planqués dans de lourds blindés (ONI,

zombis de la peste).

- Les Créatures sont des aliens portés quasiment exclusivement sur le corps à corps, une armée assez atypique donc (Tyrannides).
- Green Menace vous permettra de jouer toutes vos figurines d'Orcs ou plutôt d'Orks : armée dépassée technologiquement, peu disciplinée, grosses haches et plein de véhicules au programmes (Orks).
- MFAP (pour Mini Fighters, Angry People) vous permettra de ressortir de vos placards vos nains de l'espace à moins que ce ne soit juste un prétexte pour kraker sur les Forge Fathers de Mantic (Squats).

Le livre de règles

Le livre de règles est bien sûr fourni sous la forme d'un fichier pdf. Celui-ci est très sobre puisque quasiment sans illustrations. Il a donc au moins le mérite de ne pas consommer beaucoup d'encre à l'impression et d'être très lisible.

A noter que le fichier est également disponible au format epub, très pratique pour tous ceux qui possèdent une liseuse électronique. Une initiative à saluer et qui, je l'espère, devrait se généraliser.

Voilà... Si vous cherchez un vrai jeu de SF pour recycler vos figurines, si vous cherchez un système stable, éprouvé et équilibré, je ne peux que vous conseiller de donner sa chance à Trauma !

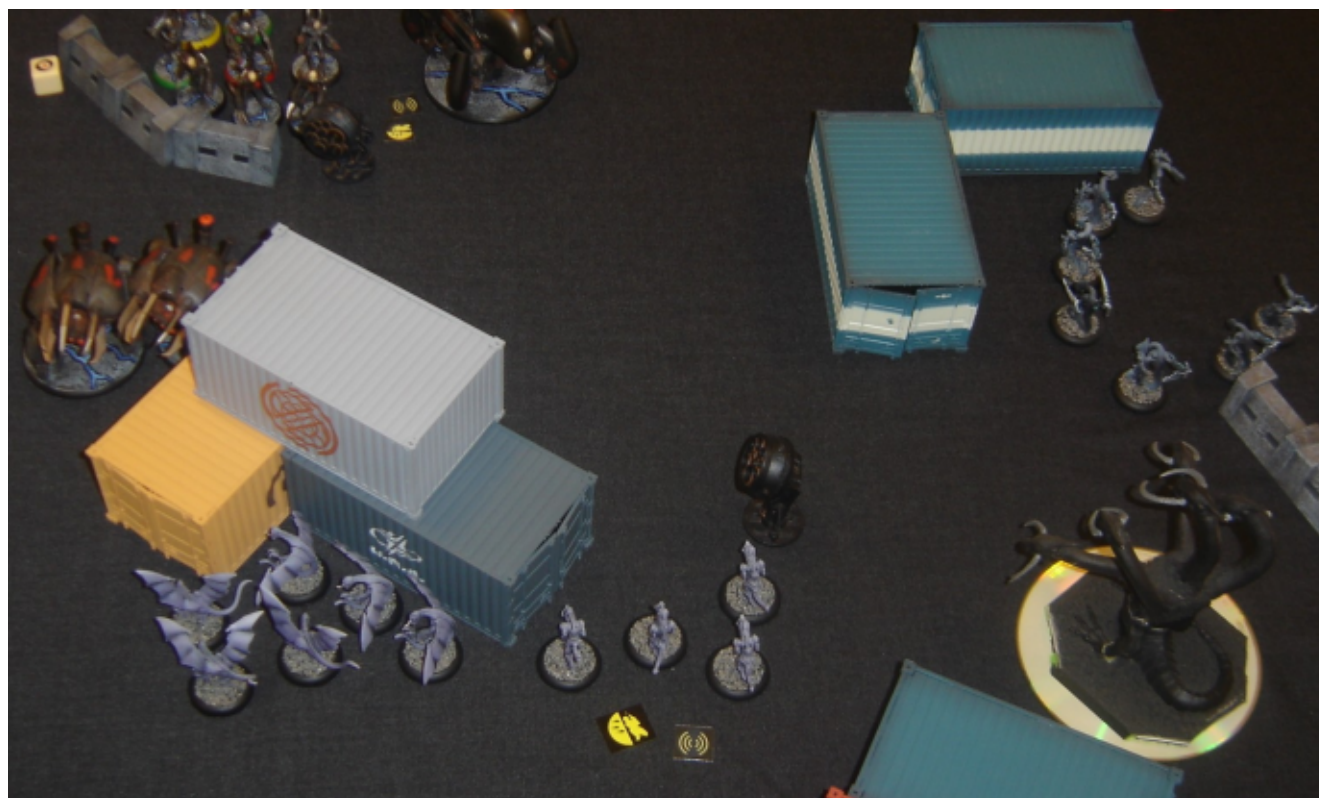
Perno

Le blog officiel

<http://dicitat.homeip.net/trauma/>

La section téléchargement du site

<http://dicitat.homeip.net/diff/trauma/>



Trauma, ce n'est pas que les figs AT-43. Ici, une armée de Cyborgs (Therians de chez AT-43) affronte une horde de Créatures (Koralons destinés à Metropolis à l'origine).

Dust Warfare

La guerre continue et ça ne fait que commencer !

par Don Lopertuis

> Chez Lopertuis
<http://lopertuis.wordpress.com>

On ne présente plus Fantasy Flight Games : connu pour son immense catalogue de jeux de plateau, cet éditeur est le roi de l'Ameritrash. Depuis maintenant deux ans, FFG s'essaye également à la figurine avec sa gamme Dust Tactics, mixe entre un jeu de figurines et un

jeu de plateau.

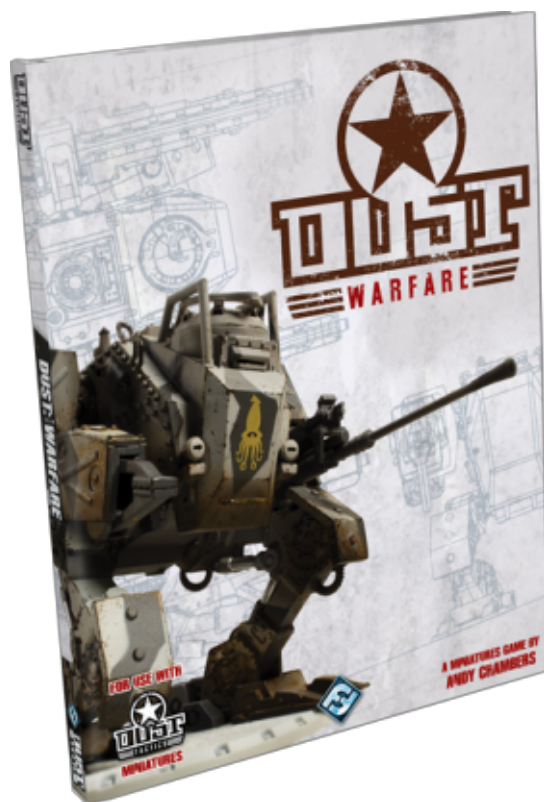
Ce jeu connaît aujourd'hui un relatif succès, du fait d'un background plus qu'attractif, mélangeant uchronie, Weird World War et esprit pulp. Certes, il n'est pas le seul à boxer dans ce type de fluff, mais ce qui fait la différence, c'est la qualité de ses figurines, dont le design a été confié à Paolo Parente himself.

Alors que le jeu sortait en 2010, FFG avait annoncé qu'un second système de jeu serait proposé à terme, un jeu de figurines sur table utilisant le même background et surtout le même matériel. C'est désormais chose faite, avec la sortie de Dust Warfare en avril de cette année. Alors quid du bestiau ?

Pourquoi ne pas jouer à Dust Warfare ?

C'est THE question ! En effet, pourquoi encore investir dans un nouveau jeu d'escarmouche en 28 mm alors qu'il y a en a déjà pléthore sur le marché ? J'entends déjà les arguments de ceux qui estiment que c'est un investissement inutile, citons en vrac :

- « C'est pas GW », « In Warhammer 40k we trust ! » etc... Mon argument préféré car utilisable également dans le sens inverse : pourquoi ne pas profiter de cette gamme pour justement sortir un peu le nez de chez GW ? Pour aller défricher de nouveaux fluff/systèmes ? Car à force de jouer à la même chose, on finit par tourner en rond, ce quelles que soient les qualités indéniables 40k et cie.



Dust Warfare : La guerre continue et ça ne fait que commencer !

- « Mais personne n'y joue, mes potos ne veulent jouer qu'à 40k ! » Argument jumeau du précédent qui témoigne d'une réalité qu'on ne peut nier et qui a tendance à virer au cercle vicieux : il n'y a que des joueurs GW dans mon entourage, donc je joue à GW, donc il n'y a que des joueurs GW...

GW est dans une position de force qui rend la vie difficile aux autres éditeurs et à leurs joueurs potentiels. Et là, pas de solution

miracle, il faut mouiller le maillot : initier encore et encore, ne pas hésiter à prêter ses figurines pour pouvoir se constituer un petit groupe de joueurs réguliers dans la gamme de son choix.

- « Les figurines sont moins bien sculptées que chez GW ou chez Privateer Press ! » Argument qui se tient (je pleure toujours des larmes de sang lorsque je vois les nouveautés

GW/ForgeWorld, tellement elles sont belles !) mais auquel je répondrai en mettant en avant la jeunesse de la gamme : il faut du temps pour prendre ses marques dans ce domaine et Dust Studios - qui conçoit les figurines pour FFG - n'a pas la même expérience que les deux cités ci-dessus.

Maintenant, allez voir les figs de plus près, et vous constaterez que nous avons affaire à un très bon niveau de sculpture/gravure ; seul hic



Comparaison des différents types d'unités, ici de l'Axe, avec de gauche à droite : une infanterie de base, une infanterie lourde (ici, l'héroïne nommée Lara), un blindé léger, un blindé moyen et un blindé lourd. Bon, ce n'est pas encore ForgeWorld, mais ça rend bien sur une table de jeu, c'est l'essentiel.

à mes yeux : des postures encore trop statiques, notamment pour les blindés.

- « Je joue déjà à d'autres jeux et il ne me reste plus qu'un rein ! » Là, j'avoue que je ne peux que m'incliner, car la nature dicte sa loi : sans rein, tu ne survis point !

Evidemment, si on ne dispose pas d'un budget extensible à l'infini, qu'on se refuse à vendre des parties de son corps, voire des membres de sa famille, il ne reste guère de solutions. On peut certes revendre d'anciennes armées qu'on ne joue plus, mais pour ceux qui les ont peintes avec amour, c'est difficilement concevable et je les comprends.

Bah alors, pourquoi jouer à Dust Warfare ?

Effectivement, que puis-je avancer pour vous convaincre de donner sa chance à Dust Warfare, ai-je THE réponse ? Allez, déballons la marchandise et essayons d'attirer le chaland !

- **Le Fluff** : argument facile, je sais, mais argument efficace ! Avec Dust, il s'agit ni plus ni moins de continuer la Seconde Guerre mondiale, mais une guerre modifiée suite à la découverte par les nazis, d'une source d'énergie d'origine extraterrestre en Antarctique : le VK. Cela a complètement modifié le déroulement du conflit et en 1947, celui-ci n'est toujours pas terminé. Le monde s'est figé en trois blocs qui continuent à s'entre-déchirer : l'Axe et ses pays satellites, les Alliés Anglo-saxons, le monde communiste



représenté par le SSU. Le tout arrosé de progrès technologiques rendus possibles par le VK, autorisant l'existence de méchas de tous poils, d'armes énergétiques, de réutilisation des morts et autres joyusetés...

Bref, un mélange Seconde Guerre mondiale/Guerre froide, mâtiné d'esprit pulp, de Weird World War mais sans aller jusqu'au délire complet : Paolo Parente l'a expliqué lui-même dans différentes interview, il veut que cela reste « crédible », donc pas d'occultisme, démons et cie. Souci louable qui donne à sa gamme une véritable cohérence, dans laquelle on ne regrettera finalement que le côté politiquement correct avec par exemple la disparition un peu facile de la SS. En même temps, cela se comprend car le jeu doit rester

pour tous publics et respecter la législation en vigueur sur ces sujets sensibles.

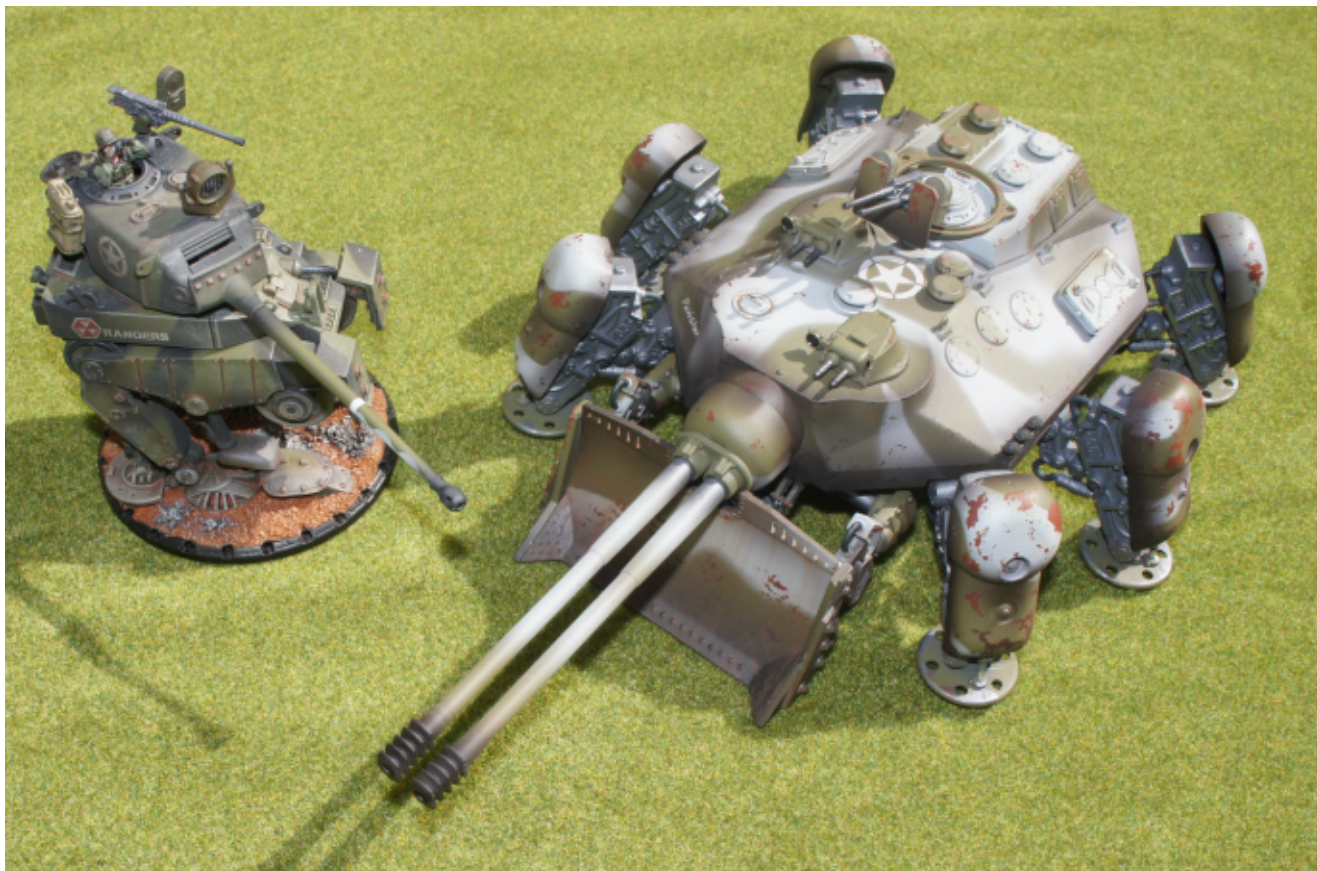
- **Les figouz** : c'est le nerf de la guerre et là j'avoue qu'on n'est guère déçu par ce que nous propose Dust Studios. Si l'infanterie de base est plutôt « classique », ce sont surtout les blindés qui retiennent l'attention. Et là, on sent que Paolo Parente et ses collaborateurs se sont faits plaisir en concevant des mechas qui sont à la fois très pulp tout en restant crédibles : c'est très sensible sur les méchas alliés qui sont carrément basés sur des châssis de blindés anglo-saxons réels. Bien sûr, comme partout ailleurs, on n'aimera pas forcément toutes les idées de l'équipe de Dust Studios. C'est notamment le cas pour les hélicoptères du SSU, au design inspiré des premiers

hélicoptères russes et américains des années 50, mais dont certaines versions n'ont que moyennement convaincu les joueurs, y gagnant au passage le surnom de « Kinder » : les goûts et les couleurs, ça ne se discute guère on le sait bien.

À noter que toutes ces figouzes existent en deux versions : l'une sous-couchée et à peindre, l'autre déjà peinte par les soins des ateliers Dust Studios, cette deuxième version étant

qualifiée de Premium et faite pour les gros fainéants comme moi, dotés de deux mains gauches qui plus est ! Dans la catégorie à peindre, comptez 15 à 20 euros pour une escouade d'infanterie, 25 à 30 euros pour un blindé medium doté d'environ trois options d'armement, 40 euros pour un blindé lourd doté deux deux options d'armement. En version Premium, on comptera en dollars puisque il faut aller les commander chez Dust Studios dont les ateliers sont basés à Hong

Kong, ces figurines ne se trouvant que dans un seul magasin en France et en quantité limitée. Comptez alors 40 dollars pour une escouade d'infanterie, 50 dollars pour un blindé sans options multiples, 100 dollars pour un blindé lourd sans options non plus.



Deux blindés parmi les plus « réalistes » chez les Alliés : le « Pounder » à gauche, version mecanoïde du Sherman Firefly ; à droite, le « Punisher », mecha lourd largement inspiré d'un prototype de char lourd américain, le T-28 ci-contre.



Le prototype du T-28, char super-lourd conçu par les Américains à la fin de la Seconde Guerre mondiale, un char caractérisé par son double train de chenilles, nécessaire pour supporter les 85 tonnes du joujou. Comme quoi, il n'y avait pas que les Allemands qui étaient capables de délires technologiques !

- **Le système** : c'est évidemment là que vous m'attendez au tournant, bande de vautours ! Posons tout de suite le décor : ce système a été conçu par Andy Chambers et Mack Martin. Le premier ne vous est certainement pas inconnu, c'est un ancien de chez GW, c'est aussi celui qui a conçu les règles du jeu Starship Troopers : Miniatures Game chez Mongoose Games. Bien qu'il travaille désormais pour Blizzard, il reste attaché au monde de la figurine, Dust Warfare est là pour

le prouver. Alors, que nous ont concoctés ces deux game designers ?

À la base, on affaire à un système plutôt classique, avec un tour distinct pour chaque joueur, avec phase d'initiative préalable, puis phase de commandement et phase d'activation principale. Habitué du jeu alterné avec AT-43 de chez feu Rackham, j'avoue que cela m'a fait quelque peu tiquer lorsque Andy Chambers a présenté pour la première fois cet aspect, craignant de devoir patienter des plombes en attendant mon tour de jeu. Mais Andy Chambers a très vite indiqué qu'il souhaitait tenir compte des aléas du combat dans le déroulement de la partie, ce qui l'a amené à introduire un système d'action/réaction doublé d'une phase de commandement nettement

plus importante que dans d'autres jeux. (cf encadré).

Cela change beaucoup de choses, car si le déroulement du jeu est très classique sur les premiers tours et ne dépaysera pas un joueur de chez GW, il en va tout autrement en milieu de partie lorsque les armées sont très proches les unes des autres. Là, le jeu alterné reprend ses droits car chaque action effectuée par l'une de vos unités peut appeler une réaction de la part de celles de l'adversaire situées dans un rayon de 12 pouces de la vôtre. Et là adieu veaux, vaches, cochons, car vos plans les plus astucieux ou vos envies de bourriner les plus féroces peuvent s'envoler en fumée en voyant l'adversaire vous allumer comme un fou ou fuir totalement hors de portée comme un gros

campeur ! Il va donc falloir ruser, cibler des unités ne pouvant pas réagir car l'ayant déjà fait, envoyer des petits gars sacrificiables à merci en espérant déclencher une réaction pour pouvoir faire passer tranquillement une unité plus cruciale par la suite, etc. Ou alors s'en remettre à la phase de commandement qui permet d'agir sans réaction de l'adversaire mais en ayant moins de possibilités.

Cette organisation du tour de jeu fait de Dust Warfare un jeu très tactique et nerveux, où les retournements de situation sont fréquents, où les choix doivent être mûrement réfléchis car payés cash dans la minute en cas d'erreur. C'est encore renforcé par la pré-mesure autorisée : cela fera hurler les puristes de chez GW ou Rackham, mais Andy Chambers a indiqué que cela lui semblait indispensable pour renforcer le côté tactique. On ne se plantera pas parce qu'on n'a pas le compas dans l'oeil, mais parce qu'on n'a pas suffisamment réfléchi ou bien entendu parce que les dieux des dés ne sont pas avec nous ! Mais si on veut compliquer les choses, rien n'empêche de limiter la pré-mesure à la simple vérification de la zone de réaction ou des portées une fois la cible décidée : tant que votre adversaire est ok, why not ?

Quant aux caractéristiques de combat des unités, elles sont organisées de façon fort simple. Nombre de dés et dégâts potentiels sont établis en fonction du type d'unité adverse, de son châssis si c'est un blindé. On indique sa cible, on vérifie ce qu'on lance, on





procède à un jet de blindage pour l'adversaire et il mange ce qu'il reste. Rien de bien compliqué, mais il apparaît vite que les unités sont plus difficiles à tuer qu'on ne l'imagine. Même l'infanterie qui profitera au maximum des couverts renforçant ses jets d'armure. Pour tous les jets, Dust Warfare utilise des dés spéciaux, composés de 4 faces noires et de deux faces avec cible = les « hits », mais rien n'empêche d'utiliser des dés on ne peut plus classiques, 1 et 6 comptant alors comme des hits, le reste comme des échecs.

Evidemment, la plupart des unités possèdent des capacités spéciales, la plupart à usage permanent, d'autres à usage unique, qui multiplient les possibilités. Des héros existent également, qui sont pour certains de véritables veaux, aptes à encaisser bon nombre de dégâts, à en délivrer un sacré paquet, qu'ils soient seuls ou intégrés à une escouade. N'espérez pas toutefois aligner des galeries de bourrins dans vos armées, des schémas contraignants forcent à faire des choix : ainsi, une armée standard – environ 300-400 points – ne peut pas avoir plus de deux à trois héros

et n'aura guère plus de blindés. Et les choix peuvent être draconiens : par exemple, recruter de l'artillerie vous contraindra à avoir des observateurs pour l'optimiser ; or ces derniers sont considérés comme du soutien au même titre qu'un blindé et prendront alors la place d'un mecha qui vous aurait sans doute été fort utile par ailleurs...

Aucun reproche à l'horizon ?

Vous vous en doutez, je ne suis pas très objectif lorsqu'il s'agit de Dust Warfare, mais au-delà de mon enthousiasme de midinette en amourachée, je n'hésite pas à pointer les aspects qui me semblent encore à travailler, voire carrément à modifier par soi-même.

- Le problème central du jeu, c'est la détermination de l'initiative qui se fait au jet de dés. Non seulement cela peut vite s'avérer frustrant si vous donnez dans le fumble, mais ça peut littéralement flinguer votre stratégie, donc votre partie. Or, perdre à cause de cela, c'est franchement désagréable : autant directement jouer la partie au 421, cela ira plus vite !

A mon humble niveau, je n'ai pas encore trop ressenti ce déséquilibre, mais pour deux raisons : la première, c'est que l'on joue pour le fun, donc pas d'optimisation ; la seconde, c'est parce que c'est moi qui organise les armées de mes joueurs, je veille donc à éviter les abus. En effet, on peut tout à fait concevoir les armées faites pour obtenir le plus souvent possible l'initiative : des joueurs américains ont

soulevé ce point et s'en sont inquiétés, particulièrement dans l'optique du jeu organisé, des tournois qui sous-entendent forcément optimisation des armées. Dans ce cas de figure, il faudra que FFG revoit sérieusement sa copie au risque sinon de voir le jeu se figer, ce qui serait dommage pour ce qui relève avant tout de l'erreur de jeunesse. Avec mes joueurs, on réfléchit d'ores-et-déjà à des solutions permettant de contourner l'écueil, en lorgnant notamment du côté d'autres systèmes, comme celui d'AT-43 par exemple. Mais il va falloir que l'on teste tout cela, donc s'armer de patience.

- Certains aspects du jeu sont un peu survolés. C'est le cas de la gestion de l'artillerie, trop simpliste à mon goût : l'artillerie ne vise pas une zone, mais une unité ; pas de dérive en cas d'échec. C'est compensé par le fait que l'artillerie nécessite un temps de recharge d'un tour, qui fait qu'on ne l'utilisera pas plus de trois fois dans une partie qui se joue en 5 à 6 tours. Il n'en reste pas moins que j'ai encore du mal à m'y faire, à voir si l'on ne peut pas modifier cela de façon plus « réaliste ».

- Certaines règles et capacités débouchent sur des combos abusées : imaginez le parachutage d'un blindé de classe heavy pesant ses 85 tonnes et capable de droper les soldats qui s'y trouvent dans le même tour... Non seulement, ce n'est pas du tout crédible dans un jeu qui essaye pourtant de le rester ; mais c'est également un moyen d'atteindre les lignes ennemies en deux tours avec ce qui se fait de

plus puissant en blindé.... Bref, j'ai personnellement décidé de limiter cette possibilité aux blindés les plus légers, histoire de conserver la possibilité de frapper en profondeur, tout en évitant les abus.

- Il n'y a pas de chars !!! Ah ça, je ne m'en remets pas, tant je suis maudit en ce domaine. J'ai toujours bavé devant les chars GW/ForgeWorld, mais n'ayant pas le niveau de peinture requis pour faire quelque chose qui me satisfasse, je me suis tourné très tôt vers le prépeint. Et là, pas de bol : je joue à AT-43,

pas de chars ! Et ce ne sont pas les quelques VBT ONI qui y changent grand chose. Et lorsque l'on parle enfin de chars pour la nouvelle faction à sortir - les Kryggs - Rackham se casse la figure... A la sortie de Dust, je me dis que je vais enfin pouvoir palper de la chenille, eh bien non, nada, que dalle : seulement du mecha !! Pas l'ombre d'un petit Pershing M26, d'un IS2 coco, ou d'un bon vieux Königstiger des familles.... D'ailleurs FFG vient d'enfoncer le clou en précisant qu'aucun « char historique » ne sera produit, même si des règles sont prévues pour les jouer : il



faudra aller chercher des chars ailleurs, dans des gammes de maquettes au 1/48ème, chez Tamiya par exemple.

Tout est-il pour autant perdu ? Que nenni, car Dust Studios a d'ores-et-déjà annoncé la sortie de chars pour le SSU. En effet, si aucun « char historique » ne pointera le bout de son canon, il n'en va pas de même pour des « chars dieselpunk » Et là, je revis, je m'assèche le gosier tant je bave à l'idée de voir ces futures merveilles. D'autant que le premier char à sortir pour le SSU sera de classe heavy, soit une taille approchant celle d'un Baneblade : qui a dit conversion ?

Alors au final ?

Disons le franchement : Dust Warfare ne révolutionnera pas le jeu de figs. L'ensemble est très cohérent, plutôt bien pensé si l'on excepte des défauts de jeunesse qu'il conviendra de régler dans l'optique du jeu organisé. Mais pas de nouveauté radicale en dehors peut-être de la séquence action-réaction : bref, tant à l'ouest qu'à l'est, rien de fondamentalement nouveau (je sais, c'est un jeu de mots pourri, j'ai honte...).

Alors pourquoi suis-je aussi enthousiaste pour ce jeu ? Parce que le background à la jonction entre Seconde Guerre mondiale, Guerre froide, invasion alien est vraiment attractif ; qui plus est renforcé par un système de campagnes vendues en extensions qui permettent de bien s'imprégner de l'univers. Je suis un grand fan de ce type de mélange, mais je n'avais jamais

jusqu'alors trouvé mon compte dans les jeux existants – comme Secret of the Third Reich, ou dans un autre style Tannhäuser - du fait notamment du recours systématiques aux démons/occultisme/etc, autant de choses qui me laissent un peu froid. Dust propose un background fantastique crédible qui répond à mes exigences, servi par un mecha et un chara design qui me bottent : j'aimais déjà le travail de M. Parente et cie sur AT-43 (ah les Karmans!!!), j'ai donc complètement adhéré à leur vision des choses (même aux hélicos tant décriés) et je ne parle même pas des premières esquisses que l'on a pu voir pour la future aviation allemande qui me font, là encore, baver comme un escargot tombé dans une boîte de gros sel !

Quant au système lui-même, n'étant pas à la recherche d'originalité à tout crin, il me convient également parfaitement. Je dirais qu'il constitue une intéressante alternative à ce qui existe déjà : il est facile à prendre en mains, permet des parties à la fois raisonnables en terme de durée et nerveuses. Un système idéal pour jouer entre amis, pour sortir des classiques, mais qui demandera à être encore travaillé si FFG décide d'en faire un vrai cheval de bataille dans un éventuel affrontement avec GW. Perso, je pense que GW reste indétrônable et que FFG n'a guère intérêt à aller les titiller ainsi : je préfère qu'il fasse vivre la gamme dans une optique plus casual et finalement plus ludique.

Don Lopertuis



Action et réaction l'explication par l'exemple

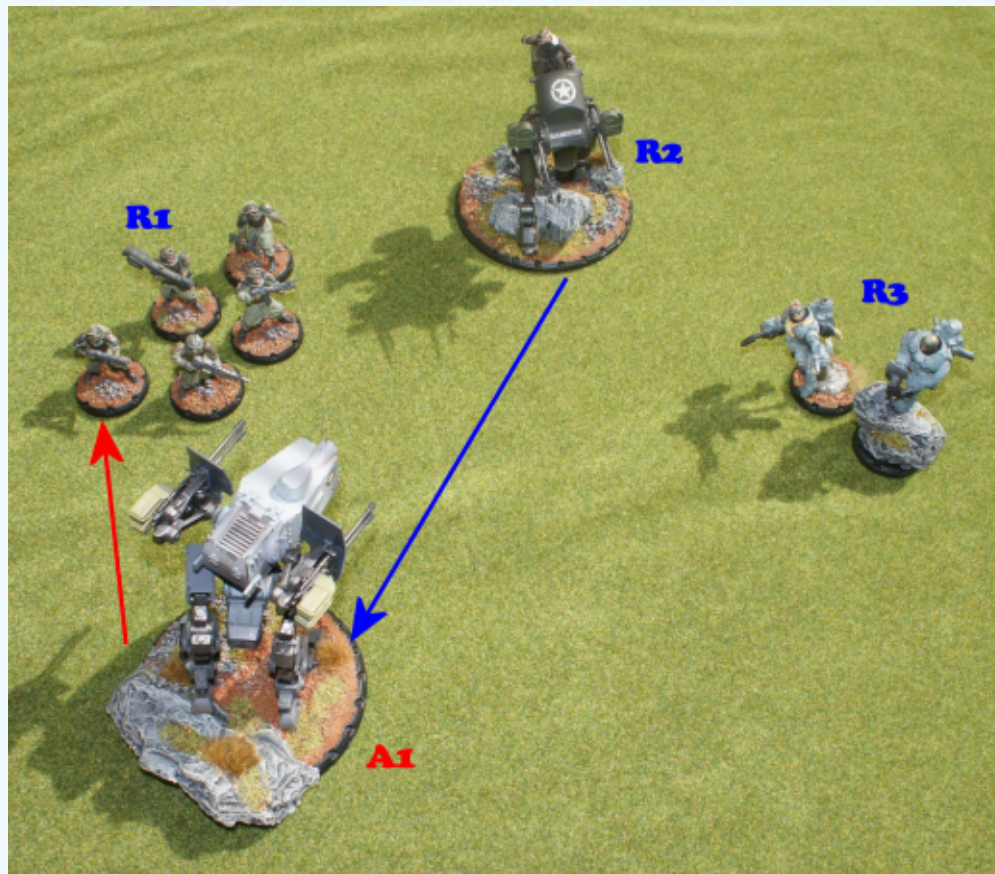
C'est l'un des points forts du système de Dust Warfare, qui permet de donner de la nervosité aux parties, évitant ainsi d'attendre son tour pendant un quart d'heure. Le principe en est simple, dérivant des différents tirs d'opportunité, de réaction, que certains systèmes proposent déjà.

Toute unité en ayant la possibilité, peut réagir à ce que font les unités adverses, stoppant alors temporairement le tour de l'adversaire afin d'agir. Pour agir en réaction, les conditions suivantes doivent être remplies (A1 = unité agissant ; R2 = unité réagissant) :

- ne pas avoir de marqueur de réaction, R2 ne pouvant réagir qu'une fois par tour
- être à 12 pouces de portée ou moins de A1
- A1 doit soit avoir réalisé un mouvement, ou cibler R2

Dès lors, R2 pourra faire une action : soit tirer, soit une action spéciale, soit se déplacer. Cela peut amener à de désagréables surprises pour a1, notamment de voir R2 se barrer complètement hors de portée...

Petit exemple fictif pour clarifier les choses. A est le joueur actif, R a déjà joué son tour et sera le joueur pouvant réagir.

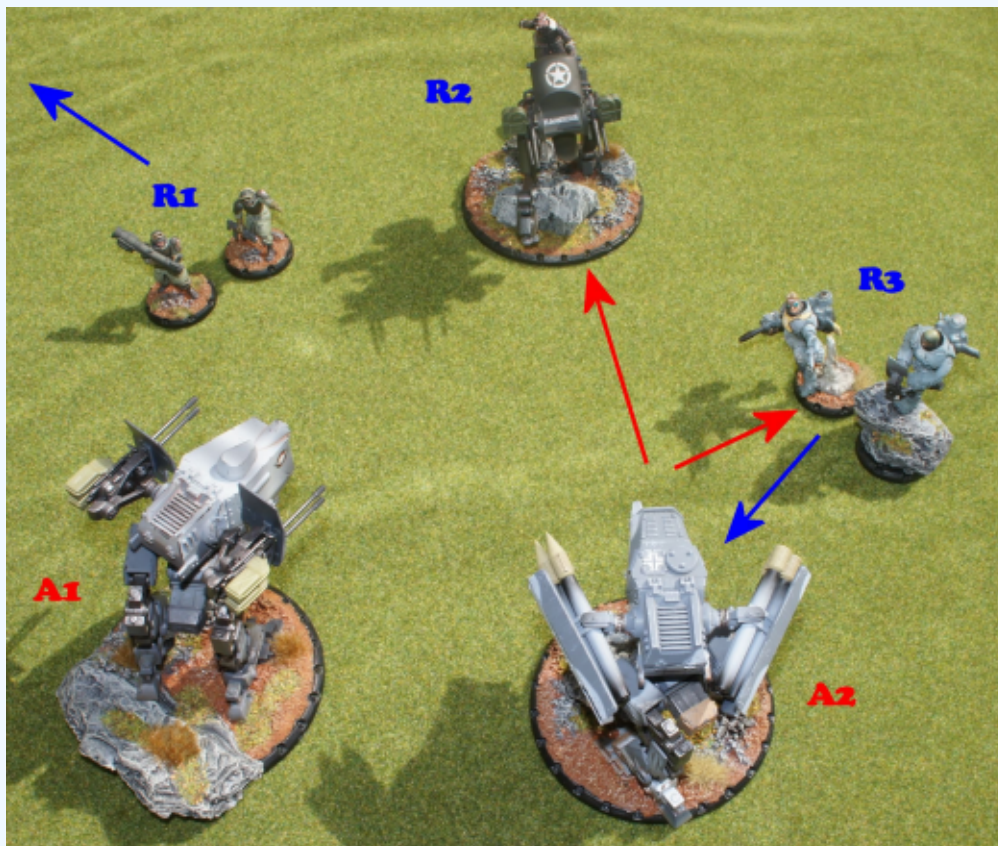


Premier temps

A décide d'envoyer son blindé léger A1 titiller le groupe adverse. Il lui donne un ordre de mouvement qui l'amène à 12 pouces de portée des unités de R. Aucune des trois unités n'ayant déjà un marqueur de réaction, il peut les faire réagir toutes les trois à l'arrivée de A1. Mais sentant un piège, il décide de réserver ses unités anti-blindé R1 et R3 pour plus tard et de ne faire réagir que R2 : il tire avec ses mitrailleuses sur A1, mais ceux-ci ne passent pas son armure. A termine donc l'activation de son blindé en le faisant tirer sur R1 dans l'espoir de zigouiller le porteur de bazooka : il élimine trois soldats, mais pas l'arme lourde !

Second temps

A ramène un deuxième blindé léger, doté d'armement anti-blindés cette fois, qui lui aussi arrive dans les 12 pouces des unités de R. R2 ayant déjà réagi, elle ne peut plus le faire. Mais R1 et R3 en sont capables, dotées d'armement anti-blindé, R décide donc de les faire réagir tour-à-tour. Souhaitant préserver R1 qui risque d'y passer, il lui donne une action de mouvement afin de la mettre hors de portée de A2. Par contre, R3 disposant d'un héros capable d'encaisser, il décide de les faire tirer sur A2 : celui-ci est salement touché, réalise un jet de dégâts et se retrouve avec le feu à bord ; mais il peut encore tirer. Il fait donc feu avec son Granatwerfer sur R3 et avec son Panzerfaust-werfer sur R2.



Forum Dust France
<http://dust-france.bb-fr.com>

Fantasy Flight Games
http://www.fantasyflightgames.com/edge_minisite.asp?eidm=173

Interview d'Aaron, créateur du War Engine

par SandChaser

> Journal figoblogurinique
<http://sandchaser.blogspot.fr>

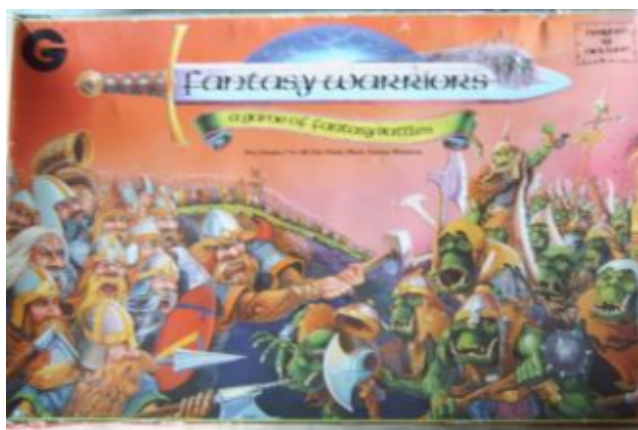
Blogurizine : Salut Aaron, avant d'aborder le sujet du WarEngine, peux-tu nous raconter comment tu es devenu un concepteur de jeux ?

Aaron Overton : Depuis mon enfance, j'ai toujours été un joueur passionné bien que je n'ai été initié aux wargames que plus tard, quand j'avais vingt ans et quelques. Warhammer a été le premier wargame que je pratiquais dans cette version, où les livrets d'armées étaient rassemblés dans un seul livre à couverture rigide comme le livre de règles. J'ai continué à jouer à Warhammer avec la 4ème édition du jeu, celle que certains aiment appeler « Herohammer ».

Je me souviens du moment exact où je me suis lassé de ce jeu. J'avais toujours adoré jouer avec les Skavens et je jouais en accord avec le fluff des gros pavés d'esclaves et d'unités régulières. L'ami avec lequel je jouais était plus enclin à tester différentes armées et différentes compositions, toujours plus grosbill les unes que les autres. Dans une partie, il jouait l'Empire et son armée était dirigée par l'Archimage je-ne-sais-qui juché sur un dragon blanc.

Les règles expliquaient que quand le dragon blanc utilisait son souffle glacé, toute unité touchée par le gabarit de souffle était immobilisée pour le reste du tour même si elle n'avait subi aucun dégât. Il était facile à mon ami de placer le gabarit de telle sorte que trois ou quatre de mes unités soient touchées. Autant que je me souviens, je n'avais perdu qu'un esclave skaven mais toutes ces unités étaient neutralisées jusqu'à la fin du tour y compris celle de 40 figurines dont le gabarit n'avait touché qu'un seul membre !

Cette partie a été la dernière que j'ai jouée. J'ai commencé à chercher d'autres jeux auquel jouer. Un de ceux que j'essayais était Fantasy

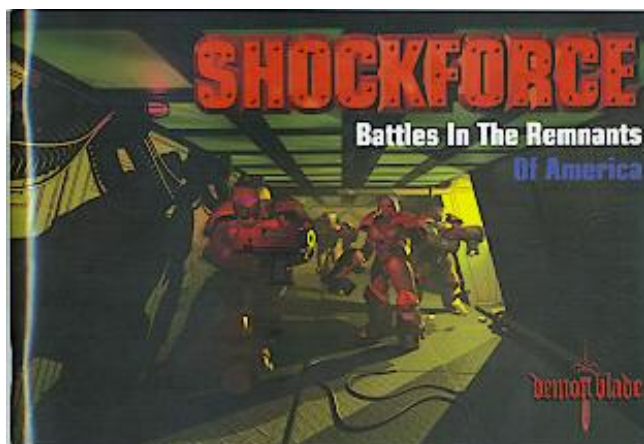


Warriors édité par Grenadier. Cette entreprise était située à Philadelphie et, comme j'étais en train de déménager de New York vers le Maryland (NdT Philadelphie est à mi-chemin), je passais à proximité de leur site lors de fréquents allers-retours que je faisais le week-end. Un jour, j'ai décidé de m'arrêter et d'aller visiter pour voir comment ils fabriquaient des figurines et tout ça.

Le jeu en lui-même était médiocre et l'entreprise n'était pas en bonne santé. Ils ont d'ailleurs fermé quelques mois plus tard mais entretemps, j'avais rencontré Bobby Jackson qui avait sculpté une bonne partie de la gamme DemonBlade. Il avait réalisé une trentaine de figurines pour Grenadier et cela nous semblait lamentable de les avoir perdus simplement parce que les greens avaient été achetés par une entreprise en faillite. Aussi, quand Grenadier a déposé le bilan, j'avais quasiment racheté toute la gamme. Mais un investisseur de dernière minute m'en a empêché et je n'ai acheté finalement que la gamme sculptée par Bobby.

Avec une superbe gamme de figurines comme celle là, je n'avais besoin que d'un système de

jeu. Puisque je n'avais pas réussi à acquérir les droits de Fantasy Warriors, j'ai commencé à réfléchir à la question de concevoir mon propre jeu. Je suis concepteur de logiciel, c'est aussi mon métier. Aussi l'idée de créer un système qui fonctionne ne m'était pas si intimidante. La première édition de Shock Force (et tout ce que j'ai pu concevoir depuis) était construite comme un logiciel, de manière modulaire au dessus d'une structure légère et élégante.



Pour résumer, c'est une convergence d'événements – une mauvaise expérience avec un jeu, la curiosité de découvrir l'envers du décor d'un éditeur de jeu en faillite, une amitié nouvelle avec un sculpteur de figurines et l'application de mes compétences professionnelles hors de leur champ habituel qui sont venus s'assembler de la bonne manière et au bon moment pour me faire mériter le qualificatif de concepteur de jeux.

BZ : Qu'est-ce que t'as décidé de publier les règles de WarEngine 2.0 sur un wiki communautaire ?

Aaron : DemonBlade Games a eu une histoire tumultueuse durant ses six ans d'existence mais nous avons fait face à deux problèmes majeurs. Le premier fut un procès que Games Workshop nous intenta dès la création de l'entreprise et le second fut le comportement louche d'un membre-clé de mon équipe. Concernant le procès, nous nous sommes défendus assez longtemps pour que Games Workshop nous propose un accord au lieu de continuer les poursuites.

Le second problème m'a conduit à démanteler mon entreprise. Il y avait tellement d'argent jeté par les fenêtres qu'il était plus facile de fermer la boutique plutôt que d'essayer de continuer.

Cependant, les jeux que nous avons publiés sous le label DemonBlade/xB9 avaient leur part de loyaux supporteurs, et beaucoup ont continué à y jouer. Pour ma part, comme j'avais réellement apprécié la conception de jeu plutôt que la production de figurines, j'ai imaginé de continuer à publier des choses. C'est de cette idée que sont nées les Dark Tortoise Productions. A ce moment, ma carrière de concepteur de logiciel devenait gourmande en temps (et ça commençait à me rapporter aussi pas mal) et je ne pouvais plus imaginer dépenser autant de temps et d'énergie pour ce qui ne restait qu'un hobby.



Je suis cependant resté en contact avec les fans du jeu and j'ai vite vu l'opportunité de soutenir cette communauté en partageant avec elle les règles de la version 2 pour que les joueurs se les approprient et peut-être qu'ils les améliorent. A ce moment, je concevais essentiellement des sites et des logiciels pour le Web et Wikipedia était quelque chose de nouveau. J'ai exploré ce concept et j'ai compris qu'il avait là exactement ce que je voulais pour faire ce que je voulais. En plus, concevoir ce site m'en a appris tellement sur les logiciels wiki que je continue d'utiliser ces compétences dans ma vie professionnelle.

BZ : WarEngine est en train de subir des modifications de règles et une nouvelle version semble sur le point de sortir. Un scoop pour le Blogurizine ?

Aaron : Comme tous les autres projets de jeu que j'ai en cours, il s'agit d'un projet que je mets en sommeil chaque fois que mon activité professionnelle prend le dessus. Cependant, le système de jeu est quasiment complet. En vérité, je suis en train d'étudier la possibilité de développer War Engine 3 sur Kickstarter pour voir si le jeu obtiendrait par ce moyen un financement qui pourrait aider à le voir terminer.

L'objectif de cette version n'est pas seulement d'améliorer certains aspects du système de jeu mais d'offrir un format innovant de publication de règles de jeu qui s'intègre bien avec la



nature interconnectée de notre XXIème siècle. Ainsi, la nouvelle édition n'est pas qu'une simple révision des règles. Elle inclut un outil de conception de profil en ligne et des outils de partage qui permettent aux joueurs d'échanger facilement leurs profils de troupes et leurs listes d'armées. Sans oublier le partage de vidéos, bien sûr.

Ce dernier point est réellement innovant et je vous en fais la primeur. Quand nous estimerons qu'un point de règle a besoin d'un exemple, nous inclurons un lien sur le site. Ce lien pointera sur une vidéo hébergée par Youtube ou autre service de partage de vidéo. De cette manière, si nous décidons d'améliorer la vidéo, nous pouvons le faire simplement en mettant à jour le lien. Si la communauté décide de faire elle-même de telles vidéos d'illustrations, nous serons capables de mettre en place une page intermédiaire qui en fera la liste.

Ce type de mécanismes alternatifs de publication (accompagnés de publicité pour le financement, bien sûr !) peut constituer un changement révolutionnaire dans la façon dont les jeux sont publiés. Cela permettra aussi aux fabricants de figurines d'incorporer leurs gammes de produits aux systèmes de jeu au lieu d'avoir besoin de séparer leurs ressources entre ces deux activités, de nature très différentes. Regardons les choses en face, il faut un investissement énorme pour conduire ces deux activités de front et le faire bien. Ceci permettrait aux fabricants de se concentrer sur

ce qu'ils savent faire le mieux et libèrerait les joueurs de la contrainte de devoir jouer avec une gamme de figurines restreinte parce que le jeu l'exige.

BZ : Le système de règles a changé entre les versions 2 et 3. Pourquoi avoir instauré des Points d'Action ?

Aaron : Je suis toujours un adepte du « chaque arme achetée sur le profil est utilisable une fois seulement » mais ce système présente des lacunes. L'une d'elles est que les joueurs trouvent souvent compliqué le fait de devoir dupliquer plusieurs fois le profil d'une arme pour pouvoir l'utiliser plusieurs fois. Une autre lacune est que le trait Multiprofile qui est crucial pour la versatilité des armes et pour simuler les armes modernes comme une combinaison fusil d'assaut/lance-grenades, rend compliqué la conception d'un programme informatique de construction de profils. De plus, passer à un système de points d'action permet de représenter d'autres actions en termes de jeu que le simple fait de faire feu avec une arme. Enfin, les Points d'Action permettent de simuler des trucs comme les armes qui ont besoin de temps pour être chargées ou le temps nécessaire à la visée, des choses que des traits comme Slow Fire pouvaient couvrir mais qui seront maintenant incorporées dans les caractéristiques de base des armes.

BZ : Comment la stratégie de conception des traits change le système ?

Aaron : Nous nous sommes vraiment attachés à revoir le système des traits et à essayer de réduire le nombre de traits qui modifiaient les caractéristiques des profils. L'exemple le plus frappant est celui de traits comme Tough qui ajoutait +1k0 à la Défense ou comme tous les traits qui ajoutaient de la sorte un bonus à une caractéristique de base. Nous avons simplement ajouté des degrés supplémentaires dans les échelles des caractéristiques de base de façon à avoir une meilleure granularité des valeurs. Maintenant, vous pouvez choisir d'avoir une valeur de Défense comme 4k2 directement depuis la table. Faire ainsi nous a permis de réduire le nombre de traits et de



vraiment nous concentrer sur la conception de traits qui procurent de réels changements de jeu plutôt que de simples changements dans les caractéristiques.

Nous nous sommes attaqués avec la même force au système de Pouvoirs Spéciaux. Il s'agira d'un mécanisme différent qui fera que ces Pouvoirs ne seront plus les armes spéciales qu'ils étaient dans la version précédente. Alors que le système de Pouvoirs Spéciaux était une rustine en v2, en v3, il sera régi par une mécanique originale, complète et extensible disposant de ses propres caractéristiques.

BZ : Certains joueurs ont trouvé difficile d'adapter WarEngine à la création de profils médiéval-fantastiques ou antiques. Il leur semblait que le jeu avait une orientation plus moderne ou plus SF. Aaron, as-tu quelques conseils à leur donner ?

Aaron : Je suis étonné par cette réaction parce qu'en réalité, j'ai initialement conçu WarEngine comme un jeu médiéval-fantastique. Je ne l'ai adapté au marché de la science-fiction que pour tirer le meilleur parti des figurines que Bobby Jackson sculptait à ce moment là. Dans la première version, les « sortilèges » sont devenus des armes ou des traits de personnage. Avec la version 2, les Pouvoirs Spéciaux ont été introduits pour rendre la vie plus facile aux joueurs qui voulaient simuler n'importe quel effet, la seule difficulté résidant dans le choix du coût en points d'un nouveau pouvoir.

Comme je l'ai dit auparavant, la nouvelle version aura un système de Pouvoirs Spéciaux plus robuste qui permettra d'imaginer n'importe lequel des talents des personnages de fantasy : des résultats variables pour ces pouvoirs, des groupes de magiciens invoquant un sort tous ensemble ainsi que des capacités magiques mineures pour les personnages non-magiciens.

Tout le reste peut être modélisé avec des armes. La plus grande différence est qu'il faut être très vigilant sur les armes à distance dans un univers médiéval-fantastique. Ou alors il faut accepter le fait qu'une armée médiéval-fantastique affrontant une force comparable issue d'un univers de SF soit incomparablement et irréalistiquement plus puissante que cette dernière. Par exemple, si vous avez des arcs avec une valeur d'attaque de 2k2, c'est irréaliste. Mais, après tout, il s'agit d'un jeu alors ceci n'a peut-être pas d'importance.

BZ : Pour finir, as-tu déjà joué à Golgo Island ?

Aaron : A ce jour, je n'ai pu que rêver d'un tel luxe.

BZ : Merci, Aaron.

Aaron : Merci à vous.

Site officiel
<http://warengine.darktortoise.com>

Portraits d'alchimistes

Alkemy est joué aux 4 coins de la France et même au-delà. Galleon présente 5 portraits de figurinistes-joueurs de Lille, Toulouse, région parisienne et Grenoble, où chacun explique un aspect d'Alkemy : figurines, jeu, règles, tactique...

Comment je suis devenu fanboy d'alkemy...

Letchaï

Tout a commencé en février 2008. A l'époque je ne pratiquais exclusivement que les jeux Games Workshop, tous les jeux existant à côté m'intéressaient peu (ou l'univers ne m'attirait pas, ou les factions disponibles ne me faisaient pas vibrer, d'autant que je préférais -en tout cas à l'époque- les jeux de bataille aux jeux d'escarmouche). J'étais d'ailleurs plutôt dans une phase « peinture d'expo » que jeu, et je me rendis avec mon club au concours de peinture belge « Paintin' Crusade ».



Chaque participant se voyait offrir une étrange figurine : un chevalier errant d'Avalon, pour le jeu Alkemy. Une espèce de brute en armure avec une grosse hache et un bras hypertrophié.

Bon pourquoi pas...

Etaient présents ce jour-là Viktor et Jörn de la Team Kraken, qui faisaient des démos du jeu sus-nommé. On pouvait pré-commander les starters des 4 factions qui ne sortaient qu'un mois après. Ayant mis de côté l'aspect jeu, je



par Nicoleblond et l'équipe Galleon

> Alkemynicoleblond

<http://alkemynicoleblond.blogspot.fr/>

regardais rapidement une partie, sans plus. Mais les Khalimans avaient attiré mon attention...

De retour chez moi, et après un peu de recherche, je retrouvais une photo du starter. Et ma femme par-dessus mon épaule de dire : « `sont sympas ces figs, tu me les peins ? »

Je lui dis OK, sans avoir conscience de ce dans quoi je m'engouffrais !

Ainsi donc, quelques semaines plus tard, je montais mes premières figurines Alkemy. Et là l'alchimie a commencé à opérer. J'étais vraiment fan des sculptures d'Allan et de l'ambiance « mille et une nuits » qu'elles dégagent. J'ouvris donc le livret fourni dans chaque boîte pour en apprendre davantage sur les Khalimans et leur univers. Et ce fut le coup de foudre ! J'enchaînais avec les règles, qui me mirent la claque finale : un système de jeu à la fois simple, fluide, original, mais recelant de nombreuses subtilités ! Je trouvai le système de cartes de combat et des dés absolument géniaux.

Ni une ni deux, je fonçais acheter un starter d'Avalon (ben oui, j'avais déjà une fig ^^) pour essayer le jeu. Nous fûmes conquis, mon



frère ne tarda pas à suivre avec les Aurloks. Et je n'ai toujours pas lâché ce jeu aujourd'hui, malgré les tempêtes qu'il a traversées ! Et Genesis a encore enfoncé le clou, si cela fut encore possible.

Je ne me considère pas comme un joueur aguerrri, je joue avant tout pour le plaisir, avec les figurines qui me plaisent ou que j'ai aimé peindre.

Les Khalimans restent encore ma faction favorite. Elle demande du doigté, une bonne synergie entre les figurines et la moindre erreur est souvent fatale. La figurine qui reflète le mieux cela est l'Oracle, que j'adore (tant la figurine qu'en terme de jeu).

Bref, Alkemy est pour moi le jeu parfait : de belles figurines, des factions originales, un système de jeu vraiment excellent, que demander de plus ? D'autres figs pour d'autres factions peut-être...



Gallerie de Letchaï

<https://picasaweb.google.com/nicolas.lecci/Galerie>



Mes meilleurs ennemis

Captain Caverne et Méhapito

Nous nous sommes mis à jouer à Alkemy il y a un peu moins d'un an. Nous avons été conquis en premier lieu par les figurines, puis par le système de règles.

Nos peuples de « prédilection » sont les Khalimans pour Méhapito et les Aurloks pour Captain Caverne. Chacun a évidemment ses préférences dans les figurines, les voici avec un point de vue un peu décalé, celui du peuple « en face ».

Les Aurloks

Le Captain'Caverne avait à peine commencé à voir les figurines qu'il s'est littéralement jeté sur les Aurloks et les Khalimans. Mais dès qu'il a joué, il a fallu qu'il prenne les Aurloks, alors qu'ils sont sensés être des alliés de mes pauvres Khalimans. Il pourra vous dire qu'il les aime tous et les joue régulièrement, ce qu'il préfère c'est la combo TapeDur/MêmePasMal. Bon d'accord, il a peur de Garlan (pour rappel, Garlan est une vraie brute épaisse avec une table de dégâts monstrueuse et en particulier lorsqu'il obtient des masses sur ses dés), mais est-ce une raison pour sortir le guerrier-totem auroch, une véritable brute aussi capable d'infliger de gros dégâts et de faire passer la barre de vie de mes pauvres Khaliman du blanc au jaune, voir au rouge. Il paraît que ce Kiki a un défaut, sa faible défense et ses réflexes dignes d'une tortue. Ce n'est pas parce que je peux taper en premier que je pourrai lui faire grand mal, sa compétence Coriace lui permet de réduire les dégâts et mes faibles Khalimans en sont réduits à lui effleurer le cuir (d'accord, un Jaraya n'est par Garlan) !



Comme si tout ça ne suffisait pas, la combo se met en place avec le chaman-médecine crapaud et le chasse-pluie avec cor.

Le chaman-médecine est le soigneur du peuple Aurlok, dès que je tape sur un Kiki, il est dans le coin et lui absorbe un des points de dégâts à sa place. Le Kiki a malgré tout un bobo ? Pas de problème, le chaman crapaud s'active et lui soigne jusqu'à 3 points de vie.

Mais ce n'est pas tout, pourquoi prendre des risques, même infimes ?

Le chasse-pluie avec cor est là, à proximité, et m'oblige à lancer des dés jaunes au lieu des blancs (et rouges au lieu des jaunes) : déjà qu'il ne m'est pas facile d'aligner des masses, là je peux leur dire adieu, même si je frappe en premier !

Bilan : mes Khalimans vont certainement frapper en premier mais n'infligent pas suffisamment de dégâts pour le faire passer en jaune ! Ensuite, à son tour de jouer et ça fait mal...

Les Khalimans

Embarquer Mehapito dans l'aventure Alkemy n'a pas été très compliqué, il était déjà conquis par les superbes figurines des Khalimans. Il n'a donc pas hésité sur le choix du peuple qu'il allait jouer bien que celui-ci ne pardonne pas la moindre erreur lors d'une partie. Parmi ses figurines préférées on retrouve le Kabircheikh censé représenter la diplomatie khalimane, mais en fait, entre nous, c'est une vraie épine dans le pied pour l'adversaire, un vrai fourbe. Pour compléter le tableau, il n'hésite pas à le faire accompagner par des Tuaregs qui n'hésiteront pas à vous transformer en porc-épic. En bref, ces figurines sont de vrais empêcheurs de tourner en rond !



Les tuaregs n'attendront pas le milieu de la partie pour vous poser des problèmes, ils commenceront avant même de jouer le premier tour ! En effet, leur compétence Furtivité leur assure un déploiement sur la table de jeu après le reste des figurines. Autant vous dire qu'il n'hésiteront pas à tirer partie de la situation : ils ont le choix soit de se placer pour le scénario, soit de se placer pour tirer sur une figurine qui serait mal protégée. Mais ce n'est pas fini ! Même si un bon coup de masse permettrait de les aplatir, la compétence furtivité interdit aux autres figurines de les charger à moins de 4 pouces ! Il faudra donc dépenser des points d'action pour les approcher de suffisamment près avant de pouvoir aller les frapper. Je vous l'avais dit, de vraies plaies ces figurines.

Et ce n'est pas fini, non !

Les Tuaregs possèdent aussi la compétence Pisteur qui leur donne un déplacement gratuit qui leur permettra par exemple de se déplacer pour se mettre en position de tir avant de vous décocher 2 flèches ... Heureusement leur table de dégât n'est pas exceptionnelle, mais suffisante pour ne pas prendre le risque de jouer à découvert.

Cerise sur le gâteau, on peut en recruter jusqu'à 3, et Mehapito ne s'en prive pas.

Passons maintenant à la palme d'or de la figurine qui va vous pourrir la partie. Le Kabircheikh possède lui aussi plusieurs tours dans son sac. Je ne reviendrai pas sur la compétence Furtivité qui lui permet les mêmes fourberies que les Tuaregs, mais on va



s'intéresser à 2 autres de ses compétences : Immunité Diplomatique et Pacifiste. L'immunité diplomatique m'oblige à faire un test d'esprit en opposition si je veux le charger. La valeur d'esprit du Kabir étant de 10, autant vous dire que c'est très difficile (moins d'une chance sur 4 avec un esprit de 8). Comme en plus il faudra vous rapprocher à moins de 4 pouces avant, c'est un pari assez risqué.

Pour couronner le tout, sa compétence Pacifiste vous ôtera toute velléité belliqueuse : l'attaquer ou attaquer une autre figurine en étant dans un rayon de 5 pouces autour du Kabircheikh m'oblige à dépenser 1 point d'action supplémentaire (c'est aussi le cas pour le tir et l'alchimie).

Cette figurine est donc pour moi une grosse épine dans le pied pour les scénarios où il faut tenir un objectif. Même si le Kabir ne dispose que de 3 PA, il m'obligera en général à en dépenser plus que prévu.

Avec ces figurines, Mehapito joue évidemment le scénario à fond et en finesse en évitant prudemment mes provocations pour l'engager au combat.

Mondes miniatures

<http://mondes-mini.blogspot.fr>

Au bord du fleuve

<http://auborddufleuve.canalblog.com>

Peindre, convertir, sculpter et jouer

Olivier.B

Je m'appelle Olivier, j'ai 34 ans et je suis fan d'Alkemy. Je peints, je convertis, je sculpte même, et je joue. Essentiellement les Khalimans et la Triade de Jade. Au début, c'était parce qu'ils étaient réputés pour être les plus délicats à jouer pour les débutants. Voici les profils que je préfère :

Archers ou Tuaregs

Le point commun entre ces 2 troupes, c'est la présence de tireurs longue portée qui ont la



possibilité de tirer dès le 1er tour sur des adversaires qui n'ont pas encore bougé (j'en recrute systématiquement). Ça met la pression pour que les figurines adverses se rapprochent des couverts et perdent du temps dans leurs déplacements. Si le joueur adverse ignore mes tirs, certaines de ses figurines seront gravement touchées avant même d'avoir joué. S'il a soigné la pose des décors en début de partie, j'ai une visibilité sur ce qu'il a prévu, mais c'est encore ce qu'il a de mieux à faire.



Les Chroniques de Mornéa

Elles finissent fin mai et recommenceront début septembre. Les crocs (équipes) du Canal de la Concorde se sont livrés bataille dans la ville de Joyau afin de maîtriser les quartiers, récolter des indices pour trouver le coupable qui se cache derrière les attaques qu'ont subit les juristes. Une dure lutte s'est engagée entre le cartel de la Pierre et la Guilde des Bateliers qui ont mené les négociations. Chaque mois, les 2 meilleurs joueurs se sont qualifiés pour la finale et 2 joueurs ont remporté 1 blister. Le meilleur joueur de chacune des 3 saisons a obtenu son billet également. Près de 60 joueurs ont participé à ce jeu organisé durant les 9 mois ! Rendez-vous en septembre pour les prochaines chroniques !



Lien : <http://alkemy.webkido.com/index.php?board=27.0>

Oracle + Ghulams

Mes débuts avec les khalimans furent difficiles. Le déficit de points d'action et le manque d'un héros qui frappe fort sans préliminaires m'ont amené à construire toute ma tactique autour de l'Oracle et son sort de prémonition, qui permet à une figurine sans PA de réagir aux attaques comme si elle en avait encore. A côté de ça, un Ghulam est une brute qui tape fort avec sa lance, qui a pas mal de points de vie, mais seulement 2 PA. La meilleure méthode

pour les éliminer sans prendre de risque est de leur tirer dessus ou d'attendre qu'ils soient inactifs pour les frapper. Naturellement, ils forment d'excellents compagnons pour l'Oracle. Ils commencent par charger l'ennemi avec leur lance, puis peuvent rester là à narguer l'ennemi. Désormais, ils répliqueront toujours s'ils sont attaqués, grâce au sort de l'Oracle. Pour les vaincre, il faut aller les chatouiller avant qu'ils ne jouent. S'ils choisissent de réagir avec leur réserve de PA, ils n'en auront

plus pour se déplacer et resteront là où ils sont. Le sort de l'Oracle n'est alors d'aucune utilité.

Le Chinge

La figurine que je préfère est le Chinge. Il est largement sous estimé car inutilisable en combat. Sa compétence garde lui permet de prendre des coups à la place d'une figurine à proximité, ce qui va beaucoup embêter votre adversaire s'il souhaite effectuer une frappe chirurgicale sur une figurine précise. Bien sûr, la maîtrise d'un bon placement est primordiale pour en tirer le meilleur, mais c'est une véritable épine dans le pied du joueur adverse. De plus, s'il a la bonne fortune de se trouver derrière un couvert lorsqu'on lui tire dessus, ses chances de se protéger sont nettement accrues grâce à sa petite taille. La meilleure méthode pour ne pas être dérangé par le Chinge est sans doute de l'engager avec une figurine insignifiante, à condition d'en avoir une dans le coin.



Le site d'Olivier Bredy
<http://olivier.bredy.free.fr>

Peinture et décor avant tout !

Nom : **Malhorme**, mais j'ai aussi un vrai nom

Âge : sniff, tant que ça, déjà ??

Sexe : indéterminé. La dernière fois, c'était masculin

Loisirs figurinesques : Peinture et décors avant tout, le jeu est secondaire

Date de "premierpitou poussé" : oula ! y'a plus de 20 ans ! Héroquest pour les premiers

pitous, WHFB, Mordheim... et puis, en 2009, une démo de Joss dans une boutique sur Grenoble, m'a initié à Alkémy.

Les + du jeu

L'univers graphique ! Jérémie Bonamant Teboul et Allan Carrasco entre autres ont laissé un ensemble cohérent, beau, mystérieux... Quatre factions très différentes les unes des autres,

uniques dans leur traitement. Le thème venitien/oriental somptueusement utilisé pour les Hommes-felins Khalimans, selon moi la plus réussie des factions. Le reste de la gamme évolue de la nation Aurlok, superbement inspiré des amérindiens, représentés ici sous une forme mi humaine, mi animal-totems, aux fourbes Triades de jade, l'un des rares traitements fantasy de l'extrême orient médiéval, en passant par Avalon, qu'on





pourrait assimiler à de classiques soldats en armure avant de découvrir leur riche symbiose avec l'Arbre.

Les quatre factions sont visuellement liées par l'omniprésent cercle, visible par exemple dans le croissant Khaliman ou la ronce Avalon. Que du bonheur ! La richesse de leur création ne s'arrête pas à l'aspect graphique : le background est riche, cohérent et laisse présager de bien d'autres futurs !

Les - du jeu

Garlan, sans hésiter ! Il tape trop fort, et fait quitter la table à mes jolis Khalimans beaucoup trop vite :-)

Le mot de la fin ?

Le système D3 : Trois couleurs de dés et 3 symboles pour réussir l'exploit de traduire tout un combat en un lancé de dé. Un coup de maître !

Finale 2011-2012

La finale va se dérouler le dimanche 8 juillet à Sartrouville (78). Les joueurs se sont qualifiés durant les tournois ainsi que par les chroniques de Mornéa. Plus d'une trentaine de participants vont venir pour décrocher le titre de "meilleur joueur 2011-2012", mais c'est avant tout l'occasion de réunir les joueurs des 4 coins de la France (et de Belgique), et de faire de cette finale une belle fête et la rencontre des inconditionnels du jeu, dans une ambiance fair-play, amicale où la compétition est souvent reléguée au second plan, comme l'atteste l'ensemble des tournois Alkemy !



Lien : <http://alkemy.webkido.com/index.php?topic=1666.0>



Prenez moi ce village !

Scénario pour SAGA ou SAGA of Aarklash

Voici un scénario jouable avec SAGA ou SAGA of Aarklash au cours duquel les deux forces vont chercher à prendre le contrôle d'un petit village d'une importance stratégique vraisemblablement vitale.

Pour jouer ce scénario, vous aurez besoin des éléments suivants :

- Une table de 90 cm de profondeur pour 120 de largeur. Si vous jouez à SAGA of Aarklash avec les réglettes adaptées aux figurines de Confrontation, prévoyez plutôt du 120x180.
- Deux armées de 6 points pour SAGA, 8 pour SAGA of Aarklash.
- Un élément de décor central de type « colline » mais tout autre décor ouvert peut faire l'affaire (pas un bâtiment par contre).



- Deux grands bâtiments (pouvant accueillir 12 figurines) et deux petits (pouvant en accueillir 8).
- Vous pouvez rajouter quelques éléments de décors supplémentaires mais ce n'est nullement obligatoire. Ne prévoyez rien de trop encombrant et en tout cas aucun autre bâtiment.

Mise en place du jeu

Placez l'élément de décor central (la colline) au centre de la table. Déterminez ensuite le premier joueur par la méthode de votre choix (par défaut, le plus barbu sera le premier joueur). Chaque joueur dispose de deux bâtiments : un grand et un petit. En commençant par le premier joueur, les deux adversaires vont placer leurs deux bâtiments l'un après l'autre et à tour de rôle en respectant les règles suivantes :

- Le grand bâtiment doit être placé dans la moitié de table de l'adversaire.
- Le petit bâtiment doit être placé sans sa moitié de table mais à plus de L du bord de table.
- Aucun bâtiment ne peut se trouver à moins de M de l'élément de décor central ou d'un autre bâtiment.

Les deux joueurs peuvent continuer à placer d'autres éléments de décors s'ils le souhaitent.

par Perno

> Chez Perno !

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



Aucun élément de décor ne peut se trouver à moins de M d'un autre élément déjà en jeu (y compris les autres bâtiments ou l'élément de décor central).

Le premier joueur déploie ensuite la moitié de ses figurines à moins de M de son bord de table.

Son adversaire déploie toutes ses figurines de la même manière.

Le premier joueur finit de déployer ses troupes, toujours de la même manière.

La partie peut alors commencer, le premier joueur jouant en premier bien sûr.

Conditions de victoire

La partie dure sept tours au maximum et ne prend pas fin si un Seigneur meurt.

A la fin de chaque tour, chaque joueur marque des points de victoire comme suit :

- 1 point de victoire par bâtiment occupé par l'une de ses unités.
- 3 points de victoire si le joueur est le seul à avoir des figurines sur l'élément central (ou à moins de C de celui-ci s'il s'agit d'un petit élément comme une fontaine par exemple).
- 1 point de victoire si le joueur possède des figurines sur l'élément central (ou à côté comme expliqué juste avant) mais qu'il n'est pas le seul dans ce cas.

Les points de victoire se cumulent de tour en tour. Si à la fin du tour, l'un des joueurs totalise 20 points de victoire (ou plus), il gagne immédiatement la partie qui prend donc fin. Si les deux joueurs atteignent 20 points de victoire lors du même tour, la partie s'achève sur un match nul. Si aucun adversaire n'a atteint cette limite à la fin du septième tour, la partie prend fin sur un match nul.

Jeu à plusieurs

Si vous désirez jouer à 3, 4 ou plus, vous devrez adapter légèrement le scénario.

- Déterminez les zones de déploiement de la manière la plus équitable possible en fonction de la taille de votre table et du nombre de joueur. Chaque joueur devrait pouvoir déployer ses troupes jusqu'à L du centre de la table (et donc à moins de L de l'élément central). Les unités des joueurs ne devraient pas pouvoir se déployer à moins de 2L de celles des adversaires.

- Chaque joueur dispose de deux bâtiments (un grand et un petit). Le petit peut être déployé n'importe où à moins de M de l'élément central. Le grand bâtiment peut être déployé n'importe où à plus de 2L de la zone

de déploiement du joueur. Les autres règles de mise en place s'appliquent normalement.

- Chaque joueur déploie toute son armée en une seule fois.

- En cas de partie à 4 ou plus, il pourrait être souhaitable de diminuer la taille des armées (4 points pour SAGA, 6 pour SAGA of Aarklash). Dans ce cas, la partie ne durera que six tours au lieu de sept.

Perno

Page SAGA du Studio Tomahawk

<http://www.studio-tomahawk.com/index.php?page=saga&langue=fr>

Page SAGA of Aarklash de mon blog

<http://chez-perno.blogspot.fr/2012/03/saga-of-aarklash-v100.html>



Une armée du Griffon s'apprête à disputer l'occupation d'un petit village à une horde de morts du Bélier.

Dératisation forcée

Scénarios pour Warpath

par Belisarius

> JeuxdeFigs

<http://jeuxdefigs.fr>

Bonjour Capitaine.

Nos rapports ont montré une activité anormale dans le secteur Gamma-32-7. Il semblerait qu'une gestation Veer-Myn soit en cours.

Nos activités d'extraction dans le secteur Gamma-32-5 étant classées en priorité de niveau 8, il vous appartient d'assurer sa protection en nettoyant la zone conformément au protocole 2043-B.

A cette fin, vous disposerez d'une section de type A-72, auquel s'ajoutera une unité d'action rapide de type R-2.

Comme vous n'avez aucune question, je vous laisse rejoindre vos hommes. Votre protocole de lancement débutera dans 2 heures et 43 minutes.



Les deux scénarios suivants opposent la Corporation aux forces Veer-Myn. Les résultats du premier scénario peuvent influencer sur le second.

Mission 1

Pièges à rats

Terrain

Ce premier scénario se joue sur une table carrée de 1.20m de côté.

1D6+6 éléments de décor sont placés alternativement par les deux joueurs. Un élément de décor ne peut pas être placé à moins de 15 cm d'un autre élément de décor ou d'un bord de table.

Forces en présence

Le joueur Corporation choisit une armée de 1200 points composée uniquement d'infanterie, de marcheurs et/ou de héros.

Le joueur Veer-Myn choisit une force de 1000 points, composée uniquement d'infanterie et/ou de héros.

Déploiement

Le joueur Veer-Myn choisit un bord de table et

se déploie à 30 cm maximum de ce bord de table.

Le joueur Corporation place ensuite jusqu'à 800 points d'unités dans sa zone de déploiement (à moins de 30 cm du bord de table opposé au joueur Veer-Myn).

Les autres unités de la Corporation sont placées en réserve et arrivent selon les règles habituelles. Elles entrent en jeu par n'importe quel bord de table en dehors de la zone de déploiement de la Corporation.





Mission 2 Extermination

Terrain

Ce premier scénario se joue sur une table carrée de 1.20m de côté.

1D6+6 éléments de décor sont placés alternativement par les deux joueurs. Un élément de décor ne peut pas être placé à moins de 15 cm d'un autre élément de décor ou d'un bord de table.

Le joueur Veer-Myn place 6 marqueurs symbolisant ses points d'entrée sur le terrain.

Forces en présence

Le joueur Corporation choisit une armée de 1500 points composée uniquement d'infanterie, de marcheurs et/ou de héros.

Le joueur Veer-Myn choisit une force de 1000 points, composée uniquement d'infanterie et/ou de héros.

Déploiement

Le joueur Corporation choisit un bord de table et se déploie à 30 cm maximum de ce bord de table.

Le joueur Veer-Myn place toutes ses unités en réserve, elles arriveront selon les règles habituelles mais uniquement par un des points d'entrée placés auparavant.

Renforts

Jusqu'au tour 4, les équipes et les sections Veer-Myn éliminées peuvent revenir en jeu au tour suivant selon les règles de réserve habituelles. Cette règle ne concerne pas les pelotons (platoon).

Les unités éliminées à partir du tour 5 ne pourront pas revenir en jeu.

Objectifs

Le joueur Corporation doit exterminer toutes les unités Veer-Myn pour remporter la victoire. Si toutes les unités de la Corporation sont éliminées et que le joueur Veer-Myn dispose encore de 3 unités ou plus, il remporte la victoire. Les autres résultats sont des égalités.

Objectifs

Le joueur Veer-Myn doit évacuer ses unités par le bord de table de la Corporation. Le joueur Corporation doit l'en empêcher.

Conséquences

Le nombre d'unités évacuées donnera un bonus équivalent pour le jet de réserve Veer-Myn dans le second scénario.

Exemple : Si le joueur Veer-Myn réussit à évacuer deux unités, il dispose alors d'un bonus de +2 aux jets de réserve pour la mission suivante.



Site officiel Mantic Games
<http://www.manticgames.com/Warpath.html>

Règles en français
<http://www.manticgames.com/SiteData/Root/File/WARPATH/Warpath%20FRE.pdf>

Aménager sa pièce Hobby

par Belisarius

> JeuxdeFigs

<http://jeuxdefigs.fr>

Vous en avez rêvé durant des années... lors de ces longues soirées de peinture... lorsque vous remballiez votre atelier éphémère... après une bataille envahissant le salon et la salle à manger... lors de la réception d'une commande, lorsqu'il a fallu ranger... et un jour c'est arrivé !

A la faveur d'un déménagement, après d'âpres négociations et des nuits blanches à trouver des arguments pour convaincre votre conjointe... le Graal est à portée de main. Vous êtes en passe de disposer d'une moitié de garage ou de cave, de la buanderie ou de la chambre d'amis en jachère pour les consacrer à votre passion envahissante.

Mais comment aménager au mieux son antre ? Quelques pistes de réflexion...

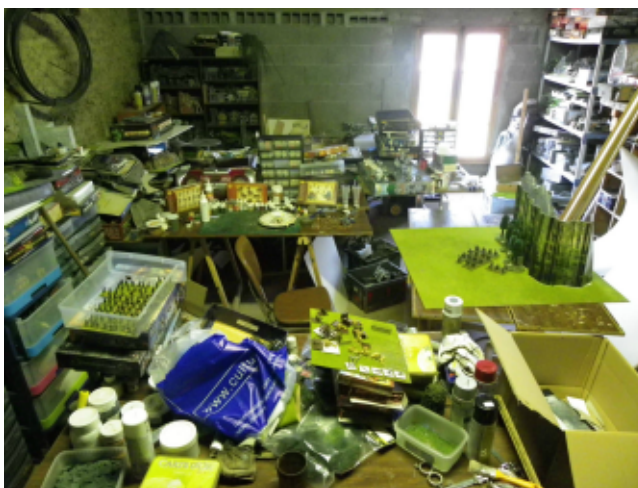
Aménager sa pièce Hobby peut se faire avec des objectifs différents :

- Ranger
- Jouer
- Travailler

Mais disposer d'une pièce entièrement consacrée au Hobby permettra souvent de satisfaire deux, voir les trois aspects du problème.

Ranger

S'il est un problème commun à beaucoup de fanatiques de la figurine et adeptes des achats compulsifs ("Mais si, chérie... C'est une occas à ne pas rater... Et puis comme ça j'aurai de l'occupation et je ne t'embêterai pas..."), c'est le rangement. Accumuler des montagnes de plomb, plastique ou résine... en remplir une baignoire (ou plusieurs)... n'est pas une fin en soi. Disposer de stock conséquents cachés à divers endroit de la maison, voir relégués dans des cartons au fond des combles ne facilite pas leur remobilisation future et peut même engendrer des achats inutiles lorsqu'on rachète



Négocier...

Négocier avec sa moitié pour disposer d'une zone hobby dans l'appartement ou la maison n'est pas chose aisée. Tout dépendra naturellement de son attitude face au hobby... S'agit-il d'une passion permettant l'épanouissement de son homme bien aimé ? Ou de ce jeu de gamin qui lui vole son mari des soirées entières, la laisse seule des WE entiers et laisse les finances familiales exangues empêchant toute pulsion shoppinguesque primordiale ?

On prendra bien soin d'aligner les arguments tels que : " Comme la chambre prévue pour le bébé va rester vacante quelques temps, je pourrais..." ou " Comme on ne reçoit jamais personne, la chambre d'amis pourrait..." voire même " J'ai fait du tri dans tes affaires et dégagé pas mal de trucs du garage, avec toute cette place je pourrai..." La rédaction du Blogurizine se dégage de toute responsabilité quant aux conséquences d'une négociation ayant mal tourné et pouvant vous tenir éloigné du Hobby pendant quelques temps...

des choses que l'on possède déjà, mais dont on ne se rappelle plus.

Le stockage dans des étagères est un réel atout par rapport à un stockage traditionnel "par empilement" (qui a certes le mérite de conserver une certaine chronologie". On distinguera les produits neufs et les produits déballés/sous-couchés/peints/finalisés.

Des étagères simples permettront un rangement efficace des produits en boîte, les blisters pouvant être rassemblés dans des boîtes transparentes (pour voir le contenu) afin d'éviter les blisters en vrac qui laissent une impression de désordre. On pensera bien entendu à bien étiqueter le contenu des boîtes et à les localiser par type/jeu afin de s'y retrouver plus rapidement.

Ordonné tu seras...

On touche là un véritable problème : votre pièce Hobby doit impérativement rester rangée et ordonnée pour plusieurs raisons :

- On travaille mieux dans un environnement bien rangé
- On perd moins de temps à retrouver ses affaires
- Cela assure la pérennité de votre pièce Hobby car il faut bien retenir que l'utilisation de la pièce peut très rapidement être réaffectée à d'autres occupations par votre conjointe...

Le stockage de vos décors et de vos armées peintes avec amour et passion posera le problème de leur utilisation. Si la pièce n'est destinée qu'au rangement, un simple rangement en boîte suffira. Si la pièce est aussi consacrée au jeu, le fait de disposer de toutes ses figurines à portée de main est un plus très appréciable. On préférera des meubles permettant de disposer les étagères de façon

modulable et disposant de portes (transparentes de préférence) afin de préserver (un peu) vos figurines de la poussière (et du chat qui souhaiterait bien faire la sieste à cet endroit). On obtient alors de véritables vitrines mettant en valeur vos figurines, un vrai petit musée à domicile. L'aspect exposition de vos armées peut se révéler motivant pour peindre toutes les



armées "grises" dormant dans les cartons. Pour le côté pratique, on placera ses figurines sur les "plateaux" permettant de les sortir facilement et d'accéder aux figurines du fond sans risque pour les premiers rangs.

Pour les décors, il conviendra de distinguer les décors "travaillés" et fragiles qui seront traités comme des figurines et les décors plus "basiques" qui pourront être stockés en boîtes (collines...). Les blocs tiroirs disponibles en

grande surface de bricolage peuvent s'avérer aussi très pratiques pour ranger les petits éléments de décors ou le matériel de jeu.

L'uniformité des étagères et des boîtes permettra de renforcer l'impression de rangement. Dans une pièce plutôt sombre (cave, garage), on préférera des meubles clairs ou blancs afin de préserver une certaine luminosité. IKEA propose dans sa gamme Billy d'étagères parfaitement adaptées à ces

besoins, modulables, portes et surmeuble en option à un prix tout à fait correct.

Attention, cela reste parfois une dépense appréciable et il faudra bien y réfléchir afin d'adapter ses achats à l'utilisation future et à son budget.

Jouer

Si la pièce est suffisamment spacieuse (et insonorisée), elle pourra aussi accueillir quelques collègues pour vos parties, dégagant ainsi la salle à manger et le salon (et le fond sonore généré par votre compagne regardant la télé à côté). L'espace de jeu devra être adapté à la pièce en ménageant la possibilité de circuler autour sans faire tomber tout ce qui se trouve sur les étagères (mais si c'est bien rangé, pas de soucis !).

Il y a là deux écoles : les nomades et les sédentaires.

Les nomades préfèrent un espace de jeu composé de tréteaux et de plateaux de jeu amovibles. Les plaques devront être facilement manipulables (par exemple du 80cm*120cm en mdf ou des dalles d'agencement en OSB en 60cm * 180 cm environ) et des tréteaux nombreux afin d'éviter les porte-à-faux. L'avantage étant de pouvoir adapter sa surface de jeu à la partie jouée et de pouvoir dégager l'espace si d'aventure la pièce devait être utilisée (exceptionnellement) d'une autre façon : garer une voiture dans le garage... ou installer un lit d'appoint pour des amis de passage.





Les sédentaires préfèrent une surface de jeu inamovible, soit parce qu'ils ont fabriqué avec amour durant des années un meuble Hobby avec moultes rangements en sous-bassement, soit parce qu'ils ont du recycler la table en chêne de la grand mère ("on ne peut quand même pas la jeter...").

Une solution intermédiaire serait de disposer de meubles à roulettes permettant de ranger vos affaires mais pouvant être rassemblés au centre de la pièce pour fournir un plateau de base pour vos parties.

Travailler

Faire de sa pièce hobby un atelier de peinture ou de création de décors ne va pas de soi. Personnellement je préfère disposer d'un atelier à proximité des activités familiales afin de ne pas être " coupé du monde ", mais certains préfèrent le calme (ou une musique

adaptée) d'une pièce dédiée pour peindre. Tout dépendra des goûts de chacun.

L'organisation de cet atelier devra être rationnelle afin de faciliter votre travail. Peinture, pinceaux, outils, chacun sa place et à portée de main...c'est beau mais il faudra une certaine rigueur pour préserver cette belle organisation sur la durée car les multiples projets en cours ont tendance à s'entasser et à réduire la place disponible pour travailler. Certains utilisent un atelier disposant de rangements pouvant être consacrés aux divers matériaux nécessaires (colle, réserves de peinture, bombes, plastiques, récup, bitz...) mais aussi à des "boîtes à projet avec une règle simple : 1 boîte = 1 projet (un décor, une unité de figs...). En limitant ainsi le nombre de boîtes (et donc de projets), on évite ainsi l'éparpillement et on se force à finir ce qui est commencé. Il y aurait beaucoup à dire sur l'organisation de "l'atelier", nous y reviendrons donc sans doute dans un autre numéro du Blogurizine.

Et après ?

Une fois votre pièce aménagée selon vos objectifs, il reste des petits détails qui peuvent être appréciables. Vous n'arrêtez pas de faire tomber vos figurines en cours de partie ? Une moquette au sol vous permettra de réduire les dégâts par rapport à l'ancien sol béton. Prévoir des chaises, une cafetière, de quoi diffuser de la musique permet d'éviter

d'envahir le reste de la maison lors de vos soirées passées à pousser du plastique avec vos copains, laissant à votre compagne la jouissance du reste de la maison (parce qu'elle le mérite bien).

Et comme vous l'avez toujours rêvé, sans que votre conjointe ne l'ait jamais accepté, il est temps d'accrocher au mur votre poster numéroté et signé conservé amoureusement depuis des années... presque un aboutissement. Les codes de la d&co hobby n'étant pas très bien définis, faites vous plaisir !

Alors ? Envie d'une pièce Hobby ? Il vous reste le plus dur... négocier avec votre compagne... en gardant en tête que rien n'est définitivement acquis !

Belisarius

photos Alaric Cantonain et Chien Sauvage



Hommage à Bruno Grelier



Bruno Grelier, plus connu de la communauté sous le pseudo Old Blood nous a quitté.

Figure incontournable de la communauté, sa gentillesse et ses qualités humaines n'avaient d'égaux que son talent et sa créativité.

Les orks perdent un de leur plus fervent Big Boss et le monde du Hobby, un maître.



Hommage à Bruno Grelier sur la French Waaagh
http://www.frenchwaaagh.org/mode_demploi/bruno_grelier.htm

Galerie Zeliste40K
<http://zeliste40k.fr/index.php?q=gals&idx=162>

Galerie DemonWinner
http://demonwinner.free.fr/peintre.php?id_peintre=16&lang=fr













NORD STRATEGIE et 12 MANIFS DE BRUAY SUR L'ESCAUT

aurez vous le cran ?

2012

A L'ASSAUT DE BRUAY

15/16 sept
Salle Polyvalente
Place des Farineaux Bruay sur l'Escaut
Entrée gratuite

Venez essayer plus de 15 jeux différents

Warhammer / Bataille Fantastique / Space Hulk / Bloodbowl /
Eden / Warhammer 40 000 / Gamme Spartan Games / Mantic Games
et de nombreux autres....



OCTOGONES³

Convention du Jeu et de l'Imaginaire

Organisée par la F.A.J.I.R.A.

Jeux de Société,
Jeux de Cartes,
Jeux de Rôles,
Figurines

Tournois, Animations,
Nocturne Non-stop,
Auteurs Romans et BD

5-6-7 Octobre 2012

ESPACE TÊTE D'OR - 103 BLD STALINGRAD - LYON-VILLEURBANNE

www.octogones.org

Illustration : Caroline Froudi

16-17-18 Novembre 2012

Festival



en jeux !

<http://www.festivalenjeux.org/>



Louvain-la-Neuve
16/17/18 novembre 2012

Festival En Jeux!
7e Fantastique Convention des Jeux



19ème Après-midi D.B.A.
de la Horde d'Or
Samedi 1 décembre 2012
de 14h à 19h



Asnières-sur-Seine



C.A.S.
16 Place de
l'Hôtel de Ville
92600 Asnières (Salle de l'ancien tribunal)

ENTREE LIBRE

Batailles Antiques-médiévales
avec figurines (jeux d'histoire)