

BLOGURIZINE

LE ZINE
DES
BLOGURINISTES



NO 1

JUILLET 2008

EDITORIAL

Au commencement était le blog. Les blogs en fait. Ceux d'amateurs de jeux, de figurines, de modélisme, bref de ce qu'on a pris l'habitude de regrouper dans l'expression "LE hobby". Des hobbyistes qui se retrouvèrent à laisser des commentaires sur les blogs des uns et des autres, tout en se croisant sur divers forums, formant de fait une petite communauté virtuelle. Blogueurs (ou webmestres) et figurinistes...

L'activité sur le web faisant pour eux partie intégrante du hobby, la création d'un forum dédié s'imposa d'elle-même. Tâche dont je m'acquittai sans attendre, créant pour l'occasion le néologisme "bloguriniste", puis envoyant quelques invitations à se retrouver sur le forum.

De celui-ci émergèrent quelques projets collectifs tournant autour du hobby, puis l'idée émise par Belisarius, webmestre du site Jeuxdefigs.free.fr, d'un fanzine téléchargeable rédigé en commun. "Pas un magazine d'actualité mais plutôt des aides de jeu, des scénarios, des guides stratégiques (pour débutants et/ou joueurs expérimentés), des critiques-découvertes de jeu (attentes, découverte des figurines, des règles, impressions, premières parties...), des jeux originaux, des pas à pas de modélisme, peinture... ou des trucs dans le genre." Les blogurinistes étant des gens motivés (bloguer régulièrement est une activité qui demande une bonne dose d'engagement), et l'idée étant excellente, elle ne fut pas longue à se transformer en réel projet. Et finalement en un fanzine dont vous lisez à présent le premier numéro.

Un zine pour les hobbyistes par des hobbyistes.

Une cuisine collective avec des vrais morceaux de hobby dedans.

Bon appétit.

Archiviste Dragontigre

Sommaire

Découverte	
- Rezolution	2
- Mutant Chronicles : Historique et souvenirs	4
- Mutant Chronicles CMG : le test	6
- Wings of War	9
Aides de jeu	
- Scénarios Wings of War	10
- Campagne "Mythologie grecque" pour Song of blades & heroes	12
- Campagne "Faîtes taire cette artillerie !" pour AT-43	15
Hobby	
- Construction d'une table modulable avec des moules Hirst Arts	18
- J'ai testé pour vous : la lasure	22
- Les aimants magiques	26

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

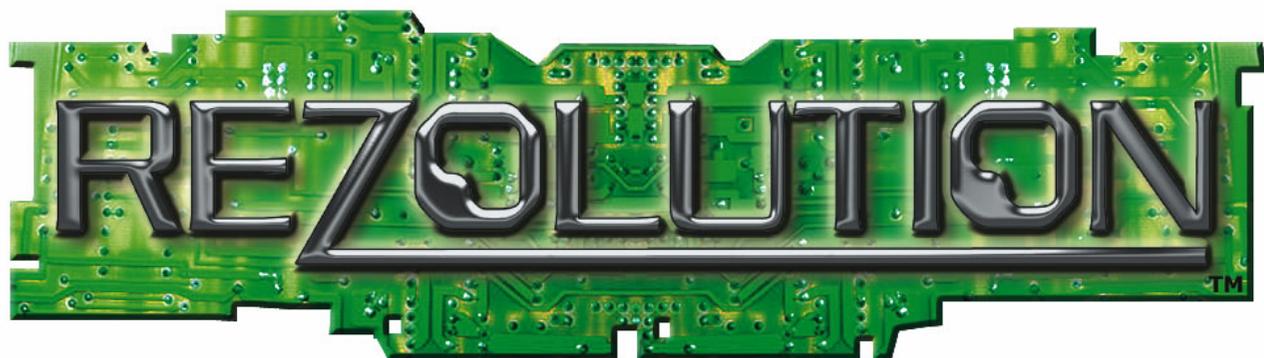
Date de parution du numéro 1 : juillet 2008

Rédacteurs : Dragontigre, Raskal, Gilel, Amrak, Olosta, Belisarius, Beuargh, Sebastofig, Walktapus.

Couverture : Cryseis, colorisation : Dragontigre.

Les articles publiés ne sont pas officiels et ne sont en aucun cas approuvés par les éditeurs des jeux auxquels ils font référence.

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



A Dark Tomorrow

Rezolution est un jeu de figurines d'escarmouche se situant dans notre futur proche. Le jeu se révèle d'un abord rapide et facile avec une approche nettement cinématographique notamment par le biais de missions historiées. Le titre du jeu ne laisse aucun doute sur ce que sera notre avenir, sombre. En 2175, la race humaine est à l'aube de son premier conflit majeur depuis un siècle : la guerre larvée entre les différentes corporations est sur le point d'éclater et de diviser le monde. Pour apporter de l'ordre dans ce chaos naissant on peut compter sur les officiers et soldats du CSO (The Central Security Organization) qui ont fort à faire avec la corruption qui règne, enfin selon eux, au sein des autres factions. L'APAC (Asia-Pacific) domine le business mondial grâce à de redoutables combattants maîtrisant les pouvoirs mentaux et à des troupes entrainées dans l'espionnage et le sabotage. Il faut

compter aussi avec les Ronins, des spécialistes du cyber et de la punk attitude, existants à la marge de la société. Patients et manipulateurs, le Vatacina est prêt à prendre en main la foi des hommes mais aussi les rênes du monde. Face aux humains qu'ils considèrent comme des proies, se trouvent les Dravani, qui sont arrivés par accident sur notre planète, il y a de cela plusieurs siècles. Tout est en place pour que de petits groupes d'élites tâchent de découvrir la vérité qui se cache derrière les mensonges, piratent les systèmes informatiques et s'affrontent à coup de cyber et de pouvoirs psychiques.

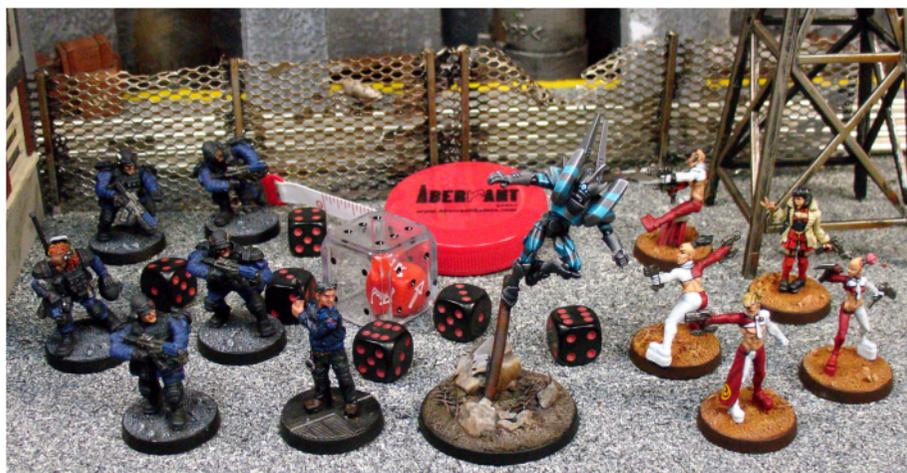
Le jeu a connu une brève heure de gloire française en 2005, avec une distribution officielle dans l'hexagone. Certaines boutiques se sont laissées convaincre par un distributeur français aujourd'hui disparu. Le jeu s'est retiré des étagères françaises petit à petit pour diverses raisons : la sortie d'Infinity a rapidement démotivé le distributeur et puis les premières figurines disponibles, simples et

rationnelles à mon sens, étaient pour certains esthètes élitistes peu amènes. Le jeu continue sa route en dehors de France et finalement ne se porte plutôt pas mal (soyons optimiste).

Système de jeu

Le jeu existe sous plusieurs formats. On peut trouver sur le site de l'éditeur, Aberrant Games, une version d'initiation des règles (et en français !) qui permet de tester le système. Pour aller plus loin, le livre de règles principal contient, outre le système de jeu complet, les listes d'armées pour les différentes factions





(sauf Vatacina), un système de missions et une description exhaustive du background de Rezolution. Le même livre expurgé du background et des listes d'armées est disponible dans un starter pour deux joueurs, Rezolution Shadow War avec des figurines pour deux factions (CSO et APAC) et une campagne. Tout sur le Vatacina est disponible dans le supplément Rezolution : Outbreak, ainsi qu'un système complet de campagne fort bien fait.

La résolution des actions se fait par le biais de jets d'opposition où chaque camp lance 2d6, ajoute la caractéristique correspondante ; celui qui obtient le score le plus élevé l'emporte. Par exemple pour résoudre un tir on effectue un jet d'opposition entre la valeur d'Attaque à distance du tireur et la valeur d'Agilité de la cible (on esquive les balles dans ce jeu ou on anticipe le tir). Un double six et un double un provoquent respectivement une

réussite critique et un échec critique. Une fois touché, on lance le nombre de dés de dommages de l'arme, nombre diminué le cas échéant par la valeur d'Armure de la cible ; chaque dé de dommage égal ou supérieur à la valeur de Physique de la cible consomme une case de la jauge de blessure. Certaines figurines peuvent se connecter à la Grille par le biais d'un terminal et attaquer ou influencer les systèmes électroniques et les robots grâce à leur capacité de Piratage, d'autres possèdent des pouvoirs ésotériques qui permettent de s'attaquer au moral des ennemis ou de les brûler vifs.

Les figurines

Rezolution propose une large gamme de figurines à une échelle devenue classique : le 28mm/30mm. Toutes les factions sont bien représentées avec un peu moins de références pour Vatacina sortie plus récemment. Les modèles ont un air sympathique notamment celles possédant des poses originales et très cinématographiques dans le style des films hongkongais. Les figurines sont accompagnées de cartes regroupant leurs caractéristiques, compétences et capacités, armement et équipement et une jauge de dommages. Sur le verso de la carte on trouve

réussite critique et un échec critique. Une fois touché, on lance le nombre de dés de dommages de l'arme, nombre diminué le cas échéant par la valeur d'Armure de la cible ; chaque dé de dommage égal ou supérieur à la valeur de Physique de la cible consomme une case de la jauge de blessure.

Certaines figurines peuvent



les effets des compétences et les statistiques des armes. Peu de figurines sont nécessaires, pour commencer à jouer on peut utiliser les figurines disponibles dans les starters. Ces boîtes contiennent d'ailleurs les règles d'initiation, un dé spécial de déviation et un CD avec gabarits, pions et décors à monter. De très nombreux blisters viennent compléter les possibilités des joueurs.

Raskal

Rezolution est un jeu de figurines édité par Aberrant Games.



Mutant Chronicles : Historique et souvenirs

Chroniques mutantes

Je vous parle d'un temps que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître ... En effet, sans atteindre l'ancienneté des jeux de Games Workshop , l'univers décrit dans Mutant Chronicles prend naissance en Suède en 1982 entre les mains de quelques passionnés du studio Heartbreaker (puis repris par Target Games). Conçu pour devenir un concurrent ou du moins une alternative sérieuse à Warhammer 40 000 de l'éditeur Games Workshop, cette licence mêlant allègrement Dark Fantasy et Cyberpunk, ne parviendra jamais vraiment à s'imposer face au géant britannique (malgré quelques transfuges du studio de Nottingham).

Un univers riche

Pourtant la licence Mutant Chronicles donnera naissance à une multitudes de produits : jeux de rôle, jeux de figurines, jeu de cartes, jeux de plateau, mais également à nombre de projets avortés (jeux vidéo, film).

Une histoire de science fiction

Fin du XXIème siècle, les gouvernements politiques et nationaux n'existent plus et ont laissé la place au pouvoir économique des corporations. La Terre est dirigée par des entités tout à la fois politiques, armées, pourvoyeuses d'emplois, financières ... La planète bleue étant devenue trop petite pour l'ambition des ces conglomérats au nombre de

cinq (Capitol, Impérial, Bauhaus, Mishima, Cybertronik) les humains se sont lancés à l'assaut des étoiles (et plus particulièrement des planètes de leur système solaire). Les colons vont s'éparpiller dans la galaxie revendiquant des morceaux de planètes (voire des planètes entières) au nom de leur corporation.

L'équilibre entre ces géants est maintenu par une organisation les regroupant mais qui au fil du temps est devenue une entité bureaucratique : le Cartel. Lieu de luttes d'influences se réglant parfois par les armes, le Cartel veille à maintenir l'équilibre sous la surveillance de la Confrérie, entité religieuse se situant au dessus des corporations.



N'ouvrez pas la porte !

Durant la diaspora humaine, des colons de la corporation Imperial vont ouvrir sur Pluton la boîte de Pandore et libérer le chaos sur la galaxie en la personne des Légions Obscures. Ces dernières regroupent les troupes des cinq apôtres de l'Obscurité que sont Ilian, Muawijhe, Algeroth, Demnogenis, et Semai.

La galaxie s'embrase. La Confrérie (aidée par le Cartel et les Corporations) se dresse contre les troupes chaotiques des Légions Obscures. Toutefois, même la présence d'un ennemi commun n'empêche pas les corporations de



continuer leurs luttes intestines. Elles s'affrontent toujours (parfois à travers de véritables conflits armés) pour des bouts de planètes, des secrets technologiques, une influence politique ou financière accrue ...

Un terrain ludique connu

En terme de background, l'univers est d'un abord facile pour tout habitué de science fiction. On y trouve pêle-mêle la religion, l'enfer, des espions, des cyborgs, un ersatz d'ONU, des corporations culturellement très typées : en effet, Mishima c'est le Japon et ses traditions, Bauhaus la rigueur germanique, Imperial l'alliance franco-britannique, Capitol les USA tout puissants, Cybertronic un panaché de la culture cyberpunk. Cela se retrouve dans le jeu de rôle et dans les uniformes des figurines. Les nouveaux joueurs ne sont pas perdus quand ils intègrent cet univers de jeux, bondé de références à notre monde.

Un système de jeu regretté
Avis subjectif s'il en est mais il est vrai que bon nombre d'anciens joueurs de Warzone (le jeu de combats avec figurines) se souviennent avec émotion de sa fluidité, de son système de déplacement d'unité lié au leader, du système d'ordres permettant à l'officier d'agir ou de faire agir les unités sous son commandement, des médecins... À ce propos, on ne peut que louer la parenté du jeu AT-43 avec cet « ancêtre ».

L'alternative à Warhammer 40 000 (Warzone) et à Space Hulk (Blood Berets) n'a pas survécu à la rudesse du marché, pourtant le suivi était là : suppléments, figurines à la pelle (pas toujours au top de la sculpture il est vrai), décors, peintures, magazines, compendiums, compatibilité entre les suppléments du jeu de rôle et le jeu de figurines ...

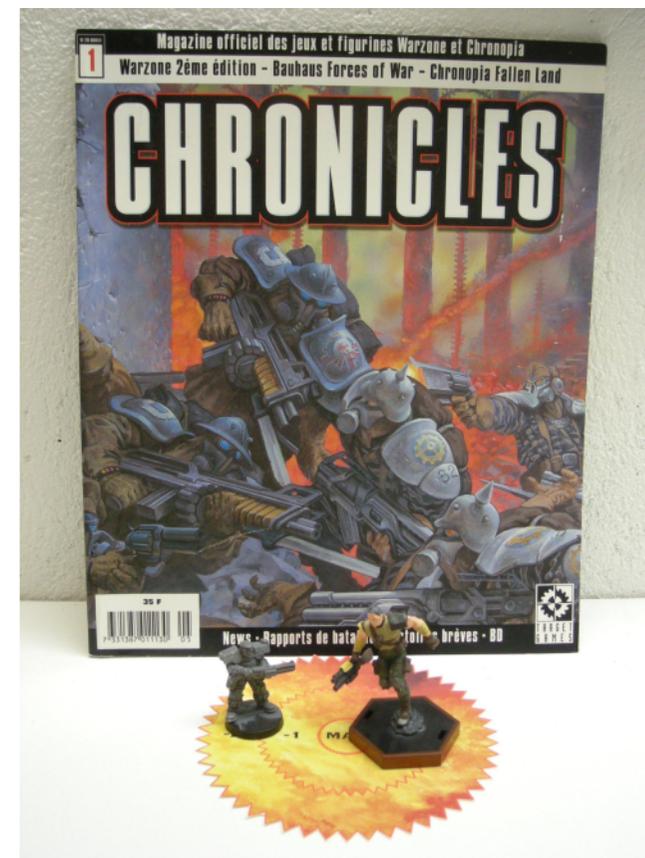
Et le salut viendra de FFG

Target Games n'est plus mais la licence a été reprise par l'éditeur nord américain Fantasy Flight Games (traduction assurée par l'éditeur français Ubik). Mutant Chronicles fait son retour à travers un jeu de figurines à collectionner permettant aussi bien le jeu en escarmouche qu'à grande échelle. Toutefois, il faut modérer l'enthousiasme renaissant des anciens car selon les dires de l'éditeur même, si Mutant Chronciles CMG se situe dans l'univers référant, toute la complexité de celui-ci ne sera pas forcément reprise par le jeu de figurines. Visiblement à la lecture du (peu) de

background présent dans le livret de règles, on se dirige vers un affrontement beaucoup plus manichéen (le bien contre le mal) mais, comme pour son ancêtre, il deviendra que ce les fans voudront bien en faire.

Gilel

Pour ceux qui désirent en savoir plus, la bible de Mutant Chronicles se découvre avec délectation à travers le superbe article de Coral Beach dans wikipedia.



Mutant Chronicles CMG* :

Le Test !

Du 54 mm dans la boîte ...

Les vieux fans de Warzone comme moi attendaient avec impatience la reprise de la franchise par Fantasy Flight Games et leur nouvelle déclinaison d'un jeu de figurine dans cet univers de Science Fiction.

L'éditeur américain a longtemps repoussé la sortie du jeu, à priori prévu pour le mois de



mai et les boosters mi juin. Finalement les joueurs présents à la Gencon française ont pu découvrir ce jeu traduit par l'éditeur français Ubik.

Le jeu se présente sous la forme d'une grosse boîte en carton fort comprenant tout le matériel pour débiter à Mutant Chronicles, à savoir des pions, les cartes de toutes les figurines du jeu de base, un poster imprimé recto verso (un peu fouillis), des dés de couleurs comportant chiffres et symboles particuliers et bien évidemment des figurines.

Le matériel est de très bonne qualité et semble justifier les 30 € de la boîte de base.

Six figurines sont visibles à travers le fond transparent de la boîte. Tout d'abord, on remarque que le format est différent des jeux auxquels nous sommes habitués puisqu'il s'agit là de figurines de 54 mm. Or depuis le jeu Inquisitor de Games Workshop aucun

jeu (à fortiori pré-peint) n'avait proposé cette échelle.

Et là, premier bémol les figurines ne sont pas forcément mieux peintes que du 25 mm et nécessiteront certainement quelques retouches notamment en jouant sur les ombrages et éclaircissements.



En effet, vu la taille des figurines on aurait pu s'attendre à un travail de peinture un peu plus soigné (mais bon, il ne faut pas oublier les conditions de production, c'est quand même du travail à la chaîne en Chine et non pas de la peinture de Golden Demon). Contrairement aux autres jeux de figurines à collectionner, cela ne sert à rien de prendre deux boîtes car les

figurines présentes à l'intérieur sont fixes. Evidemment celui qui veut (et qui a les moyens !) de s'offrir deux boîtes peut parfaitement jouer avec les deux. En effet, les deux tapis de jeux mis bout à bout permettent d'étendre le terrain d'affrontement et les figurines non personnalisées (j'entends pas là n'ayant pas de nom propre autre que le terme générique de son statut ou de son unité) peuvent être sélectionnées jusqu'à quatre exemplaires.

Selon les informations glanées auprès d'Ubik ou sur le forum animé de main de maître par Coral Beach, il en ressort que les boosters sortiront au mois de juin et pour un prix de 15€ il y aura 4 figurines dont une huge (grande taille). D'après un savant calcul effectué sur le forum d'Ubik, l'achat de 21 boosters devrait permettre d'acquérir toute la collection de cette série. Je pense que comme pour Star Wars miniatures, ebay va fonctionner !!! En outre, l'éditeur américain prévoit d'alterner les séries avec des figurines à collectionner (avec donc les sempiternels degrés de rareté) et les séries avec figurines fixes dans lesquelles on pourra retrouver les personnages emblématiques de Mutant Chronicles comme Mitch Hunter (photo ci-contre).

Un système de recrutement original

Les règles sont contenues dans un mince livret et sont illustrées par des exemples. Constituer son armée se fait en réalisant un équilibre entre figurines, points d'ordre, cartes de commandement,



effets spéciaux et équipements. Chaque figurine, pion d'ordre ou carte a un degré de rareté (Or, Argent ou Bronze). Par exemple la constitution d'une armée pour une escarmouche se fait par groupe de trois items d'Or, trois d'Argent et trois de Bronze : cela veut dire que l'on peut par exemple prendre deux pions et une carte Or, deux figurines et un pion d'ordre Argent et une carte, un pion et une figurine Bronze. Ce système de recrutement pour le moins original a pour but de permettre de constituer des équipes différentes mais équilibrées en se démarquant de l'habituel système de budget de points d'armée.

Evidemment, qui dit degré de rareté dit effet plus ou moins puissant dans le jeu : un pion Or permet d'effectuer trois actions alors qu'un pion Bronze n'en permet qu'une, une figurine Or sera plus puissante qu'une figurine Argent etc. ...

Un système de jeu éprouvé



L'activation est classique: deux figurines par joueur sont jouées en alternance jusqu'à ce que toutes les figurines de chaque joueur aient été déplacées, un nouveau tour peut alors commencer. Tout l'intérêt tactique réside dans les choix à effectuer quant aux types de pions qu'il faut attribuer à telle ou telle figurine, ou s'il faut réserver des pions d'ordre pour racheter des cartes (équipement ou carte de commandement) qui auront été jouées afin de pouvoir en bénéficier à nouveau ultérieurement. Evidemment, l'adversaire ne va pas se tourner les pouces pendant le déplacement de son opposant et pourra tenter des tirs de réaction ou activer des capacités spéciales décrites sur les cartes des troupes. Tout est fait pour qu'il y ait une interactivité entre les deux adversaires.

À noter que les touches et les dégâts se font par des jets de dés de couleurs différentes (dés n'ayant pas la même valeur) et qui

permettent à la fois de juger de la distance, du coup au but et du nombre de dégâts occasionnés. C'est très pratique, rapide et évite de se référer constamment à une table de dégâts. Evidemment les couverts et les lignes de vue sont pris en compte.

Encore un jeu à collectionner !

Effectivement et je vois tous les allergiques des jeux à



collectionner fuir tous azimuts ... Stop, après avoir pris la température du marché, et alors que les premiers boosters finalement dégagés des docks en grève de Fos sur Mer étaient arrivés chez Ubik, FFG a décidé de ne pas distribuer les figs dans des boosters "en aveugle". Avec une rapidité qui pourrait faire date dans le monde du jeu, l'éditeur a lancé une réimpression de ses emballages de boosters et décidé de distribuer les boîtes avec un contenu fixe de 4 figurines. Dès lors, on pourra choisir sa faction et les figurines que l'on veut vraiment diriger. Ubik attend donc les nouvelles boîtes pour en changer eux-mêmes les contenus (ce qui évitera un aller-retour pour les states et permettre une sortie pour la fin de l'été). Contenu des boosters et liste des figurines sur le forum d'Ubik .

Que penser de ce jeu ? Vivement la sortie des boosters que l'on puisse tester le jeu avec un plus grand nombre de figurines, d'autres combinaisons. Les parties sont pour l'instant rapides (trop même vu le peu de figurines à disposition) mais on sent que le système a du potentiel. En espérant que cela ne devienne pas le règne de la recherche de la combo ultime même si les règles semblent insister sur le jeu en tournois.

Reste également le problème de l'échelle du jeu : on se rappelle que le jeu Inquisitor de Games Workshop n'a eu qu'un succès d'estime et que l'intérêt (et le suivi) est vite retombé. Les figurines font quand même le double en taille des préteintes habituelles ce qui inclue de ne



peuvent jouer que sur des posters fournis par l'éditeur voire de récupérer les décors Heroscape dont les hexagones sont parfaitement compatibles.

La question se pose de savoir si les joueurs sont prêts à changer d'échelle.

Pour clore cette présentation une petite précision : pour l'instant dans la série qui va sortir, on ne trouvera que les troupes de la Symétrie obscure, de la Confrérie, de Bauhaus et Capitol. Je suppose que les séries suivantes permettront d'introduire les factions Mishima et Cybertronic

Gilel

Site officiel de Fantasy Flight Games, section Mutant Chronicles

Le forum de la communauté française sur le site d'Ubik, animé par Cora Beach

Wings of War Miniatures

Duels entre as célèbres dans les cieux de la première Guerre Mondiale

Type : Simulation de combat aérien.

Origine : Italie

Créateurs : Andrea Angiolino et Pier Giorgio Paglia

Distributeur France : Ubik

Avec 24 modèles de figurines, au moment où sont écrites ses lignes, Wings of War est passé de la 2D (un obstacle pour de nombreux joueurs) à une 3D de toute beauté. Les avions sont de très bonne qualité et d'une grande



finesse : l'hélice et les roues tournent sans pour autant que les figurines soient fragiles.

Mais parlons du système de règles qui a pour particularité de poser la question : avez-vous confiance en votre adversaire ? Car vous allez voir que dans une bonne partie de Wings of War le fair-play et l'honnêteté sont primordiales. Un tour de jeu est divisé en trois étapes : la planification, le mouvement et le tir. La première étape consiste à choisir trois mouvements ainsi que l'ordre dans lequel l'avion les effectuera. Lorsque vous commencerez à jouer, ce sera probablement l'étape la plus courte mais après plusieurs parties, il y a fort à parier que la tendance va s'inverser.

Le mouvement bien que simple dans le principe, ne manque pas de subtilité. Les cartes de mouvement sont placées devant l'avion (ou son socle dans le cas de la 3D), puis l'avion suit simplement la trajectoire dessinée. Attendez-vous lors de votre première partie à involontairement « perdre votre adversaire dans les nuages ».

Après chaque mouvement, on mesure à l'aide d'une réglette et du ou des angles de tirs des avions qui peut tirer sur qui. Une fois l'ennemi dans l'angle de tir et à portée, ce dernier pioche une ou deux cartes dégâts (en fonction

de la distance). C'est là qu'intervient l'honnêteté, car le joueur qui reçoit les cartes de dégâts garde secret le total de impacts ainsi que les avaries jusqu'à ce que la structure de l'avion soit anéantie. Donc pour ne pas avoir à vérifier en fin de partie les tirages : choisissez bien vos « ennemis ».

WoW aurait pu en rester là mais le succès aidant, des extensions* ont vu le jour. Burning Drachens par exemple vous permettra de faire entrer en « guerre » la DCA ainsi que des ballons d'observation, de quoi revoir entièrement votre stratégie de jeu. La seconde guerre mondiale vous parle plus ? Soit. WoW a aussi sa version WWII (avec elle aussi ses avions 3D).

Les plus : Règles à différents niveaux de difficulté et rapides à assimiler. Des avions et du matériel de très bonne qualité.

Le moins : Déplacer les avions en respectant scrupuleusement le mouvement imprimé sur les cartes demande une certaine dextérité (surtout lors du retrait de la carte).

Vous aimerez si vous avez aimé : Les ailes de la gloire.

Amrak

* Certaines extensions sont des jeux à part entière qui se suffisent à elles-mêmes.

Wings of War est un jeu de combat aérien distribué par Ubik

Scénarios Wings of War : Localiser et détruire

Scénario 1 : Localiser.

Mise en place : Le joueur défenseur place comme il le souhaite, dans la zone de jeu, les six cartes bâtiments (fournies avec cet article). Ensuite l'attaquant choisit le bord de table par lequel entrent en jeu ses avions, l'autre joueur se déploie à l'opposé. Le nombre d'avions joués reste au choix des joueurs dans un rapport de 3 contre 2 à l'avantage du défenseur.

Mission : L'attaquant doit localiser diverses installations ennemies (ce qui rend ce scénario facilement intégrable à vos campagnes). Pour ce faire, à chaque fois que l'un de ses avions passe au dessus d'une carte bâtiment, il la ramasse. Chaque carte vaut 2 points, mais pour valider les cartes ramassées, un avion doit réussir à quitter la table. L'attaquant doit abattre les intrus ou au moins les empêcher de localiser un maximum de bâtiments.

Calcul des scores : L'attaquant marque 2 points par carte validée, plus 1 point par ennemi abattu. Le défenseur marque 1 point par bâtiment non validé par l'adversaire, plus 2 points par ennemi abattu.

Scénario 2 : Détruire

Mise en place : Le joueur défenseur place comme il le souhaite, dans la zone de jeu, les six cartes bâtiments. Ensuite l'attaquant choisit le bord de table par lequel entrent en jeu ses avions, l'autre joueur se déploie à l'opposé. Le nombre d'avions joués reste au choix des joueurs dans un rapport de 2 contre 1 à l'avantage de l'attaquant.



Mission : L'attaquant doit détruire le maximum de bâtiments tandis que le défenseur va tout faire pour l'en empêcher.

Calcul des scores : L'attaquant marque 2 points par bâtiment détruit** (exceptions : 4 points pour l'usine, 1 point seulement pour l'hôpital) , plus 1 point par ennemi abattu. Le défenseur marque 3 points par bâtiment intact en fin de partie, plus 2 points par ennemi abattu.

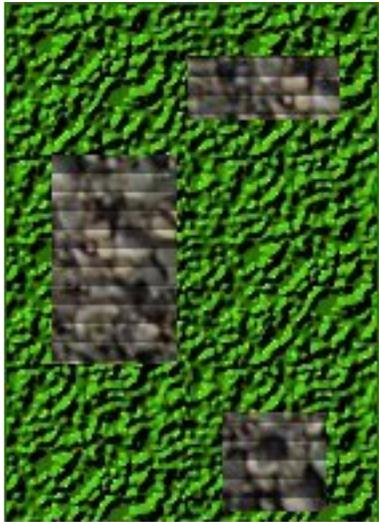
** Les cartes dégâts sont révélées aux deux camps lorsqu'ils sont effectués contre les bâtiments.

Note : Le mitraillage de l'objectif ne se fait qu'en altitude 1 et 2 si vous jouez avec la gestion de l'altitude.

Amrak

Scénarios Wings of War : localiser et détruire

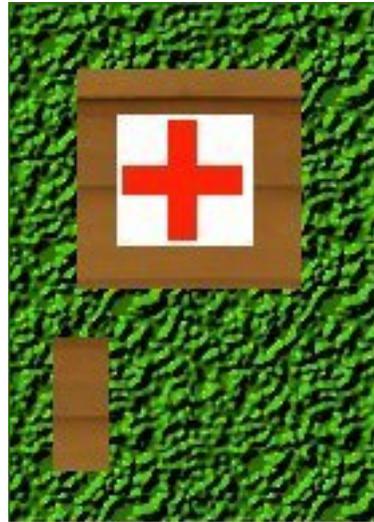
Voici les 6 cartes bâtiments à imprimer nécessaires aux scénarios précédents.



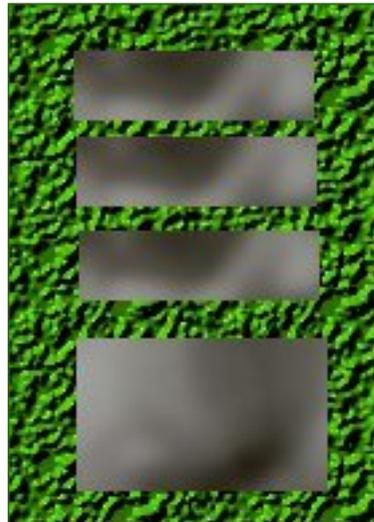
* 3



* 3



* 2 Hôpital



* 5 Usine



* 3



* 3

Campagne "Mythologie Grecque"

pour la règle Song of blades & heroes
(première partie)

La légende

Pélias, roi d'Iolcos, soucieux d'écartier son neveu du trône, lui demande d'aller récupérer la toison d'un bélier d'or, appartenant au roi de Colchide.

Jason s'embarqua alors sur l'Argo à Pagases avec cinquante des grands héros de la Grèce. À l'origine, ils devaient venir de Thessalie, patrie des Minyens, mais des conteurs tardifs ajoutèrent des héros appartenant à des époques et traditions différentes, tels que Héraclès. Parmi les héros qui auraient pris part à l'expédition se trouvaient Orphée, Pélée, Télamon, les Dioscures (Castor et Pollux), les Boréades (Calaïs et Zétès), Idas et Lyncée, Euphémios, Tiphys le pilote, Argos fils de Phrixos et Argos fils d'Arestor (qui construisirent le navire selon les traditions), Admète, Augias, et le fils de Nélée, Périclyménos. Acaste le rejoignit au dernier moment. D'autres sources citent encore comme membres de l'expédition Amphion, Tydée, Thésée, Amphiaros, Atalante (l'unique femme de l'expédition), Méléagre, Astérion, Deucalion, Actor...

Leur périple les conduisit d'abord sur l'île de Lemnos, puis les mena dans l'île de Samothrace, où, sur les conseils d'Orphée, ils

s'initiaient aux mystères.

Ayant franchi l'Hellespont, les Argonautes jetèrent l'ancre sur la côte de l'île Cyzique, pays des Diolones, gouverné par le roi Cyzicos, qui les accueillit avec tous les honneurs de l'hospitalité. Mais après avoir quitté l'île, ils furent pris dans une immense tempête et rejetés sur le territoire de Cyzicos, par une nuit sombre. Les indigènes ne reconnurent pas leurs hôtes de la veille, et les prenant pour des pirates, ils engagèrent contre les intrus une lutte sans merci, au cours de laquelle leur roi fut tué par Jason. Au petit jour, les combattants des deux camps s'aperçurent de leur méprise et, par des jeux et des veillées funèbres, rendirent honneur aux dépouilles mortelles du roi et de ses guerriers.

Après avoir quitté l'île, l'Argo fit escale sur la



côte de Mysie, où Hylas fut entraîné dans les eaux par des nymphes trop éprises de lui. Héraclès et Polyphème, qui étaient partis à sa recherche, furent abandonnés par leurs compagnons, qui levèrent l'ancre et firent voile vers le pays des Bébryces chez le roi Amycos, qu'ils tuèrent ainsi que beaucoup de ses sujets.

Parvenus ensuite à Thrace, les Argonautes, avec l'aide des Boréades Calaïs et Zétès, réussirent à débarrasser le devin Phinée des Harpyes qui le tourmentaient sans cesse. En témoignage de reconnaissance, le devin donna à ses hôtes des conseils sur le moyen d'éviter les dangers qu'ils encouraient lors de leur voyage. Les Argonautes purent ainsi sans trop d'encombre passer entre les Symplégades, ou les Roches flottantes, qui, poussées l'une contre l'autre par des courants contraires, écrasaient les navires... (à suivre)

Adaptation en scénarii :

Pour constituer les Argonautes, le joueur dispose de 3 x 300 points (environ 30 personnages) de réserve avec obligation de prendre les héros suivants : Jason, Héraclès, Orphée et Médée

N.B : dans la règle Song of blades & heroes, c'est le défenseur qui construit le terrain (place les éléments de décors) et c'est l'attaquant qui se déploie en premier.

Les parties durent 5 tours sauf indication contraire.

Campagne "Mythologie Grecque" pour Song of blades & heroes

Premier scénario

Le périple des Argonautes les mena dans l'île de Samothrace, où, sur les conseils d'Orphée, ils s'initient aux mystères.

Une partie des Argonautes (avec Orphée et Jason en personnages obligatoires) descend à terre pour tenter de s'initier aux Mystères. Ils parviennent dans les ruines d'un temple où se trouve une fontaine « magique » qui permettra à l'un des membres de l'expédition de gagner la compétence « Protection divine » (échapper une fois à la mort par partie). Mais la fontaine est défendue par une bande de centaures qui comptent bien arrêter les intrus. Pour bénéficier de la compétence, une figurine doit entrer dans le bassin situé au milieu du temple et y rester un tour sans rien faire ni subir d'attaque ou de dégât.

Terrain : boisé (1 élément) et vallonné (1 colline). Les ruines du temple sont au milieu, avec la fontaine

Adversaires : 3 archers centaures (3 × 58 points) et un chef (116 pts) pour 290 pts

Points de victoire : victoire pour les grecs si le héros s'étant baigné dans la fontaine sort de la table par son côté de déploiement. Victoire pour les centaures si aucun Grec ne se baigne ou si le héros ayant reçu le don meurt. (10 pts de victoire)

Deuxième scénario

Ayant franchi l'Hellespont, les Argonautes jetèrent l'ancre sur la côte de l'île Cyzique, pays des Diolones, gouverné par le roi Cyzicos, qui les accueillit avec tous les

honneurs de l'hospitalité. Mais après avoir quitté l'île, ils furent pris dans une immense tempête et rejetés sur le territoire de Cyzicos, par une nuit sombre. Les indigènes ne reconnurent pas leurs hôtes de la veille, et les prenant pour des pirates, ils engagèrent contre les intrus une lutte sans merci, au cours de laquelle leur roi fut tué par Jason. Au petit jour, les combattants des deux camps s'aperçurent de leur méprise et, par des jeux et des veillées

funèbres, rendirent honneur aux dépouilles mortelles du roi et de ses guerriers.

Il fait nuit noire pendant toute la durée du scénario. Les tirs à autre chose que courte distance sont impossibles (idem pour les sorts). Le déploiement est secret (derrière un paravent) et on utilise des pions pour représenter les protagonistes. Quand une figurine est activée, elle remplace le pion qui la représente. Quand elle parvient au contact d'un pion adverse, celui-ci est enlevé et remplacé par la figurine.

Les règles de mort effrayante (test de moral) ne s'appliquent pas puisqu'on n'y voit rien.

La partie dure au moins deux tours. Au début du troisième, le premier joueur jette un dé : sur un 6, le jour se lève, les deux camps se



rendent compte de la méprise et honorent les morts. Le tour suivant, le jour se lève sur 4,5 ou 6 et le suivant sur 3,4, 5 ou 6. La partie s'arrête normalement à la fin du tour 5.

Terrain : côte peu accidentée

Adversaires : 300 pts de guerriers dont un héros représentant le roi Cyzicos.

Points de victoire : 1 point par tranche de 20 points d'adversaires tués

Troisième scénario

Après avoir quitté l'île, l'Argo fit escale sur la côte de Mysie, où Hylas fut entraîné dans les eaux par des nymphes trop éprises de lui. Héraclès et Polyphème, qui étaient partis à sa recherche, furent abandonnés par leurs compagnons, qui levèrent l'ancre et firent voile vers le pays des Bébryces chez le roi Amycos

Ce scénario se déroule sous les eaux. Les créatures non aquatiques sont ralenties et ne peuvent faire qu'un mouvement par tour, quel que soit le nombre de succès.

Pour représenter Hylas, utiliser sa figurine désarmée. Il est sous le charme de la sirène et ne se bat pas. Par contre, avec deux succès, il peut se débattre et l'empêcher de



l'entraîner plus loin.

Les héros grecs qui obtiennent trois échecs sur leur jet d'activation doivent quitter le jeu pour remonter à la surface respirer. Ils sont tous sans armure (!).

Les tirs de projectiles « normaux » sont impossibles.

Terrain : fond de la mer. Rochers, forêt d'algues.

Placement : les sirènes et les grecs arrivent du même côté de la table. Les sirènes jouent en premier.

Adversaires : 300 pts avec une sirène au moins (66 pts), des ondins (33 pts) et des élémentaires d'eau (44 pts) que la sirène peut invoquer avec d'autres familiers.

Points de victoires : victoire des sirènes si elles sortent Hylas de la table ou si tous les grecs sont morts ou remontés à la surface. Victoire des Grecs s'ils tuent la sirène ayant charmé Hylas. (20 points). Si les grecs l'emportent en moins de 5 tours, Héraclès restera dans l'équipage pour la suite. Dans

tous les autres cas, ce personnage ne peut plus faire partie des Argonautes.

Quatrième scénario

Parvenus ensuite à Thrace, les Argonautes, avec l'aide des Boréades Calaïs et Zétès, réussirent à débarrasser le devin Phinée des Harpyes qui le tourmentaient sans cesse. En témoignage de reconnaissance, le devin donna à ses hôtes des conseils sur le moyen d'éviter les dangers qu'ils encourent lors de leur voyage.

Quand elles ne sont pas au contact, les harpyes sont considérées comme en vol, et donc difficile à toucher avec un projectile (-2 au dé). Si une harpye fait le double de son adversaire au combat, elle peut choisir de l'agripper pour l'emmener au lieu de le tuer. Une fois les harpyes en vol, seule Zétès peut les approcher et les forcer à combattre.

Terrain : collines, bois, ruines de temples

Adversaires : 6 harpyes (profil des gargouilles, 46 pts)

Points de victoire : victoire des Harpyes si elles parviennent à emmener le devin ou si elles tuent Zétès. Les Grecs gagnent si les Harpyes sont mortes ou en fuite ou si le devin est toujours sur la table à la fin du cinquième tour. (20 points)

Cinquième scénario

Les Argonautes tentent de passer entre les Symplégades, ou les Roches flottantes, qui, poussées l'une contre l'autre par des courants contraires, écrasaient les navires.

Règles spéciales : il y a deux pilotes sur l'Argos, qui tiennent la barre. Sur un jet de qualité avec une réussite, le navire avance en ligne droite de son mouvement normal. Avec deux réussites, il peut doubler son mouvement et avec 3, il peut changer de cap jusqu'à 90°. Les Roches flottantes font de même.

Si Héraclès est toujours dans l'équipage, il peut renvoyer un rocher qui vient heurter le navire avec deux réussites. Le reste de l'équipage peut le faire collectivement, à l'aide de perches, avec 3 réussites.

Terrain : la mer, parsemée de rochers plus ou moins gros.

Points de victoire : chaque impact avec un rocher fait perdre définitivement 30 points d'armée (un homme tombe à l'eau). Traverser la table sans collision rapporte 60 points de victoire.

Voici donc de quoi jouer la première partie des aventures de l'Argo et de son équipage. La suite au prochain numéro.

Olosta

Song of Baldes & Heroes est un jeu de figurine fantastique créé par Andrea Sfiligoi et publié par Ganesha Games. Le jeu peut utiliser n'importe quel type de figurines, en 15 ou 28 mm. L'échelle est du 1 pour 1 et chaque joueur contrôle de 5 à 10 personnages. Les parties sont courtes.

"Faîtes taire cette artillerie !"

Micro campagne pour AT-43 en deux mission. Lors de la première mission, un des joueurs doit neutraliser la batterie d'artillerie adverse le plus rapidement possible, le résultat influant sur la seconde mission.

Mission 1 : Mission commando

"Bon les gars ! Le topo est simple ! Nos services de renseignement ont localisé la position exacte des lance-suppos qui nous pourrissent la vie depuis 72 heures. On se fait larguer sur zone dans 30 minutes, on fait sauter la cocotte et on rentre à la maison. Comme d'habitude vous êtes tous volontaires ! Une objection ?

Un des protagonistes a réussi à envoyer des troupes d'élite derrière les lignes ennemies afin de neutraliser les batteries d'artillerie pillonnant le front principal. Un seul objectif :



détruire cette artillerie, une nécessité : faire vite !

Forces en présence :

L'attaquant dispose de 600 PA pour recruter ses commandos. Il ne peut recruter que des unités d'infanterie (dont au moins une de rang **). Le commandeur de cette force est au maximum de rang 3.

Le défenseur dispose de 500 PA pour recruter sa force de protection. Il ne peut recruter que des unités d'infanterie (dont au moins une de rang *). Le commandeur de cette force est au maximum de rang 3.

Mise en place du terrain :

La partie se déroule sur une surface de 90cm sur 90 cm (ou 9 Gaming Tiles sans murs).

Le défenseur dispose sa batterie d'artillerie au centre du terrain (il peut utiliser un décor dédié ou utiliser un marcheur ** à la place).

L'attaquant dispose 4 containers sur la table, chacun devant se trouver à plus de 10 cm de la batterie d'artillerie ou d'un autre container.

Le défenseur place ensuite deux autres containers

Qui joue quoi ?

En fonction des forces en présence, les enjeux des ces missions peuvent être différents. Le rôle de l'attaquant peut être joué par n'importe quelle faction. Le rôle du défenseur, sensé avoir à sa disposition une artillerie fiable et efficace, sera plutôt tenu par une force UNA ou Red Block mais des Karmans peuvent aussi tenir ce rôle. Les Therians ne disposant pas encore d'artillerie seront relégués en attaque mais si vous souhaitez les tester en défense, rien ne vous empêche de recruter un overseer visionnaire ayant intégré les avancées technologiques avanes dans ses recherches pour ensuite tester ses nouvelles créations sur le champ de bataille.

ainsi que 8 murets (4 fois deux murets) sans restrictions.

Positions tactiques :

Les unités du défenseur sont déployées avant le début de la partie, en alerte si le joueur le souhaite.

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

Objectifs :

L'attaquant doit détruire la batterie d'artillerie le plus rapidement possible.

Le défenseur doit permettre à son artillerie d'être opérationnelle le plus longtemps possible.

Campagne AT-43 : "Faîtes taire cette artillerie ! "

Règles spéciales :

La batterie d'artillerie est considérée comme un décor inerte, sa longue portée ne lui permet pas de tirer sur des unités à proximité. Elle est indestructible pour les armes conventionnelles et ne peut être détruite que par des charges de démolition.

Les officiers et les spécialistes de l'attaquant disposent de charges de démolition.

Si à la fin d'un tour de jeu, une figurine dotée de charges de démolition est en contact avec la batterie d'artillerie, celle-ci est détruite.

Bilan de la mission :

On note le tour de jeu où la batterie d'artillerie est neutralisée. À partir du tour suivant, le

Historique

Lors de la phase 2 de l'Opération Damoclès, les forces capitalistes des UNA avaient verrouillé la zone 85-D-60 en disposant 3 unités de Support Striders de type Snake à l'arrière de leurs lignes. Ils avaient réaffecté leur système de pilotage au calcul de trajectoires à longue portée. Bien que statiques, ces trois blindés infligèrent de grosses pertes aux Therians et aux forces révolutionnaires essayant des les déloger de ce secteur stratégique. Après deux mois d'affrontements, une unité de Spetsnaz Kommandos et une unité de Dragonov Kommandos réussirent à s'infiltrer à l'arrière des lignes UNA en passant par les niveaux inférieurs et neutralisèrent les trois lanceurs d'engins. Une heure plus tard, toute résistance UNA avait cessé.



défenseur ne pourra plus faire appel aux frappes d'artillerie lors de la seconde mission.

Mission 2 : À l'assaut !

"Bougez vous le cul, bande de mauviettes ! C'est maintenant qu'il faut mettre le paquet, avant qu'ils ne s'aperçoivent qu'ils n'ont plus d'artillerie et qu'ils nous filent entre les doigts comme des lâches ! Le premier qui est derrière moi aura droit au tribunal militaire !"

Forces en présence :

L'attaquant dispose de 2500 PA pour composer sa force d'Assaut. Aucune unité ne peut être gardée en réserve.

Le défenseur dispose de 2000 PA pour composer son groupe de défenseurs.

Mise en place du terrain :

La mission se déroule sur une table de 120*90 cm (ou 12 Gaming tiles).

L'attaquant dispose les Gaming Tiles ou les éléments de décors disponibles (hors murets).

Campagne AT-43 : "Faîtes taire cette artillerie ! "

Le défenseur choisit son bord de table et place 8 murets (sans restrictions).

L'attaquant place 4 murets (sans restriction).

3 objectifs sont disposés régulièrement à 30 cm du bord de table du défenseur.

Positions tactiques :

Les unités du défenseur entrent en jeu par une zone de déploiement allant jusqu'à 30 cm de son bord de table.

Les unités de l'attaquant entrent en jeu par

une zone de déploiement allant jusqu'à 30 cm de son bord de table.

Objectifs :

Attaquant :

- Contrôler un objectif : 3 PV
 - Eliminer un blindé ennemi : 1 PV
 - Eliminer une unité d'infanterie : 1 PV
 - Eliminer le commander ennemi : 2 PV
- (uniquement sur le commander de début de mission)

Défenseur :

- Contrôler un objectif : 1 PV
 - Eliminer un blindé ennemi : 1 PV
 - Eliminer une unité d'infanterie : 1 PV
 - Eliminer le commander ennemi : 2 PV
- (uniquement sur le commander de début de mission)

Règles spéciales :

Les frappes d'artillerie peuvent être déclenchées juste avant d'activer n'importe quelle unité, une fois par tour de jeu et jusqu'à ce que la batterie d'artillerie soit détruite (voir bilan mission 1). Elles peuvent cibler n'importe quel combattant sur lequel un officier ou un leader dispose d'une ligne de vue. Activer une frappe d'artillerie coûte 3 PC.

Les frappes d'artillerie utilisent les règles des armes à tir indirect, bien qu'elles disposent d'une valeur de précision fixe fonctionnant sur le même principe que les armes à tir verrouillé : le résultat minimum à obtenir pour toucher est toujours le même, quelle que soit la portée.

Variante

Si vous disposez du matériel suffisant, il est possible de jouer les deux missions en simultané (avec des séquences d'activations et des points de commandements séparés). Cela introduira une plus grande incertitude quand à la durée des frappes d'artillerie et les joueurs ne pourront donc pas prévoir la fin des frappes dans leur plan de bataille.

Ce résultat est indiqué à la place de la valeur de Précision de l'arme.

Précision : 3+

Cadence : 5/0

Aire d'effet : 2

Pénétration : 9/1

Cessez le feu :

La partie s'achève à la fin du sixième tour. Le joueur qui totalise alors le plus de points de victoire remporte la partie. Si les deux joueurs totalisent le même nombre de points de victoire, la partie s'achève sur un match nul.

La première mission étant assez rapide, il est préférable d'enchaîner les deux parties sur la même séance de jeu afin de rester dans le bain. Si votre séance de jeu le permet, vous pouvez aussi jouer la revanche en inversant les camps...

Belisarius

AT-43 est un jeu de figurines prépeintes édité par Rackham.



Construction d'une table modulable et moules Hirst Arts

Ce projet consiste à réaliser :

- 7 plaques 40 x 40 cm avec terre, mousse, herbe et pavés,
- 1 plaque 40 x 40 cm avec un parc ayant un mur, il contiendra 2 arbres morts, 6 sapins et une allée en sable,

- 1 plaque « place » avec une petite butte surmontée d'une pentacle en plâtre avec herbe, mousse,
- une statue/fontaine surmontée d'un guerrier elfe,
- un autel,

- une potence en bois avec cage,
- une tour ronde en ruine niveau rdc,
- 3 bâtiments en ruines niveau rdc,
- 3 amas de briques et débris divers,
- 2 bâtiments en ruines à un étage avec plancher en bois.

Matériel nécessaire :

- 9 plaques de contreplaqué de 40 x 40 cm,
 - de l'enduit de rebouchage,
 - du papier peint texturé « pavé »,
 - plusieurs modèles de flocage herbe,
 - du sable de modélisme « ballast »,
 - des sapins de modélisme,
 - des branches mortes d'arbustes divers,
 - un pentacle de la marque Fenryll,
 - une figurine d'elfe de Games Workshop pour le Seigneur des Anneaux,
 - de l'eau artificielle Games Workshop,
 - du carton type « boîte de céréales »,
 - des bâtons d'esquimaux,
 - de la colle PVA,
 - de la colle du type « ni clou ni vis »,
 - de la gouache,
 - de la peinture acrylique,
 - de la mousse séchée et du lichen,
 - du vernis mat en bombe.
- ET DES CENTAINES DE PIÈCES EN PLÂTRE !!!!!**
.....j'ai oublié : beaucoup de patience aussi !!

Le système Hirst Arts

Il s'agit de moules en silicone dans lesquels on coule du plâtre fin (ou du plâtre résine pour les pièces les plus fines donc plus fragiles), après 2 minutes à peu près on racle ce qui dépasse du moule avec une spatule. On laisse sécher puis on démoule très simplement. Une fois les pièces bien sèches, on peut facilement construire ce que l'on souhaite avec les briques ainsi formées.

Pour la construction, je colle la base sur du carton à céréales à l'aide de colle du type « ni clou ni vis ». Ça fonctionne aussi avec de la colle PVA qui est moins onéreuse mais cette dernière met bien plus longtemps à sécher, il suffit ensuite de monter les murs à votre convenance. Il faut bien évidemment une bonne quantité de pièces d'avance avant de se lancer dans un projet important.

Les moules utilisés pour ce projet sont les suivants :

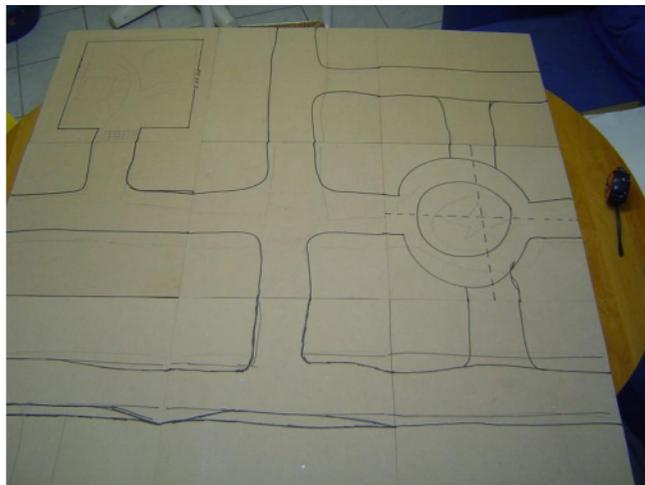
- Gothic Dungeon Builder #45
- Wizard's Tower Mold #50
- Tomb Mold #56
- Prison Tower Mold #60
- Ruined Tower Mold #65
- Floor Tiles Various Sizes Mold #201
- Wood Shingle Roof Mold #240
- Skematic Pyramid Mold #311



Construction d'une table modulable et moules Hirst Arts

Première étape : les plaques

Tout d'abord, il faut faire un "plan" en s'arrangeant pour que chaque entrée ou sortie soit de la même dimension et aux mêmes endroits pour que les plaques soient modulables.



Du papier peint texturé a été collé ensuite avec de la colle PVA pour simuler les pavés qui seront visibles par endroit.



Après avoir peint en gris foncé à l'acrylique les pavés, de l'enduit super liquide a été appliqué au pinceau sur les parties "terre" pour texturer un peu.



Les pavés ont été brossés à sec en gris clair puis très légèrement en blanc et les parties de « terre » ont été peintes grâce à de la gouache marron mélangée avec de la peinture acrylique noire.

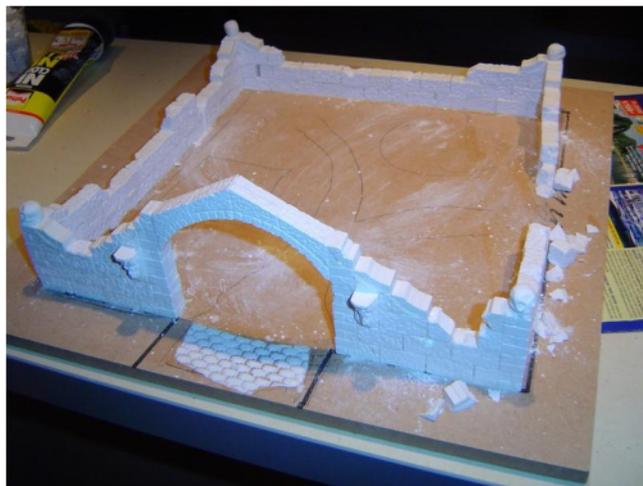


Après avoir appliqué de la colle PVA sur toute la surface, un mélange de floccages a été saupoudré joyeusement sur les 9 plaques puis, par endroits, du sable marron. Le tout a été ensuite verni à la bombe de vernis mat.

Deuxième étape : les bâtiments

Les bâtiments sont pour la plupart en ruines, ce qui est plus simple pour la construction. Il y a donc un parc, 2 grandes ruines, 3 petites, un kiosque et les restes d'une tour.

Le rendu « usé » est fait en enlevant à la pince coupante les arêtes de certaines briques.



Les ruines ont été peintes avec une couche de base en acrylique grise puis par brossages à sec successifs en gris clair puis en blanc, puis de la mousse séchée et du lichen ont été mis en place et collés au pistolet à colle. Le plancher des grandes ruines a été confectionné grâce à des bâtons d'esquimaux coupés aux extrémités, collés entre eux et renforcés puis peints à l'encre marron. Pour le parc, des sapins et des branches de thym ont été collés ainsi que de la mousse séchée.



Troisième étape : les "accessoires"



Les accessoires sont :

- une fontaine en briques Hirst Arts du moule "skematic", surmontée d'un guerrier elfe en plastique et avec de l'eau artificielle,
- un autel en briques,
- 3 amas de gravats faits à l'aide d'enduit, de briques et de "copeaux de polystyrène",
- un bûcher fabriqué grâce à des morceaux de branches d'arbustes,
- une cage suspendue avec un squelette dedans, la cage provient d'un set de jouets premier prix et les chaînes du rayon "perles" d'un magasin de loisirs créatifs.

La fontaine, l'autel et les gravats ont été peints de la même manière que les bâtiments, le bûcher a juste eu une légère application



Site officiel de Bruce Hirst, créateur des moules Hirst Arts



d'encre noire et la cage a reçu une couche de peinture métal, salie à l'encre marron.

Beuargh



J'ai testé pour vous : la lasure

Cela faisait quelque temps qu'à mon club de jeu de figurines on parlait de la lasure comme d'un produit miracle : c'est pas cher, ça fait des super effets... Bref, le genre de commentaires qui vous titillent, surtout lorsque vous avez encore un carton entier de figurines qui attendent leur peinture, et que vous avez calculé que vous devriez peindre tous les jours pendant au moins 5 ans pour terminer le stock.

Donc oui c'est tentant. Je suis donc parti dans une grande surface pour voir ce qu'ils avaient en stock. Je me suis fondé sur les propos de mes comparses, et je me suis tourné vers la lasure teintée « chêne clair », qui a un ton légèrement marron. Mon autre choix était le « merisier », mais il n'y en avait plus ; dommage car ici, le ton marron était

légèrement rouge. Après passage à la caisse, premier point positif : on peut avoir 1L de lasure pour 10€.

Le but de l'utilisation de la lasure est de se dispenser de faire des assombrissements ou éclaircissements, le produit se chargeant de le faire « naturellement ».

Je commence donc par préparer une série de figurines qui me serviront de cobayes. Tout d'abord, une unité d'archers indiens en 10mm pour subir un « dip », c'est-à-dire un trempage direct dans la lasure ; puis une autre unité, qui sera traitée avec une lasure diluée à l'eau ; enfin, deux figurines 28mm auront droit au dip.

La peinture se doit d'être très simple. Je pars aussi du principe que la figurine doit être un peu claire, donc sous-couche en blanc, surtout si on a des parties de figurines qui sont blanches au final.

Première expérience :

Je commence par ma première série d'archers indiens. Je mets 50 minutes pour appliquer toutes les couleurs de base, soit environ 2 minutes par figurine 10mm.

Puis, elles sont toutes collées définitivement sur leur socle.



A l'aide d'une pince, je trempe entièrement le socle dans le pot de lasure.



Il est quand même nécessaire de retirer l'excédent de lasure. On pourrait le faire au pinceau, mais ça prend du temps. J'utilise donc une méthode peu subtile : le socle tenu par la pince est entièrement entouré d'un sac plastique.





Vous l'avez compris, on va bien agiter le tout pendant quelques instants. Au total, 6 plaquettes sont traitées ainsi (dip + secouage avant de passer à une autre) en 10 minutes. Au moment du séchage, j'ai donc passé l'équivalent de 2 min 30 par figurine.



Voilà le résultat : les effets sont intéressants, le blanc est bien teinté, et les

assombrissements sont corrects dans beaucoup de creux. Cependant, l'étendard que j'avais fait un poil foncé ne ressort pas suffisamment, et certains pagnes de mes archers tirent davantage vers le marron que vers le blanc. Vous me direz, c'est une unité sans uniforme, donc tout est possible. Mouais... Il faut donc bien faire attention. J'aurais peut-être dû secouer un peu plus.



Deuxième expérience :

Même échelle, mêmes figurines, mais lasure diluée avec 20% d'eau cette fois. Le mélange est donc plus liquide, plus fluide, et devrait donc être un peu moins couvrant. Là encore, je peins rapidement l'unité en 50 minutes, mais cette fois, je laisse deux socles de côté. Les 4 premiers sont trempés directement dans le mélange 80/20, et les 2 autres sont lasurés au pinceau, pour éviter les amas de mélange.



Au final : le résultat sur du 10mm est le même : les assombrissements sont moins contrastés, tirent moins vers le marron, c'est donc un point positif. Mais cette fois, j'avais utilisé une pointe de bleu pour le rendu sur différentes couleurs. La lasure, même diluée, sur du bleu, ne rend pas aussi bien que sur les autres couleurs, même si c'est acceptable.



J'ai testé pour vous : la lasure

Dernière expérience :
les figurines 28mm

J'ai pris deux figurines du Seigneur des Anneaux (GW) : une en métal et l'autre en plastique, pour varier les plaisirs. Je me suis contenté de peindre les aplats sur les armures et les vêtements.



Le seul travail supplémentaire fut un éclaircissement des traits les plus saillants de la peau (d'habitude, c'est ma 3e ou 4e couche sur la peau). Au total, 50 minutes de peinture, en comptant les retouches parce que j'avais débordé.

Et ensuite passage direct au dip, puis secouage, soit environ 8 minutes. Donc on va arrondir à 1heure pour les deux figurines. Voici le premier résultat alors que la lasure n'est pas encore sèche : ici pour aller plus vite, j'ai passé un très léger coup de pinceau destiné à enlever le surplus de lasure. Les figurines sont un peu brillantes.



Et après ? Séchage, et surtout vernissage ! Très important le vernis ! Le vernis mat enlève l'aspect brillant donné par la lasure. Je suis très satisfait de cette expérience-ci car les parties métalliques ont un rendu très intéressant, un peu vieilli/rouillé. Les cuirs



sont plus usés, et surtout le fouet/ la corde que tient Lurtz au côté est très bien rendu, avec les creux parfaitement visibles.

Bilan des trois expériences : la lasure est un investissement qui vaut le coup. Pour environ 10€ le litre, vous avez de quoi assombrir un énorme paquet de figurines, tout en leur

J'ai testé pour vous : la lasure



donnant une première couche protectrice. Si certaines couleurs devront être retouchées par la suite, surtout les couleurs froides, tout le reste de la palette saura profiter du traitement. La peinture s'en trouve donc accélérée, puisque dans beaucoup de cas, de simples aplats suffisent.

La possibilité de diluer la lasure à l'eau permet de rajouter des nuances, ou bien d'éviter que la figurine ne devienne trop marron. Ainsi, un aventurier un peu sale et portant une djellaba pourra être trempé dans le mélange 80/20. Si par contre il est tombé au sol, ou alors est franchement crade, alors le dip direct devrait suffire.

Vous l'aurez compris, c'est une méthode intéressante pour accélérer un peu la peinture, et qui vaut franchement le coup si on peint à la chaîne.

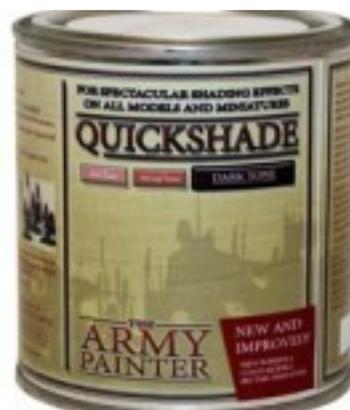
Sebastofig

Dans le même style, il y a aussi :

Les lavis Citadel (17,50 € la boîte de 8 lavis ou 2,50 € l'unité)



les "quick shade" de Army Painter (25 € le pot)



et sur la toile on peut trouver :

l'utilisation des lavis Citadel sur le site Games Workshop

l'utilisation des Quick shade sur le site Army painter (beaucoup de tutoriels en format pdf)

des essais de lasure sur le site de l'ancre du Gnouf

des kroots à la lasure sur le site Dysartes.com

plusieurs exemples et indications sur le Warhammer forum

la trempette de squelettes sur le site à chapi

un space marine sur le site d'Usagi

des orks sur le forum orkatitude

des tests comparatifs de différentes lasures sur le site du psilète

Les aimants magiques

On peut dire des aimants au néodyme qu'ils sont petits mais costauds. Très costauds. Le modèle que j'utilise mesure à peine 5 millimètres de diamètre, mais peut supporter un poids de 800 grammes. Il faut d'ailleurs les manipuler avec précaution, car ils semblent doués d'une vie propre, et ont tendance à parcourir tout seuls les vingt centimètres qui les séparent du plus proche objet métallique. De plus, ils peuvent vous démagnétiser une carte bancaire ou des tickets de métro. Mais en revanche, même si vous ne le savez pas encore, ce sont d'excellents amis des figurinistes.

Première utilisation :

La première manière d'utiliser les aimants magiques est pour le transport des figurines. Que vous utilisiez des socles en plastique creux ou des rondelles métalliques (des disques en inox avec un trou au milieu qu'on trouve en magasin de bricolage), il existe un creux que l'on peut mettre à profit pour y loger un aimant. Un seul par figurine suffit amplement.

Une fois l'aimant collé, vous pouvez ranger vos figurines dans des boîtes métalliques : à outils ou à gâteaux. Elles resteront collées au fond de la boîte pendant le transport, même les figurines en plomb. Comparé à de la feuille aimantée, ça tient incomparablement plus fort. Vous pouvez retourner la boîte avec le couvercle ouvert pour voir. Ça donne des frissons d'appréhension mais ça tient ! Vous pouvez transporter vos figurines dans une valise à roulette sur des trottoirs cahoteux. Ca ne bouge pas !



Une photo vaut mieux qu'un discours. La grappe de figurines en plomb que vous voyez suspendue sur la photo tient grâce à des aimants au néodyme et à des socles faits de rondelles métalliques. Les cylindres sont en fait constitués d'aimants collés spontanément les uns aux autres.



Deuxième utilisation :

Les décors... Pour ceux qui veulent gagner de l'espace, que ce soit pour le rangement ou pour le transport, les aimants magiques offrent des possibilités intéressantes, comme fabriquer une maison démontable. Il suffit de loger des aimants et de petites rondelles métalliques dans les murs, en s'arrangeant pour qu'à chaque aimant corresponde une rondelle. Les murs tiennent tous seuls par la force magnétique. Avec des murs en carton plume, creuser un logement pour y coller l'aimant est un jeu d'enfant.



On obtient ainsi des bâtiments montables en dix secondes. On peut les déplacer en cours de jeu sans qu'ils se désagrègent, et ça se démonte en trois secondes pour aller rejoindre, compacts, leur boîte de rangement. En plus, avec cette méthode, il est très facile de faire des bâtiments modulaires.

Autre application. Pour faire tenir des objets sur un décor, ou assembler des éléments de décors entre eux, un petit aimant d'un côté, et de l'autre une rondelle, une punaise ou une feuille métallique ferreuse (découpée dans une canette), le tout enfoui à fleur de décor, et on obtient une enseigne interchangeable, un tableau de marque pour Blood Bowl, des meubles qui ne tombent pas au moindre mouvement maladroit, etc., etc.

Il existe probablement des dizaines d'autres utilisations possibles. À vous de les découvrir !

Le prix ? En nombre, mes aimants me reviennent à dix centimes la pièce. La durée de vie ? Ils perdent environ 1% de leur puissance tous les... siècles.



Merci à PKP pour nous avoir fait découvrir ces objets diaboliquement utiles.

Walktapus

Mon site d'approvisionnement régulier :
[Powermagnetshop](#)

