

# BLOGURIZINE

LE ZINE  
DES  
BLOGURINISTES



NO 17

HIVER  
2012-2013

# EDITORIAL

L'hiver se termine dans deux semaines et le Blogurizine saisonnier tarde à sortir...

Encore une hibernation prolongée... ou un niveau d'activité figuriniste élevé pour les rédacteurs... à moins que ce ne soit des heures passées sur Kickstarter et Compagnie pour guetter la bonne affaire ou à suivre l'évolution d'un projet sur lequel on a craqué...

À croire qu'aucun jeu ne peut plus sortir de figurines sans concocter un plan média travaillé (ou pas) qui explose les records... ou qui finit comme un pétard mouillé...

En ces temps troublés, autant prendre le temps de réfléchir tout en peignant la montagne de plomb accumulée par les krakages successifs. Ce sera toujours ça de pris...

Car il y a bien quelque chose qu'on ne trouve pas en pledgeant sur un projet : le temps.

Prendre le temps de peindre, de fabriquer une table de jeu, de jouer, de rencontrer ses potes, d'aller à une convention... c'est souvent cela qui nous manque souvent, plus qu'une supermegaextra figurine exclusive disponible uniquement ici... ou pas...

Prenez donc le temps, entre deux krakages, de lire ce numéro du blogurizine, qui n'a pas été financé par une demande de financement communautaire, mais qui paraît quand même !

N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques, de vos envies ou tout simplement pour nous signaler votre prochaine manifestation sur notre blog, notre page Facebook ou bien sur le forum Warmania.

**Belisarius**

## Sommaire

<b>Découverte</b>	
- X-Wing	3
- Mice & Mystic, des souris sur un plateau	8
- Bloody Ball, précurseur d'une mode	12
- Descent, seconde version	14
- Blood Bowl... Pourquoi ?	18
- Empire of the Dead : N'ayez pas peur...	24
- PrisonBall	29
<b>Interview</b>	
- David Lauzinet	30
- Dust Studio : Paolo Parente, Vincent Fontaine, Olivier Zamfirescu	32
<b>Rapport de bataille</b>	
- Alkemy : Ma première partie	37
<b>Aides de jeu</b>	
- Dystopian Wars : revue d'effectifs de la république de France	51
<b>Hobby</b>	
- Zombicide... le défi !	60
<b>Communauté</b>	
- Les manifs à ne pas rater	66

Blogurizine est une publication web gratuite et libre d'accès.  
Date de parution du numéro 17 : 05 mars 2013  
Rédacteurs : Rafpark, CdtK, Beuargh, Nicoleblond et LaurB, Arsenus, Soltan, 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 et 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.

# X-Wing

« Ici Leader Rogue, j'ai deux TIE qui me collent aux fesses, je demande un soutien »

« Reçu Leader Rogue mais augmente les boucliers arrières et puise dans la Force jusqu'au prochain tour »

« Tu as entendu R2, met toute la puissance sur les boucliers arrières »

« BIP billiup bibibililip »

« Hein !! Mille sabord, on va dans l'espace et ils ne sont même pas foutu de mettre un programme vocal français dans ce truc. Je ne

parle pas le morse couramment moi ! Si je foire mes dés c'est à cause de lui ! »

Après plus d'un an d'annonces et de photos qui traînent sur le net, le jeu est sorti, X-Wing est enfin sur vos étals, enfin ce qu'il en reste vu que le jeu est passé en rupture à la vitesse lumière. La première vague est constituée d'un starter et de quatre extensions. Petit bilan d'un succès annoncé.

Le jeu était attendu, voilà plus d'un an et demi qu'il était prévu, quelques temps après l'annonce de l'arrêt de Wings of War chez FFG, voilà qu'ils nous programment un jeu reprenant les principes du jeu d'avions de 39/45 sous la licence Star Wars. J'avais su résister jusque là à l'appel des vieux coucous, mais passer à côté du pilotage d'un X-Wing ça ne se fait pas. Après l'effet d'annonce on avait eu le droit aux premières images et retours lors de la GenCon 2011, date de sortie prévue : même endroit l'année suivante. Et ils ont tenu leur pari, c'est cet été que l'on a pu voir les premières boîtes de FFG partir sous les bras des Américains à Indianapolis, la France à eu les siennes via Edge quelques temps après. Et là un rush pas possible, d'après les rumeurs, Edge aurait gonflé la quantité de boîtes



par Rafpark

> Geek Lvl 60

<http://rafpark.wordpress.com>



produites pour tenir Noël, peine perdue, les fans ont eut la peau des stocks sur toutes les références.

« Vous êtes venus dans cette casserole ?  
Oh...Vous êtes plus brave que je ne croyais. »

Quand la boîte arrive il y a un petit pincement au cœur de voir, bien en vue, les 3 vaisseaux : le X-Wing et les deux TIE, vaisseaux emblématique des films à eux seuls (bon y'a aussi l'ISD mais ça ne tient pas dans la boîte si on respecte les proportions ^^). Les figurines sont déjà peintes (ou pré-peintes si vous préférez) et la qualité est au rendez vous, pas

mal de détails sont là, la finition est bonne, les « ailes » ne sont pas tordus (comme pour le jeu starship battle), bref c'est un vrai plaisir de tenir ces petites choses. Le tout est à assembler sur une base transparente via deux tiges qui possèdent des détrompeurs pour que le vaisseau soit bien droit. Et c'est là que je commence à avoir peur, la petitesse des tiges me dit qu'il ne va pas falloir jouer au bourrin et faire bouger le tout en tenant ça par la base. Je trouve d'ailleurs bizarre que Edge ne vendent pas encore ces fameuses tiges à coté pour parer à la casse ou pour surélever encore plus sont vaisseaux pour le fun.

Chaque vaisseau est accompagné de différentes cartes de stats, donc un même vaisseau va servir pour plusieurs types, d'autres cartes équipements sont aussi disponibles ainsi que le deck de cartes dégâts, le tout épais et toilés comme à l'accoutumé chez cet éditeur. Pour les déplacements du



vaisseau, on utilise des gabarits en carton là encore bien épais, tout comme les pions « états » ou les objectifs de scénarios. Et pour finir un lot de 6 dés (2x3 dés) gravés pour les combats en deux couleurs.

Les extensions s'accompagnent du vaisseau et de ses cartes le tout dans la même qualité. Petit plus, au dos de la feuille un récapitulatif des mouvements possible, bien pratique lors des parties.

Bref vous l'aurez compris, encore une fois c'est du grand Edge/FFG niveau matos qui ne dément pas son statut de « roll's » du jeu de plateau au vu de la qualité. Je conseille d'ailleurs à tous les possesseurs de bien garder le thermoformage en plastique des vaisseaux afin de les garder bien protégés pour le transport en attendant de trouver autre chose comme des mousses KR ou BF.

"Vos histoires d'astéroïdes ne m'intéressent pas amiral. Je veux ce vaisseau, pas des excuses."

Les règles ne sont pas réellement difficiles, un tour de jeu s'explique bien, c'est juste toutes les petites capacités de chaque vaisseau à retenir qui font que le jeu peut devenir un peu plus dur pour nos chères têtes blondes sans pour autant être bien compliqué après quelques parties. Les cartes fournies avec les vaisseaux représente un vaisseau piloté par un personnage plus ou moins chevronné voir unique tel que Wedge Antilles ou Luke Skywalker. Cela se ressent dans le coût du vaisseau et les possibilités de customisation.

## PRÉSENTATION DES CARTES DE VAISSEAU

1	4	2	4
5	3	3	11
6	2		
7	3		
8	2		12
9		10	13

1. Valeur de Pilotage
2. Nom du Pilote
3. Type de Vaisseau
4. Icône de Faction
5. Valeur d'Arme Principale
6. Valeur d'Agilité
7. Valeur de Coque
8. Valeur de Boucliers

9. Icône du Type de Vaisseau
10. Bandeau d'Amélioration
11. Capacité du Pilote (ou texte d'ambiance, en italique)
12. Barre d'Action
13. Coût en Points d'Escadron

Plusieurs informations sur la carte, tout d'abord « l'initiative » qui est plus ou moins élevée suivant si c'est un personnage unique qui aura une forte initiative là où un rookie sera faible. L'initiative est assez importante puisqu'elle détermine l'ordre du jeu lors de la phase de déplacement et de tir.

En dessous vient le nombre de dé d'attaque en rouge que le joueur lancera puis les dés de défense en vert. On descend encore et en bleu on tombe sur le nombre de bouclier que possède les vaisseaux (les TIE ne sont pas équipés) et qui sont retirés avant les points de coques qui sont en jaune. A la droite de tous ses chiffres, vous trouverez un petit texte explicatif ou une capacité spéciale du pilote (bien souvent les uniques), on baisse les yeux et dans le cartouche on peut observer des symboles, il s'agit là des équipements que peut

inclure le pilote sur son vaisseaux, là aussi les rookies n'y ont pas le droit là où les pilotes chevronnés pourront en prendre plusieurs pour booster le vaisseau. Et enfin tout en bas à droite le coût du duo vaisseau/pilote proprement dit.

Les cartes équipements sont reconnaissable facilement avec la symbolique sur le verso de la carte et le recto indique la capacité, l'effet et son coût à rajouter.

Une fois que vous aurez rassemblé votre escadrille de X points (valeur officielle 100 mais je conseille de débiter avec 60 points), vous n'avez plus qu'à commencer à jouer en choisissant un des scénars du livret. Une fois la mise en place effectuée c'est parti.

Chaque joueur pose à coté de son vaisseau son disque de mouvement face cachée et celui qui à la plus faible initiative commence, dévoile son « disque », effectue le mouvement et choisit une action. Et on continue de manière croissante pour l'initiative jusqu'à ce que tous les vaisseaux aient bougés. Alors autant un vaisseau peu passer « par-dessus » un autre, autant il ne peut pas s'arrêter dessus, il faudra donc stopper son déplacement au contact du socle ce qui provoque un effet, aucun des deux vaisseaux ne pourront participer à la phase de tir. Pour le déplacement ça reste très simple, vous prenez le gabarit correspondant et vous le placez entre les deux encoches du socle, on maintient bien le dit gabarit et on place le vaisseau de l'autre coté en gardant la même direction sauf manœuvre de demi tour.



Après le mouvement on choisit une « action » pour le vaisseau, suivant le vaisseau vous n'aurez pas accès aux mêmes actions. Ça passe de la « concentration » qui permet de modifier les dés lors de l'attaque ou la défense, « l'évitement » qui rajoute un dé de défense, le « ciblage » pour les X-Wing, le « tonneau » pour les TIE.

À savoir que certains mouvements sont en rouge, il s'agit bien souvent de déplacements délicats qui engendrent du stress, à l'inverse d'autres sont en vert car très simples d'exécution. Si vous faites une manœuvre en rouge votre pilote prend le point de stress et ne pourra pas faire son action après, et ce tant qu'il a le marqueur. Pour retirer ce dernier il faut exécuter une manœuvre verte. C'est très désavantageux et le joueur fera son possible pour le retirer dans les plus brefs délais, il est donc aisé à l'adversaire de deviner les prochains mouvements surtout que dans les extensions un récapitulatif des mouvements est disponible.



Vient ensuite la phase de tir, cette fois-ci c'est dans l'ordre décroissant de l'initiative, grosso modo celui avec une initiative forte va se déplacer en dernier mais tirer en premier. Pour la phase de tir ça reste simple, on mesure la distance avec le gabarit fournit, de bord de socle à bord de socle en faisant attention à l'angle de tir indiqué. Suivant la distance du vaisseau ciblé on rajoute des dés, s'il se trouve à une distance de « 1 » le tireur gagne un Dé d'attaque (rouge), à une distance de « 2 » aucun bonus mais à une distance de « 3 » cette fois-ci c'est le défenseur qui gagne un Dé de défense (vert). L'attaquant lance ses Dés et s'il veut modifier ces derniers grâce à ses actions il le fait maintenant (comme activer la concentration et modifier les « yeux » en touche), c'est ensuite au défenseur de lancer ses dés et lui aussi s'il le souhaite de modifier ses dés pour rajouter des « esquives ».



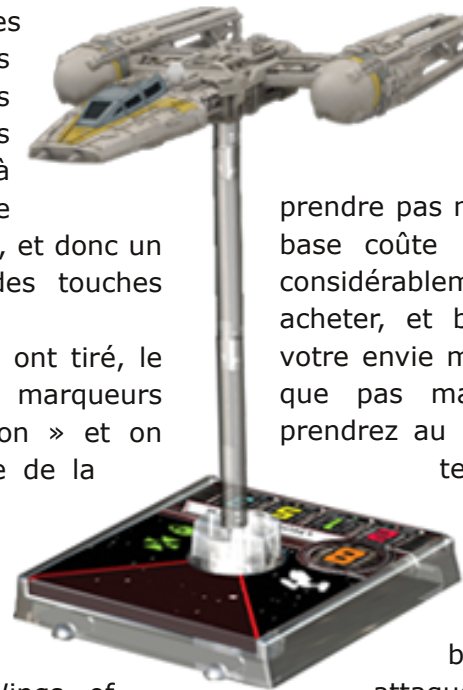
De là on met au vaisseau ses touches ou on lui retire des points de bouclier. Les « touches » sont représentées par des cartes que l'on met coté verso à coté de la carte de stat de l'appareil, le recto avec un texte, et donc un effet à appliquer, c'est lors des touches critiques (une face de dé). Une fois que tous les vaisseaux ont tiré, le tour est fini, on retire les marqueurs inutilisés comme « concentration » et on recommence jusqu'à la réussite de la mission.

« It's a Trap !! »

Même si le principe de base est grandement inspiré de Wings of War, le jeu reste vraiment différent et les sensations qui vont avec. Déjà au niveau du principe du jeu il est fortement recommandé de jouer une escadrille et le tout avec un scénario. Oui, parce que si chacun prend un seul vaisseau et joue comme à WoW jusqu'à extermination de l'équipe adverse ça va vite être le bazar et se finir en course poursuite suivant la taille de la table et une partie qui s'éternise.

Les trois scénarios présents dans la boîte de base peuvent déjà être adaptés pour des escadrilles de plus de points et bien sûr des joueurs ont déjà créé d'autres scénarios trouvable sur la toile (sans parler de ceux dans le magazine Ravage).

Les règles indiquent qu'il faut 100 points pour



se faire une escadrille, bon vous pouvez voir ce chiffre à la baisse mais clairement ils n'ont pas tort et voilà qu'on se retrouve à prendre pas mal de matos, vu qu'un TIE de base coûte 12 points, ce qui augmente considérablement la note. D'ailleurs quoi acheter, et bien ça dépend beaucoup de votre envie mais si vous êtes aussi malade que pas mal de mon entourage vous prendrez au moins deux starters. En même temps ça reste un achat quasi obligatoire vu que ça permet d'augmenter considérablement le nombre de dés qui dépasse bien souvent 3 lors des attaques ou défenses. On double

aussi les gabarits ce qui permet une meilleure répartition autour de la table et donc de gagner du temps à ne pas chercher ce diable de taille 1 !!! Et surtout un rapport quantité de vaisseau / prix imbattable. Cependant si l'achat de plusieurs starters vous permet d'avoir du TIE et du X-Wing à profusion vous devrez quand même passer par la case extension pour obtenir les pilotes exclusifs contenus dedans (sont malins quand même !!), mais aussi les deux petits nouveaux qui sont le Y-Wing et le Tie Advanced avec Vador en guest star.

Alors pour le moment y'a juste deux type de vaisseaux dans chaque camp, même si ceux-ci peuvent être déclinés de nombreuse façon ça reste un poil limité et l'arrivée de la seconde

vague avec le A-Wing, la Faucon Millenium, le Slave One et le Tie interceptor va faire du bien pour la diversité des équipes. Tout comme à chaque début de jeu de figurine il faut attendre un peu pour voir tout le potentiel de constitution d'équipe prendre son sens et même si il y a plusieurs dérivés de chaque vaisseau un X-Wing reste un X-Wing au niveau des mouvements et carac de base.

Je vais finir les achats par deux options, les mousses de chez BF ou de KR multicase, si le premier qui n'est pas encore sorti va proposer

de ranger moult figurines des 1ere et 2nd vague, le second qui est dispo se limite à 10 avec le contenu de 2 starter et 1 extension de chaque. Alors ça augmente le tarif et si on prend soin de ses affaires les boites avec les protections plastiques fournies sont largement suffisantes mais je n'ai pas pu m'empêcher de prendre un superbe écrin pour ce matos. L'autre achat optionnel est une bâche pour pousser vos vaisseaux dessus, vous trouverez sur le net des tarifs d'impression très sympa et

si vous groupez vos achats ça baisse encore (perso une 90\*120 à 17€ fdpin ^^).

« May the Force Be With You »

Pour résumer, X-Wing est un très bon jeu que j'attendais impatientement et je n'ai pas été déçu.

Simple à expliquer et à jouer, une bonne connaissance de vos vaisseaux et les bons choix en cours de partie seront fatidiques. Le dé sera évidemment de la partie comme tout jeu de figurines mais les actions qui peuvent modifier le résultat restent un réel bonheur et un savant calcul. Le peu de sortie limite actuellement la composition de vos équipes mais au moment où vous lirez ces lignes la vague 2 devrait être dispo et ce « défaut » comblé. Le prix peut sembler excessif mais ça reste du prêt à jouer avec des figurines pré peintes détaillées et pas mal de matos, en même temps certains magasins avec le principe de précommande et de fidélité baissent considérablement le tarif de base alors je vous conseille d'en profiter. Il faudra quand même lâcher le billet de 100€ au minimum si vous comptez faire les deux factions mais les fans de Star Wars sont habitués à la taxe Georges Lucas... pardon Mickey maintenant :D.

RafPark



Site officiel (vf)

[http://www.edgeent.com/v2\\_fr/edge\\_minisite.asp?eidm=257&enmi=Star%20Wars%20:%20X-Wing](http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_minisite.asp?eidm=257&enmi=Star%20Wars%20:%20X-Wing)

# Myce & Mystic des souris sur un plateau

Et voilà enfin le dernier Plaid Hat Games : Mice and Mystic. Comme d'habitude, cet éditeur nous livre un jeu assez novateur et qui se fait remarquer dans l'univers ludique. Si vous rêvez de vivre des aventures miniatures avec des rongeurs au grand cœur où le moindre animal domestique est un géant à vos yeux, ce jeu est fait pour vous !!

Alors pourquoi celui-ci sort-il du lot ? ça reste un dungeon crawling, donc rien de vraiment novateur à première vue, même si à la

sonorité des mots « dungeon crawling », je perds la raison ^^ . Ce qui le fait sortir du lot reste le thème, très fort sur ce jeu puisqu'il s'agit de souris qui doivent aller parcourir un donjon, pardon une maison, pour battre le boss qui n'est autre qu'un Chat !! Les ennemis sont des cafards, des centipèdes, des araignées et rats, le tout bercé par un principe narratif omniprésent.

À la réception de la boîte on reste sur du standard de chez PHG, tuiles épaisses, dés

par Rafpark

> Geek Lvl 60

<http://rafpark.wordpress.com>



gravés, figurines assez détaillées mais qui devront passer au scalpel pour éliminer les lignes de moulages (et vu le type de plastique, bon courage !!), carte épaisses et toilées, tout est là. Même si perso je n'accroche pas vraiment à leur finition lisse et brillante des plateaux de jeux au niveau touché et visibilité à la lumière. Il n'en reste pas moins que c'est du bon matos et les graphismes collent bien au thème, et est vraiment détaillé. Bref déjà pas mal de bons points à l'ouverture de la boîte ce qui ne gâche rien.

Pour la mise en place du jeu on commence par assembler un puzzle de deux pièces (attention challenge !!) et mettre en place le plateau du premier scénario .... Oui mais non, avant cela vous devrez lire à vos partenaires de jeux l'introduction de l'histoire pour mettre tout le monde dans l'ambiance et qui explique pourquoi nos petites souris quittent le trou





# Mice & Mystic, des souris sur un plateau

d'un fromage pour prendre les armes. Après ça vous pouvez mettre en place le plateau le temps que le narrateur lise là encore le texte d'introduction du scénario. Quand je vous disais que l'ambiance était omniprésente et pire encore à chaque changement de plateau vous aurez là aussi un petit truc à lire qui peut vous aider dans votre choix de quête.

Donc la mise en place se fait simplement, chaque joueur prend un héros avec la carte et les objets qui lui sont associés, chaque héros a évidemment des avantages et des spécialités, la grosse brute frappe fort, le clerc soigne, le voleur vole, etc... Sur le plateau en deux parties on pose les decks de carte monstre et objets. Le plateau de jeu est mis en place comme indiqué sur le scénario et on y pose les monstres et les souris. Pour savoir qui commence, c'est simple. Chaque souris ou monstre a une petite carte, on prend donc les cartes associées que l'on mélange et on pose



ça sur la piste d'initiative au hasard ce qui détermine l'ordre de jeu pour ce plateau avec ces monstres. Oui car si un autre monstre arrive ou que l'on change de plateau (donc arrivée d'autres monstres aussi) on recommence le tirage au sort de l'initiative. A savoir que celle-ci apporte des avantages suivant votre personnage et peut même être modifiée en cours de route (les rats augmentent d'un cran dans l'initiative à chaque fois qu'ils jouent pour finir premier).

Quand c'est votre tour, par contre, on rentre dans du classique. Vous avez le droit à un mouvement et une action parmi un choix multiple (ou l'action et le mouvement) :

- Mouvement : comme ça vous pouvez bouger une deuxième fois de votre valeur.
- Attaque : vous tapez sur un ennemi adjacent ou sur votre case avec votre arme de Corps à Corps ou à distance avec vos bonus ou non qui rajoutent des dés.
- Fouille : vous lancez un dé et suivant le résultat vous avez le droit de piocher une carte (ou objet de quête indiqué dans le scénario). Attention à votre limite d'objet, on n'est pas à Zelda !
- Récupérer : si votre souris est sonnée ou prisonnière d'une toile, vous pouvez faire cette action pour retirer l'état.
- Exploration : pour changer de tuile, cette action ne peut être faite que si la tuile où vous êtes est vierge de tout ennemi.
- S'équiper : avec cette action vous pourrez vous équiper avec des objets pris dans votre sac et en ranger d'autres.



Et justement le plateau de jeu parlons-en : chaque tuile est recto-verso, une fois celle-ci vide de monstre, les souris peuvent se mettre sur une case et explorer afin de changer de niveau. Suivant la mission cela sera obligatoire, car si on démarre sur la partie « surface » de la tuile et la suivante est positionnée en mode « souterrain » il faudra donc explorer pour aller au niveau inférieur et là c'est reparti, on place les monstres comme





indiqué dans le livret, on lit le texte d'introduction et on regarde si des trésors spécifiques ou autres sont disponibles. Une fois encore il faudra « vider » la salle pour enfin passer à celle d'à côté.

Lors de l'attaque on lance autant de dés que le perso et son arme le permet. On regarde le résultat obtenu sur le Dé de CaC ou à distance suivant le type d'attaque puis la cible lance ses dés de défense et à chaque bouclier obtenu elle annule une touche. A savoir que lorsque vous attaquez, si vous obtenez un fromage vous en prenez un dans la réserve que vous

posez sur votre plateau, ceux-ci serviront à activer des pouvoirs que vous pouvez posséder ou augmente de niveau votre perso en choisissant une nouvelle capacité. Il en va de même pour les monstres sauf qu'ils sont placés sur l'horloge du plateau central et quand l'horloge est pleine, une vague de nouveaux monstres apparaît (idem on place un fromage quand les souris démarre un nouveau tour alors qu'il n'y a aucun monstre, bref faut pas traîner !!).

Et justement ce tour complet d'horloge correspond en quelque sorte à l'IA du jeu, car

quand on celle-ci est complète, on fait aussi avancer un marqueur de niveau. Ce dernier indique la fin de partie et suivant la mission, on pioche une autre carte qui indique quels « monstres » viennent, c'est-à-dire que plus on monte de niveau plus les monstres sont fort et/ou nombreux. Bref malin et simple et ça suffit pour jouer.

Evidemment votre rongeur pourra s'équiper comme il se doit dans une certaine limite logique, déjà revêtir 3 casques, 2 plastrons et 5 armes à deux mains ne sera pas possible. Idem, vous pourrez porter une quantité limitée d'objets dans votre sac sauf cartes astuce. Une bonne gestion de votre inventaire sera indispensable et se passer de l'équipement pour optimiser vos héros obligatoire.

Le jeu en lui-même n'est vraiment pas compliqué à expliquer et à jouer, rien de très révolutionnaire sur le principe sauf le thème qui est vraiment bien pensé et le jeu qui va avec. Comme je le disais, toute l'essence de ce jeu va dans la narration de la campagne. Avant de commencer le jeu on lit le texte d'introduction qui explique pourquoi les souris partent en campagne (je ne dévoilerais rien ici pour vous laisser la surprise), encore un petit texte juste avant la mission et quand on change de tuile il en sera de même. On vit vraiment une histoire et des choix devront être faits suivant les indications de la narration. Par exemple dans une mission vous pouvez monter dans la cuisine de manière complètement optionnelle parce qu'en arrivant en dessous vous entendez des cris. Ceci permet de

s'acquitter d'une petite mission annexe, si vous jouez une partie de découverte cela n'a aucun intérêt mais si vous faites la campagne cela permettra de récupérer un objet utile pour plus tard. Mais ceci prend du temps et quand le nombre de tour est limité et que l'horloge tourne, la décision qui peut vous faire perdre la mission ne se prend pas à la légère.

Toujours dans l'optique d'une histoire, le premier scénario demande d'utiliser 4 souris sur les 6 disponibles mais en fait pas vraiment, plutôt sur les 5 disponibles. Pourquoi en retirer une me direz-vous ? Tout simplement parce qu'elle n'a pas encore rejoint le groupe et ne viendra que plus tard. Là encore, ça renforce le principe d'histoire à vivre. Et comme je viens de le dire, les scénarios se jouent avec un nombre fixe de héros, ça permet déjà de pouvoir y jouer seul mais aussi d'intégrer un autre joueur alors que vous êtes en campagne car de temps en temps vous devrez diriger plusieurs souris suivant le nombre de joueurs autour de la table.



Vous l'aurez compris, ce jeu qui n'a rien de nouveau au niveau de la mécanique et reprend des trucs et astuces qui ont fait leurs preuves, vous transporte littéralement dans l'aventure de ces petits rongeurs et on prend vraiment plaisir à se laisser bercer. Si vous aimez le genre « jeu dont vous êtes le héros » ce jeu est fait pour vous.

Le seul point noir est qu'il est actuellement uniquement dispo en anglais mais ne paniquez pas, un groupe de furieux a déjà traduit le livre de règle et les cartes qu'il reste à imprimer et insérer dans une pochette de protection. Au pire, si vous êtes patients, l'éditeur Filosofia va le sortir en français. Pour les missions, c'est en

cours et ça ne devrait pas tarder à être en ligne ou déjà en ligne au moment où vous lirez ces pages.

**RafPark**

Site officiel

<http://www.plaidhatgames.com/games/mice-and-mystics>

Aide de jeu en français

[http://parties-civiles-asso.fr/envrac/adj\\_Mice\\_and\\_Mystics.pdf](http://parties-civiles-asso.fr/envrac/adj_Mice_and_Mystics.pdf)

# Bloody Ball

## Précurseur d'une mode

par Arsenus

> Mémoires d'un joueur  
<http://arsenus.blog.free.fr>

Venant des ateliers Perno (gage de qualité), ce jeu vous propose de jouer une équipe de 5 bons hommes dont un champion afin de remporter le match.

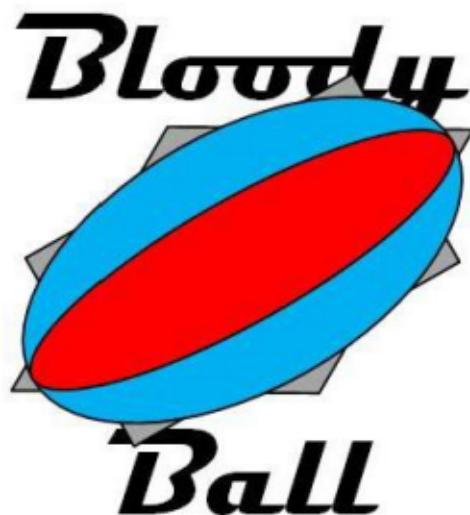
Le terrain est constitué d'une aire de jeu de 10 cases sur 8 avec deux zones d'en-but, chacune sur une moitié de terrain. L'objectif principal étant de marquer des points (touchdowns) en 4 quart-temps. Les mouvements et attaques sont gérés par des cartes à jouer selon les règles tirées du fameux jeu les Rois du Ring.



Un terrain typique



Une équipe de vampires



Une équipe se compose de 4 joueurs normaux et d'un champion. Le champion peut relancer le dé sur certaines actions (c'est quand même un champion, pas Jean-le-Rigolo !).

N'importe quelle figurine peut être utilisée pour ce jeu car le Bloody Ball se joue n'importe où et n'importe quand ! Les joueurs n'ont pas de caractéristiques propres ce qui permet de voir des zombies courir super vite !

Je vous parlais du champion qui peut relancer le dé un peu plus haut car oui, il y a un dé à lancer pour certaines actions ajoutant par là un peu de hasard et de suspense mais pas trop. Comme dans les Rois du Ring, les cartes noires servent à se déplacer et les rouges à bastonner car oui, Bloody Ball est un jeu violent où taper son adversaire pour lui prendre la balle est permis sinon ça s'appellerait Bisounours Ball et là, on aurait beaucoup moins de joueurs d'un coup !

Il existe aussi d'autres actions comme se

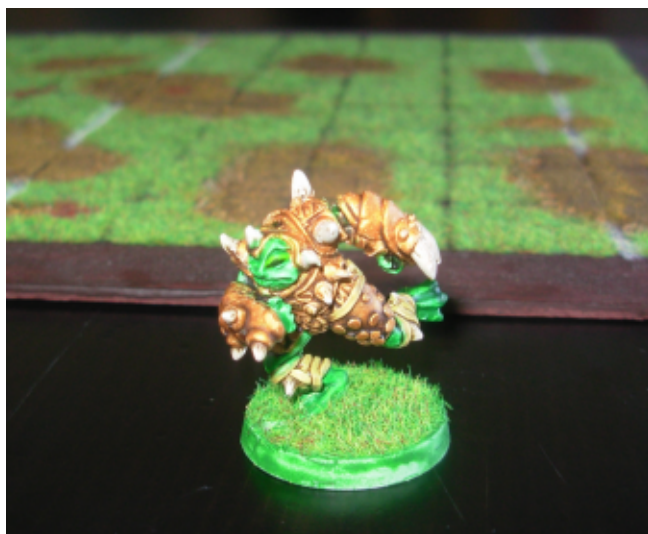
# Bloody Ball – Précurseur d'une mode

relever ou reprendre ses esprits ou même intercepter le ballon mais je vous laisse regarder les règles.

Les règles contiennent aussi une variante pour jouer à 4 avec deux équipes et un terrain ainsi que deux terrains différents pour jouer soit dans un univers médiéval ou fantastique ou contemporain, soit dans un univers futuriste.

Et là, vous allez me dire : « Mais que pense Arsenus de ce jeu ? »

Si je vous en parle, c'est que je l'adore ! Je l'ai testé dès sa sortie au boulot avec un trombone en guise de ballon et ça a été le coup de cœur ! A tel point que j'ai confectionné le terrain que vous pouvez voir sur les photos et j'ai même acheté des figs exprès (ce qu'il faut pas inventer pour se justifier d'un krakage...) ! J'ai



Un champion grenouille ou crapaud, c'est selon...



Une partie en cours

donc déjà deux équipes de prêtes et deux autres en attente de peinture !

Je ne vous ai pas parlé des avantages de jeu : Il est rapide ! Une partie se fait en 45 minutes environ donc on peut faire un championnat en une soirée !

Il est simple ! Les règles s'assimilent rapidement !

Par contre, il n'y a pas de règles de campagne pour le moment.

De plus, Rincevent s'est inspiré de cette règle pour en faire une version gaëlique qui a pour nom le Tournoi Celtique !

Un dernier petit mot pour vous informer qu'une émission en a déjà parlé et présente les mécanismes du jeu, j'ai nommé ArsenusTV !

**Arsenus**



Face au champion vampire, cette grenouille va avoir du mal à s'en sortir...

Bloody Ball

<http://perno.perso.neuf.fr/Jeux/BloodyBall/BloodyBall.html>

Le Tournoi Celtique

<http://conanetrincevent.blog.free.fr/index.php?post/2012/10/26/Mise-%C3%A0-jour-du-Tournoi-Celtique-%28Bloody-Ball%29>

Arsenus TV Bloody Ball

<http://www.youtube.com/watch?v=JGzADI7bYKM>



# Descent seconde version

Il était très attendu en VF, il est arrivé il y a quelques mois maintenant, alors il est temps de faire le point sur cette nouvelle version par rapport à l'ancienne et son intérêt.

Je pense que vous n'êtes pas aveugles et le premier truc qui saute aux yeux c'est la différence de taille de la boîte. M'enfin les « cercueils », comme on les nommait, étaient annoncés à disparaître suite à une note de



FFG/Edge. Pour le matos, rien à redire comme d'habitude. Les tuiles sont d'ailleurs finement détaillées graphiquement et c'est un vrai plaisir par rapport à la V1. Le reste du matériel n'a rien à envier aux autres productions de la firme : figurines détaillées, cartes toilées, dés gravés, du beau matos.

Les héros ont plusieurs stats mais ça reste très facile, on trouve les 4 stats principale : mouvement, points de vie, points de fatigue et défense. A droite ses capacités spéciales et SA capacité, une fois utilisée on tourne la carte car on n'a plus le droit de l'utiliser pour le reste de la partie. En bas à gauche 4 valeurs que l'overlord peut vous demander de tester en lançant deux dés, il faut obtenir un résultat équivalent ou inférieur.

Le jeu s'explique très bien et rapidement, on met en place la mission et on lit le texte d'introduction. Les joueurs héros, après avoir choisi leur perso et leur classe peuvent alors commencer. Ils jouent dans l'ordre qu'ils souhaitent et effectuent leurs deux actions complètement avant de passer au joueur suivant. Pour les actions disponibles ça reste du classique :

par Rafpark

> Geek Lvl 60

<http://rafpark.wordpress.com>



- Bouger de sa valeur de mouvement (à savoir que l'on peut commencer son mouvement faire sa seconde action et finir son mouvement, c'est une des exceptions que l'on aime tant dans les amérित्रash).

- Attaquer (on lance les dés indiqués : les coeurs infligent les points de dégâts, les valeurs la distance de tir dans le cas d'une attaque à distance, les éclairs activent les pouvoirs spéciaux de l'attaque, le défenseur lance ses dés et chaque bouclier annule une touche).

- Se reposer pour virer tous ses marqueurs fatigue (ces marqueurs servent à activer des pouvoir ou permettent de se déplacer d'une

case en dehors du mouvement habituel).

- Fouiller (il faut être adjacent au marqueur et on pioche une carte du deck correspondant).
- Effectuer une action (une des cartes que l'on a à sa disposition).
- Effectuer son pouvoir spécial (activable une seule fois par partie).
- Se redresser (si on est tué c'est la seule action que l'on peut faire dans son tour, on lance deux dés et on retire autant de marqueur blessure et de fatigue qu'indiquent les dés).
- Revigorer quelqu'un (même chose que se redresser mais c'est un pote qui le fait donc celui qui vient de revenir à la vie aura ses deux actions !)

Une fois que les héros ont joué c'est au tour de l'overlord de s'y attaquer, il pioche une carte de son deck et c'est parti pour « pourrir » les héros... enfin il va essayer mais je reviendrais dessus plus tard. Donc l'overlord active ses monstres, idem quand il commence un type de monstre il doit tous les activer avant de passer



aux suivants. Quasiment les mêmes choix que les héros, attaquer/bouger/capa spéciales sauf que les monstres ne peuvent pas attaquer deux fois dans le même tour !! Les cartes permettent de booster les monstres (attaque supplémentaire, mouvement en plus bonus d'attaque, etc) ou infligent des malus aux héros lors de leur tour.

Le scénario se termine quand une des conditions est atteinte. Dans le mode campagne très complet on commence par le scénario d'introduction, de là les héros et overlord gagnent des XP et autre bonus comme indiqué par le scénar. Les héros passent au magasin pour acheter du matos à la boutique moyennant l'or gagné dans la mission et les objets récupérés lors des fouilles. Ils peuvent compléter leurs capacités via leur deck de classe contre des XP. L'overlord peut gonfler son deck lui aussi en achetant d'autres cartes moyennant des XP. Et on est reparti pour la mission suivante choisie par les vainqueurs de la dernière. Sauf que pour y aller à cette nouvelle mission, les héros vont suivre un « chemin » car une carte derrière le livre de quête indique les emplacements des différents scénarios et il y a des « check point » sur le trajet où le MJ tirera une carte et lira l'effet que subissent les héros. Alors si pour les héros le but est de réduire la longueur du chemin pour éviter de tirer trop de cartes, l'overlord fera l'inverse ^^.

La campagne oblige de passer par le scénar d'introduction, puis trois mission de niveau 1 parmi un choix de 5, celui qui aura gagné le



plus de scénarios choisi l'interlude 1, puis 3 missions de niveau 2 parmi 5 et enfin le scénario final choisi par celui qui aura gagné le plus de scénar. Le vainqueur de la campagne est celui qui gagne le scénario final.

Le jeu est vraiment très accessible et fun, certains y revoient le heroquest de l'époque (exploration en moins), et on peut y jouer autant entre adultes geek qu'avec ses enfants (mes deux filles de 8 et 10 ans ont testé et on adoré !!). Y'a pas à dire ça reste une vraie réussite de la part de Corey ce lifting puisqu'on gagne en temps là où en une soirée interminable on aurait fait un scénario là on en fait deux et on rentre avant minuit. La campagne est d'ailleurs annoncée pour 20h de jeu, pas besoin de deux tables suédoise pour mettre la tonne de marqueur et un donjon énorme. Non vraiment on prend plaisir à sortir sa boîte V2 là où la boîte V1 prend la poussière !

Le kit de conversion permet d'utiliser les figurines du jeu de la V1 et de 3 extensions

(celles avec des figurines!) ainsi que les héros de Dungeonquest et les promos de Runewars. Bref on passe de 8 héros de base à plus d'une quarantaine avec ce kit (mais bon ça ne change pas le fait qu'on ne peut y jouer qu'à 4 héros et qu'il n'y a que 4\*2 classes pour le moment). Pour les monstres c'est pareil, le tas augmente considérablement et si vous vous posez la question du comment les intégrer, FFG/Edge a pensé à tout : dans certains scénarios, lors de la préparation, on peut choisir un type de monstre en plus parmi un groupe indiqué via des icônes... icônes présentes sur les nouvelles cartes ;o). Alors pour ceux qui n'ont pas la V1 et aucun jeux cités cela n'a aucun intérêt, mais pour ceux qui les ont (ou trouvent la V1 et des extensions à pas cher...) ça devient un achat obligatoire afin de varier les parties.

Je n'aime pas trop finir par une note négative et ça se trouve c'est juste mon ressenti perso



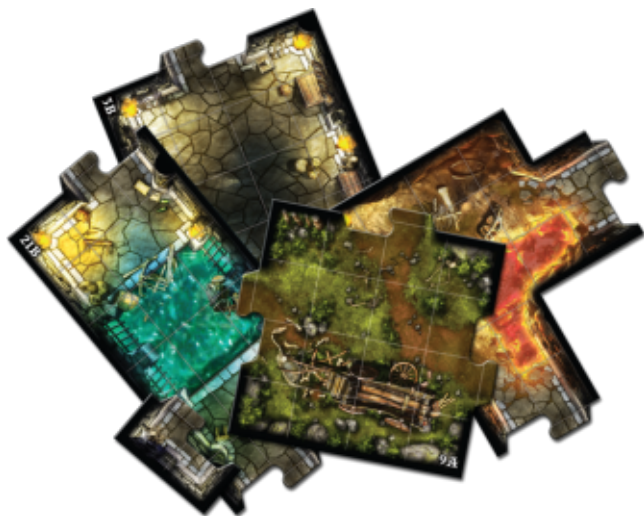
mais j'ai pas mal joué le scénario d'introduction et fait la quête du goblin obèse en deux fois. Désolé pour la tartine qui va suivre mais je préfère rentrer dans les détails. À chaque fois j'ai joué l'overlord... ceux qui me connaissent autour d'une table de jeu savent que si je suis président du club des chats noirs c'est pas pour rien, une vraie buse au dés (dans un club de chat ça le fait pas). Maintenant, j'ai fait des erreurs en jouant et des oublis, ça je le sais mais même avec ça je pense que j'ai assez d'expérience pour savoir si ça vient de là ou pas et franchement non. Alors le scénario d'intro je suis ok on doit le laisser aux héros histoire de pas les dégoutter, donc que l'overlord n'arrive pas à le gagner je suis 100% d'accord. Mais la quête du goblin obèse j'ai eu un peu de mal à comprendre ce qui m'arrivait. Elle se joue en deux temps, durant le premier, il n'y a aucun perdant ni gagnant, ça permet juste d'augmenter les PV du boss de fin suivant le nombre de truc que les gobelins ont réussi à sortir. Au passage je trouve quand même assez formidable de voir que les gobelins doivent rapporter le précieux paquet à leur zone de départ c'est à dire à la moitié de la carte (bon ok ils cavalaient vite mais avec 2 Pv ça tiens pas beaucoup la route ces trucs quand même!!), là où les héros doivent le déposer à... 3 cases de là où ils prennent la bouffe !!! Sortir plus de 2 ballots sur 4 pour l'overlord tiens quasiment du miracle ou d'une super bonne pioche de départ. Bref 50% de réussite ça reste déjà pas mal et je suis resté quand même sur un bon ressenti après ça. Et puis vient la partie 2 du scénario et là ça



devient vite le drame. Vous avez une entrée où arrivent les héros, un couloir en « S » avec des araignées, puis une salle où on met le type de monstre de son choix (j'ai pris les dragons histoire de dire), plus loin la salle des prisonniers avec 4 jetons dont 1 seul doit être trouvé et tout au fond une dernière salle avec le lieutenant et les gobelins, la salle de torture. Le but est d'envoyer mes gobelins dans la prison et que ceux-ci amènent les prisonniers à côté du lieutenant dans la salle de torture, ce dernier doit faire un test et s'il réussit, il peut retourner un pion et s'il trouve le bon doit le prendre avec lui et sortir par là où les héros arrivent (qui a fait ce putain de donjon!! Et la porte dérobée c'est pour les chiens??). Donc le temps que mes gobelins aillent chercher les prisonniers, les ramènent, que je réussisse mes tests (2 tests de loupés) et trouve le jeton (évidemment le dernier ...), les héros ont pu éliminer méthodiquement mes monstres. Je ne parlerai pas de l'efficacité des flèches explosives dans un corridor (acheté pour 1xp gagné avec le scénar d'intro...) où j'ai le choix de grouper tout le monde pour se faire péter la tronche (mes araignées on goûté et approuvé



la technique) mais tenter une attaque groupée et augmenter mes chances ou éparpiller tout ce petit monde qui se fait allumer un par un à coup de hache le temps qu'ils arrivent au contact. Quand le lieutenant arrive avec son prisonnier la porte est bien gardée/bloquée par les héros qui malgré 2 Pv supplémentaires (ouhaaaaaa peanut's en fait !!) se fait anéantir en quelques attaques. Alors on va me dire que j'ai oublié une capa de mon premier dragon, l'obligation d'avoir un éclair mais comment dire, vu ce qu'il s'est pris dans la tronche et les jets de dés en face il aurait juste tenu une attaque de plus. A cela je rajoute la chance insolente de mes adversaires, le top a été le test à 2 ou moins, le joueur regarde les deux dés et m'annonce « c'est juste impossible de le réussir » d'une manière des plus sérieuse, lance les dés et réussi son test, le tour suivant c'est son voisin qui doit faire de même avec le même dépit et... la même réussite sous l'hilarité totale sauf moi qui tire une tronche pas possible de voir tous mes efforts vains et anéantis.



Bref j'ai vite été désolé de voir que de toute façon les héros allaient gagner...

Franchement, perdre je m'en moque à partir du moment où je me dit que j'ai une chance mais là, clairement, j'ai l'impression que le jeu ce n'est pas que les héros doivent réussir la quête mais l'inverse en fait, que l'overlord arrive à bloquer les héros (vous comprenez la nuance?). Bref pendant tout le scénario aucun héros n'a été inquiété, que dalle, une promenade de santé pour eux et un calvaire pour moi à chercher une solution mais non, rien n'y fait. Alors j'espère que c'est a cause de ma malmoule pas possible, du fait que ça reste un des scénars de début et que les suivants vont rajouter un peu plus de piments aux héros parce que sinon ça va être ni agréable pour eux et encore moins pour moi.

Maintenant faire des scénarios équilibré ce n'est jamais facile, j'espère juste que toute la campagne ne sera pas comme ça. Mais au lieu de ruminer et fustiger je n'ai qu'a en faire moi-même des scénarios ! FFG nous a entendu car depuis mi janvier est disponible sur le mini site une page, pardon un outil du tonnerre pour se créer ses propres scénarios, avec la belle mise en page qui va bien. Le tout peut être évidemment mis en ligne chez eux et noté par les internautes ainsi vous pourrez sélectionner les meilleurs. On n'en demandait pas tant mais je dois avouer que c'est une superbe initiative et une aubaine pour nous



d'avoir là un outil pour mettre notre imagination en exercice.

À Noël est sorti aux Us une première extension " Lair of the Wyrms " qui contient de nouveaux persos, de nouvelles tuiles de jeu et de nouveaux monstres ainsi que d'autres quêtes. De toute façon on s'y attendait un peu vu le nombre d'extension de la première série mais pas aussi vite je dois dire. La VF devrait sortir pour ce premier trimestre normalement. Et dans la continuité du truc une seconde extension vient d'être annoncée fin janvier avec "Labyrinth of Ruin" qui devrait amener là aussi son lot de matériel supplémentaire et on espère d'autres classes.

**Rafpark**

Le minisite Descent chez Edge  
[http://www.edgeent.com/v2\\_fr/edge\\_minisite.asp?eidm=281](http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_minisite.asp?eidm=281)

La beta pour se créer des scénarios  
<http://tools.fantasyflightgames.com/>

# Blood Bowl... Pourquoi ?

par Beuargh

> Beuargh Land

<http://beuargh.canalblog.com>

Après quelques articles, au début du Blogurizine, autour de l'élaboration de décors grâce à des briques Hirst Arts, j'ai eu beaucoup de mal à rédiger autre chose et je me suis donc éloigné de la rédaction d'article. Il y a quelques mois, Belisarius, notre maître à tous, m'a recontacté pour un article.... Et là ce fut le drame.... La page blanche.... Aucune idée d'article nouveau par rapport à ce que je faisais avant.... Nada.

Et puis Rafpark est arrivé et m'a balancé une idée qui m'a fait réfléchir (et c'est déjà quelque-chose...), je le cite : « Me convaincre

que BB ce n'est pas qu'un jeu long/lourd/ennuyeux/joué par des calculateurs pire que des kubenbistes et où le fun a perdu de sa merveille. Parce que désolé mais tenter une bombe avec du Skaven sur une série de deux "6" à la suite pour marquer un Touchdown, si ça loupe je me dis "au moins, j'ai essayé mais si ça passe je cours à poil autour de la salle en braillant "TOUCHHHHHHHHHHHHHHHHHHHDDOWWWWWW WWWNNNN" ... et ça messieurs c'est du fun, du fun et du fun... mais je dois être tout seul à le penser vu qu'à chaque fois on me dit : " c'était débile ça n'avait aucune chance "... rabat joie ! »

Donc....

## POURQUOI JOUER À BLOOD BOWL ???

### UN JEU FUN ?

Un jeu où des figurines se mettent sur la tronche joyeusement sur un terrain de « football », tout ça pour un ballon ou juste pour se bastonner (tout dépend quelle race

vous jouez !!) est forcément fun, il le faut et ça l'est normalement et généralement.... D'autant plus que ça se joue la plupart du temps entre amis.... Après quelques paramètres peuvent venir quand même « gâcher » un peu tout ça.... Notamment le point suivant....

### UN JEU POUR CHANCEUX ?

Bon.... Il y a des dés.... Pas des brouettes de dés non plus.... Mais il faudra en lancer dès le moment où, globalement, on souhaite faire quelque-chose.... Forcément il y a des chances de réussir mais aussi des chances de rater... Tout le problème est de gérer au mieux ces jets pour limiter les mauvais résultats et donc mettre le plus de chances de son côté pour réussir... Faut-il être un demi-Dieu des statistiques pour autant ? .... Euh.... Non !! Le « 6 » sera toujours une réussite (on a donc toujours au moins une chance sur 6 de réussir le jet).... Le « 1 » sera toujours un échec (on a donc toujours au moins une chance sur 6 de rater le jet ^^).... Tout ça va être aidé par les relances d'équipe et certaines compétences qui peuvent également nous permettre de relancer les dés.... Certains se font aider par des dés



fétiches (certains sont petits et verts), des porte-bonheurs, des gris-gris.... Au niveau stratégique, le mieux est de peut-être faire les actions les plus sûres en premier pour terminer par les plus risquées et gérer au mieux les relances..... Après, on ne peut pas le nier, il y a des périodes de malchance qui peuvent grandement gâcher le jeu.... Mais cela dépend aussi de l'ambiance dans laquelle on joue.... On peut passer un super moment de jeu en ayant des dès de merde ^^

## UN JEU LOURD ?

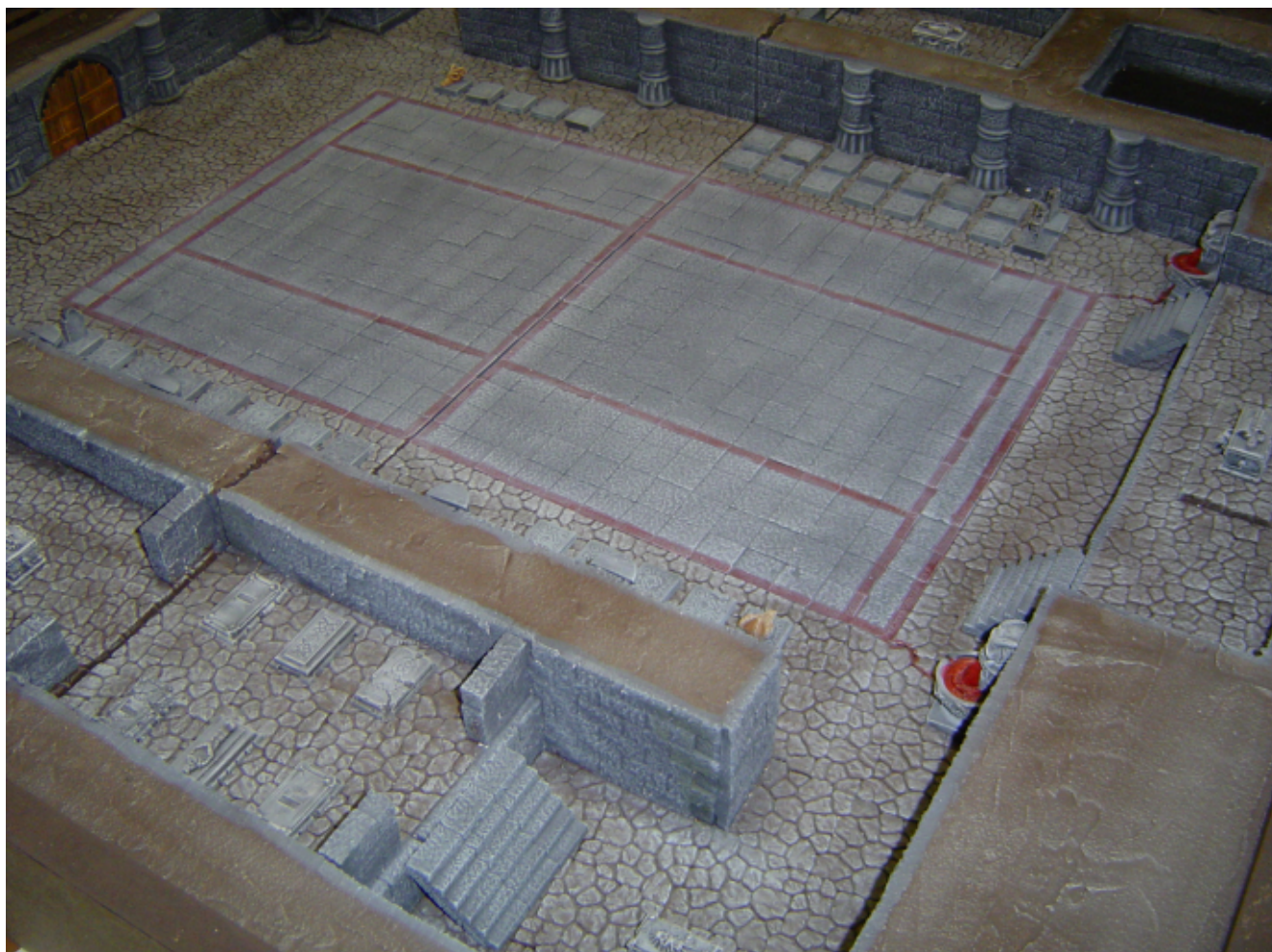
Est-ce que les règles sont en 3 tomes et indigestes ? Non !! Ça se lit bien, le livre de règles est ponctué d'anecdotes plutôt bien fun



et c'est globalement assez facile à comprendre. Il faudra, bien évidemment un peu plus de temps pour assimiler tout et surtout jouer en essayant de prendre tout en compte. Mention spéciale pour le système des soutiens qui est parfois un peu difficile à comprendre.

Perso, pour un entrainement pour les débutants, je conseille le jeu vidéo qui permet

de faire des matches en 30 minutes et de bien se faire la main sur les rouages du jeu (notamment pour les soutiens).... Et au pire il y a toujours un pote qui les connait bien et qui se fera un plaisir de vous les expliquer (encore). Pour le terme « lourd » je vous fais grâce d'un paragraphe sur mon dernier terrain en 3 D..... 40 kg...



## UN JEUX ENNUYEUX ?

Forcément si vous n'êtes pas attiré un minimum par le concept du jeu, vous trouverez ça peut être ennuyeux mais si, à la base, vous avez envie d'y jouer, ça devrait aller... Ce n'est pas le jeu qui peut être ennuyeux mais l'adversaire qui peut être lent.... Très lent.... ou les périodes de malchance qui peuvent être longues..... trop longues.... Forcément quelques configurations de matches sont plutôt plus ennuyeuses à gérer que d'autres : un match Nains Vs Nains sera bien plus ennuyeux que Elfes Vs Elfes.... Tout dépend encore de la définition du terme « ennuyeux » à vos yeux.... Moi j'aime bien mettre sur la gueule de l'adversaire avec mes Nains ^^.

Et puis il ne faut pas trop se prendre au sérieux et « jouer votre vie » lors d'un match de Blood Bowl.... Vous verrez ça sera tout de suite plus fun et moins ennuyeux...

Mention spéciale pour les tournois où certains joueurs peuvent mettre une ambiance survoltée, et là, je vous assure que le mot ennui n'est pas d'actualité... même si parfois lors de ces tournois on peut croiser aussi des joueurs bien trop sérieux (en nette minorité heureusement).... À croire qu'ils jouent leur vie sur un match ...

## UN JEU POUR HOBBYISTES AVERTIS ?

Bon, il faut quoi pour jouer ? 11 joueurs au moins (16 au maximum) par équipe et un terrain. Donc, finalement, au maximum 16 figurines à peindre.... Là-dessus vous avez un



choix de plus en plus grand : Games Workshop, Willy miniatures, Uscarl, Gaspez, Greebo, Neomics, Goblin Forge, impact, Meiko, Shadowforge..... et j'en oublie....

Comme pour tous les jeux à base de figurine, vous avez le choix pour la peinture : des figurines de compétition où vous allez suer sang et eau dès que vous les manipulerez lors du jeu mais « elles sont trop belles » et vous avez de forte chance de gagner le prix de peinture lors de tournoi (!!!) ou du « table top » pour utiliser des figurines pour jouer sans avoir peur à chaque instant parce qu'elles sont sans cesse manipulées et quelles vont prendre chez si vous jouer sur un terrain floqué avec du sable....

Justement, pour les terrains, plusieurs possibilités : le terrain de la boîte de base de chez GW (il faut acheter la boîte.... je ne m'étends pas sur la rumeur d'une nouvelle boîte.... Rumeur qui persiste depuis quelques années...), des terrains à rouler en plastique trouvables en boutiques, en tournoi ou chez certaines associations..... et puis vous pouvez

toujours avoir l'opportunité de faire votre terrain vous-même : une planche, du flochage, de la colle, un crayon pour les cases et hop !!!! (Version simpliste d'un terrain de Blood Bowl.... mais bien sûr toutes les améliorations possibles et imaginables sont envisageables.... faite gaffe au poids du projet quand même ^^).

Pour les non-hobbyistes mais joueur de Blood Bowl quand même, il y a toujours le moyen de trouver des équipes peintes sur des sites de revente, vous pouvez toujours demander à un de vos pote qui peint de vous les peindre ou, plus simplement, opter pour du « proxyclage » de figurines pré-peintes : Mage Knight, Horrorclix, D & D miniatures.... Ce qui nous fait une bonne transition pour le point suivant.

## UN JEU CHER ?

Est-ce qu'il vous faudra déboursier, comme certains jeux, des centaines et des centaines d'euros dans ce jeu ??? Théoriquement non ! Il suffit juste d'avoir au maximum 16 figurines



par équipe/roster, si vous prenez des figurines neuves en métal ou en résine, il vous en coutera de 30 à 100 euros selon les fabricants, si elles sont d'occasion vous pouvez facilement enlever 20 % et si elles sont peintes il faudra au moins compter sur le prix du neuf voir plus en fonction de la qualité de peinture. Pour les plus petites bourses et également histoire d'avoir des rosters originaux et non communs, vous pouvez opter pour les figurines pré-peintes citées ci-dessus ou encore toute autre idée farfelue donc forcément géniale. Pour les terrains, il faudra compter entre 20 et 50 euros pour des terrains roulables ou en cartons.

Donc, finalement, vous pouvez jouer à Blood Bowl pour une somme raisonnable par rapport à la plupart des jeux de figurines... Mais le problème vient essentiellement des joueurs

que nous sommes (moi le premier !!)... nous n'en avons pas assez d'une seule équipe ou d'un seul terrain... D'autant plus si vous faites vous-même vos terrains et que votre cerveau fourmille de nouvelles idées...

Donc à un moment vous pouvez faire l'ensemble des rosters possibles et PAF une nouvelle équipe sort et c'est « je la veux, elle est trop belle » et c'est le drame, vous avez des équipes en double et vous voilà acheteur compulsif de figurines pour Blood Bowl..... bon, je vais arrêter là la thérapie ^^

Je vais terminer cet article par les témoignages de 2 de mes potes/adversaires qui m'ont répondu les choses suivantes à la question :

## Mais pourquoi jouez-vous à Blood Bowl ?

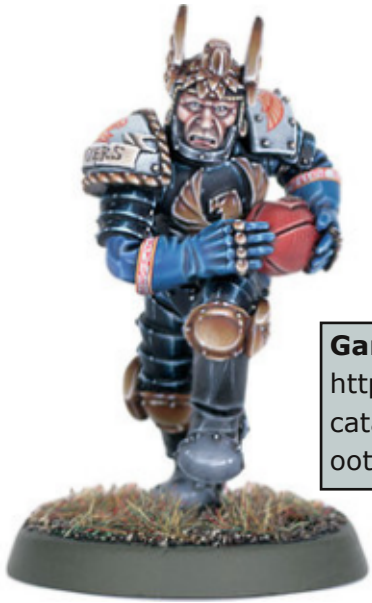
« La réponse est simple: c'est le meilleur jeu. Plus sérieusement, je dirai qu'il allie compétition, hasard (les dés), tactique, stratégie, simplicité (des règles), imaginaire (créature héroïque fantastique), ..., mais aussi amitié, convivialité, rencontre, virilité, la bière ou le coca.

Et pourquoi est-ce qu'on joue au Blood Bowl ? Pour chouiner quand on perd et frimer quand on gagne, pour "LA MORT!!!!!!", pour "CRACK LE BARBU !", pour les dés verts de mon frère, pour revoir les copains en tournoi ou en ligue, parce que c'est les seuls week end où nos femmes nous laissent partir sans trop ronchonner ou craindre la secrétaire, parce que.... parce que.... parce que c'est Blood Bowl. »

« Pour la convivialité, les copains, parce qu'on est des joueurs qui joueraient avec des rats morts et un bâton, pour la mauvaise foi, un jeu violent ou pas ! Où toutes les stratégies du monde se jouent sur 1d6, pour montrer nos dernières figurines peintes, pour dire « ehhh t'es à combien ? Moi je suis à 2 700 000, et je te one-turn ! Moi, j'ai rien, je fais de la courte sur du 6, 6 !

C'est faire des trucs débiles qui fonctionnent, c'est faire des placements de dingue et oublier de faire la passe pour marquer, c'est aussi juste un bon moment a passé entre ami, faire un bon match ou on oublie ses soucis mais c'est surtout pour péter le cul de ses adversaires !! »

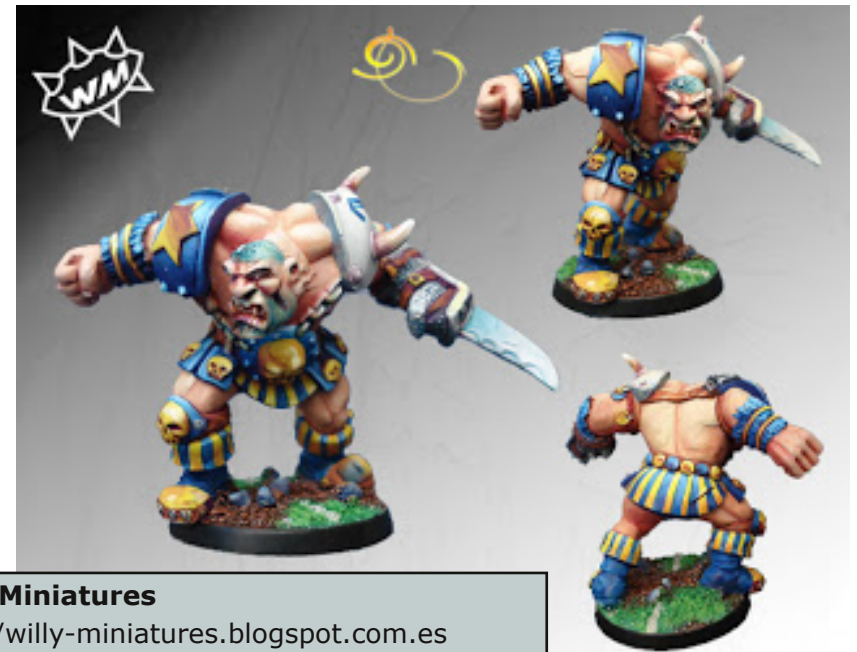
Beuargh



Site où récupérer les règles (entre autres)  
**Chronique d'un empire oublié**  
<http://empireoublie.free.fr/index.htm>

**Forum France Blood Bowl**  
<http://teamfrancebb.positifforum.com>

**Games Workshop**  
<http://www.games-workshop.com/gws/catalog/landingArmy.jsp?catId=cat480004a&rootCatGameStyle=specialist-games>



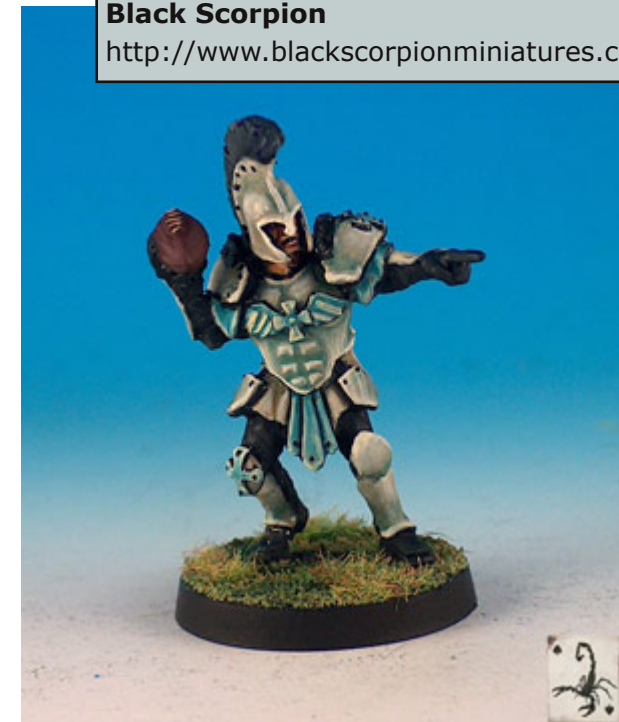
**Willy Miniatures**  
<http://willy-miniatures.blogspot.com.es>

**Neomics**  
<http://www.neomics.de/home>

**Gaspez Arts**  
<http://www.gaspez-arts.com/home.html>



**Black Scorpion**  
<http://www.blackscorpionminiatures.com>

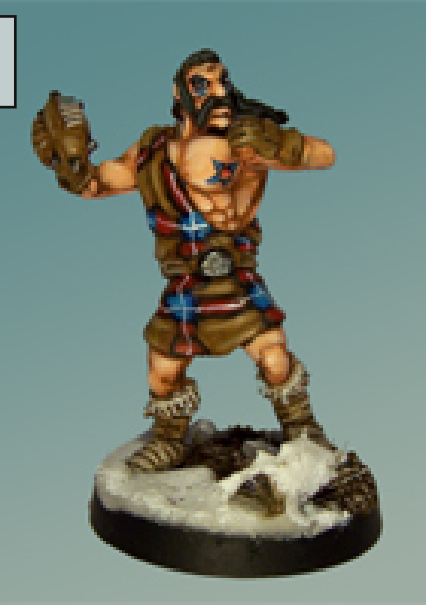




**Greebo Miniatures**  
<http://www.greebo.it/greebo/fantfootball.html>

**Uscarl Miniatures**  
<http://uscarlminis.free.fr>

**Goblin Forge**  
<http://www.goblinforge.com/fr>



**Impact Miniatures**  
<http://www.impactminiatures.co>



**Meiko**  
<http://www.meikominiatures.com>

**Shadowforge**  
[http://eurekamin.com.au/index.php?cPath=806\\_807\\_810&sort=3a](http://eurekamin.com.au/index.php?cPath=806_807_810&sort=3a)



# Empire of the Dead N'ayez pas peur...

Après avoir développé il y a quelques années des gammes de figurines très diversifiées, West Wind Productions se concentre désormais sur des univers très ciblés comme celui de Secret of the Third Reich ou le récent Empire of the Dead.



## Un univers multiple

Même si le Steampunk est à la mode, West Wind a choisi un créneau un peu différent pour son jeu en l'encrant dans un monde d'horreur gothique victorien... Euh... ça correspond à quoi en fait ? Videz un peu votre esprit des jeux de figurines que vous connaissez et laissez vous aller...

Commencez par imaginer les rues de Londres à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, les rues pavées, des ruelles sombres, des hommes en costumes et redingotes, des ouvriers fatigués sortant de bistrot sordides, une patrouille de policiers, des prostituées en robes longues, l'éclat d'une lame, des bruits de pas précipités... vous y êtes. L'univers de base est celui de Jack l'éventreur, Scherlock Holmes... mais pas tout à fait. Diverses touches sont ajoutées pour composer un univers riche. Le côté Steampunk est introduit par une matière mystérieuse : l'infernium, une formidable source d'énergie source de toutes les convoitises. Les équipements exotiques pour l'époque pourront donc voir le jour... Quelques éléments classiques du folklore comme les vampires, les lycans et leurs détracteurs : les fanatiques

par Belisarius

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



religieux. Une pincée de magie est aussi présente et permet de mettre en scène des humains pratiquant les arts noirs et invoquant des démons ou relevant les morts... et là on est l'horreur, un style finalement peu exploité ainsi dans les jeux de figurines. On pourra penser légitimement que West Wind



essaie de nous refourguer un univers un peu fourre-tout et... c'est un peu le cas mais ils ont réussi à y mettre la forme en créant un ensemble cohérent permettant de s'immerger sans peine.

## Une croissance mesurée

Avant la sortie du jeu, West Wind a eu l'idée de la faire découvrir à travers des règles rapides et un scénariobasé sur Jack l'éventreur et Scherlock Holmes. Jouable avec des figurines de leur gamme Gothic Horror pour découvrir cette univers. La sortie du livre de règle s'est accompagnée de la sortie de 5 starters et dans la foulée, un supplément Gentlemen & Jackanapes permettait d'ajouter des personnages



spéciaux à sa bande. Ici, point de sorties mensuelles pour figuriniste akkro, juste une gamme de figurine permettant de prendre le temps de jouer sans se soucier de la course à l'armement engendrée par une actualité parfois trop riche. Vous l'aurez compris, Empire of the Dead n'est pas un jeu de compétition...

Le livre de règles à couverture rigide commence avec une présentation de l'univers sous la forme d'un journal de bord d'un gentleman. Les règles en elles mêmes prennent une vingtaine de pages qui sont complétées avec quelques sorts, les caractéristiques des différents protagonistes, les armes et l'équipement exotique. On termine avec les scénarios et les règles de campagne puis la classique liste des différentes compétences.

## Un peu de mécanique

Dans Empire of the Dead, chaque joueur dirige un groupe de quelques personnages, généralement moins d'une dizaine. Chaque personnage est défini par quelques caractéristiques très classiques :

- Mouvement
- Combat
- Tir
- Force
- Résistance
- Attaque
- Blessures
- Bravoure
- Magie

L'ensemble des mécanismes n'est pas très original mais l'utilisation de dés à dix faces bouscule un peu les habitudes et augmente la part d'aléatoire par



rapport au classique dé à six faces.

Le jeu se décompose en différentes phases :

- **Phase de maintenance** , pour gérer les différents effets de jeu
- **Phase d'initiative**
- **Phase d'action**. Le joueur ayant l'initiative active ses figurines, puis son adversaire fait de même. L'activation d'un personnage se décompose généralement en un mouvement et

une action (si le mouvement choisi le permet), par exemple tirer avec un pistolet, recharger, aider un camarade, utiliser un pouvoir magique, se mettre en alerte...

- **Phase de combat**, pour les figurines au contact

Les mouvements sont assez détaillés pour pouvoir utiliser au maximum le décor (monter

aux murs, sauter...), ce qui colle assez bien aux parties scénarisées et à l'ambiance voulue. Le tir se fait par rapport à une difficulté fixe et des modificateurs sans grande originalité, de même que la traditionnelle table d'opposition qui sert à déterminer si l'adversaire est blessé. Quand une figurine perd son dernier point de vie (la majorité n'en ont qu'un), on détermine au dé si la figurine est simplement sonnée (elle pourra s'en remettre au tour suivant) ou définitivement hors de combat. Ce qui rend la perte définitive d'une figurine assez aléatoire. Amateurs de mécaniques à la précision horlogère et adeptes d'une rédaction des règles sans faille, passez votre chemin, ce jeu n'est pas pour vous. Ce jeu est plus à considérer comme une boîte à outils vous permettant de mettre en scène vos envies figurinistes. La liste des armes et des objets, les sorts ou les compétences donnent l'impression d'arriver comme un cheveu sur la soupe alors qu'on vient de constater que ses personnages de base ont des possibilités très limitées et n'ont pas accès à grand chose... pour l'instant...

## Un objectif : le jeu suivi ou scénarisé

Pour profiter au mieux de l'ambiance d'Empire of the Dead, deux possibilités s'offrent à vous : des scénarios travaillés ou le jeu en campagne.

Créer un scénario parfaitement adapté aux différents protagonistes avec des objectifs et des règles spéciales travaillées marche



particulièrement bien avec EotD puisque le but avoué est clairement de raconter une histoire. La gestion des Influences permettra aux joueurs de faire intervenir des événements spéciaux ou d'autres personnages en fonction de la tournure des événements (par exemple l'arrivée d'un groupe d'habitants en colère).



Le jeu en campagne permet de créer sa bande et de la faire évoluer au fil des parties comme dans LOTOW ou Mordheim : gérer les morts violentes, recruter de nouveaux membres, acheter de l'équipement, gagner en expérience... Le livre de règles propose un certain nombre de scénarios qui se prêtent particulièrement au jeu en campagne. Exemple : Lors de la dernière partie, une de vos personnage a été mis hors-jeu. Lors de la phase de campagne, vous lancez sur le tableau des effets et vous obtenez le résultat « arrêté par la police », vous avez alors la possibilité de jouer le scénario « sauvetage » et votre adversaire endossera le rôle des policiers. Bien entendu, vous avez aussi la possibilité de gérer cela avec un simple jet de dé, mais c'est nettement moins amusant...

## Et les figurines ?

Quatre factions jouables sont proposées en Starters : les Gentlemen, qui, en fonction de leur orientation peuvent être plutôt bons ou vraiment méchants ; les religieux voulant purifier le monde ; les lycans, défenseurs de la nature et les vampires accompagnés de leur suite. Le Starter de zombies n'est pas jouable en tant que tel mais associé avec un Starter de Gentlemen pour les invoquer.

La qualité des figurines est assez bonne et la sculpture permet une peinture réussie sans trop d'efforts. Quelques défauts sont présents et quelques figurines sont un peu en dessous des autres (les zombies) mais la gamme évolue bien et la série de personnage qui a



suivi la vague initiale est majoritairement assez réussie. Les images des futures figurines sont aussi très réussies et laissent présager d'une bonne évolution de la gamme. On regrettera que West Wind ne profite pas d'un jeu à « ambiance » comme Empire of the Dead pour sortir une gamme d'accessoires ou de décors associé, mais c'est malheureusement le cas de bon nombre de jeux.

# Empire of the Dead : N'ayez pas peur...

Découverte

Empire of the Dead n'est pas destiné à devenir un jeu dominant dans le monde de la figurine, mais il conviendra parfaitement aux joueurs « mous » (au sens compétitif) désireux de vivre une série de parties dans un univers peu présent dans les jeux les plus pratiqués. On pourra regretter que les Starters ne soient pas fournis avec des cartes de personnages prêts à jouer, de même le premier supplément, disponible en pdf, aurait à mon avis, gagné à être intégré au livre de base. Des erreurs de jeunesse alors que s'annonce Requiem, une campagne Kickstarter destinée à poursuivre le

développement du jeu a été lancée il y a quelques jours. Elle propose de nouveaux sets de figurines... de nouvelles factions... de nombreux personnages spéciaux... des véhicules... l'occasion parfaite pour s'y mettre...

## Belisarius

Site officiel West Wind

[http://www.westwindproductions.co.uk/catalog/empire\\_landing.php](http://www.westwindproductions.co.uk/catalog/empire_landing.php)

Kickstarter Requiem

<http://www.kickstarter.com/projects/832150598/empire-of-the-dead-requiem-0>



# Prison Ball

## le jeu de David Lauzinet

par Cdt K

> My little Miniatures

<http://www.mylittleminiatures.com>

Pour mon premier article il était intéressant de parler d'une règle pas encore sortie et qui pourtant fait parler d'elle sur la toile. Je nomme PrisonBall de David Lauzinet alias Dalia. Une règle parmi tant d'autres me diriez-vous et pourtant elle aspire à de grands espoirs.

PrisonBall copie de DreadBall ? Son élaboration date de plus trois ans bien avant le Kickstarter de Mantic Games, là où le football américain n'existait qu'au travers de BloodBowl, on ne le présente plus maintenant. En fait, Prisonball

c'est avec une balle sur une patinoire et ça glisse... Tant pour marquer que pour tacler. On assiste donc à un jeu complémentaire aux deux titres déjà donnés. L'environnement est classique, on dirige une équipe de prisonniers dans un monde futuriste.

Mais le monde calme et paisible du futur s'arrête là. Le jeu est fluide, les tactiques sont infinies. On joue donc sur une patinoire faite de cases sur laquelle nous allons évoluer. Pour une partie rapide, le commencement par le draft permet aux deux joueurs de varier les parties. En mode « campagne » le jeu est bien plus intéressant par son championnat et ses tournois qui accroissent la capacité de l'équipe et permettent de réellement gérer son équipe.

Un monde cruel mais si varié. C'est le principe de PrisonBall, les prisons regorgent de multiples races et donnent ainsi plus de compétences à l'équipe mais aussi plus de réflexions afin de prendre les meilleurs. On peut prendre des attaquants humains et des défenseurs orques et des milieux aliens, ou mixer le tout comme bon vous semble. Là où on pourrait se croire dans un bazar, les cartes

Tactique corrigent le tir et nous mettent devant le choix d'une stratégie pour tirer le meilleur de son équipe.

Outre son système de draft et de sélection d'équipe, le jeu se base sur un terrain quadrillé permettant un jeu plus rapide et des situations plus violentes. N'oubliez pas que vous évoluez sur la glace donc la balle glisse, les tacles n'en sont que plus dangereux.

Si vous arrivez à rester debout et à conserver votre balle vous aurez quatre façons de marquer des points : marquer dans les cages, sur le bumper ou sur le compteur-tour. En bonus, blesser un joueur vous donne aussi pas mal de points. Mais même dans un univers de prisonniers, faites gaffe à ne pas vous retrouver en prison pendant quelques tours... l'arbitre veille...

**Cdt K**

Prison Ball 2072

<http://prisonball2072.blogspot.fr>

Facebook Prison Ball 2072

<http://www.facebook.com/Prisonball2072>



# Interview de David Lauzinet

**CdtK** : J'inaugure un nouveau concept d'interview en quinze minutes chrono, tu es le premier ça te fais quoi ?

**David** : Je suis un psychopathe donc rien.

**CdtK** : Merci, Dexter avait refusé la semaine dernière. Sinon tu viens donc pour nous parler d'un jeu de hockey futuriste, tu as une date de sortie ?

**David** : Ah Dexter.....Je pense que tout devrait être prêt pour mars avril 2013.

**CdtK** : Pile pour mon anniversaire c'est gentil. On s'était rencontré pendant le festival de Colomiers où tu initiais pendant deux jours, mais avais-tu déjà fait d'autres conventions ?

**David** : j'avais fait RPGers qui se déroule pas très loin, dans le 32 -ndlr : Gers-. Ça c'était la aussi très bien passé. Et j'initie sur un magasin à Tarbes régulièrement.

**CdtK** : Tu comptes faire une démo dans la région parisienne dans l'année ?

**David** : Je ne pense pas, trop loin, je vais a la

convention de Pau l'année prochaine et je tenterais Toulouse. Tout ca est une question de budget malheureusement, sinon j'irais partout.

**CdtK** : Désolé pour nos amis québécois alors. Question un peu récurrente dans les interviews mais parle nous un peu de toi, ça fait combien de temps que tu pratiques les jeux de figurines ?

**David** : Je pratique depuis mes 11 ans et Heroquest, c'était magique à l'époque. On avait commencé par RISK, ensuite on est passé aux jeux de rôles. Après, le groupe s'étant dispersé vers nos 18 ans, je suis passé aux figurines, Confrontation, Bblood bowl etc... Un parcours normal.

**CdtK** : Oui, on est tous passé par là. Justement tu pourrais nous faire un court résumé de la différence entre PrisonBall et BloodBowl ?

**David** : Ça se déroule dans le futur niveau background, en 2072. Les joueurs vont aligner une équipe de prisonniers venant des recoins de la galaxie ou de la Terre, on peut aussi jouer des extras terrestres. Les équipes ne



sont pas limitées à de simples rosters de race, on peut mélanger toutes les races et donc faire une équipe comme on aime. De plus, toute figurine peut être jouée grâce aux règles de créations de joueurs et d'équipes.

Le jeu en lui même est plus rapide, plus tactique car on a quatre possibilités pour marquer des points, but (10 pts) bumpers (3pts) compteur de tour (X pts) et les sorties sur blessures (7pts).

Il est moins axé baston, on joue sur la

longueur et largeur du terrain, il y a un bonus qui se trimballe sur la glace, car ça se joue sur une patinoire, ce bonus permet de tirer une carte qui va vous octroyer un petit avantage sur le match.

Voilà rapidement les grosses différences qui sont valables pour Dreadball, aussi hormis quelques unes.

**CdtK** : C'est vrai que DreadBall est sorti un peu avant toi même si tu y travailles depuis un bon bout de temps, tu en as un peu peur ou pas ?

**David** : Non, je ne suis pas une société de jeux, Prisonball existe depuis 2009. C'était pour moi à la base, mais voulant toujours plus l'améliorer, aujourd'hui je vais le rendre disponible. Du fait que seul le livre est nécessaire pour jouer et que tout le reste sera disponible gratuitement, je n'ai pas du tout peur. Les joueurs de Blood bowl et Dreadball (qui commence) trouvent que ces 3 jeux sont assez différents et procurent des sensations uniques pour chacun alors non.

**CdtK** : Et ton programme pour mai 2013 ? Nouvelles extensions ou nouveau jeu ?

**David** : Extension, partie à trois ou quatre, un système de team plus complexe pour ceux qui le souhaite, de nouvelles cartes, nouveaux terrains, nouveaux joueurs et des extensions pour mixer Bloodbowl et Dreadball avec Prisonball pour ceux qui aiment les trois comme moi.



**CdtK** : Il nous reste donc une minute, tu veux rajouter un mot pour les lecteurs ?

**David** : J'espère que vous aimerez le jeu, un jeu open source, qui vous permet d'en faire ce que vous voulez. et merci à toi.

**CdtK** : Je te remercie pour cette interview et j'espère te revoir et revoir les lecteurs lors d'une prochaine interview.

# Interview Dust Studio

Paolo Parente, Vincent Fontaine, Olivier Zamfirescu

**Blogurizine** : Bonjour à tous les trois, une petite présentation afin de démarrer gentiment ?

**Paolo** : Je travaillais dans la mode et j'ai commencé à faire de l'illustration il y a longtemps pour les jeux de rôles et jeux de cartes, avant de rencontrer Rackham pour participer à l'univers de Confrontation et d'AT43. DUST est le projet sur lequel je travaille depuis plus de dix ans.

**Vincent** : Céramiste au début, j'ai été adopté par Paolo deux ans avant de signer pour dix ans chez Rackham à faire de la barbouille, du plâtre, couper du bois... donner vie à l'univers de Confrontation et d'AT43. Libéré de cette folle aventure et ayant gagné en xp, on crée le Dust Studio afin de développer des jeux basés sur l'univers de Paolo.

**Olivier** : Ludiquement parlant j'ai un peu bossé chez Casus Belli (au XXème siècle) avant de rejoindre l'équipe Rackham du début pour concevoir Confrontation première édition. Je suis embrigadé dans Dust Studio pour travailler sur Tactics depuis le premier jour (ou presque). Normal, y'avait personne d'autre...

**Blogurizine** : Comment se déroule le processus de création, ou comment part on d'une feuille blanche pour aboutir à Dust Tactics ?

**Paolo** : Il faut beaucoup de calme et de tranquillité ! Moi j'étais un fan de la deuxième guerre mondiale mais je trouve que ça manquait de gros robots. Il fallait donc les rajouter. Et puis il fallait savoir ce qui se passerait si la guerre avait continué. Ça c'est DUST !!!

**Vincent** : Pour ma part la feuille ne fut pas blanche mais jaune, il y a eu continuité dans le processus de création depuis ces 12 dernières années, pour finalement réussir à travailler, avec l'aide de notre complice Hongkongais et disposer d'outils industriels qui allaient doper notre créativité !

**Olivier** : Pour arriver jusqu'à Dust Tactics on part d'une envie de faire un jeu simple, rapide à comprendre, où l'on a retiré les principaux éléments d'interprétation du champ de bataille en 3D, ceux qui posent le plus de soucis en partie. Mais où l'on n'a pas sacrifié de complexité tactique. On a donc un jeu simple

par Gilel

> Le Gilel udique

<http://gileludique.canalblog.com>

mais pas simpliste. Au final on arrive à un jeu très fluide, où l'on n'a pas besoin de se référer à un livret toutes les trois minutes pour avancer dans la partie et s'amuser.

**Blogurizine** : Comment vous répartissez vous les rôles au sein de Dust Studio ?

**Paolo** : je fais les dessins des véhicules et beaucoup des illustrations. Et je m'occupe de suivre toute la production pour que tout se passe bien...





**Vincent** : Je valide... ou pas. Sinon je m'occupe des couleurs, des décors, des photos, du Premium...

**Olivier** : Moi je fais tout ce qui est écrit : les cartes, les livrets, etc...

**Blogurizine** : À l'heure actuelle dans le monde du jeu , est il nécessaire de créer au plus près du lieu de fabrication ?

**Paolo** : Bien sûr ! On découvre beaucoup de choses et on apprend beaucoup à rester près de la fabrication. Ca donne beaucoup d'idées.

**Vincent** : Bien sûr ! Créer, fabriquer, superviser, améliorer, réactivité ! La créa bénéficie aussi des outils et de l'espace industriels.

**Olivier** : Bien sûr ! La fabrication et ses contraintes ou bien les nouveautés technologiques, que l'on ne peut suivre que si on en est proche, font partie intégrante du processus créatif. Plus on est loin plus ça devient compliqué.

**Blogurizine** : Comment appréciez vous l'implication de la communauté française de joueurs et sa progression lente mais constante par rapport à d'autres pays comme l'Italie ou les USA ?

**Paolo** : AH moi je suis trop loin, je suis en Chine... Mais je sais comme d'habitude que les joueurs français sont très impliqués !

**Vincent** : À travers les forums et les rencontres, les retours sur le jeu et l'univers sont très positifs. C'est super encourageant. Olivier est celui d'entre nous qui est le plus en contact avec la communauté française.

**Olivier** : Les joueurs français sont formidables. Ils sont super motivés et la communauté grandit constamment. La majeure partie des plus belles conversions et peintures ont été réalisées par des Français à ce jour. Il y avait 32 participants au tournoi du premier Dust Day à Paris, un record !

**Blogurizine** : Des tournois sont organisés en France, un championnat du Monde s'est déroulé aux USA dans lequel les représentants français ont brillé, sentez vous une montée en puissance du jeu et une communauté de jour en jour grandissante ?

**Paolo** : Oui ça grandit avec le temps c'est formidable. On fait tout pour que ça grandisse plus encore.

**Vincent** : Tout à fait. Le fait que notre jeu soit prêt à jouer (miniatures déjà montées et peintes) y est pour beaucoup aussi. Du coup les joueurs ont vraiment le temps de jouer et de profiter ! Et pour ceux qui ont le temps et veulent customiser leurs armées, ils le font très très bien.

**Olivier** : Absolument. Et ça devrait continuer.

**Blogurizine** : L'arrivée du SSU a fait monter d'un cran l'intérêt des joueurs grâce au background plus étoffé, à la qualité des figurines et aux nouveautés régulières. Que peuvent espérer les joueurs concernant les trois factions déjà sorties ?

**Paolo** : Beaucoup de choses. On a encore des choses à raconter pour toutes les armées !



**Vincent** : Comme le dit Olivier, se balader ailleurs, mais il neige aussi ailleurs hein ? Eh eh eh j'aime bien l'ambiance neige et les décors épurés... En 2 ans on a quand même réussi à sortir un jeu avec les miniatures pour s'affronter en ville, sous la terre, sur l'eau et récemment dans l'air !!

**Olivier** : Beaucoup de nouveautés originales. On n'a pas encore tout raconté... Pour l'instant nous avons bien exploré l'ambiance "neige" et

"glace" de l'Antarctique et de l'hiver. 2013 va être l'année où on va commencer à se balader ailleurs.

**Blogurizine** : Les joueurs, éternels insatisfaits sont dans l'attente d'une quatrième faction et plus particulièrement, à ce qu'il semble des japonais. Alors, japonais ou Vrills en 2013 ?

**Paolo** : JOKER !

**Vincent** : Plouf.

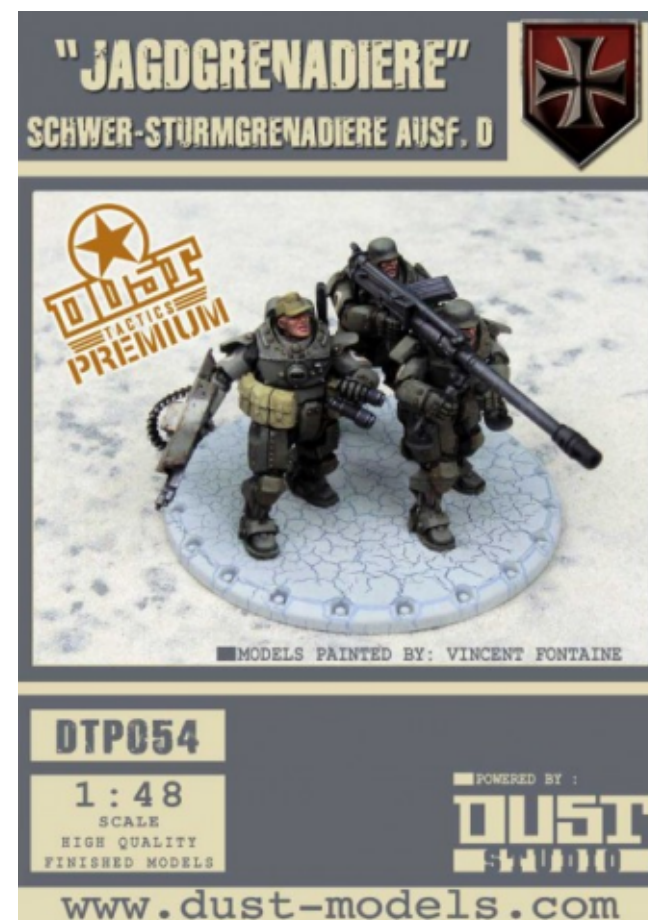
**Olivier** : Joker.

**Blogurizine** : Un « petit » studio de création peut il garder sa liberté de création face à un monstre de l'édition ludique tel que FFG ou avance t-on à force de compromis ?

**Paolo** : C'est un partnership exigeant mais qui apporte beaucoup. Des fois il faut reconnaître que les autres ont des bonnes idées aussi !

**Vincent** : Compromis sur certains points oui mais concernant la matrice de cet univers, les couleurs, les décors, les designs... tout cela sort bien avant tout du studio, de nos têtes, rêves ! On aime notre métier et on essaye de bien faire pour pas être emmer.\*!#^ :)

**Olivier** : On est obligé de faire des compromis, forcément. Mais on profite alors de tout le savoir-faire et du professionnalisme de FFG, donc ça vaut le coup.



**Blogurizine** : A ce propos, les figurines sont donc compatibles pour les jeux Dust Tactics et Dust Warfare ; risque de confusion ou complémentarité totale ?

**Paolo** : c'est formidable d'avoir le même modèle qui sert pour deux jeux ! Complémentarité !!!

**Vincent** : Totale :)

**Olivier** : Complémentarité totale ! Une figurine qui fonctionne pour deux jeux, c'est le rêve !

**Blogurizine** : Le monde uchronique de Dust va-t-il rester figé à la fin des années 40 , comme peuvent l'être d'autres jeux de figurines, où prévoyez vous de le faire évoluer au fil des extensions ?

**Paolo** : PAOLO PAS SAVOIR... si si je blague : chez nous rien n'est figé !

**Vincent** : Avant, pendant, après... une multitude de couleurs, formes, designs !! Tant de possibilités, variétés !

**Olivier** : Ça va avancer doucement (d'ailleurs ça a déjà commencé). Même si on va peut être faire quelques retours en arrière. La guerre est mondiale donc beaucoup de choses se passent simultanément à différents points du globe.

**Blogurizine** : L'arrivée des troupes d'armes lourdes US en tenue «d'été » préfigure-t-elle de l'ouverture d'un nouveau front ? Pacifique ou Everglades ?

**Paolo** : Ces garçons avaient trop chaud avec leurs gros manteaux.

**Vincent** : Eh !! Du soleil, du sable chaud, des moustiques ? Ma neige va fondre ?! Des nouveaux décors pour de nouvelles photos !! Ayyyyyyia...

**Olivier** : Les deux !

**Blogurizine** : Dust a eu la particularité d'attirer à lui des maquettistes et autres « amateurs » de la seconde guerre mondiale pas forcément adeptes de wargames avec figurines. Une demande se fait jour : au delà des figurines premium et figurines sous couchées, envisagez vous éventuellement de sortir des figurines sur grappes afin de permettre une plus grande « customisation » des escouades ?

**Paolo** : WAIT AND SEE...



**Vincent** : On a déjà commencé avec des grappes (en ABS rigide) d'armes et caisses de munitions, accessoires divers pour customiser ses figurines, socles et véhicules. Plusieurs projets sont à l'étude...

**Olivier** : Peut-être. On aimerait beaucoup avoir des grappes pour faire des conversions (en gros). Mais avoir une figurine prête à jouer c'est quand même un avantage extraordinaire.

**Blogurizine** : Qui dit deuxième guerre mondiale, dit possibilité d'intégrer du matériel historique. La communauté a déjà sorti des cartes pour pouvoir jouer sherman ou autre T34. S'agit il d'une initiative que vous allez développer en créant par exemple , soit des kits d'adaptation ou des partenariats avec des fabricants de maquettes, ou voulez vous garder votre identité en accentuant le côté uchronie, pulp de votre gamme ?

**Paolo** : Oui, on va développer avec le temps. Il y a beaucoup de matériels sur les champs de bataille.

**Vincent** : On en tient compte, on a commencé en interne à "dustifier" certains kit... Surveillez notre site, rayon Premium :)

**Olivier** : Nous allons développer cette partie, c'est certain. Mais attention, en 1947, beaucoup de choses ont disparues. Il n'y a plus de Sherman classique avec un canon de 75 par exemple. Ou de premiers modèles de T34.

**Blogurizine** : un petit teasing sur les nouvelles boites d'extension pour 2013 alors qu' Hadès vient juste de sortir ?

**Paolo** : JOKER.

**Vincent** : Wouuufrr, tchou tchouuu, tchk tchk, tchou... !!

**Olivier** : Nan ! On peut dire simplement que l'on va conclure l'histoire de Zverograd en beauté.



**Blogurizine** : Anastyr... c'est quoi au fait ? A quoi s'attendre ? Des figs montées sous-couchées et une gamme Premium ? Des règles rapides ? Un jeu à combo ? Un lancement monstrueux via Kickstarter ?

**Paolo** : C'est d'abord de très belle figurines dans une super résine pour les amoureux de la figurine.

**Vincent** : Avant tout des figurines résine à monter et à peindre... peindre de temps en temps un barbare en fourrure cela repose mes yeux et mon cerveau du camouflage feuille de chêne automne allemand codeB hiver 1947.

**Olivier** : Une gamme qui va grandir tranquillement avec le temps. On en reparle en 2014.

**Blogurizine** : Et tant qu'on y est... d'autres projets en gestation ?

**Paolo** : PLEIN comme d'habitude...

**Vincent** : Ça bouillonne ça bouillonne !

**Olivier** : Bien sûr ! Plein de choses !

**Blogurizine** : Merci à tous les trois d'avoir pris le temps de répondre à nos questions comme vous avez accepté de vous déplacer sur les événements majeurs qui se sont déroulés autour de Dust tactics comme le Dust Day ou le dernier week-end Dust tactics qui s'est déroulé le 02 décembre.



**Paolo** : MERCI à vous !

**Vincent** : 谢谢 !

**Olivier** : Merci et longue vie à Blogurizine !

**Dustgame**

<http://www.dustgame.com>

# Alkemy : ma première partie

Lors du numéro précédent du Blogurizine (17), vous avez pu voir tous les éléments nécessaires pour faire une première partie (table, décors, dés, marqueurs, cartes, ...), ainsi que des outils (architekt pour créer une liste d'armée et pouvoir jouer avec, tableau d'équivalence de dés, téléchargement de carte de combat) pour essayer le jeu. Nous parlions également du scénario "Les bornes jins" et de la mise en place du champ de bataille. Voici la suite de l'explication avec un rapport de bataille détaillé pas à pas...



## 1er tour - initiative

Les décors sont posés, les figurines sont en place, c'est parti !

*A chaque nouveau tour, on procède à l'initiative. Chaque joueur sélectionne 1 figurine pour faire l'initiative, en tenant compte de l'état de santé. Chaque joueur lance 2 dés blanc en ajoutant la valeur d'esprit (ESP). C'est un jet d'esprit*

par Nicoleblond et LaurB

<http://alkemy.webkido.com>  
<http://alkemynicoleblond.free.fr/>

*en opposition. Celui qui fait le plus grand score décide de prendre l'initiative ou de la laisser à l'adversaire. Généralement au 1er tour, il vaut mieux la laisser à l'adversaire !*

Garlan fait  $\boxed{5} \boxed{1} + 7 \text{ d'ESP} = 13$ , Araoui fait  $\boxed{4} \boxed{1} + 9 \text{ d'ESP} = 14$ , les khalimans remportent l'initiative. Les khalimans laissent la main aux avaloniens.



## Première activation

1 novice est activé. La figurine possède 2 PA (Points d'Action). *Au début du jeu, cette figurine ne peut pas faire beaucoup de choses. elle peut faire :*

*- 1 marche (mouvement de 4 pouces) pour 1 PA ou*

*- 1 course (mouvement de 10 pouces) pour 2 PA*

A ce stade du jeu, il vaut mieux faire une course en direction d'une borne. Le joueur doit annoncer l'action qu'il réalise avant de l'effectuer. Il peut ensuite mesurer la distance jusqu'à laquelle peut aller la figurine. Le novice peut parcourir jusqu'à 10 pouces de mouvement en faisant

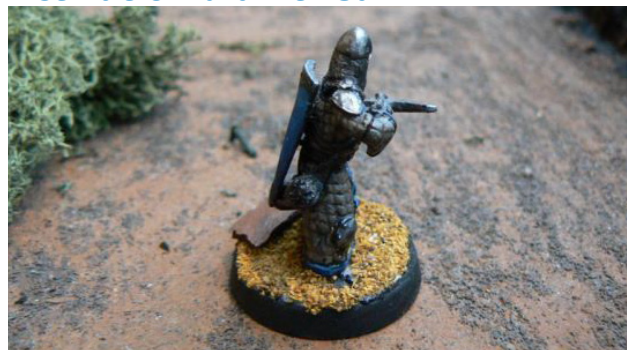
une course, mais il peut très bien se déplacer de 9 pouces, 8 pouces ou moins... *Les 2 PA de la figurine sont dépensées, elle devient "inactive", c'est à l'autre joueur de jouer.*

Le joueur khaliman active 1 jaraya. Il effectue une course (12 pouces) pour 2 PA. Le joueur avalonien fait courir 1 autre novice du temple. L'autre jaraya fait une course. Le dernier novice du temple fait une course. Le joueur khaliman fait une course à 1 ghulam.

## Activation d'une carte multi-figurine

Le joueur avalonien active la carte des recrues. *Il y a 2 recrues qui dépendent de cette carte, il doit donc annoncer l'action de chacune des figurines.* Il effectue une course pour chaque recrue. Le joueur khaliman active le 2ème ghulam qu'il fait courir.

## Activation d'un tireur



Le joueur avalonien active son arbalétrier. *Il peut effectuer 1 marche pour 1 PA, une course pour 2 PA ou tirer pour 1 PA.* Il décide de tirer

sur le ghulam. *Quand on tire, on doit annoncer la figurine ciblée, et estimer la distance en pouces qui sépare le bord du socle du tireur et le socle de la cible.* La distance a été estimée à 10 pouces, c'est un peu trop court, la distance est de 15 pouces, donc pas de bonus de visée. L'arbalétrier lance 2 dés blanc (état de santé de la figurine) et fait un double 4. Il additionne la valeur de l'arme (3) à  $4+4$ , ce qui donne 11.



Il passe la défense du ghulam qui est 10. Les 2 symboles des dés sont 2 haches, ce qui fait 3 DOM au ghulam.



Le joueur décide de retirer sur le ghulam. Cette fois-ci, il connaît la distance qui est de 15 pouces, *il obtient donc un "bonus de visée", il lance un dé supplémentaire pour le jet de tir.* 3 dés blanc sont lancés :  $3\ 5\ 2$ . *Il ne peut conserver que 2 dés parmi les 3 lancés.* Il est obligé de conserver le 5 et de prendre le 3 ou 2 pour passer la défense de 10 du ghulam :

- valeur de l'arme (3) +  $5 + 3 = 11$ , défense passée, le ghulam est blessé
- valeur de l'arme (3) +  $5 + 2 = 10$ , défense passée, le ghulam est blessé
- valeur de l'arme (3) +  $3 + 2 = 8$ , la défense ne serait pas passée, le ghulam ne serait pas blessé

Les symboles sur les dés 5, 3 et 2 ne sont que des épées, le joueur conserve le 5 et le 3, ça fait 2 DOM.



L'arbalétrier a dépensé ses 2 PA, il est "inactif".

## Activation d'un alchimiste

Le joueur khaliman active l'oracle. L'oracle possède 3 PA, ce qui permet plus de possibilité que 2 PA. *Il est possible de faire une marche (1 PA) + une course (2 PA) par exemple.* L'oracle fait une marche (1 PA) pour se rapprocher d'un composant. *On peut ramasser gratuitement un composant à la fin d'une action, en se trouvant à moins d'un pouce.* A la fin de l'action de marche, elle est à moins d'un pouce du composant, elle le ramasse. *Comme c'est un élément de son essence (eau), elle acquière 4 composants.* L'oracle dépense 2 PA pour 2 niveaux de concentration, en prévision du tour prochain où elle pourra lancer la formule "prémonition" qui nécessite d'être concentré niveau 2...



Le joueur avalonien active le prêtre de campagne, il fait une marche pour se rapprocher d'un composant "terre", il le ramasse à la fin de la marche, il acquière 4 composants.

### Compétence des figurines

*Certaines figurines possèdent des compétences. C'est le cas du prêtre qui possède la compétence "autorité religieuse".* Une fois par tour à n'importe quel moment de son activation, il peut désigner une figurine non héros et non alchimiste à portée d'esprit (7 pouces qui est la valeur d'esprit du prêtre). La figurine peut effectuer immédiatement une action qui nécessite normalement 1 PA. Il désigne l'arbalétrier pour l'"autorité religieuse". L'arbalétrier effectue immédiatement une action de tir, il tire à nouveau sur le ghulam. Le joueur doit estimer la distance entre le tireur et la cible, il se rappelle que la distance est 15 pouces, il bénéficie à nouveau du "bonus de visée". Il lance 3 dés :  $\boxed{3}$   $\boxed{3}$   $\boxed{6}$ . Il conserve le  $\boxed{6}$  et un  $\boxed{3}$ , il passe la défense de 10, masse et épée pour les DOM = 3 DOM supplémentaire pour le ghulam.



### Lancement d'une formule

Le prêtre possède encore 2 PA, il lance la formule "prière aux pierres" pour 1 PA. *Le niveau de concentration est "0" pour cette formule, il n'y a pas donc besoin d'être concentré, il faut*

*3 composants terre pour lancer la formule, le prêtre en possède 4, il ne lui reste plus qu'un seul composant terre.* Cette formule donne la compétence Coriace au prêtre et aux figurines amies situées dans les 2 pouces autour du prêtre. Il peut améliorer la formule en dépensant des pierres, pour augmenter la portée de la formule. Il peut dépenser jusqu'à 4 pierres, ce qu'il fait. Ainsi, la formule est dans une portée de 6 pouces autour du prêtre. Coriace permet de diminuer de 1 DOM les dégâts subis, avec un minimum de 1 DOM. *Exemple : une figurine amie située à 5 pouces du prêtre qui subit 3 DOM ne subirait que 2 DOM.* Cette formule s'arrête dès que le prêtre est blessé. Il lui reste 1 PA, il fait une marche.

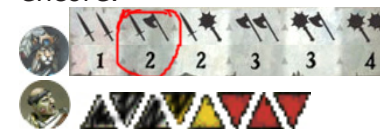


### Araoui au tir

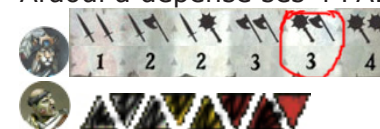
C'est au khaliman de jouer, il ne reste plus qu'Araoui qui doit jouer. Il fait 1 marche, puis tire sur le novice au centre. Il estime à 11 pouces, c'était 12 pouces. 2 dés lancés =  $\boxed{4}$   $\boxed{5}$  + 4 (valeur de COM de l'arc) = 13. Araoui passe la DEF de 10 du novice et fait 2 DOM (épée-hache).



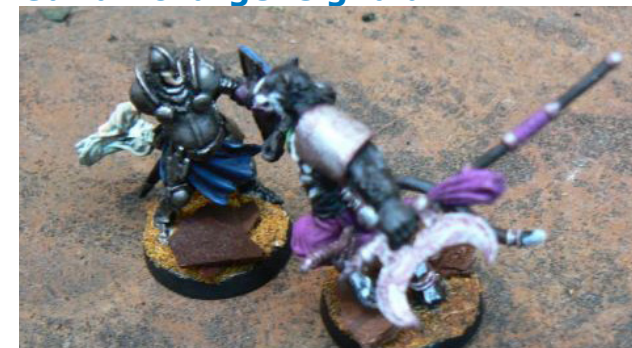
Il retire sur le novice à 11 pouces, donc "bonus de visée" =  $\boxed{4}$   $\boxed{5}$   $\boxed{3}$ . Le novice prend 2 DOM encore.



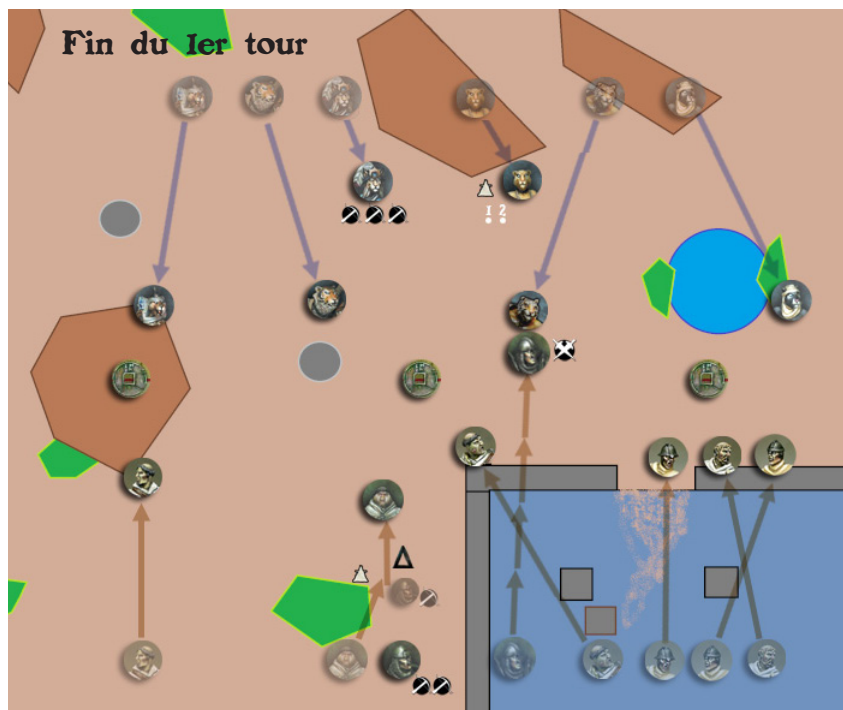
3ème PA d'Araoui, il tire à nouveau sur le novice à 11 pouces =  $\boxed{6}$   $\boxed{1}$   $\boxed{2}$ . Il prend le  $\boxed{6}$  et le  $\boxed{1}$ , ajouté à 4 de COM de l'arc, ça fait 11, il passe la DEF, il inflige 3 DOM (hache - masse) au novice. Araoui a dépensé ses 4 PA.



### Garlan charge le ghulam



Garlan est activé par le joueur avalonien. Il possède 4 PA. Il dépense 3 PA pour faire 3 marches, pour un déplacement total de 12 pouces, et



6 sur la table de DOM) et il a fait une attaque brutale, causant plus de dégâts, il décale d'une colonne à droite, causant ainsi 8 DOM au ghulam !



Toutes les figurines ont été activées. C'est la fin du tour. Aucune borne ne peut être activée durant le 1er tour, donc aucun PV ne peut être marqué. 0 à 0.

dépense le dernier PA pour faire une charge (6 pouces) sur le ghulam. *Lorsqu'il y a un combat, les 2 joueurs choisissent en secret une carte de combat (CC). Le joueur qui fait une charge est obligé de jouer une carte de combat rapide, normale ou brutale. Le joueur qui subit la charge peut choisir une carte parmi les 5 cartes, donc y compris "parade" ou "inactif".* Mais le ghulam ne possède plus de PA, il ne peut donc réagir au combat et il est obligé de jouer la CC "inactif". Garlan veut faire le maximum de dégâts, il choisit la CC "brutale". Garlan lance 2 dés de son état de santé (blanc) + 1 dé bonus puisqu'il charge, donc 3 dés. Il fait  $6+4+3$ . Il conserve le  $6$  et  $4$ , ajouté à sa valeur de combat de "6", ça fait 16, il passe largement la DEF du ghulam qui est 10. Les symboles des dés sont masse-hache (donc

## 2ème tour - initiative

*Nouveau tour, on refait l'initiative.* Garlan et Araoui refont un jet d'ESP en opposition pour savoir qui va obtenir l'initiative. Garlan fait  $6+1+7$  d'ESP = 14 et Araoui fait  $3+6+9$  d'ESP = 18, les khalimans obtiennent l'initiative de nouveau.

Le ghulam qui s'est fait tirer dessus par l'arbalétrier lors du 1er tour vient à la rescousse de l'autre ghulam. Il charge Garlan. *Les ghulams peuvent charger à 7 pouces et ils ont la compétence "allonge", ce qui leur permet de se placer jusqu'à 1 pouce de la figurine qu'ils chargent.*



## Combat et allonge

*Le ghulam possède la compétence "allonge", mais par Garlan. Ainsi, Garlan ne peut jouer que des CC "parade" ou "inactif". Le ghulam charge, donc il est obligé de jouer une CC "rapide", "normale" ou "brutale". Le ghulam joue une CC "brutale" et Garlan joue une CC "parade" pour tenter de ne pas être blessé. Lorsqu'un joueur choisit la CC "parade", il n'y a plus besoin de*





passer la DEF adverse, ça devient un combat en opposition. Le joueur obtenant le plus haut résultat remportera le combat.

Le Ghulam est en état de santé "rouge", il lance 2 dés rouge + 1 dé bonus puisqu'il charge :  $\boxed{1}$   $\boxed{3,2}$  + 5 de COM, il conserve le  $\boxed{3}$  et le  $\boxed{2}$  ce qui fait 10 en tout.

Garlan dépense 1 PA pour jouer la CC "parade", il est en état de santé "blanc", il lance 3 dés blanc (la parade permet d'obtenir un dé bonus contre une CC "rapide", "normale" ou "brutale") :  $\boxed{6,6}$   $\boxed{1}$  + 6 de COM, il conserve les deux  $\boxed{6,6}$  = 18. Garlan remporte le combat, le ghulam ne peut pas le blesser.

Le joueur khaliman annonce qu'il combat à nouveau Garlan. *Cette fois-ci, ce n'est plus une charge mais un combat, le ghulam peut jouer n'importe quelle carte parmi les 5.* Les 2 joueurs choisissent en secret leur CC. Le ghulam fait "inactif" et Garlan fait "parade". *Le joueur khaliman vient de "bluffer". En jouant la CC "inactif", il ne dépense pas de PA. Garlan a dépensé 1 PA pour la CC "parade" pour rien... Si Garlan avait*



joué la CC "inactif" aussi, l'activation du ghulam s'arrêtait et c'était au joueur avalonien de jouer.

Le ghulam possède toujours 1 PA et Garlan en possède 2. Le ghulam déclare à nouveau un combat contre Garlan. Les 2 joueurs choisissent en secret leur CC. Le ghulam joue une CC "brutale" et Garlan choisit la CC "inactif", pensant que le joueur khaliman allait encore bluffer.

Le ghulam lance 2 dés rouge seulement, il n'a plus le dé de bonus de charge. Il fait  $\boxed{3,1}$  + 5 de COM = 9, il ne passe pas la DEF de Garlan qui est 10.

### Garlan au combat



Le joueur avalonien active Garlan qui avait utilisé 2 PA en "réaction". Il lui reste 2 PA. Il combat le ghulam qu'il avait chargé au 1er tour. Les 2 joueurs choisissent une CC en secret. Les 2 joueurs jouent une CC rapide.

*Puisque les 2 joueurs jouent chacun une*

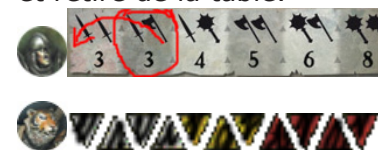
*CC de combat, il faut déterminer quel va être celui qui va frapper en premier. Il faut faire un jet de REFlexe en opposition.* Les 2 joueurs ont choisi une CC "rapide", ils obtiennent chacun 1 dé bonus pour le REF.

Garlan lance 3 dés blanc :  $\boxed{6,2,6}$ , il conserve le double  $\boxed{6,6}$  + 4 de REF = 16.



Le Ghulam lance 3 dés rouge :  $\boxed{2}$   $\boxed{3}$   $\boxed{2}$ , il conserve le  $\boxed{3}$  et le  $\boxed{2}$  + 5 de REF = 10.

Garlan frappe en premier. Il lance 2 dés blanc :  $\boxed{3,4}$  + 6 de COM = 13, il passe la DEF, fait hache-épée *mais comme il a joué une CC "rapide", il frappe plus rapidement mais moins fort, donc il décale d'une colonne à gauche les DOM*, ce qui fait les DOM épée-épée = 3 DOM. Il ne restait plus que 3 points de vie au ghulam, il est mort et retiré de la table.



Garlan utilise son dernier PA pour combattre le ghulam qui l'a chargé. *Ils sont déjà en combat. Garlan va devoir "engager" le ghulam pour qu'il soit au contact socle à socle du ghulam et qu'il puisse le combattre. Le ghulam ne possède plus de PA, il fait donc "inactif". Pour un engagement, il est possible de jouer les 5 CC. Garlan*

*joue une CC "brutale". L'engagement n'est pas une charge, il n'y a donc pas de dé de bonus de charge.* Garlan lance 2 dés blancs :  $\boxed{6} \boxed{4} + 6$  de COM = 16, il passe la DEF du ghulam qui est 10, il fait hache-masse, mais décale à droite puisqu'il a joué une CC brutale, ce qui fait 8 DOM. Il ne restait plus que 3 points de vie au ghulam, il est mort, on le retire de la table.



### L'oracle et la prémonition

Le joueur khaliman active l'oracle. Elle est concentrée "2". Pour 1 PA, elle lance la formule "prémonition" qui nécessite qu'elle soit concentrée "2" et 3 composants. La formule est dans une aire d'effet de 4 pouces autour de l'oracle, *elle utilise 4 pierres pour augmenter la portée de la formule jusqu'à 8 pouces autour d'elle.* Toutes les figurines amies dans l'aire d'effet qui sont "inactives" peuvent utiliser 1 PA en réaction. Elle fait une marche et fait une charge en "allonge" sur Garlan. Elle fait une CC "brutale" sur Garlan qui joue "inactif" puisqu'il n'a plus de PA.

Elle lance 3 dés blanc (2 dés + 1 dé de bonus de charge) :  $\boxed{6} \boxed{2} \boxed{6}$ . Elle conserve le double  $\boxed{6} \boxed{6}$  + 2 de COM = 14, elle passe la DEF de Garlan, lui infligeant les DOM maximum, double masse, donc 3 DOM.

*Elle a fait une CC "brutale", mais il n'est pas possible de décaler une colonne à droite puisqu'elle a fait les DOM maximum.*

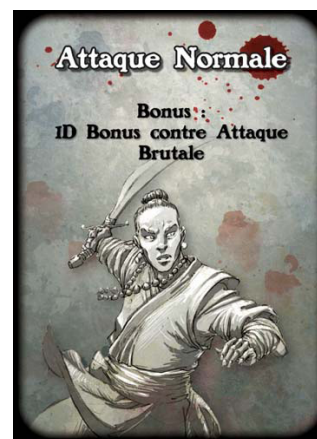
Garlan possède la compétence "Coriace" qui di-

minue de 1 les DOM subit, il prend seulement 2 DOM.



L'oracle n'a plus de PA.

### Combinaison des cartes de combat



Le joueur avalonien active le novice au centre qui charge l'oracle. *L'oracle n'a plus de PA mais grâce à sa formule "prémonition", elle peut réagir, donc elle peut combattre. De plus, l'oracle possède la compétence "prescience" qui oblige l'adversaire à révéler sa CC avant que l'oracle ne choisisse la sienne.* Le novice indique qu'il va jouer une CC "brutale". L'oracle joue une CC "normale". *Il faut déterminer qui va frapper en premier.*

Le novice a joué une CC "brutale", il a 1 dé de malus aux REF. Il jete 3 dés rouge et doit conserver obligatoirement les 2 moins bons :  $\boxed{3} \boxed{4} \boxed{3}$ . Il

doit prendre les deux  $\boxed{3} \boxed{3}$  + 3 de REF = 9.

L'oracle a joué une CC "normale", elle n'a ni bonus ni malus aux REF. Elle jete 2 dés blanc :  $\boxed{2} \boxed{3}$  + 5 en REF = 10. L'oracle frappe en premier. Le novice a joué une CC "brutale" et l'oracle a joué une CC "normale". Elle obtient un dé de bonus pour ça. Elle jete 2 dés + 1 dé de bonus :  $\boxed{3} \boxed{3} \boxed{1}$ , elle conserve le double  $\boxed{3} \boxed{3}$  + 2 de COM = 8, elle ne passe pas la DEF du novice.

Le novice jete 2 dés rouge + 1 dé de bonus de charge :  $\boxed{3} \boxed{3} \boxed{4}$  + 3 de COM = 10. Il ne passe pas la DEF de 12 de l'oracle.

*A noter : le novice en état de santé rouge ne peut plus toucher l'oracle, il gardera au maximum un double  $\boxed{4} \boxed{4}$  + 3 de COM = 11 au maximum alors que la DEF de l'oracle est de 12. Il pourra la blesser si un des 2 jouent une CC "parade" et l'autre une CC de combat puisque dans ce cas, ça serait un jet de combat en opposition et non un jet de combat...*

Le novice ne pourra pas toucher l'oracle, il décide de conserver son PA restant.

### Activation des bornes

Araoui fait une course (2 PA) en direction de la borne, et active la borne pour 2 PA, les khalimans contrôlent la borne du milieu.

Le prêtre fait une marche (1 PA) en direction du novice vers la gauche, il fait "autorité religieuse" sur le novice qui fait 1 charge en "allonge" vers le jaraya.

Le novice fait une CC "brutale" et le jaraya fait "inactif". Le novice lance 3 dés (2 dés + 1 dé

bonus de charge), il fait  $\sqrt{3}\sqrt{1}\sqrt{5}$ , il doit conserver  $\sqrt{3}$  et  $\sqrt{5}$  + 3 de COM = 11 pour passer la DEF du jaraya. DOM = double épée décalé à droite puisque "brutale" = hache-épée donc 3 DOM.



Le prêtre charge en allonge Araoui. *Araoui se trouvant dans la portée de la formule "prémonition" de l'oracle, il peut faire un tir de réaction, ce qu'il fait.* Il lance 2 dés, il fait  $\sqrt{5}\sqrt{4}$  + 4 de COM = 13, le prêtre est touché, il prend 2 DOM, mais comme il est "coriace" grâce à la formule "prière aux pierres" lancé au 1er tour, il ne prend qu'1 DOM.



Par contre, la formule s'arrête puisqu'elle prend fin une fois que le prêtre est blessé. Résolution du combat, le prêtre est en allonge, *il vient de charger, il doit jouer obligatoirement une CC "rapide", "normale" ou "brutale".*

*Araoui ne possède pas la compétence "allonge", il ne peut jouer que "parade" ou "inactif".* Le prêtre joue une "brutale" et Araoui joue "inactif". Le prêtre lance 3 dés (2 dés + 1 dé bonus de charge) :  $\sqrt{5}\sqrt{3}\sqrt{4}$ . Il conserve le  $\sqrt{5}$  et  $\sqrt{4}$  + 2 de COM = 11. Il ne passe pas la DEF de 12 de Araoui.

Le prêtre utilise son dernier PA pour combattre à nouveau Araoui. Il joue une "brutale" et Araoui joue "inactif".

Il fait  $\sqrt{3}\sqrt{2}$  + 2 de COM = 7, il ne passe pas la DEF d'Araoui.



Le jaraya à gauche engage le novice. Il joue une "brutale" et le novice joue "inactif". Le jaraya lance 2 dés jaune :  $\sqrt{5}\sqrt{2}$  + 4 de COM = 11, il passe la DEF du novice et lui fait 2 DOM.



Il rejoue une "brutale" et le novice joue "inactif" à nouveau. Il fait  $\sqrt{3}\sqrt{2}$  + 4 de COM, il ne passe pas la DEF.

Le novice active la borne pour 2 PA.



Le jaraya de l'autre côté charge le novice du temple. *Ils jouent tous les 2 une attaque "normale". Jet de REF en opposition. Comme c'est une attaque normale pour les 2, il n'y a pas de malus ou bonus pour le jet de REF :* le jaraya fait  $\sqrt{3}\sqrt{1}$  + 4 de REF = 8 et le novice fait  $\sqrt{1}\sqrt{2}$  + 3 de COM = 6, le jaraya frappe en premier.

Le jaraya lance 3 dés (2 dés + 1 dé bonus de charge) :  $\sqrt{4}\sqrt{2}\sqrt{5}$ , il conserve le  $\sqrt{4}$  et  $\sqrt{5}$  + 4 de COM = 13, il passe la DEF et fait hache-épée, soit 2 DOM.



Le novice lance 2 dés,  $\sqrt{1}\sqrt{3}$  + 3 de COM = 7, il ne passe pas la DEF du jaraya.

*Le jaraya combat à nouveau. Les 2 jouent une CC "brutale". Jet de REF en opposition. Ils ont tous les deux un dé de malus au REF.* Le jaraya lance 3 dés (2 dés + 1 dé de malus) :  $\sqrt{2}\sqrt{4}\sqrt{1}$ , il doit conserver obligatoirement les deux plus mauvais dés, donc le  $\sqrt{2}$  et  $\sqrt{1}$  + 4 de REF = 7. Le

novice lance 3 dés aussi :  $\boxed{3}\boxed{2}\boxed{6}$ , il est obligé de conserver le  $\boxed{3}$  et  $\boxed{2}$  + 3 de REF = 8, le novice frappe en premier. *Comme tous les 2 ont joué une CC "brutale", il n'y a pas de dé bonus pour le jet de COM.*

Le novice lance 2 dés :  $\boxed{5}\boxed{2}$  + 3 de COM = 10, il ne passe pas la DEF de 11 du jaraya. Le jaraya lance 2 dés :  $\boxed{6}\boxed{5}$  + 4 de COM = 15, il passe la DEF, fait masse-épée, donc 3 DOM.



*Les 2 recrues sont activées. Rappel, comme deux figurines dépendent de la même carte, le joueur doit annoncer ce qu'il fait comme action avec l'une et l'autre.* Une recrue fait une marche en direction de la borne et l'autre fait une charge sur le jaraya. La recrue fait une CC "brutale" et le jaraya n'a plus de PA, il fait "inactif". La recrue lance 3 dés (2 dés + 1 dé bonus de charge) :  $\boxed{2}\boxed{4}\boxed{3}$  + 3 de COM, il ne passe pas la DEF.



2ème PA pour les recrues, la première combat le jaraya et l'autre recrue ne fait rien, elle reste aux "aguets" avec 1 PA. La recrue refait une CC "brutale" et le jaraya fait "inactif" puisqu'il n'a plus de PA. La recrue lance 2 dés :  $\boxed{5}\boxed{2}$  + 3 de COM, il ne passe pas la DEF du jaraya.

## Choix des tirs et jet de couvert

Le joueur khaliman n'a plus de figurine à activer, c'est donc au joueur avalonien de jouer à nouveau. Il ne reste plus que l'arbalétrier à jouer. *Il a plusieurs cibles potentielles, mais il y a des contraintes :*

- lorsque l'on tire sur une figurine ennemie en combat socle à socle, on peut risquer de toucher sa propre figurine.
- lorsque l'on tire sur une figurine ennemie qui se trouve à moins d'1 pouce d'un décor, d'un objectif (comme les bornes jin), la cible pourra faire un jet de couvert pour annuler les DOM.
- lorsque l'on tire sur une figurine ennemie qui se trouve en combat avec une figurine amie en allonge, qui se trouve à moins d'1 pouce derrière sa propre figurine (c'est le cas d'Araoui qui est derrière le prêtre par rapport au tireur), on peut risquer de toucher sa propre figurine.

L'arbalétrier ne prend pas de risque et tire sur l'oracle qui est à couvert derrière la borne. Il estime à 15 pouces (comme le ghulam lors



du précédent tour), *mais l'oracle se trouve à 14 pouces, il n'a donc pas le "bonus de visée".* Il lance 2 dés : double 6 !  $\boxed{6}\boxed{6}$  + 3 = 15 COM, il passe la DEF de l'oracle, elle peut tenter un jet de couvert.

*Lorsqu'on lance un jet de couvert, c'est toujours avec 2 dés blanc, ce n'est pas en fonction de l'état de santé de la figurine, et le chiffre à réaliser est en fonction de la taille de la figurine.*

Taille 1 = 6

Taille 2 = 8

Taille 3 = 10

L'oracle lance 2 dés blanc et fait :  $\boxed{2}\boxed{2}$  = 4. Elle ne réussit pas le jet de couvert, elle prend 5 DOM, *et comme elle prend une blessure, elle perd 1 niveau de concentration.*



L'arbalétrier tire à nouveau sur l'oracle avec la bonne estimation (14 pouces), il lance 3 dés :  $\boxed{4}\boxed{2}\boxed{1}$  + 3 de COM = il ne passe pas la DEF, pas besoin de faire de jet de couvert.

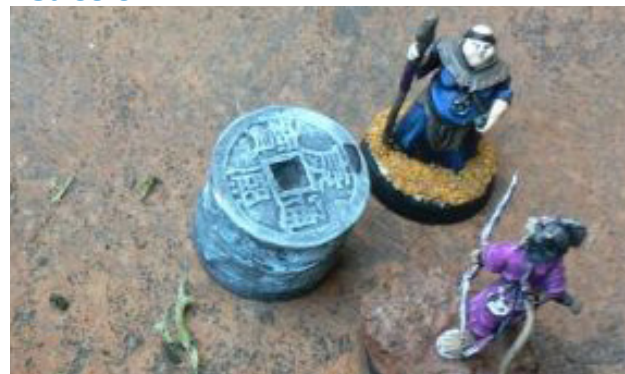
Toutes les figurines ont été activées. Les khali-mans contrôlent la borne centrale et les avaloniens contrôlent la borne de gauche. *Personne ne remporte de Points de Victoire (PV) car il faut contrôler plus de borne que l'adversaire à la fin du tour.*

## Troisième tour - initiative

Garlan et Araoui font l'initiative à nouveau. Garlan fait  $\boxed{6}\boxed{2}$  + 7 d'ESP = 15. Araoui fait  $\boxed{6}\boxed{3}$  + 9 d'ESP = 18. Les khalimans remportent l'initiative et prennent la main.



## Tirs, bout portant et mouvement de réaction

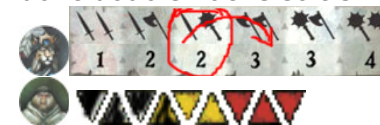


*Araoui souhaite tirer mais comme il est en combat avec le prêtre, il ne peut pas tirer. Il décide de se désengager du combat. Les 2 figurines doivent effectuer un jet de REF en opposition pour savoir si le prêtre va pouvoir le frapper lors du désengagement.* Araoui lance 2 dés blanc :  $\boxed{5}\boxed{5}$  + 6 de REF = 15. Le prêtre fait  $\boxed{5}\boxed{1}$  + 3 de REF = 9. Il peut se désengager sans subir une attaque rapide gratuite du prêtre.

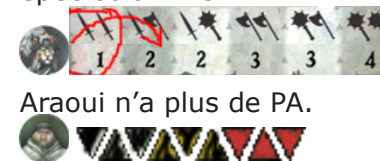
*Lorsqu'une figurine se désengage, elle peut effectuer une marche ou une course, pas une charge.* Araoui fait une marche. Il déclare un tir sur le novice derrière la borne en utilisant sa compétence "tireur émérite" qui permet d'éviter les couverts, que ce soit provoqué par 2 figurines en combat ou dans ce cas où le novice est à moins d'1 pouce de la borne. Il estime à 7,5 pouces la distance qui le sépare du novice, et il obtient un "bonus de visée" :  $\boxed{6}\boxed{5}\boxed{6}$  + 4 de COM de l'arc = il conserve le double  $\boxed{6}\boxed{6}$  (double masse) et fait 4 DOM au novice qui meurt.



Il déclare un tir sur le prêtre à 6,5 pouces et obtient un "bonus de visée". Le prêtre décide de faire un mouvement de réaction. *Lorsqu'une figurine est la cible d'un tir, elle peut utiliser 1 PA pour effectuer un mouvement de réaction. Elle fait dans ce cas une marche et doit se trouver obligatoirement derrière un couvert après la marche, ou hors de portée ou hors de la ligne de vue du tireur, sinon, le mouvement de réaction n'est pas possible. Le mouvement de réaction permet d'annuler également le "bonus de visée".* Araoui lance donc que 2 dés et fait  $\boxed{6}\boxed{5}$  + 4 de COM de l'arc, il passe la DEF du prêtre. Il fait masse et épée pour les DOM, mais comme il tir à "bout portant" (distance en-dessous de la distance de charge, soit 7 pouces pour Araoui), il décale d'une colonne à droite les DOM du tir, donc double hache soit 3 DOM.



Il tire à nouveau sur le prêtre en utilisant une 2ème fois "tireur émérite" (Araoui peut le faire 2 fois par tour). Il estime à 7 pouces et obtient un "bonus de visée", le prêtre ne fait pas de mouvement de réaction. Araoui lance 3 dés (2 dés + 1 dé bonus de visée) =  $\boxed{2}\boxed{2}\boxed{5}$  + 4 de COM de l'arc, il passe la DEF, fait double épée, mais comme c'est du bout portant, ça devient hache épée soit 2 DOM.



Araoui n'a plus de PA.

### Garlan et l'oracle

Garlan engage l'oracle. Il doit annoncer la CC qu'il joue puisque l'oracle possède la compétence "prescience". Garlan déclare une CC "rapide", l'oracle joue une CC "rapide" aussi. *Jet de REF en opposition pour savoir qui frappe en premier.*

Garlan lance 3 dés blanc (2 dés + 1 dé bonus puisque CC rapide) :  $\llcorner 4 \llcorner 5 \llcorner 2$ , il conserve le  $\llcorner 4$  et  $\llcorner 5$  + 3 de REF = 12.

L'oracle lance 3 dés rouge (2 dés + 1 dé bonus puisque CC rapide) :  $\llcorner 1 \llcorner 3 \llcorner 2$ , elle conserve le  $\llcorner 3$  et  $\llcorner 2$  + 5 de REF = 10.

Garlan frappe en premier, il lance 2 dés pour le combat :  $\llcorner 1 \llcorner 4$  + 6 de COM = 11, il ne passe pas la DEF de l'oracle.

L'oracle lance 2 dés, elle fait :  $\llcorner 1 \llcorner 3$  + 2 de COM, elle ne passe pas la DEF de Garlan.

Garlan déclare un deuxième combat, il joue à nouveau une CC "rapide", l'oracle joue une CC "brutale".

Garlan fait  $\llcorner 3 \llcorner 6 \llcorner 1$  + 3 REF, ça fait 12. L'oracle fait  $\llcorner 4 \llcorner 2 \llcorner 3$ , elle doit prendre les 2 plus mauvais dés puisque c'est un dé de malus (CC brutale), donc  $\llcorner 2 \llcorner 3$  + 5 de REF, ça fait 10. Garlan frappe en premier.

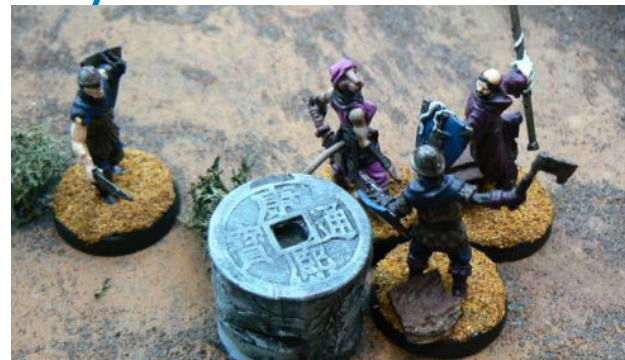
Garlan fait  $\llcorner 4 \llcorner 2$  + 6 de COM = 12, hache-épée pour les DOM, décalé une colonne à gauche puisque CC rapide, ça fait 3 DOM, l'oracle est morte.



### Garlan et Araoui

Garlan possède encore 2 PA et il décide d'aller attaquer Araoui. *Il n'est pas possible de charger 2 fois dans un tour, mais Garlan a engagé l'oracle, ce qui n'est pas une charge, il peut donc charger dans ce tour.* Il fait une marche et charge Araoui. Araoui n'a plus de PA. Garlan fait une CC "brutale". Il lance 2 dés + 1 dé bonus de charge =  $\llcorner 4 \llcorner 1 \llcorner 1$  + 6 de COM, il ne passe pas la DEF de 12 de Araoui.

### Jaraya contre novice et recrue



Le jaraya à droite déclare un combat contre le novice. Les 2 joueurs révèlent leurs cartes. Le jaraya fait une CC "brutale" et le novice fait une CC "normale". *Jet de REF en opposition.*

Le jaraya lance 3 dés blanc (2 dés + 1 dé malus puisque CC "brutale") =  $\llcorner 1 \llcorner 6 \llcorner 1$  + 4 de REF = 6. Le novice lance 2 dés rouge =  $\llcorner 1 \llcorner 2$  + 3 de REF = 6. Le jaraya frappe en premier.

Il lance 2 dés blanc =  $\llcorner 4 \llcorner 5$  + 4 de COM = 13, il passe la DEF, fait hache-épée décalée à droite puisque brutale = 3 DOM. Le novice est mort.



Le jaraya combat la recrue. Le jaraya fait une CC "normale" et la recrue fait une CC "brutale". Jet de REF en opposition.

Le jaraya lance 2 dés blanc =  $\llcorner 5 \llcorner 5$  + 4 de REF = 14. La recrue lance 3 dés blanc (dont 1 dé malus) =  $\llcorner 5 \llcorner 6 \llcorner 5$ , il doit conserver le double  $\llcorner 5 \llcorner 5$  = 10 + 2 de REF = 12, le jaraya frappe en premier. Le jaraya lance 3 dés (2 dés + 1 dé bonus puisque le jaraya a joué une "normale" face à la "brutale" du novice) =  $\llcorner 4 \llcorner 6 \llcorner 3$ , il conserve le  $\llcorner 4$  et  $\llcorner 6$  + 4 de COM = 14, hache-masse pour les DOM = 4.



La recrue passe en jaune, elle lance 2 dés jaunes =  $\llcorner 4 \llcorner 1$  + 3 de COM = 8, elle ne passe pas la DEF. Le jaraya n'a plus de PA.

### Les recrues

La recrue combat à nouveau le jaraya qui est "inactif" pendant que l'autre active la borne pour 2 PA.

Elle lance 2 dés jaune =  $\llcorner 3 \llcorner 4$  + 3 de COM = 10, elle ne passe pas la DEF.

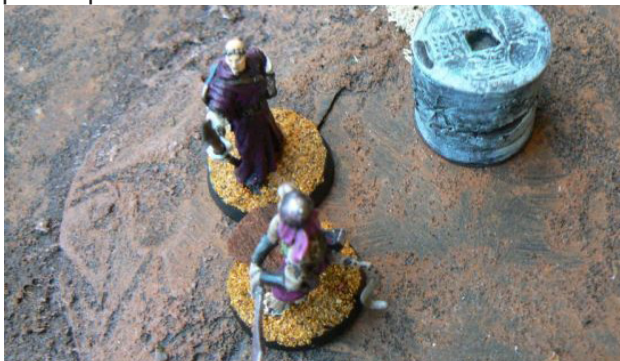




## Jaraya et novice, bluff !

Du côté gauche, le jaraya déclare un combat contre le novice. Le jaraya fait "inactif" et le novice fait une "brutale". *Le jaraya a bluffé pour désactiver la borne.* Le novice lance 2 dés blanc =  $\boxed{1} \boxed{6} + 3$  de COM = 10, il ne passe pas la DEF du jaraya. Le jaraya utilise les 2 PA pour rendre neutre la borne.

Le novice s'active et frappe en "brutale" le jaraya. Il lance 2 dés =  $\boxed{1} \boxed{1} + 3$  de COM = 5, il ne passe pas la DEF.



L'arbalétrier ne peut tirer, toutes les figurines adverses sont en combat, il risquerait de blesser ses partenaires. Il fait 2 marches.

Le joueur khaliman n'a plus de figurines à jouer, c'est de nouveau au joueur avalonien de jouer. Il ne reste plus que le prêtre, il fait "autorité religieuse" sur l'arbalétrier qui effectue une marche à nouveau. *C'est pourquoi le joueur avalonien avait fait 2 marches (8 pouces de mouvement) à l'arbalétrier plutôt qu'une course (10 pouces de mouvement).* Si l'arbalétrier avait fait 1 course, il ne pourrait plus se déplacer durant le tour ensuite. *Le joueur avalonien a ainsi anticipé et préparé cette combinaison afin de gagner 2 pouces de mouvement.* Il reste 2 PA au prêtre puisqu'il avait utilisé 1 PA pour faire un mouvement de réaction. Il rend neutre la borne du milieu.

Fin du tour, toutes les figurines ont été activées, le joueur avalonien contrôle 1 borne et le joueur khalimane aucune. Le joueur avalonien marque 1 PV. 1 à 0.

## Quatrième tour - initiative

Araoui et Garlan font l'initiative une nouvelle fois. Araoui fait  $\boxed{2} \boxed{2} + 9$  d'ESP = 13 et Garlan fait  $\boxed{1} \boxed{5} + 7$  d'ESP = 13. *Le résultat est une*

*égalité mais comme c'est un jet en opposition, et puisqu'Araoui possède une meilleure valeur d'esprit, c'est Araoui qui remporte le jet.*



## Désengagement

Araoui déclare un désengagement. Jet de REF en opposition. Araoui fait  $\boxed{1} \boxed{1} + 6$  de REF = 8. Garlan fait  $\boxed{3} \boxed{2} + 4$  de REF = 9. *Garlan remporte le jet de REF en opposition, il peut s'il le veut frapper Araoui. Garlan frappe donc gratuitement Araoui, c'est considéré comme une CC "rapide", il lance 2 dés :  $\boxed{6} \boxed{2} + 6$  de COM = 14, il passe la DEF de 12 d'Araoui, il fait masse-épée, décalé une colonne à gauche puisque considéré comme une rapide = hache-épée donc 3 DOM.*

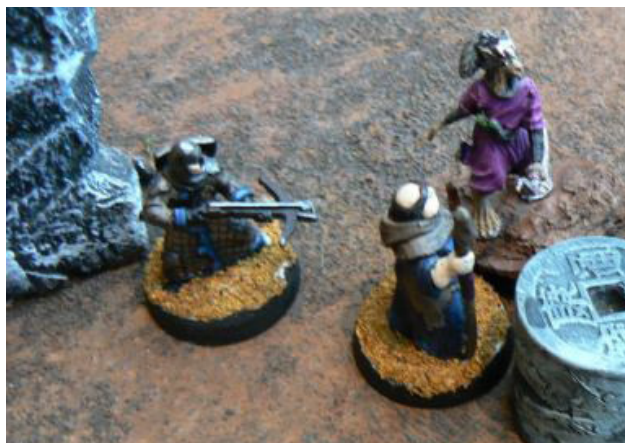


*Malgré le fait qu'Araoui a perdu le jet de désengagement, il a le droit quand même de se désengager, c'est simplement que son adversaire a pu le frapper avant de partir.*

## Engagement

Araoui fait une marche en direction de la borne pour 2 PA et déclare un tir sur le prêtre pour le dernier PA, *le prêtre décide de faire un mouvement de réaction en engageant Araoui pour 1 PA, ce qui permet d'annuler le "bonus de visée" si Araoui en avait un. Un mouvement de réaction contre un tireur permet à la figurine qui engage d'effectuer un mouvement de marche et non de charge, donc 4 pouces maximum pour le prêtre. On résoud d'abord le tir avant l'engagement.* Araoui lance 2 dés jaune :  $\llcorner 1 \ 2$  + 4 de COM de l'arc = 9, il ne passe pas la DEF du prêtre.

Le prêtre a engagé Araoui. Araoui n'a plus de PA et fait donc "inactif". Le prêtre ne peut pas blesser Araoui puisqu'il est en état de santé rouge. Il fera 8 au maximum (double  $\llcorner 4$  sur les dés rouge) + 2 de COM = 10, ce qui ne serait pas suffisant pour la DEF de 12 d'Araoui. *Il a engagé Araoui pour lui ôter l'éventuel "bonus de visée" et pouvoir rester en vie pour désactiver la borne.*



Le prêtre est activé, il rend neutre la borne pour 2 PA et fait "autorité religieuse" sur l'arbalétrier qui charge Araoui.

L'arbalétrier lance 2 dés + 1 dé bonus de charge =  $\llcorner 4 \ 5 \ 3$  + 2 de COM, il ne passe pas la DEF.

## Bataille à gauche



Le jaraya déclare un combat contre le novice. Le novice ne veut pas se faire bluffer à nouveau et fait "inactif" et le jaraya fait une CC "brutale". Il lance 2 dés jaune =  $\llcorner 1 \ 5$  + 4 de COM = 10, il passe la DEF, fait hache-épée décalé à droite = 3 DOM.



Il refait un combat, le novice fait "inactif", le jaraya fait une CC "brutale". Il lance 2 dés jaune =  $\llcorner 5 \ 3$  + 4 de COM = 13, fait double-épée décalé à droite = 2 DOM. Il reste 1 PdV au novice.



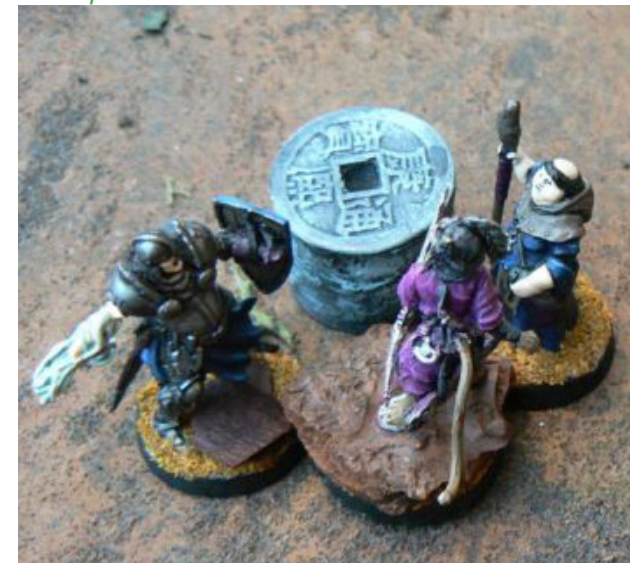
Le novice s'active et dépense les 2 PA pour contrôler la borne.

## Bataille au centre

Garlan charge Araoui. Il fait une CC "brutale". Il lance 3 dés blanc (2 dés + 1 dé bonus de charge) =  $\llcorner 2 \ 4 \ 4$  + 6 de COM, il conserve le double  $\llcorner 4 \ 4$ , double hache décalé à droite = hache-masse donc 6 DOM, Araoui est mort.



Il active la borne pour 2 PA et reste avec 1 PA aux aguets. *Comme il a chargé, il ne peut plus se déplacer lors de ce tour.*





### Bataille à droite

Le jaraya à droite déclare un combat de nouveau contre la recrue. Le jaraya fait une CC "brutale" et la recrue fait une CC "normale".

Le jaraya lance 3 dés blanc (dont 1 dé malus puisque CC brutale) =  $\boxed{2}\boxed{1}\boxed{2}$ , il doit conserver le  $\boxed{2}$  et  $\boxed{1}$  + 4 de REF = 7.

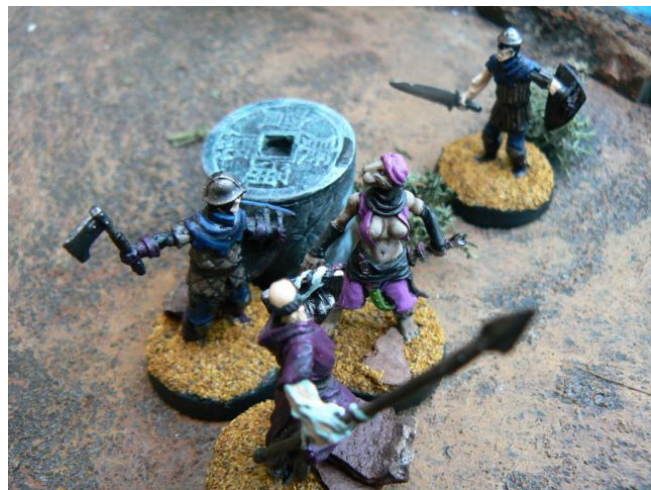
La recrue lance 2 dés jaune (aucun malus aucun bonus puisque CC normale) =  $\boxed{2}\boxed{3}$  + 2 de REF = 7.

*Le jaraya remporte le jet de REF en opposition puisqu'il a une meilleure valeur de REF.*

Le jaraya lance 2 dés blanc :  $\boxed{2}\boxed{2}$  + 4 de COM = 8, il ne passe pas la DEF de la recrue.

La recrue lance 3 dés jaune (2 dés + 1 dé bonus puisqu'il a joué une CC normale face à la CC brutale) =  $\boxed{2}\boxed{3}\boxed{4}$  + 3 de COM, il ne passe pas la DEF.

Les 2 joueurs choisissent les mêmes cartes de combat. Le jaraya lance 3 dés blanc (dont 1 dé malus puisque CC brutale) =  $\boxed{3}\boxed{5}\boxed{6}$ , il doit conserver le  $\boxed{3}$  et  $\boxed{5}$  + 4 de REF = 12.



La recrue lance 2 dés jaune (aucun malus aucun bonus puisque CC normale) =  $\boxed{1}\boxed{3}$  + 2 de REF = 5.

Le jaraya lance 2 dés blanc :  $\boxed{2}\boxed{1}$  + 4 de COM = 7, il ne passe pas la DEF de la recrue.

La recrue lance 3 dés jaune (2 dés + 1 dé bonus puisqu'il a joué une CC normale face à la CC brutale) =  $\boxed{2}\boxed{4}\boxed{1}$  + 3 de COM, il ne passe pas la DEF.

L'autre recrue charge le jaraya. Il lance 3 dés blanc (2 dés + 1 dé bonus de charge), il joue une CC "brutale", il fait  $\boxed{4}\boxed{5}\boxed{5}$ , il conserve le  $\boxed{4}$  et  $\boxed{5}$  + 3 de COM = 12, fait hache-épée décalé à droite = 3 DOM.



Il frappe à nouveau en "brutale". Il lance 2 dés blanc =  $\boxed{5}\boxed{6}$  + 3 de COM = 14, masse-épée décalé à droite = 3 DOM.



### Tir sur un combat

*L'arbalétrier a chargé durant le tour Araoui, il ne peut plus se déplacer.* Il décide de tirer sur le jaraya qui est sur la borne de gauche. Il y a 12 pouces entre les 2 bornes, l'estimation de tir est facile à trouver, 11 pouces, *l'arbalétrier a le "bonus de visée".*

Il lance 3 dés blanc. Triple  $\boxed{1}\boxed{1}\boxed{1}$  !!! Il ne passe pas la DEF.

Il retire à nouveau sur le jaraya :  $\boxed{3}\boxed{4}\boxed{2}$ , il conserve  $\boxed{3}$  et  $\boxed{4}$  + 3 de COM de l'arbalétrier = 10, il ne passe pas la DEF du jaraya.

Fin du tour, les avaloniens contrôlent les 3 bornes, ils marquent 1 PV. 2 à 0.

*Avec plus que 2 jarayas en vie, la partie ne peut plus être renversée, les avaloniens vont gagner la partie.*

## Cinquième tour

Initiative. Garlan et le jaraya à gauche qui est en jaune. Garlan fait  $\sqrt{2} \times 3 + 7$  d'ESP = 12. Le jaraya fait  $\sqrt{5} \times 4 + 8$  d'ESP = 17, les khalimans remportent l'initiative.

Le jaraya à gauche décide de combattre le novice. *Le joueur khaliman cherche à se faire tuer ses 2 figurines restantes afin d'obtenir une égalité. Si un des 2 joueurs ne possèdent plus de figurines, c'est obligatoirement une égalité.*

Le jaraya fait jouer une CC brutale et le novice fait "inactif". Le jaraya fait  $\sqrt{2} \times 4 + 4$  de COM = 10, il passe la DEF du novice, il fait 3 DOM, il tue le novice.



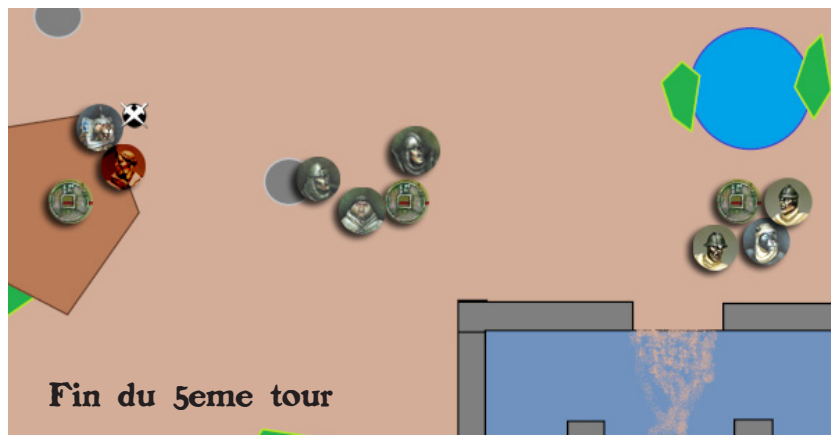
Il lui reste 1 PA mais il ne peut pas activer la borne et les figurines adverses sont trop loin.

## Passe Passe

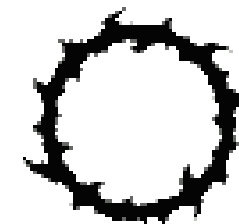
Le jouer avalonien "passe" son tour. *A Alkemy, il est possible de "passer" autant de fois qu'on le veut. Ainsi, la "main" revient à l'autre joueur, mais si l'autre joueur "passe" aussi, c'est la fin du tour. A noter qu'il n'est pas possible de "passer" lors de la première activation d'une carte, juste après l'initiative.*

Le joueur khaliman se résigne, il sait qu'il ne peut plus rien faire de toute façon, *il "passe" aussi, c'est donc la fin du tour.*

Les avaloniens contrôlent 3 bornes, ils marquent 1PV de nouveau. 3 à 0, la partie est remportée par les avaloniens



## Victoire avalon



# ALKEMY

## L'essentiel

<http://alkemy.webkido.com>

- Questions, discussions, règles, news, tournois, chroniques, stratégies, peintures, ... La communauté se regroupe sur le forum alkemy

[www.figurines-studio38.fr](http://www.figurines-studio38.fr)

- Scénarios : officiels, ceux des fans, créez les vôtres (lecture et PDF)
- Architect : créer sa liste d'armée, l'imprimer

<http://alkemynicoleblond.free.fr>

- Règles actualisées (egenesis), PDF téléchargeable et lisible en ligne
- Cartes des profils en téléchargement FR et UK (PDF)
- Aides de jeu (tacticalkemy)
- Pions alchimie et dés (PDF)

[www.figurines-studio38.com](http://www.figurines-studio38.com)

- Site de vente en ligne pour acheter les figurines Alkemy

[www.facebook.com/alkemy.galleon](http://www.facebook.com/alkemy.galleon)

- Des infos tous les jours

[www.ludikbazar.com](http://www.ludikbazar.com) / [www.cenotaphe.net](http://www.cenotaphe.net) / [www.figone.fr](http://www.figone.fr)

- Destockage des anciennes figurines

- **Chroniques de Mornéa** : jeu organisé sur le forum alkemy, individuel et en équipe. Chaque mois : 1 nouveau scénario à jouer, 2 qualifiés pour la finale, 1 tirage au sort 2 joueurs remportent chacun 1 blister de leur choix

- **Galleon** : collectif de joueurs qui gère les règles, les profils, ...

- **Kraken** : ancienne maison d'édition des figurines Alkemy

- **Studio 38** : nouvel éditeur des figurines Alkemy

# Dystopian Wars

## Revue d'effectifs de la République de France

par Soltan

> Escarmouche Figs

<http://escarmouchefigs.over-blog.com>

### Particularités de la faction

La République de France est une des factions les plus originales du jeu et nous allons voir pourquoi.

Cependant, qui dit originalité dit souvent prise en main plus complexe.

La RoF ne déroge pas vraiment à la règle car même si ce n'est pas, à proprement parler, une faction complexe à jouer, elle demande tout de même un peu de doigté pour exprimer pleinement son potentiel.

Alors, quelles sont ces fameuses particularités qui rendent cette faction si attrayante ?

Le livre de règles de Dystopian Wars explique qu'il existe trois types de véhicules adaptés aux trois principaux éléments.

Nous avons donc des véhicules terrestres, des véhicules volants et des véhicules navals.

Avec l'emblématique cuirassé de classe Magenta et les croiseurs de classe Marseille, les français inaugurent l'apparition d'un quatrième type de véhicule à savoir : **les Antigravs.**

### Genèse

À l'origine, la République de France (RoF) ne devait être qu'une des nombreuses nations mineures affiliée à l'Empire Prussien. Elle n'aurait donc eu accès qu'à deux ou trois types d'unités maximum.

Mais c'était sans compter la levée de boucliers des joueurs français sur le forum officiel du jeu.

Ceux-ci arguant qu'à l'époque où se situent les affrontements de Dystopian Wars (1870), la France était une nation majeure et qu'une uchronie, quelle qu'elle soit, ne pouvait remettre en question ce fait.

Quelques temps après et contre toute attente, Spartan Games, annonçait que la République de France passait de nation mineure à majeure et que la conception des unités du starter était lancée.

Huit mois après, les premières figurines étaient disponibles... et quelles figurines !



À ce jour, la RoF est la seule faction à posséder des antigravs, qui peuvent être utilisés aussi bien aux côtés de bâtiments navals classiques, qu'au milieu du bocage normand en soutien d'unités terrestres.

En termes d'armement, la faction apporte son lot de spécificités avec **la lance thermique**, qui a la particularité d'utiliser la valeur de dommage (DR) de la cible comme base de calcul de sa puissance.

Généralement vous pourrez compter sur une attaque à 2xDR de la cible avec ce type d'arme, ce qui en fait, à courte portée, le cauchemar de tous les cuirassés et dreadnoughts adverses.

A cela il faut ajouter une généralisation des fortes valeurs de défenses anti-aériennes, qui fait de la RoF la faction la plus puissante dans ce domaine.

Du côté des options de défense, elle n'est pas

en reste, puisqu'elle a accès à deux systèmes de protections uniques : le Générateur de nuages et le Blindage retardant.

Le **Générateur de nuages** limite l'impact de toutes les attaques ennemis en imposant des jets de 5+ pour obtenir des touches alors qu'un 4+ voir un 3+ est normalement nécessaire.

Ce générateur a toutefois un talon d'Achille puisqu'il faut penser à le mettre en route chaque tour lors de l'activation du bâtiment qui en est équipé.

Le système « Exploding D6 » de génération de dégâts propre aux jeux Spartan Games, est basé sur le fait que tout résultat de 6 génère deux touches et permet de relancer un dé de plus, et ainsi de suite.

Le **Blindage retardant**, agit sur ce mécanisme puisqu'il transforme un résultat de 6 d'un dé d'attaque initial en une seule touche sans relance.

Enfin la RoF possède les unités aériennes les plus diversifiées, ainsi qu'une classe de croiseur inédite spécialisée dans la lutte anti-aérienne.

Néanmoins cette faction est loin d'être exempte de faiblesses !

La principale étant son manque de puissance de feu brute.

En effet, cette dernière est très limitée voir nulle aux deux portées les plus longues et très en dessous des autres factions en ce qui



concerne les deux portées les plus courtes.

Seule la Lance thermique en impose à faible distance, mais ce système d'arme n'est évidemment accessible qu'aux plus gros bâtiments de surface.

De plus la RoF est actuellement la seule faction à ne pas avoir accès aux escorteurs, classe de navire bien utile contre les attaques de torpilles, de roquettes et contre les abordages.

Cependant, contre cette dernière menace, elle a la particularité de pouvoir compter sur ses avions de chasse.

Enfin, même si les Magenta sont de très belles machines, ils n'en demeurent pas moins les cuirassés les plus faibles du jeu.

On le voit, cette faction possède un certain nombre d'atouts, mais ce qui en fait une faction à caractère c'est qu'elle a aussi de grosses faiblesses.

Il faudra donc utiliser à fond les uns pour contrebalancer les autres.



## Revue d'effectif

Ne jouant pas encore d'unités terrestres je vais exclusivement vous parler des deux autres armes.

### Forces navales

#### Frégates de classe Lyon

La frégate Lyon est par nature un navire rapide, ce qui lui permet de se positionner au mieux pour utiliser ses deux bordées latérales et ses torpilles avant.

Elle se sent donc tout particulièrement à son aise au milieu de la flotte ennemie distribuant sans vergogne, et le plus longtemps possible, ses trois attaques, aidée en cela par sa valeur de dommage (DR) digne d'un croiseur.

Cette bonne capacité de survie en fait aussi une excellente unité d'écrantage, et permettra aux unités de croiseurs d'arriver au combat en meilleur état.

#### Destroyer de classe Chevalier

Le destroyer français, à l'instar de ses homologues américains et japonais est équipé de lance-roquettes.

C'est le moins rapide des destroyers du jeu. Cependant cette faible valeur de mouvement n'est pas vraiment un handicap car sa puissance de feu est identique à toutes ses portées actives, ce qui lui permet de rester à distance et d'être donc moins vulnérable.



Comme tous les destroyers, le Chevalier possède la compétence Pack Hunter qui permet, lors d'une attaque liée, d'ajouter un dé supplémentaire pour chaque bâtiment en plus du premier.

Une unité de quatre Chevaliers bénéficie donc d'un potentiel destructeur non négligeable, même si les attaques de Roquettes peuvent être amoindries par l'adversaire grâce à son anti-aérien (AA).

Il ne faut pas non plus oublier que Pack Hunter fonctionne avec toute attaque ou contre-attaque. Une unité de Chevaliers avec leurs valeurs d'AA au dessus de la moyenne, sera par conséquent, toujours une menace pour un volant ennemi.





## Sous-marin de classe Epaulard

L'épaulard a la caractéristique de posséder un mortier comme armement principal. Celui-ci peut tirer jusqu'à la portée maximale (RB 4) et ce, même s'il n'a pas de ligne de vue avec sa cible, pourvu qu'un avion de reconnaissance soit dans les parages.

Avec ses 4AD d'attaque, ce mortier n'est pas très puissant mais une unité de trois épaulards peut quand même effectuer une attaque longue portée à 8AD, qui peut menacer un croiseur.

Par contre, à la moindre perte l'unité devient presque inutile, à moins que la destruction de toutes les unités Small fasse partie de l'objectif de l'adversaire.

Dans ce dernier cas, la meilleure tactique consiste à les faire plonger et à fuir le plus loin possible des unités ennemies !... Tactique bien française à ce qu'il se dit sur le forum officiel ;)

## Frégate antigrav de classe Alma

Après la sortie de cette faction, disposer d'une frégate antigrav pour constituer une flotte 100% de ce type fût très vite la principale demande des joueurs.

Une nouvelle fois, Spartan Games a écouté la communauté et l'Alma rejoint depuis peu les différents théâtres d'opérations pour prêter main forte aux autres unités engagées par la RoF.

L'Alma apporte enfin aux français une unité taillée pour aller au contact dans de bonnes conditions.

Avec ses capacités antigrav, son mouvement de 12 et une tourelle puissante à courte portée pouvant tirer à 360°, cette frégate pourra sans problème et rapidement déborder l'ennemi pour se retrouver dans son dos avant de faire parler la poudre.



## Croiseur de classe Marseille

Sur le papier le croiseur antigrav français a de quoi séduire.

Tout d'abord il est rapide et peut être équipé du Blindage retardant pour un petit surcout.

Ensuite, sa capacité antigrav lui permet, d'une part, de manœuvrer plus facilement puisqu'il peut passer au dessus des autres véhicules/décors de taille Small, et d'autre part, le rend moins vulnérable aux torpilles.

Mais le gros plus de cette capacité est surtout de passer la taille du Marseille de Medium à Large, en ce qui concerne les lignes de vue, ce qui lui permet d'être écranté par des bâtiments plus petits tout en pouvant manœuvrer et tirer par-dessus.

Toutefois, à l'usage, le Marseille se révèle assez fragile et quelques points de dégâts



suffisent à rendre son armement inopérant. Il faut donc éviter qu'il se retrouve rapidement au milieu de la mêlée et privilégier les approches de flanc, si possible protégé des tirs ennemis par d'autres bâtiments.

Une fois, à courte portée, sa manœuvrabilité, devrait faire la différence.

## Croiseur protégé de classe Toulon

Le Toulon est considéré par beaucoup comme le seul profil français vraiment inintéressant.

En effet, une unité de deux Toulons équivaut au prix d'un cuirassé Magenta avec Générateur de nuages et beaucoup préfère cette dernière option.

Même si ses 80pts en font un bâtiment cher, je ne suis pas tout à fait de cet avis.

Ce croiseur « lourd » est équipé d'une Lancette thermique (attaque égale à 1 x la valeur de dommage de la cible).



Une unité de deux Toulons peut combiner son attaque ce qui donne au final l'équivalent d'une attaque de Lance Thermique (2xDR de la cible).

Il possède les mêmes bordées qu'un Magenta ce qui fait qu'une unité de deux Toulon peut lier ses tirs et possède donc une meilleure attaque de bordée que le cuirassé.

Le croiseur n'est pas équipé d'un Générateur de nuages mais il bénéficie de la protection du Blindage retardant, ce qui est loin d'être négligeable en termes de survivabilité, couplé à ses 5 points de coque (HP).

Là encore une unité de Toulon, bien écrantée pendant les premiers tours, peut vite se rentabiliser si un bâtiment de ligne adverse est à portée de Lancettes thermiques et de bordées.

## Croiseur de support de classe Ecuyer

À l'heure actuelle, la République de France est la seule faction à posséder ce type de croiseur hyper spécialisé.

Attardons nous un peu sur le potentiel de ce navire.

La classe Ecuyer possède la compétence Zoom télescopique qui lui permet d'utiliser ses armes anti-aériennes (AA) à **16"** soit RB 2 (portée 2) au lieu des 8 habituels (portée 1).

Ses **6** dèss d'anti-aérien couplés à la compétence Tir rapide qui permet de **relancer**



**2 dèss d'attaque AA** et à un éventuel tir lié de l'unité, rend cette classe de croiseur redoutable contre tous les types de volants.

En plus de son potentiel anti-aérien, l'Ecuyer est doté d'une tourelle avant, qui avec son **arc de tir de 90°** est moins souple que celle du Marseille, mais qui est plus efficace à RB 2 et 3.

Cette tourelle ne peut d'ailleurs pas tirer à plus de RB 3.

Côté durée de vie, l'Ecuyer possède **5 HP**, c'est autant que le croiseur lourd Toulon et un de plus que le Marseille, ce croiseur pourra donc survivre à un potentiel double critique.

Cependant, contrairement aux deux autres croiseurs mentionnés plus haut il ne possède pas le fameux Blindage retardant, et à l'usage il se retrouve donc être le plus fragile des croiseurs français.

Mais le véritable talon d'Achille de l'Ecuyer, qui

est lié à son rôle de soutien, est sa valeur de mouvement.

Avec un MV de 6", ce croiseur est clairement orienté vers la protection de bâtiments de plus gros tonnage comme le Magenta, le Couronne, voire même le dreadnought de classe Charlemagne.

Cela tombe bien, car, comme mentionné plus haut, la RoF n'intègre aucune classe d'escorteur dans ses rangs.

Ce croiseur de support est donc assez résistant, peut venir à bout de volants de bonne taille et rendre coup pour coup si nécessaire... Ma foi, il a tout d'un grand.

Si au début ma préférence allait au Marseille, que je pensais plus polyvalent, aujourd'hui, l'Ecuyer a le plus souvent mes faveurs grâce à son potentiel anti-aérien et à sa meilleure puissance de feu à moyenne portée.



## Cuirassés de classe Magenta

Il existe deux versions du cuirassé de poche de classe Magenta.

L'appellation de « cuirassé de poche » est d'ailleurs loin de n'être qu'une simple figure de style puisqu'en termes de puissance de feu, les Magentas sont globalement moins performants que leurs homologues des autres nations.

### Magenta Mk1

Cette version du Magenta est indubitablement l'emblème de la RoF et sa figurine a poussé pas mal de joueurs à tenter l'aventure Dystopian Wars.

La version antigrav du cuirassé français possède les mêmes avantages que le Marseille, à savoir une protection accrue contre les torpilles, passage de la taille Large à la taille Massif, ce qui lui permet de tirer et passer au dessus des obstacles de taille medium ou inférieure et enfin d'être utilisable sur la terre ferme.

Le Magenta peut être équipé d'un Générateur de nuages, option... obligatoire pour permettre au MK1 de survivre un tant soit peu à l'enfer des combats.

Du côté armement principal, le MK1 est équipé d'une tourelle de proue et une tourelle de poupe.

Le positionnement de ces tourelles n'est malheureusement pas optimal et le Magenta devra manœuvrer précisément pour espérer lier l'attaque de ses deux tourelles.

A cela s'ajoute des lance-torpilles de proue et des bordées.



### Magenta Mk2

La version navale du Magenta peut remplacer gratuitement sa tourelle de proue par une Lance thermique.

Il va sans dire que cette dernière option est à privilégier vue les performances des tourelles françaises !

De plus, cette Lance thermique bénéficie d'un arc de tir de 270° qui permet au Magenta MK2 de se positionner au mieux pour utiliser en





plus ses bordées et ses torpilles, voir sa tourelle arrière.

A l'instar du MK1, le MK2 peut être équipé d'un Générateur de nuages qui lui garantira une bonne protection durant l'approche précédant le déchainement de son faisceau de mort.

## Porte-avions d'assaut de classe Couronne

Le Couronne est le porte-avions naval le plus rapide du jeu et a, entre autre, la capacité unique de pouvoir lancer une escadrille de chasseurs/bombardiers tout en ayant la possibilité d'utiliser son armement et ses générateurs le même tour.

Il a aussi accès à un combo défensif redoutable puisqu'à son Blindage retardant il peut adjoindre un Générateurs de nuages moyennant un modeste surcoût de 10pts.

Côté armement, il n'est, là non plus, pas en reste, puisqu'il dispose d'une Lance thermique de proue, des meilleures bordées... françaises



et de 7AD de Roquettes qui ne perdront aucune efficacité même lorsque le porte-avions aura subi des dommages.

Le Couronne est un bâtiment de taille Massif, ce qui lui permet d'exploiter au mieux tout cet arsenal puisqu'il est moins sujet au blocage des lignes de vue.

Avec tous ces atouts, le Couronne n'usurpe en rien sa dénomination de porte-avions de combat.

C'est d'ailleurs, pour moi, la seule unité française qui n'a aucune faiblesse notable et tout amiral français qui se respecte ne saurait se passer d'au moins un exemplaire de cette magnifique machine de guerre vu son rapport coût/performance imbattable !

## Dreadnought de classe Charlemagne

Vous souhaitez combiner toutes les spécificités françaises en un seul engin de mort surpuissant, le Charlemagne est fait pour vous !

En tant que dreadnought, le Charlemagne est de fait robuste et, affublé du combo : générateur de nuages plus Blindage retardant, il devient un vrai tank.

Ajoutez à cela pas moins de deux lances thermiques, des bordées et des Roquettes puissantes ainsi que deux tourelles et vous obtenez un bâtiment, certes peu imposant, mais que l'adversaire aurait tort de sous-estimer !

D'ailleurs, sous peine de le payer rapidement au prix fort, cette capacité à encaisser les coups sans broncher et son armement



destructeur à courte portée va obliger l'adversaire à mobiliser une bonne partie de sa puissance de feu pour stopper son avance inexorable.

Ceci laissera le champ libre à vos autres unités pour se déployer et frapper dans les meilleures conditions.

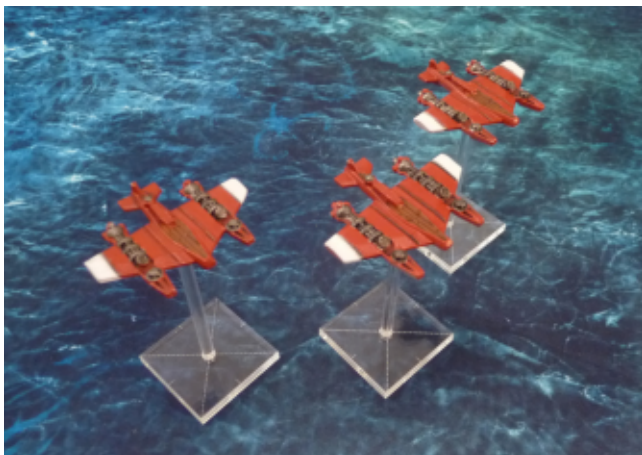
## Les forces aériennes

### Volant Small de classe Frelon

Comme nous allons le voir avec le Voltaire, la RoF est la seule faction à ne pas avoir de bombardier de taille Medium et cette fonction est donc dévolue au Frelon.

Grâce à sa rapidité, sa taille et son vol en altitude qui le prémunisse d'un certain nombre d'attaques, ce petit bombardier saura mener à bien sa mission.

De plus, sa bonne valeur d'AA couplée à la



compétence Pack Hunter, lui permet aussi d'être utilisé pour contrer les attaques de chasseurs bombardier ou torpilleurs adverses.

### **Volant Medium de classe Voltaire**

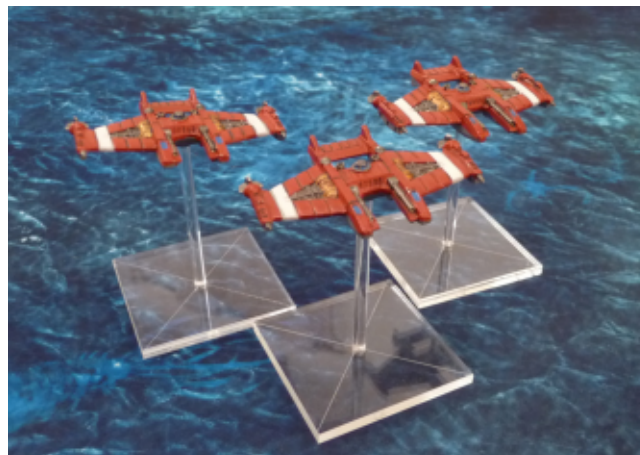
Le Voltaire est une autre spécificité française puisque c'est l'unique intercepteur lourd du jeu.

Pour un intercepteur, il faut reconnaître qu'il est plutôt lent, mais ce petit handicap est largement compensé par un armement diversifié et efficace.

À longue portée il peut compter sur des torpilles, puis très vite ses canons qui ont un arc de tir avant de 90° rentrent en jeu. A moyenne portée, le Voltaire est donc capable d'attaquer efficacement deux cibles ou d'utiliser les deux attaques sur la même unité adverse pour maximiser les dégâts.

Et ses capacités d'intercepteur alors ?

Et bien aux deux premiers systèmes d'arme



s'ajoute une valeur de 6AD d'AA qui, couplée à la compétence Rapide Fire (relance de deux dès d'attaque), le rend redoutable contre les autres volants.

Même s'il est relativement fragile, le Voltaire est d'une incroyable polyvalence et mérite, sans un conteste, son surnom de « couteau suisse français ».

### **Volant Medium de classe Furieux**

Avec son fuselage profilé (sic), ce volant peut augmenter de 1" son mouvement de base lorsqu'il ne tourne pas.

Son esthétique particulière cache deux systèmes d'arme, des bordées latérales de Magenta qu'il peut lier et les mines les plus puissantes du jeu.

Cependant contrairement au Voltaire, il doit s'approcher considérablement de ses cibles pour être efficace ce qui va réduire, de fait, sa durée de vie.



### **Volant Large de classe Tourbillon**

Le Tourbillon est le pendant aérien du Magenta cependant, à bien des égards, il lui est supérieur.

C'est le volant de ce type le plus rapide du jeu et contrairement à son équivalent naval son armement est pour une fois en adéquation avec son statut de bâtiment de ligne.



En effet, en plus des bordées de Magenta que l'on ne présente plus, il possède deux tourelles latérales qui, une fois n'est pas coutume, peuvent se lier efficacement. Ces tourelles sont, d'ailleurs, assez puissantes à RB 3 et 4 pour lui permettre de mettre la pression sur la flotte ennemie dès les premiers tours.

Il peut aussi compter sur une très bonne valeur de Roquettes, pleinement utilisable aux trois portées les plus proches et qui tirent à 360°.

Le Tourbillon comme le Voltaire, dispose d'une puissance AA significative renforcée par la compétence Rapide Fire.

Enfin, arrivé à courte portée, il pourra larguer un tapis de bombes sur les positions ennemies encore debout.

Pour sa défense rapprochée, le cuirassé volant

a la particularité d'être escorté par une escadrille de 3 chasseurs et celle-ci ne manquera pas de refroidir les velléités d'abordage ou d'attaque aérienne de l'ennemi.

Tout ceci ne doit pas faire oublier que le Tourbillon est un Volant et qu'à ce titre il est bien moins résistant qu'un bâtiment naval, d'autant plus qu'il n'a accès à aucun de leurs systèmes de défenses (Générateur de nuages, Blindage retardant).

Il faudra donc éviter de l'envoyer en première ligne sans s'être assuré, au préalable, qu'une partie des tirs ennemi sera attirée ailleurs, sous peine de le voir s'écraser en flammes rapidement.



## Forteresse volante de commandement de classe Vauban

Dernière particularité des français, car même si ce mastodonte est classé dans les forteresses volantes, son prix et son équipement le désignent d'office comme l'unique dreadnought volant actuellement disponible.

Le Vauban est le porte-avions tout type confondu qui possède la plus grande capacité d'emport de chasseurs/bombardiers.

Son armement est impressionnant !

Il possède les bordées du Charlemagne, quatre tourelles qui couvrent la totalité des arcs de tirs, des Roquettes puissantes et comme si cela ne suffisait pas, des torpilles, exploitables à toutes les portées, complètent ce redoutable arsenal.

A tout cela il faut aussi ajouter la meilleure valeur d'Anti-aérien du jeu avec par moins de 9AD et accessoirement la présence d'un générateur Fury.

Du côté défense, le Vauban dispose du Blindage retardant et comme il peut faire office de QG volant il est quasi imprenable grâce à plusieurs compétences qui limitent l'impact des abordages.

Il va sans dire que ce château fort volant attirera sans conteste la majorité des tirs ennemis tant son impact psychologique est grand, une fois déployé sur une table de jeu.



Soltan

# Zombicide Le défi !

par Rafpark

> Geek Lvl 60

<http://rafpark.wordpress.com>

Jouer à un bon jeu, c'est bien... mais jouer à un bon jeu entièrement peint, c'est encore mieux !

Plusieurs figurinistes se sont donnés rendez-vous sous la houlette de Sieur RafPark pour se motiver mutuellement à peindre toutes les figurines présentes dans le jeu, qu'il soit

en version de base ou en version XXL format Kickstarter. Un bilan hebdomadaire permettait de suivre la progression des autres, glâner des conseils, charier ses concurrents...

Cerise sur le gâteau, Ludik Bazar a choisi de récompenser deux des participants avec des bons d'achats, un beau geste à souligner.

Maintenant place aux photos !



Avant, j'étais grise...

Mais ça c'était avant !



Site officiel Zombicide  
<http://guillotinegames.com/fr/>



Poules 75



Timbur





Beuargh



RafPark

Budala





Transalpin



Remy Tremblay



Sprz





Steff



Tagart



Minus





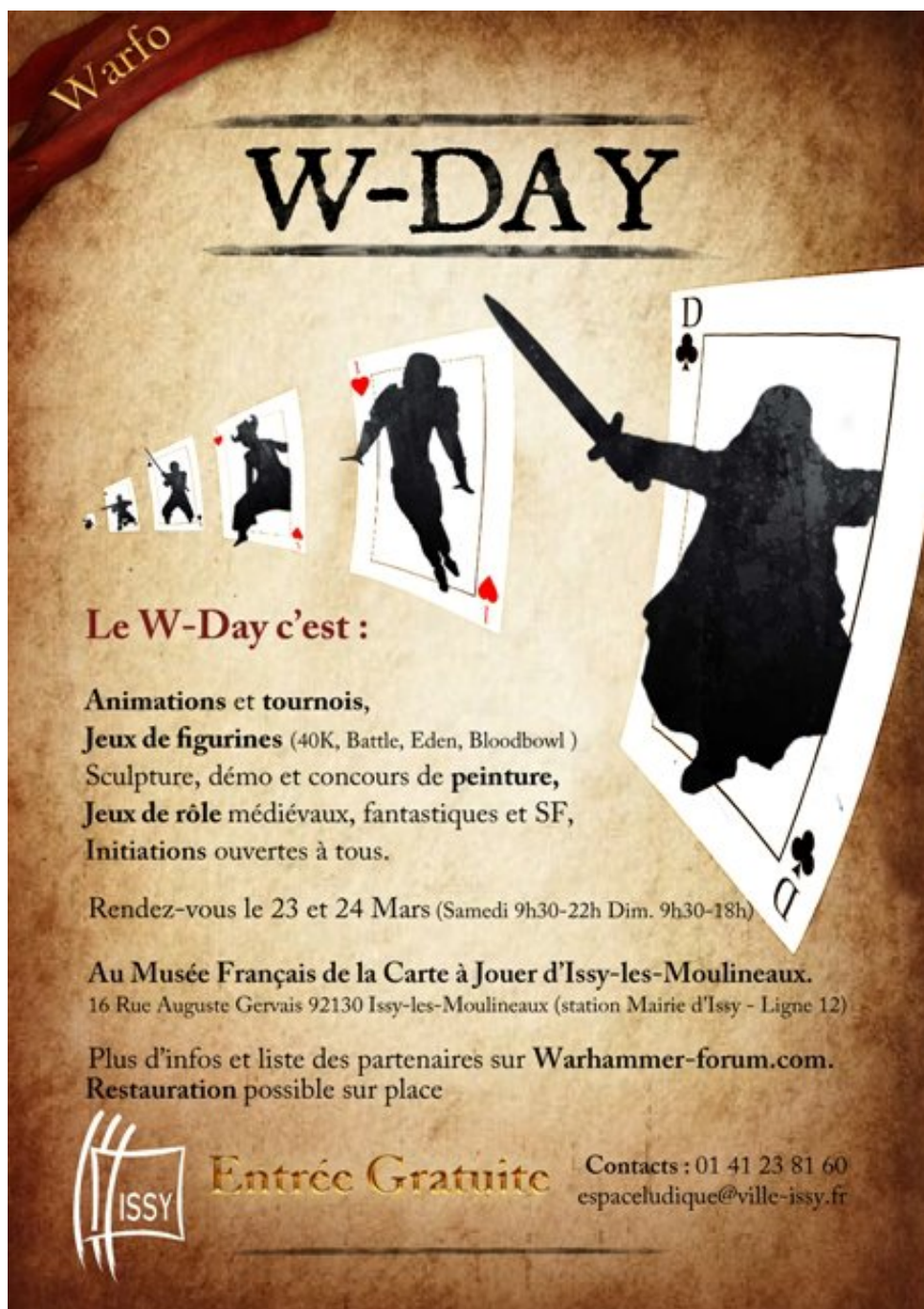
Belisarius



Kalos



Oook



**Warfo**

# W-DAY

**Le W-Day c'est :**

- Animations et tournois,
- Jeux de figurines (40K, Battle, Eden, Bloodbowl)
- Sculpture, démo et concours de peinture,
- Jeux de rôle médiévaux, fantastiques et SF,
- Initiations ouvertes à tous.

Rendez-vous le 23 et 24 Mars (Samedi 9h30-22h Dim. 9h30-18h)

Au Musée Français de la Carte à Jouer d'Issy-les-Moulineaux.  
16 Rue Auguste Gervais 92130 Issy-les-Moulineaux (station Mairie d'Issy - Ligne 12)

Plus d'infos et liste des partenaires sur [Warhammer-forum.com](http://Warhammer-forum.com).  
Restauration possible sur place

**ISSY** **Entrée Gratuite** Contacts : 01 41 23 81 60  
espace ludique@ville-issy.fr

## W-DAY

### De quoi s'agit-il ?

Dans le cadre du festival ludique d'Issy-les-Moulineaux, la municipalité et le Warhammer Forum investissent une grande partie du Musée Français de la Carte à Jouer d'Issy-les-Moulineaux et proposent un riche panel d'animations, d'initiations au jeu et à la peinture de figurines.

Durant deux jours, divers associations et clubs, franciliens ou non, et individualités présentent le jeu de figurines à peindre et à collectionner.

Venez découvrir et jouer à de nombreux systèmes de jeu de figurines tels que Warhammer Fantasy Battle, Infinity, Warhammer 40 000, Warmachine, Blood bowl, Eden, Mordheim, "Color Warz : Paint Brawl"...

Les différents partenaires associatifs ou professionnels vous présenteront ces jeux en démonstration ou en initiation sur des tables riches en décors !

### Quel programme ?

**D**es tournois seront organisés, par exemple :

- W40 k est proposé par Throst (30 places), le samedi
- WHB sera organisé par le FBJ (Babnik) (30 places) le dimanche
- Blood bowl sera proposé par la Lutèce Cup (16 places prévues)

*L'inscription sera proposée sur T3 pour chacun des deux. Il vous sera possible de participer soit à l'un soit au deux. Pour Blood Bowl nous étudions la possibilité de l'inscrire également sous T3,*

**L**a peinture de figurine sera bien sûr à l'honneur car la manifestation accueillera le concours de peinture : **Open Mix** avec la revue Ravage, dont le règlement a été concocté par Skiv.

Des séances de Master painting, des démonstrations de peinture et des initiations seront aussi proposées.

**Et le jeu de rôle** pour les passionnés de background et d'épopées fantastiques qui pourront aussi s'essayer au jeu de rôle dans différents univers.

Des tables d'initiations seront proposées aux néophytes et d'autres seront disponibles pour les habitués. Scykhe et Le Grimoire seront aux commandes.

Des surprises vous attendrons également, qu'il s'agisse d'activités, de tables ou d'invités.

### Infos pratiques

#### Horaires

23 mars 2013 (10h - 22h)  
24 mars 2013 (10h - 18h)

Musée Français de la carte à jouer 16, rue Auguste Gervais, 92130 Issy-les-Moulineaux

*Accès en métro* : station Mairie d'Issy - Ligne 12

#### Restauration

Nous essayons de négocier avec un traiteur, si l'accord est conclu ce sera deux repas inclus dans le prix des tournois (10 euros tout compris), ou sinon nous essaierons de voir avec les boulangeries locales si elles consentent des prix. En tout état de cause il sera possible de déjeuner à l'extérieur du musée.

#### Parking

Il y a 2 zones. La première, hors centre, est gratuite le Week end. L'intra urbaine, elle, est gratuite le dimanche. Le musée est situé à la limite des deux zones.

**ENTREE GRATUITE**

# Trolls & Légendes

LE FESTIVAL DE TOUTES LES FANTASY  
MONS (BELGIQUE)

LES 29-30 & 31 MARS  
2013

LITTÉRATURE  
EXPOSITIONS  
PROJECTIONS  
BANDE DESSINÉE  
MARCHÉ FÉERIQUE  
CONVENTION DE JEUX

EN CONCERT

NAHEULBEUK, SALTATIO MORTIS,  
DAEMONIA NYMPHE, STILLE VOLK, FOLK NOIR,  
RASTABAN, ASYNJE ET BIEN D'AUTRES ENCORE...

www.trolls-et-legendes.be www.lefantastique.net

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

# LES JOURNÉES 8ÈME ÉDITION

Entrée visiteur : 1 euro

# FIGURINES & JEUX 2013

AVRIL 2013  
Samedi 6 (10h-21h)  
Dimanche 7 (9h-18h)

Gymnase avenue Carnot  
64, avenue Carnot  
78500 Sartrouville

Animations  
Démonstrations  
Boutiques  
Tournois  
Concours de peinture

www.sfj78.fr  
www.facebook.com/LesJFJ  
jfj2013@sfj78.fr

Tél. : 01 39 14 44 86

# Convention Day

5<sup>ème</sup> édition



Entrée 2€  
Gratuit pour les enfants

1<sup>er</sup> juin 2013  
Salle du Touquet  
Marquette-lez-Lille  
de 9h à 18h

**batailles miniature**  
Reconstitution de War Games  
jeux de rôles  
CONCOURS PEINTURE  
jeux de plateau

Stands made in France

[www.conventionday.fr](http://www.conventionday.fr)



# OCTOGONES<sup>®</sup>

Convention du Jeu et de l'Imaginaire

Organisée par la F.A.J.I.R.A.

**4-5-6 OCTOBRE 2013**

Jeux de Société, Jeux de Cartes, Jeux de Rôles, Figurines, Murders, GN

Tournois, Animations, Conférences, Nocturnes Non-Stop, Dédicaces, Illustrateurs & Auteurs Roman/BD/Jeu

Espace Tête d'Or - 103 Bld Stalingrad - Lyon/Villeurbanne

[www.octogones.org](http://www.octogones.org)

Illustration : Ewald Oestli