

# WARMANIA

Age of Ancients

La malédiction du vieux figuriniste

PUTAÎNG...

L'ÉTERNITÉ SERA TROP  
COURTE POUR PEINDRE  
TOUTES MES FIGURINES...



---

## Sommaire

Remerciements.....	3
GeyseR / Powwizard.....	6
Aerthrandir.....	7
Togashi No Oni.....	9
Skyraahh.....	11
Pastouche.....	13
Deglingo.....	15
Minus.....	17
Boulicomtois.....	19
Captain Caverne.....	22
N314.....	24
Mellal.....	28
Sceptik le Sloucheur.....	30
Mehapito.....	32
Hasdrubal.....	33
Lucius.....	35
Jojogeo.....	37
Papy Harzen.....	39
Joss.....	41
La queue en airain.....	43
Le lapin.....	44
Morikun.....	47
Yéti du plateau.....	49
MrB.....	52
Ludmar.....	54
Cyrus33.....	55
Rafpark.....	56
Kage-nashin.....	57
Abrusio.....	58
Reldan.....	59
Coyote.....	60
Le caillou.....	61
Sakurazuka38.....	62
Simon.....	64
Zagrout.....	66
Kisame.....	71
BananeDC.....	72
Dalia.....	74

## Remerciements

---

Pour fêter les 20 ans du site Warmania et de sa communauté, l'équipe de modération a organisé une grande tombola. Pour participer, il fallait réaliser une production sur le thème :

*"C'est encore dans les vieux moules qu'on fait les meilleures gurines".*

Voici enfin la compilation de toutes les œuvres produites par les membres du forum pour cet événement.

Je voulais que ce webzine soit une petite fenêtre qui offre un aperçu de ce que fait la communauté Warmania : montrer ce qu'est le "Hobby" pour nous , mettre en avant les gens qui produisent et partagent régulièrement du contenu sur le forum. Je suis content du résultat, c'est hétéroclite, riche, plein d'humour et d'originalité : c'est Warmania !

Bonne lecture.

Reldan

## Remerciements

L'équipe de modération tient à remercier les partenaires qui ont fourni énormément de lots pour tous les participants. (Reldan ne les remercie pas : trop de logistique, faut arrêter d'être généreux comme ça...)

**Fluo Craft :**

<http://www.fluocraft.fr>



**Alchemist Miniatures :**

<https://alkemy-the-game.com>



**Stardust Colors :**

<https://www.stardustcolors.com>



**TGCM Creation :**

<https://www.tgcmcreation.fr>



## Remerciements

**Philibert :**

<https://www.philibernet.com>



**Studio 6201 :**

<https://www.facebook.com/Studiosixdeuxzeroun/>



**Mahar Prod :**

<http://mahar-prod.blogspot.com>



**Hobby Shop :**

<https://hobbyshop.fr>



**Antre du Blup :**

<https://www.antredublup.com>



**Qui-commence.fr :**



<https://qui-commence.fr>

**Gulix :**

<https://www.gulix.fr/blog/>



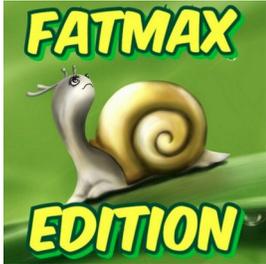
**Trollune :**

<https://www.trollune.fr>



**Fatmax Edition :**

<https://www.facebook.com/Fatmax-Edition-Livre-de-r%C3%A8gles-pour-jeux-de-figurines-124116932311824/>



**Daedalus Editions :**

<https://www.daedalus-editions.com>



**Frédéric "Perno" Morard :**

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

Et un grand merci à tous les membres qui ont offert de leur temps pour participer.

Merci aux lecteurs pour leur indulgence (et leur patience).

## GeyseR

Commençons par rendre à César...

Geyser nous a offert une magnifique illustration, et comme nous sommes de gros fainéants, nous l'avons utilisé pour faire la couverture de ce recueil. Merci pour cette belle participation !



## Powwizard

La participation de Powwizard est un fichier audio. C'est un joli morceau, mais soyons honnêtes, c'est difficile à intégrer à un pdf. Après quelques recherches infructueuses, j'ai renoncé à intégrer le morceau pour le laisser en annexe. Vous allez donc devoir le télécharger pour l'écouter :

<https://www.warmania.com/img/warmazine/warmania-20ans-powwizard.mp3>

## Aerthrandir

# Aerthrandir

Tribute au Death Dealer.



Aerthrandir



# Togashi No Oni



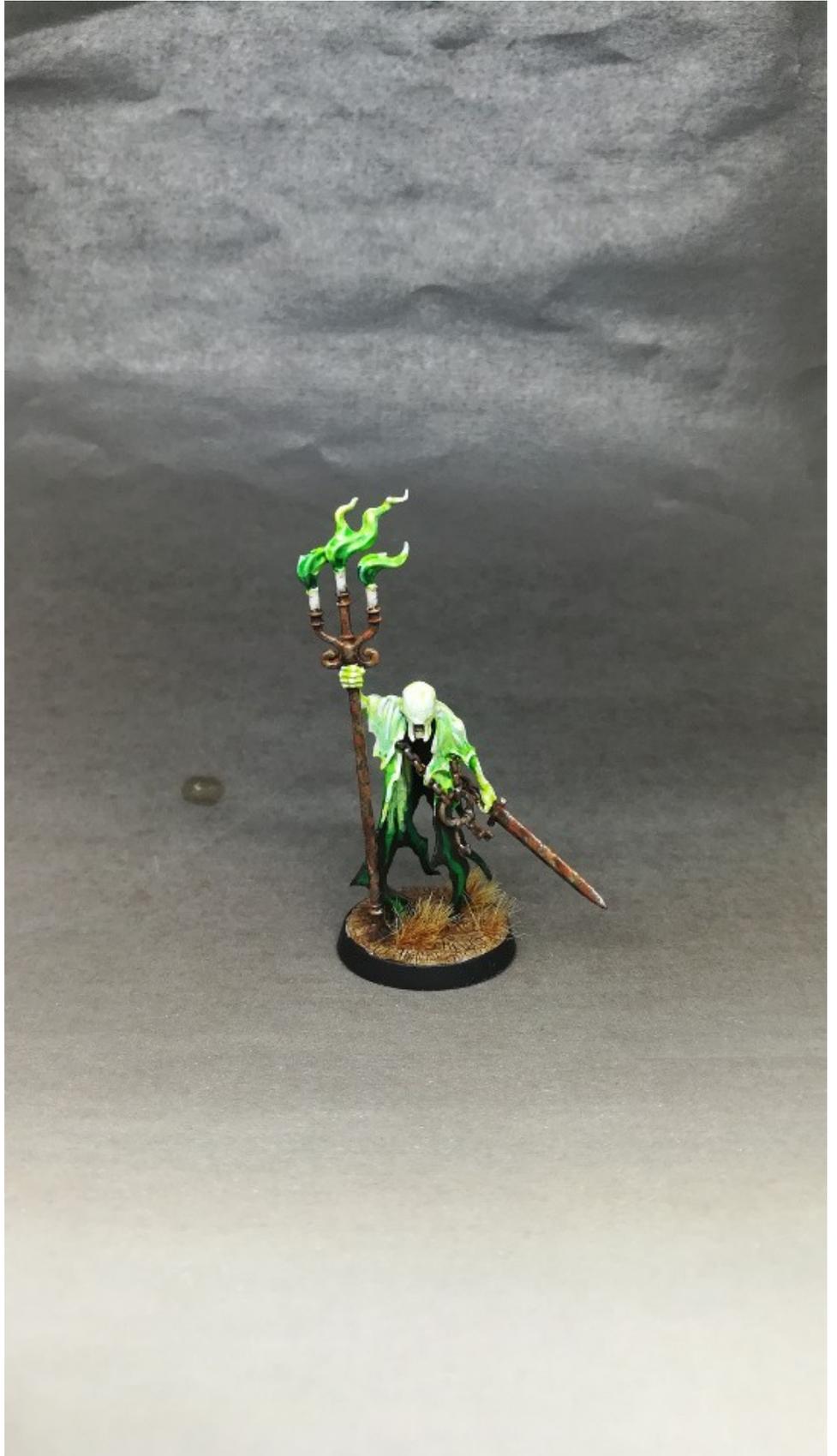
Togashi No Oni



## Skyraahh

« Gandahar, qui hantera à jamais ce forum.

Et encore un grand merci à lui ! »





## Pastouche

### Pastouche

« Il aura fallu 20 ans pour les peindre » parce que...

Et bien je pense que c'est suffisamment clair ^^ ce sont des coffres de la boîte de base de Mordheim.

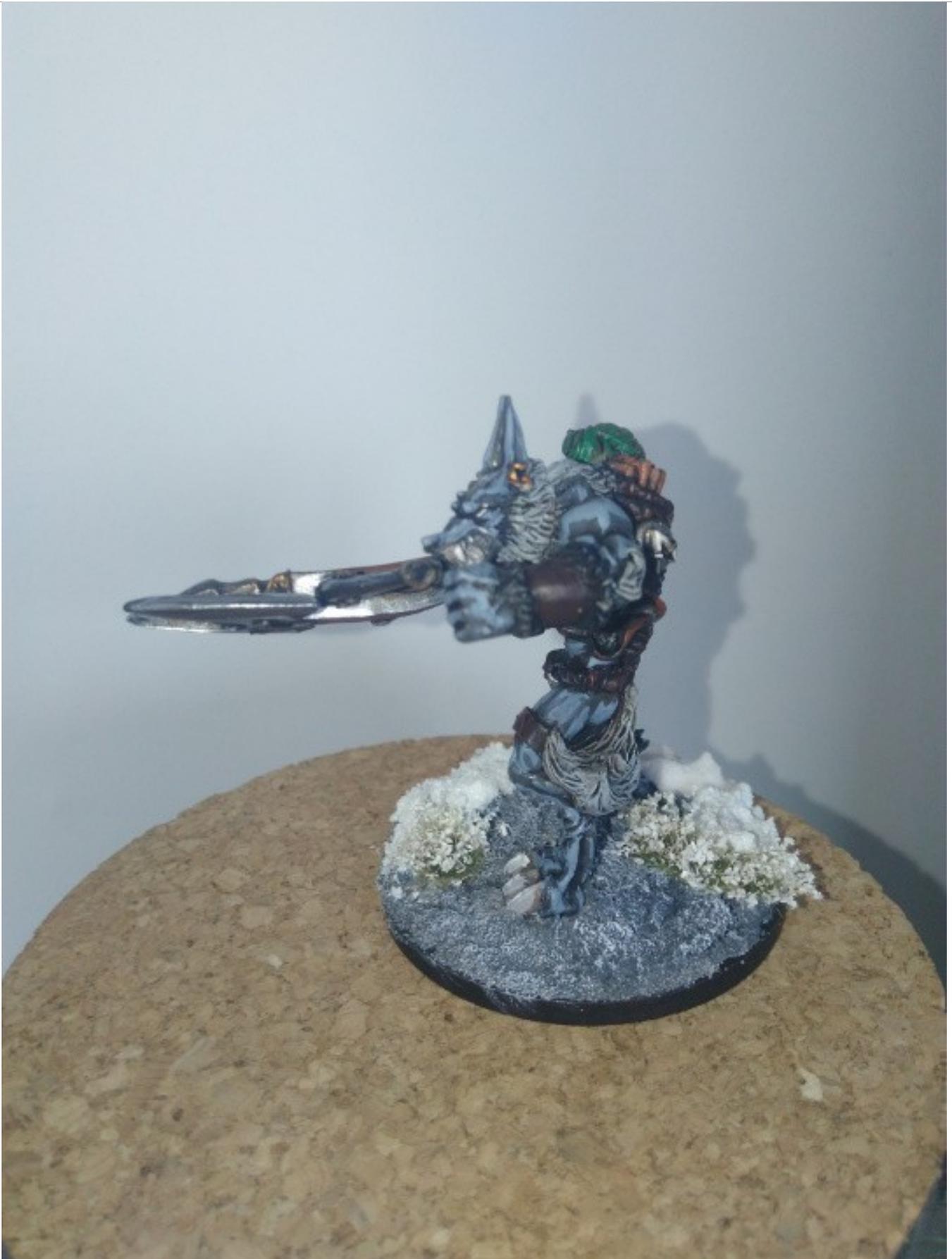


Pastouche



Deglingo





## Minus

Fig antédiluvienne, que ce soit en termes de sculpture ou d'historique. Mais elle passe fièrement à travers le nombre des ans qui s'accumulent.

Lelith Hesperax





## Boulicomtois

### La lignée

Karith, le clone biochirurgical s'enfonçait dans le couloir sombre qui le mènerait jusqu'à la troisième strate, dans son laboratoire personnel. A cette heure, son clone servent et ses trois esclaves devaient déjà s'affairer à fabriquer les sérums nécessaires au bon déroulement de la journée. Une journée capitale qui couronnera le travail accompli par le biochirurgical. C'est aujourd'hui que doit éclore l'aberration après avoir reçu son armure.

S'enfonçant toujours plus loin dans les profondeurs de Shamir, la capitale alchimique où résonnaient le bruit des expérimentations, Karith laissa son esprit plonger dans ses mémoires tandis qu'il progressait sur le pavage de pierres froides. Il se rappela ce jour fondateur, où il était devenu biochirurgical à la mort de son maître. La fonte et la coulée de l'armure, trop lente. Les spasmes de douleur de l'aberration. La puissance déchaînée incarnée qui brisa son incubateur. L'aberration fondant sur son maître, incontrôlable. Le corps brisé au sol tandis que la créature se dirigeait vers les esclaves affolés. Le regard qu'elle lui avait lancé avant de s'échapper pour une fuite sans issue. Pourquoi l'avait-elle épargné alors qu'elle avait poursuivi sa folie destructrice jusqu'à ce qu'elle soit piégée, gazée et finalement recyclée ?

Déjà, la lourde porte métallique de son laboratoire apparaissait au bout du couloir obscur. Karith chassa ces pensées de son esprit. Il devait rester concentrer sur sa tâche. Surtout, il devait éviter de reproduire les erreurs de son maître. Avec l'aide d'Arh-Tolth, il pouvait réussir. Il avait eu la chance d'acquérir quelques notions de neuromancie qui pourraient lui être utile, s'il pouvait mettre son plan secret à exécution. Et puis, il avait réussi à obtenir cette fameuse gemme de ténèbres. Il réussirait sûrement.

Le biochirurgical pénétra dans son laboratoire. La faible lumière verte diffusée par les lampes suspendues au plafond de la cavité rocheuse révélait l'énorme cuve au centre de la pièce. Dans cet énorme cylindre de métal riveté, quelques hublots permettaient d'observer la créature qui baignait dans son liquide biotique. Karith passa quelques minutes à l'observer, pour vérifier que la créature était prête. L'aberration était immense, haute comme deux hommes, encore que sa position recroquevillée ne permettait pas de prendre pleine conscience de sa taille. Un amas de muscle, d'os et de peau dont la croissance avait été dictée par les gènes collectés sur tout Aarklash, puis soigneusement sélectionnés et agencés entre eux. C'était toujours aussi étrange de contempler une créature aussi puissante en cuve : la position fœtale la rendait presque vulnérable.

Hublot après hublot, Karith inspecta les différentes excroissances osseuses qui perçaient les muscles et la peau de l'aberration pour s'assurer que l'armure serait parfaitement solidaire du corps, que la symbiose entre métal et tissus biologique soit aussi parfait que possible. Tout était prêt. D'un geste, il indiqua à son clone servent qu'il pouvait déverser le sérum sédatif dans les veines de la créature. Un sérum dont on disait qu'il avait été élaboré par Dirz lui-même, grâce à des prélèvements réalisés sur un Ophidien. Lentement, le sérum neutralisait les terminaisons nerveuses de l'aberration. L'implantation de l'armure s'en trouverait moins douloureuse.

Une fois la créature sédaturée, les quatre Syhars s'employèrent à la positionner correctement, en modifiant la viscosité du liquide biotique. Il s'agissait ensuite de polymériser partiellement le liquide biotique pour créer le moule. Karith avait choisi d'utiliser le même moule que son maître avant lui. Il l'avait aidé à le concevoir alors qu'il n'était encore que son serviteur, et savait que ce vieux moule lui permettrait d'obtenir les meilleures chances de réussite. Lentement, le liquide biotique durcissait autour de la créature, ne restant liquide qu'aux emplacements de la future armure : épaules, cuisses, ligne dorsale, et quelques plaques fines sur les quatre membres et le thorax. Un compromis entre résistance, mobilité. La bio-mécanique était une des spécialités du biochirurgien.

Tout était prêt, maintenant. Dans le laboratoire, toute notion de temps disparaissait. Mais au dehors, le soleil amorçait sa décroissance vers l'horizon sur le désert du Syharhalna. Dans le creuset, l'alliage chitino-métallique était en fusion. Karith avait fait de nombreux essais pour mettre au point cet alliage. De nombreux adjuvants issus d'Aarklash lui avait permis de rendre l'alliage beaucoup plus fluide, tout en étant beaucoup moins chaud que l'alliage utilisé par son maître. Le niveau de douleur serait peut-être supportable. De toutes façons, pour Arh-Tolth, les clones devaient éclore dans la douleur. Lui-même était sorti de sa cuve, totalement identique à son maître, dans d'atroces souffrances.

Lentement, les trois esclaves manœuvrèrent le creuset pour déverser l'alliage en fusion dans le moule. Le moulage à même l'aberration devait être aussi rapide que possible. Déjà, le mélange chitino-métallique rentrait en contact avec la chair et les os. L'odeur qui se dégageait de la cuve était atroce. Sous l'effet de la douleur, la créature fut prise de spasmes. Karith était inquiet. L'aberration quittait sa léthargie beaucoup trop tôt. Elle souffrait trop, et Arh-Tolth utilisait cette souffrance pour lui insuffler la vie. Les plaques d'armures seraient trop irrégulières pour offrir une bonne résistance si l'éclosion avait lieu maintenant. Il fallait maintenir l'incubateur fermé aussi longtemps que possible.

Avant que le clone serviteur n'ait eu le temps d'injecter une dose supplémentaire de sédatif, un craquement terrifiant retenti dans le laboratoire. L'incubateur était en train de céder sous le mouvement de l'aberration incarnée. Un liquide verdâtre s'écoulait par l'énorme fissure dessinée dans le métal. Puis, dans un fracas assourdissant, la créature se libéra totalement de l'incubateur. Au milieu de la masse de métal informe se dressait l'aberration dont le souffle était encore rauque. Un fragment de hublot explosé avait gravement blessé un des esclaves qui gisait à terre en perdant son sang rapidement.

Karith se dit que le moment était venu. Il quitterait cette enveloppe charnelle et advienne que pourra. Lentement il se mit à psalmodier une incantation en sortant sa gemme de ténèbres. Les yeux entrouverts, il vit l'aberration fondre sur lui.

Puis le néant. Ou les ténèbres ? Comment savoir. Pendant un instant qui lui parut une éternité, l'esprit de Karith resta détaché de son corps. Était-il mort ? Son sort de transfert enseigné par un neuromancien corrompible avait-il échoué ?

Tout à coup, il fut submergé par une vague de douleur comme il n'en avait jamais connue. Il voulut crier, mais ne pouvait maîtriser ses cordes vocales. Son corps entier le brûlait. L'air qu'il respirait dans ses nouveaux poumons le brûlait. Même les lumières et les odeurs qu'ils percevait lui infligeait de terribles douleurs. Il était

désormais dans le corps de l'aberration, et tout lui était nouveau et insoutenable. Il était incapable de dominer l'esprit insufflé par Arh-Tolth à la bête. Il avait échoué.

L'aberration se jeta sur les deux esclaves qui déclenchaient le signal d'alarme. Dans ce secteur de la strate, de puissantes sirènes retentirent. Ce qui ajouta à la douleur ressentie par la bête, et la plongea plus profondément dans une folie meurtrière. Par les yeux qui n'étaient pas tout à fait les siens, Karith vit ses membres qu'il ne pouvait contrôler déchiqueter la chair des deux esclaves. Puis l'aberration tourna la tête en direction du clone servant.

Sous l'intensité de la douleur, Karith sentait son esprit s'effacer lentement devant celui de la bête. Pourtant, quand le regard de l'aberration plongea dans les yeux de son clone servant, Karith parvint à prendre un bref instant le contrôle de la créature pour l'épargner.

Alors, il comprit.

Il comprit pourquoi il avait aussi été épargné lors de la mort de son maître. Il comprit qu'il avait fait la même chose que son maître avant lui. Les magons s'étaient joués de lui, comme ils l'avaient fait de toute sa lignée. Il n'avait pas eu la chance d'apprendre un peu de neuromancie, c'était le plan des neuromanciens depuis toujours. Même la gemme de ténèbres qu'il avait crû dénicher à force d'effort lui avait toujours été destinée. Il avait psalmodié le même sortilège que son maître avant lui. Et que le maître de son maître.

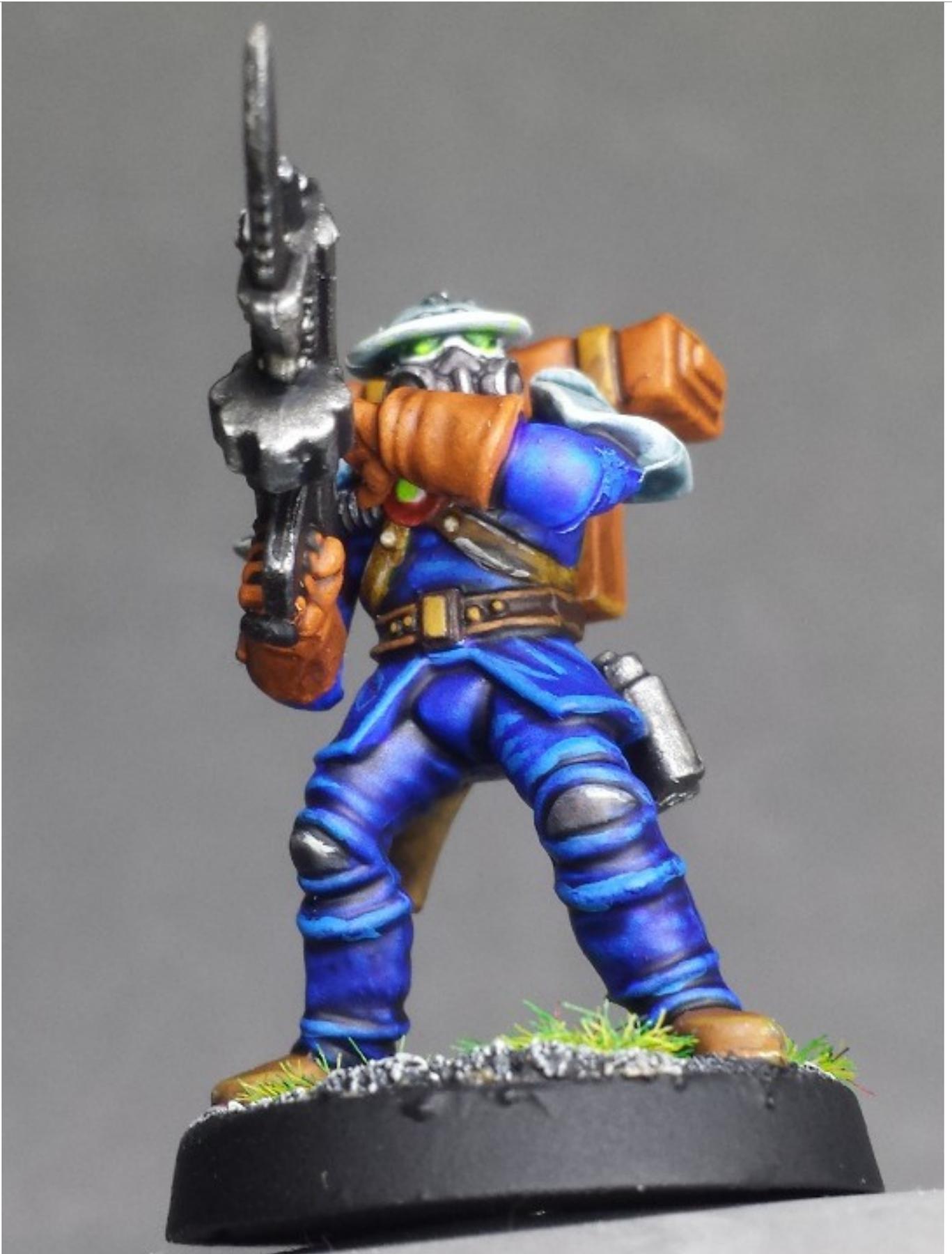
Il n'avait été qu'une itération parmi d'autres dans sa lignée génétique, comme le serait son clone servant. Les magons avaient flatté son égo fragile de clone pour l'amener exactement là où ils le désiraient. Finalement, Karith n'avait fait qu'améliorer un peu l'alliage de l'armure, rien de plus. Sa lignée progresserait petit pas par petit pas, jusqu'à obtenir un processus de fabrication fonctionnel pour l'aberration.

Transférer son esprit dans l'aberration ne servait pas à la contrôler. Après tout, Arh-Tolth lui avait déjà insufflé un esprit. Il suffirait d'une douleur supportable pour que l'esprit de la créature devienne plus rationnel, qu'elle soit, en quelque sorte apprivoisée. Non, le transfert d'esprit n'avait qu'un seul but : épargner son clone servant comme il venait de le faire. Simplement permettre la prochaine itération.

Karith comme la créature se savait condamné. Il se retrancha, laissant le champ libre à l'esprit simple et brutal de l'aberration. Il percevait toujours l'odeur agressive du laboratoire, la lumière brûlante et la sirène assourdissante mais ne contrôlait plus rien. La créature pris la fuite, semant la mort et la destruction sur son passage. Cela n'avait plus aucune importance. Les clones centurus avaient probablement déjà reçu leurs injections de mutagène et devaient se répartir dans la strate, prêt à piéger l'aberration. D'ici quelques heures, l'amas de muscles, de chitine et de métal qui hébergeait maintenant Karith serait recyclé, et dès demain, son clone servant deviendra un nouveau biochirurgien.

# Captain Caverne





N314

N314

Seigneurs de Guerre.







N314



## Mellal

"20 ans déjà... Il se rappelait encore son allure et ses airs enténébrés à cette époque. Tout bougeait si vite, tout tuait si vite. Le blue-ray a tué le DVD. L'Ipod a tué le walkman. La box a tué le modem. Le smartphone a tué le téléphone. Le GPS a tué les cartes (le sens de l'orientation par la même ?), les coffrets cadeaux ont tué les vrais cadeaux et les réseaux sociaux ont tué les vrais amis...

Quant à lui ? Il essayait toujours de tuer la même chose : l'Humain et l'ennui. Le premier n'était jamais un problème, le second était plus... variable.

Qu'avait changé chez lui en 20 ans ? Il avait gardé les mêmes frusques passées, la même soif inextinguible, le même bronzage... Il devait reconnaître qu'il avait encore gagné en surnoiserie et en discrétion mais quel autre choix avait-il devant le monde des humains toujours plus connecté, toujours plus observateur, toujours plus intrusif.

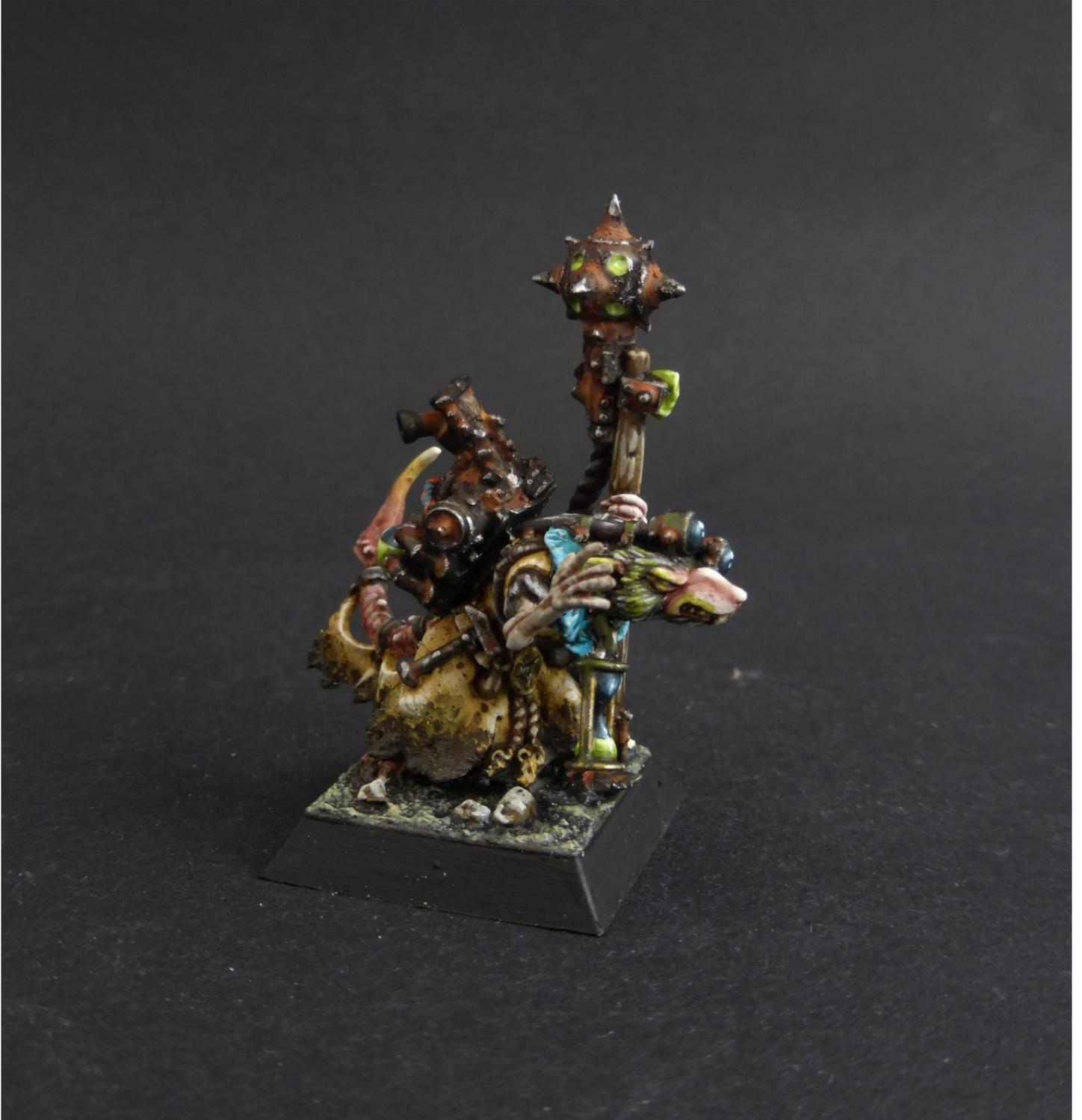
Son non changement, sa présence encore et toujours, là où d'autres s'étaient éteints était peut-être la preuve qu'après tout, jeunesse et nouveauté ne sont pas toujours signe d'amélioration. "

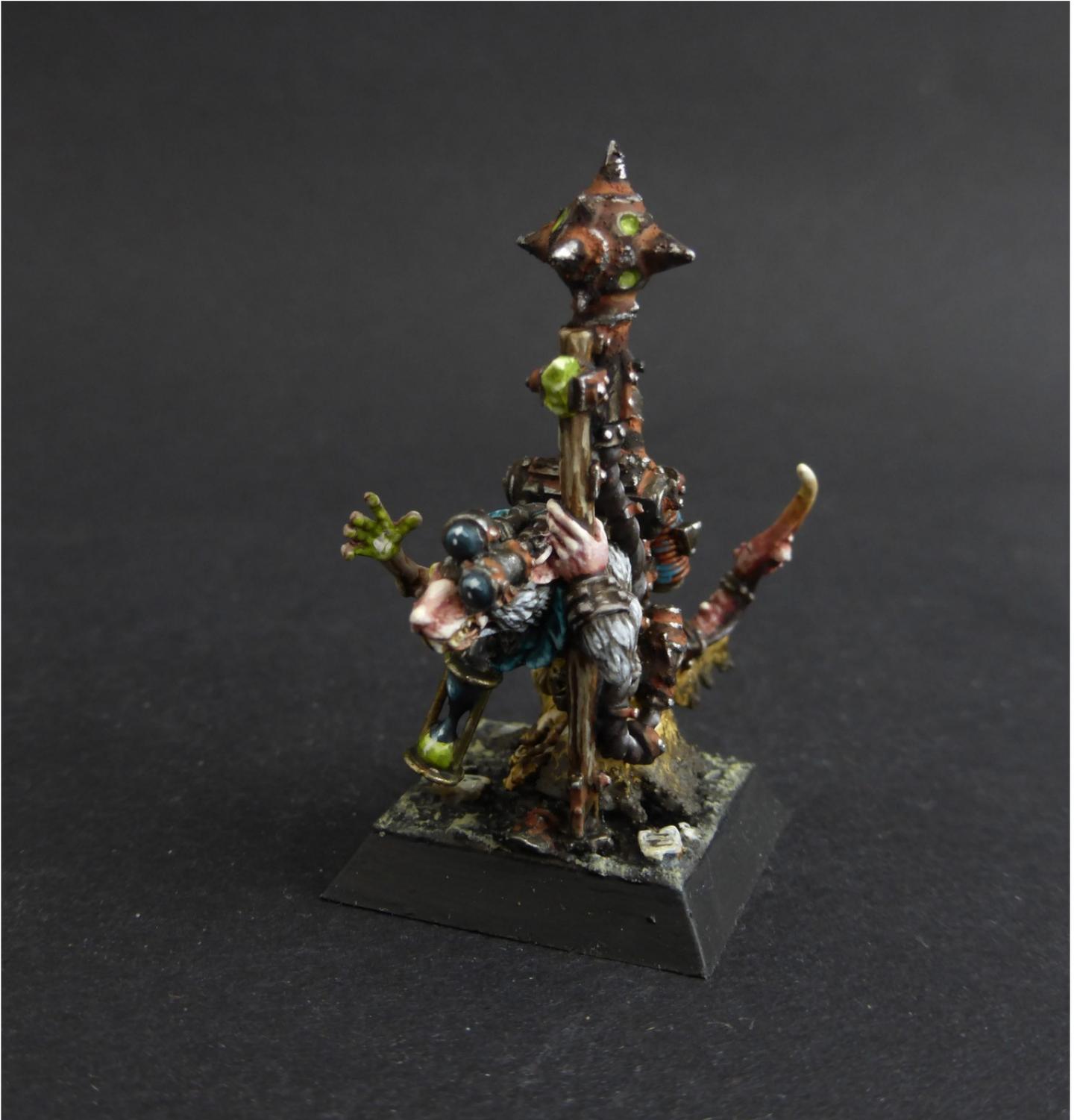




## Sceptik le Sloucheur

Une conversion d'un technomage qui date de 2001. Aussi une des premières figurines d'homme-rat que j'ai acheté.







Résumé des épisodes précédents : Babayagob a maudit Jason et son équipage des Verts de la Côte. Ils parcourent les 7 mers à la recherche de l'artefact qui les délivrera...

# Les Verts de la Côte

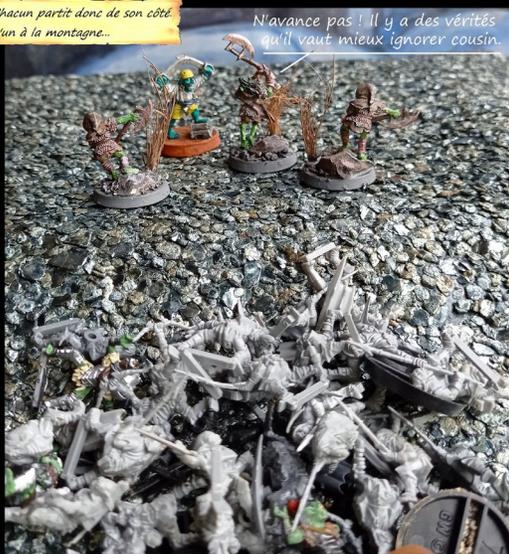
épisode 23 ~ Et tous les Gobs du monde...



Bon, les gars, pour l'trouver y'a pas... Faut qu'on fasse appel à tout la famille !

Ouais, les cousins !

Chacun partit donc de son côté. L'un à la montagne...



N'avance pas ! Il y a des vérités qu'il vaut mieux ignorer cousin.

... d'autres au fin fond de grottes.



peux t'jours fouiller si ç'o t'amuse !



Ils en faisaient oui, mais surtout pour du grognard !

des cavernes datant d'ères oubliées,



Fais quand même gaffe, ça peut s'ébouler à tout moment.

Oh, ça s'est déjà mal déboulé...



Beuh ! C'est vous qui gardez ça ?

Ouais, depuis 3.5 ... punition !

au fond de marais envasés...



Qu'ess-tu crois trive par ici, mon gars ?



Captain ! Le vieill' moule Al est là !

Crénom d'crétin ! On n'est pas sortis...

Hasdrubal





## Lucius

La forêt était dense, étouffante et incroyablement oppressante. L'homme parcourait cette jungle depuis des jours et n'en voyait pas le bout. Il s'assit sur une grosse racine et sortit pour la centième fois l'antique carte. Il déroula la peau de serpent gravé de sang et la fixa une fois encore : La fascination qu'elle exerçait ne se tarissait pas. Était-ce la fatigue ou la chaleur moite qui lui jouait des tours ? Une fois encore les macabres tracés semblaient se mouvoir subtilement, toujours à la périphérie de sa vision. Il réussit à s'arracher à la contemplation pour boire une large gorgée d'eau dans sa gourde. Bientôt il serait à sec s'il ne trouvait pas un point d'eau. Bientôt son voyage toucherait à sa fin. Bientôt sa course à travers le monde et le temps se résoudrait, si il en croyait l'artefact maudit qu'il tenait encore en main. Quand est-ce que sa quête avait débuté au juste ? Il ne se rappelait même plus exactement, à l'époque il était jeune. Jeune et riche, extraordinairement riche. Seul héritier de la célèbre exploratrice milliardaire Aïna Mraw, il avait vécu une vie d'aisance et d'artifice toute son adolescence. Ses souvenirs de sa glorieuse grand-mère étaient flous ... où étaient-ils simplement parasités par les nombreuses représentations d'elle sous forme de reportages, de coupures de journaux et page centrale de magazines ?

Disparue le jour de ses 20 ans, elle l'avait laissé avec une fortune incommensurable et ... un secret ... Une simple note expliquant que sa quête touchait son but et que "le chemin était dans l'essence des choses" ainsi qu'un riche bâton gravé d'or. Il n'avait pas réellement compris le message. Il accrocha le bâton finement ouvragé au-dessus de son lit et dilapida en fêtes dispendieuse son héritage, sans pour autant l'égratigner vraiment. C'est après une nuit particulièrement sportive avec une de ses conquêtes d'alors, que cela se produisit. La tête à l'envers, encore couvert de sueurs, elle dit à moitié extatique : "ahhhh étrange ce bâton ... on dirait la rivière des Remparts de chez moi". Il la regarda interrogatif, elle continua en se redressant pour mieux voir l'objet : "Je viens de la Réunion, tu te souviens ? Sur ce bâton il y a une veine d'or, et bien ça ressemble au tracé de la rivière des Remparts. Mes ancêtres habitaient Roche-Plate à l'époque mais ont été obligé de partir après l'éboulement de Mahavel en 1965. Mon père m'a souvent montré la carte de la région et je reconnaitrais cette rivière n'importe où".

Elle était partie le lendemain comme tant d'autres et il ne la revit jamais. Il soupesa le bâton longuement dans ses mains et devint obsédé par cette étrange information. L'argent ouvre des portes et facilite la recherche d'information, il fit expertiser le bâton et curieusement il s'est avéré que c'était du Cassine Orientalis, appelé bois rouge de la Réunion car endémique à la région. Ce ne pouvait pas être un hasard. Il s'était rendu là-bas et en scrutant l'objet il avait remarqué une irrégularité dans la gravure. Il avait découvert une grotte et dans celle-ci un poignard au manche d'ivoire également gravé mais avec de l'argent cette fois ci, ainsi qu'une note de son aïeule le mettant en garde contre la quête qu'il entreprenait, qu'elle-même avait abandonné tout pour assouvir sa soif de curiosité.

Il se passa encore de nombreux mois avant qu'il ne comprenne que le manche d'ivoire était en fait un indice au même titre que la gravure qui s'y trouvait. L'essence des choses ! L'ivoire provenait d'un os de Kodiak d'Alaska et en s'attribuant l'aide de géographe, il réussit à découvrir l'emplacement que le tracé dévoilait. Plus il avançait dans sa quête, plus le matériel servant à graver l'essence devenait glauque ... Il sentait que le sang sur la peau de serpent, qu'il parierait être du sang humain, constituerait le dernier pallier de cette quête qu'il avait débuté il y a si longtemps ... Combien de temps déjà ? Si longtemps ...

Désormais il avançait seul, se remémorant les merveilles du monde qu'il avait parcouru, obnubilé par son pèlerinage dans les pas de cette grand-mère qu'il n'avait qu'à peine connue. Toutefois dans ses errements, il réussissait à se rappeler de bribes de souvenirs purs et authentiques de cette femme exceptionnelle. Ces moments le plongeaient dans une joie intense teintée de nostalgie.

Il arrivait enfin à l'irrégularité marquée sur la carte. Écartant quelques feuilles larges il découvrit une arche antique. Dan s'approcha de l'étrange maçonnerie. La carte en peau de serpent se mit à vibrer puis à chauffer au point qu'elle en devenait brûlante. Mais Dan ne pouvait pas la lâcher, plus maintenant. L'écriture semblait se tordre comme torturée par quelques sortilèges en même temps que la peau de ses doigts commençait à se cloquer sous l'intense chaleur. Le tracé se tortilla dans ce qui semblait être une torture intense qui rentrait en résonance avec les douleurs de Dan. Puis le tracé forma le mot "GANDAHAR". Dan leva les yeux vers le portail. Au centre de ce dernier semblait se former un ouragan miniature dont chaque éclair formait une mer. Bientôt le centre de l'arche fut rempli d'une substance intangible qui semblait visqueuse. Il approcha la main .... "Je me souviens maintenant .... ça fait 20 ans désormais que j'ai entamé ma quête .... 20 ans ...."

Il traversa, un sourire fugace sur le visage.



## Jojogeo

Clin d'oeil d'un arbalétrier Tiléen, Citadel 1992; et métallique probablement encore plus vieux!





## Papy Harzen

Un Vince Diamond, héros Cybertronics, Warzone de Mutant Chronicle V1, 1996, un peu retravaillé, qui reprend du service en tant que Clone d'élite Sagittari de la faction Science pour MARS Code Aurora.





# Joss

Une figurine sortie en 2001.





## La queue en airain

Le flyer en mode Word de 2001 avec wordarts à imprimer sur papier jaune pâle

# Grande Kermesse Warmania !!!

Venez fêter avec nous **DEUX**  
décennies de gôleries ! \*

### Des animations de partout :

- ❖ photos de pitous,
- ❖ bafouilles à con,
- ❖ peut-être des ouidéos ou du son,
- ❖ illustrations bêtes et/ou méchantes,
- ❖ voire un rapport de bataille,
- ❖ potentiels décors et tutoriels...
- ❖ GRRRANDE TOMBOLA !

### Repas du soir assuré

Entrée : snot rôti  
Plat : Vieilles moules aux  
bonnes figues  
Dessert : tarte à la crème



### Des interventions de vos héros préférés !

« Furriiiies ! »

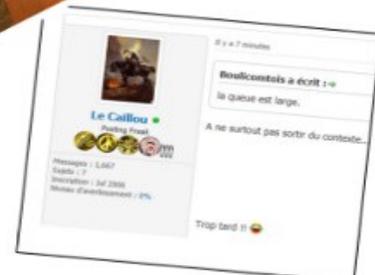
Sle

« J'ai des photos nettes !!! »

Ouispe

« Mes Works Indefinitely Postponed »

Le Chat Mouillé



\* Prix d'entrée unique : 1 connerie diverse.

\*\* Vraie palette enterrée en 96 pour un déménagement qui était à la bourre « promis-promis je la peindouille » en 2001 sur Le Warp et ressortie pour l'occase en 2021 qui sera ptet prête pour 2041.

## Le lapin

Bon sang, rien. Ces ruines ont été fouillée mille fois, je perds mon temps ici.

Pourtant, Franck semblait sur de son coup.

"Tu verras, s'il y a un coin ou tu dois aller, c'est bien là ! Une gourmet de ton genre, c'est la destination rêvée !"

Rêvée, oui. C'est lui qui a rêvé, c'est sur. Y'a même plus une bestiole qui viens dans le coin, j'ai rarement utilisé aussi peu de munitions. Alors pour trouver un ingrédient suffisamment atypique et attrayant pour satisfaire mon palais hédoniste... Je n'y crois plus. Faut juste que j'admette qu'il s'est foutu de moi.

Y'a juste le chien que je ne comprend pas. Depuis tout à l'heure, il tourne et il geint autour des carcasses de bagnoles. Je ne sais pas s'il a reniflé un truc ou s'il n'est pas foutu de se décider sur laquelle pisser, mais ça devient fatiguant.

Quoi que...

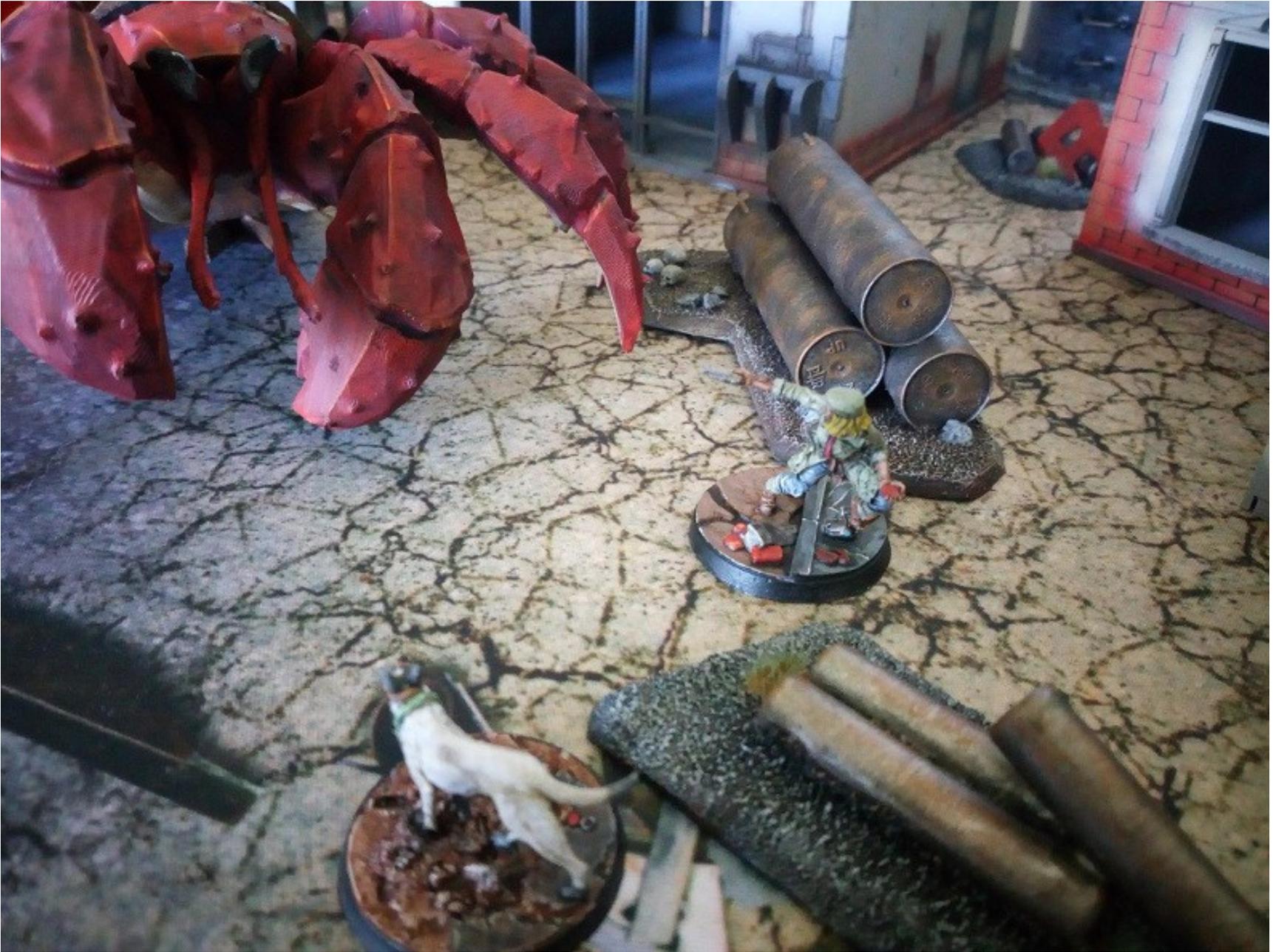
Je ne suis peut-être pas si seule que ça. Y'a ce bruit... Peut être que je ne suis pas venue pour rien, en fait  
Là. Dans cette vieille carcasse... Je vais peut-être pouvoir me la faire, cette soupe.



## Le lapin



## Le lapin



Morikun





## Yéti du plateau

Voici mes petites CHOUCOUNAINES avec chacune leurs chouschous et leurs gros marteaux pour défoncer le coronavirus. Je viens de les finir. J'aime bien le côté décalé du côté punk et des chouschous et je vais en mettre sur mes Eschers et mes soeurs de batailles.... Je me suis bien amusé à les peindre, ce sont d'anciennes figurines confrontations prêtes à rejoindre les affres du combat dans l'univers Kings of war ou autre.



Yéti du plateau



Yéti du plateau



"Le vieux con guidant le jeune imbécile" ( figurines 15mm).





## Ludmar

« J'ai réalisé ce montage avec des figurines peintes pour l'occasion. (Excepté l'ogre).

Voici donc une petite chronologie selon ma petite fenêtre et ma vie au travers des figos aux différentes époques avec l'An Zéro, la naissance de warmania!

C'est à travers ce forum et ces créations des joueurs et des peintres que l'ont grandit.



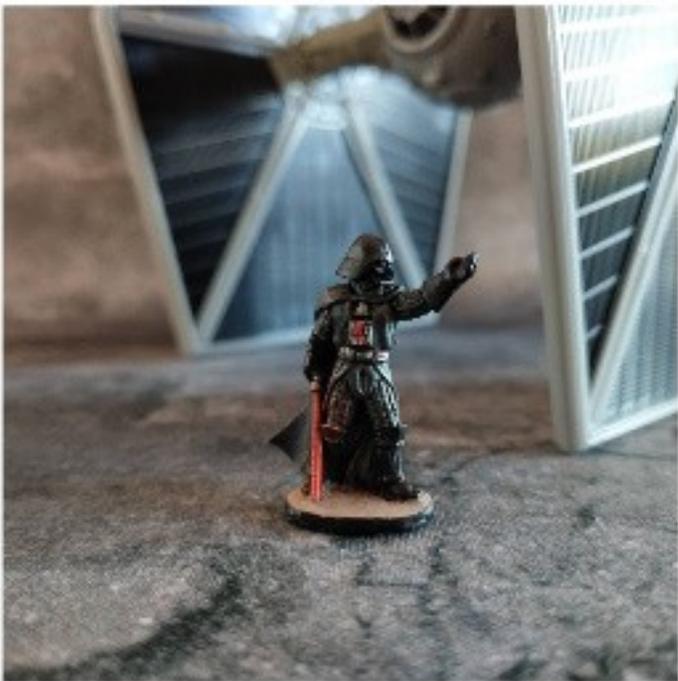
# Cyrus33

Duo de vieux.



## Rafpark

34 ans entre ces deux figurines, cela ne nous rajeunit pas, j'avais envie d'essayer les peintures actuelles sur les anciennes figs et montrer la différence d'échelle de nos pitous pour cette évolution.



## Kage-nashin

Un barbare de 25 ans d'age.



Abrusio



## Reldan

Firmin le Fimir - Sculpture en Fimo, Duro et Milliput.

Comme un certain nombre de warmaniens, j'ai eu ma première expérience du jeu de figurine avec HeroQuest.

Et quoi de plus caractéristique d'HeroQuest que le fimir ?

C'est une créature qu'on a peu vu par la suite donc je trouvais intéressant d'en faire une version personnelle : même position et même équipement que l'originale mais juste un peu modernisée.



## Coyote

Photo d'un modérateur cherchant à faire rentrer les snots dans le moule.



## Le caillou

Comme demandé, voici ma participation au concours des 20ans, avec une vieille fig, d'une vieille gamme, donnée par un vieux modo à un vieux joueur ! ^^

Il s'agit du Gardien, le terrible modérateur qui défend l'entrée du forum contre les intrusions de d'jeun's malpolis.

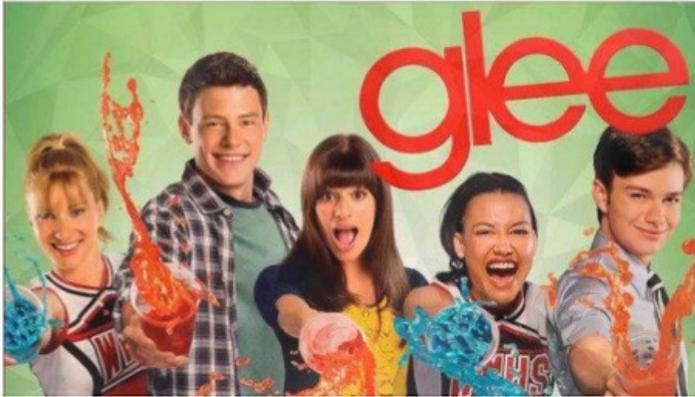


## Sakurazuka38

*Petite présentation de la bande de jokers de Sakurazuka38 pour Eden-Burn Out dirigée par la grand-mère du gang : MA !*

N.O.E aime l'humanité.

Mais N.O.E sentait bien que les humains ne supportaient pas l'enfermement. Dans sa bonté N.O.E créa le programme **G.L.E.E.** (Gestion de la Limitation de l'Espace par l'Entertainment).



L'objectif était de limiter les effets néfastes liés à l'enfermement prolongé grâce à des programmes musicaux de qualité mettant en scène de jeunes talents.

**Hannah Montana**, dont le nom de scène est inspiré des grands espaces du mythique état de l'ouest sauvage américain, en était la figure de proue.



Pendant plus de 6 ans, la jeune prodige Hannah et ses camarades allèrent d'ABRI en ABRI pour combattre avec succès la morosité.

Tout allait pour le mieux jusqu'au jour où, supportant de moins en moins la pression, Hannah ne parvint plus à cacher son mal-être derrière le sourire forcé de façade. Victime de BURN OUT, la petite fille idéale de l'humanité sombra dans la dépression jusqu'à commettre l'irréparable ! Lors du concert de trop elle apparue nue sur scène mimant des poses suggestives devant un parterre d'enfants et de parents médusés devant tant de vulgarité !



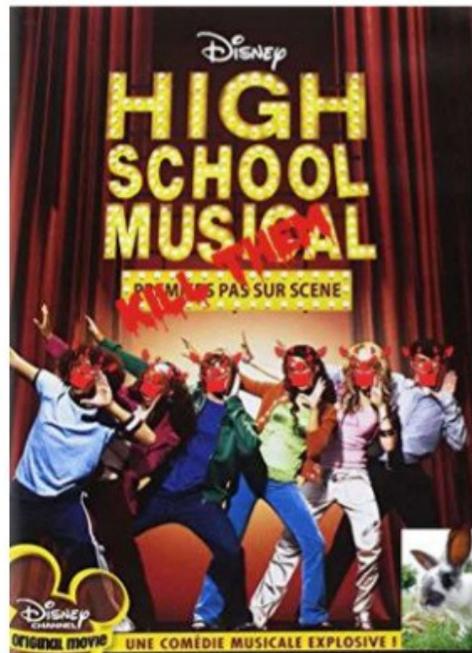
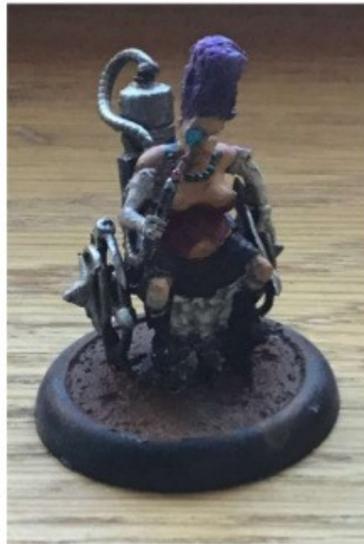
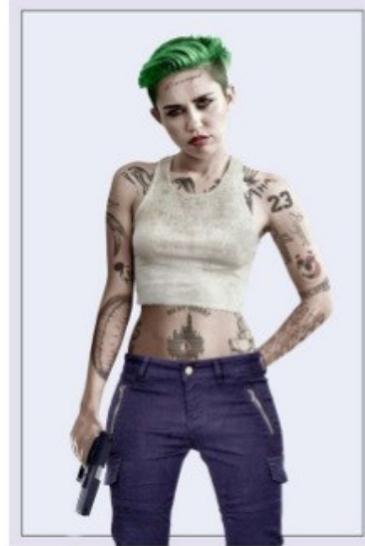
Suite à cet incident, Hannah fut ostracisée et exclue des ABRI.

Recueillie par un gang de Jokers, celle qui se faisait désormais appeler **Miley Cirrhose** (en référence à son penchant pour l'alcool) décida de consacrer sa vie à la destruction de toute forme de bonheur.

Le temps a passé. Celle que l'on appelle désormais affectueusement MA garde de cette époque troublée une bombonne d'alcool toujours à portée de main et un teint jaunâtre lié à ses problèmes de foie.

Elle a surtout gardé de son passé une rancune tenace qui a inspiré le nom de son gang :

**les "High School Music (KILL THEM) Hall" !**



## Simon

## Simon

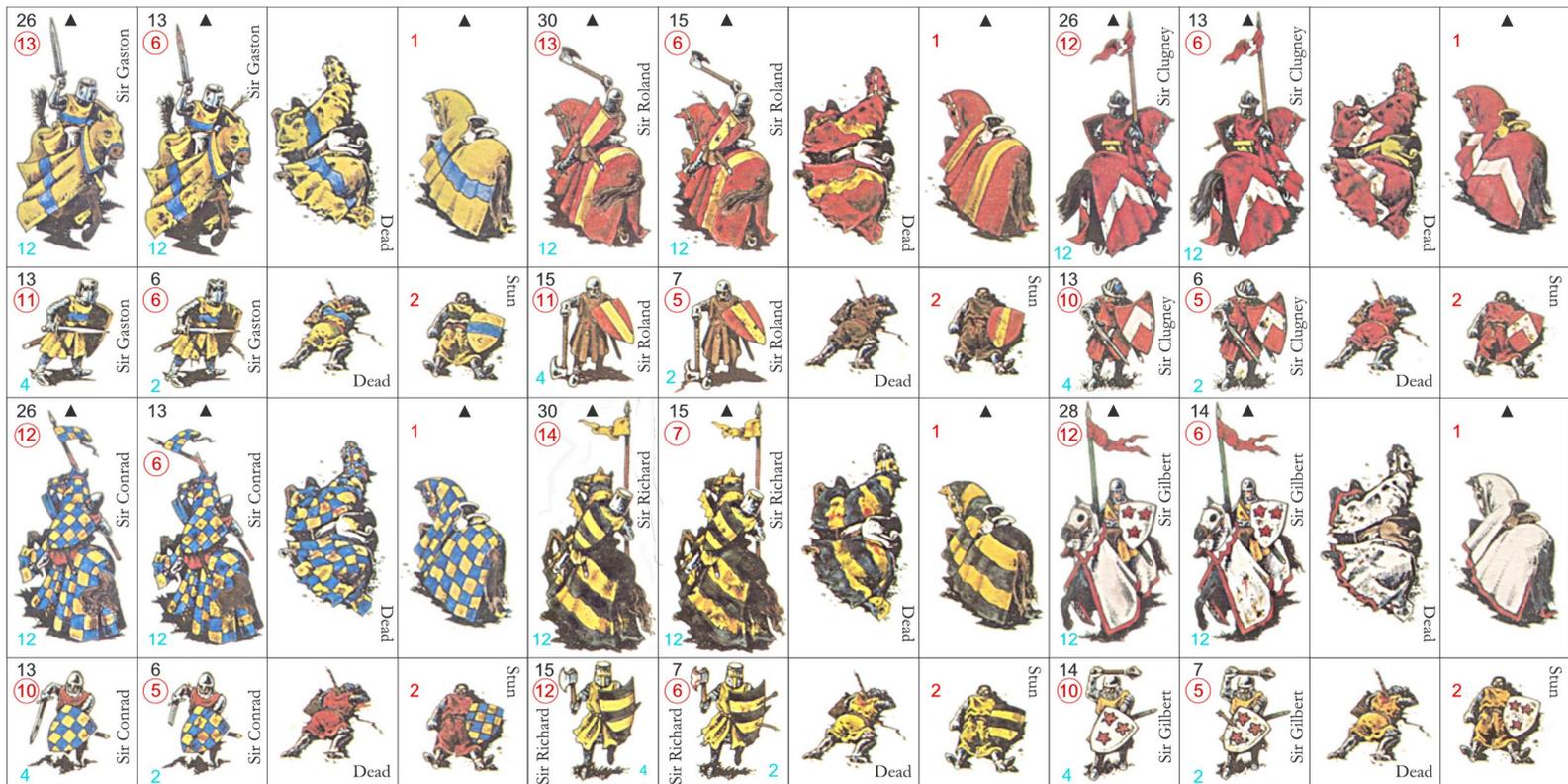
Dans les années 80, probablement 1985 ou 1986, j'ai acheté chez l'Oeuf Cube mon premier jeu, Cry Havoc. J'avais été séduit par l'article du Casus Belli numéro 23 auquel je venais de m'abonner.

Et rapidement j'ai voulu jouer à ce jeu avec des figurines. J'en ai même peintes en 15mm au début des années 90. Mais c'était trop cher pour moi.

Aujourd'hui, avec les figurines actuelles en plastique et au prix abordable je peux réaliser mon rêve d'ado en 28mm.

Donc pour les 20 ans de Warmania, voici mon interprétation la plus fidèle possible des pions illustrés par le grand Gary Chalk pour les six barons de Cry Havoc, les Sir Roland, Gaston, Conrad, Gilbert, Clugney et Richard, en version à pied et montés !

Accompagnés d'une image des pions d'origine.





### Juste un moment de répit

Après une longtempse semaine à marcher dans les montagnes, le groupe avait trouvé un village où se ravitailler et prendre quelques jours de repos.

Zorek alla à la taverne pour se remplir la panse et goûter la bière locale. Ancien soldat de la dernière guerre, à son retour parmi les siens il n'arrivait plus à s'intégrer et décida donc de partir voyager louant ces services de mercenaires à qui voudrait bien le payer. Un être robuste vivant au jour le jour, il manie la hache à deux mains comme personne.

Rydan décida de prendre une chambre et passer ces quelques moments de repos à méditer. Meilleur ami de Zorek, la guerre eu beaucoup plus d'impact sur lui. Il ne dort presque pas et passe beaucoup de temps à essayer de contrôler son esprit qui lui renvoie les atrocités de la guerre. Rydan est un archer émérite et possède un sang froid à toute épreuve sur un champ de bataille.

Tykway est une chasseuse de longue date, quel que soit le gibier (humain ou non). Elle a une grande connaissance sur les autres espèces qui peuple ce monde et peu de personne possède son abilité avec un javelot. Pas très enclin à se lier d'amitié avec qui que ce soit, elle alla tout de même à la taverne avec Zorek tenté de le faire boire avant de l'humilier avec un bras de fer en publique.

Armida alla chercher quelques informations dans la rue pour leurs prochaines étapes. Pour l'instant elle a mené ce groupe depuis leur départ, elle fut payé pour recruter un groupe afin de délivrer un message scellé à un puissant magicien qui vit loin de là. Toujours accompagné de son épée et de sa corne, elle est capable de coordonner un petit groupe même dans les moments les plus confus d'une bataille.

Après quelques conversations avec les paysans du coin elle vit l'un d'entre eux qui arriva en courant depuis l'extérieur du village. Les yeux plein de terreur, il dit qu'un grand nombre de goules avaient ravagé son champs et qu'ils se dirigeaient maintenant vers le village. Sans perdre une seconde Armida rassembla son groupe et organisa la défense du village, beaucoup de villageois faisait leur affaire pour partir mais quelque un étaient restés enfermés dans leurs maisons. Les premières goules sortir de la lisière de la forêt.



Rydan pris place sur le ponton pour avoir une meilleur vu sur l'ensemble, Zorek resta avec Armida au centre pour apporter le soutien là où il y en aura besoin et Tykway, ce cacha au coin d'une maison près à empaler la première goule qui passerait par là.



Elle attendit que les créatures s'avance suffisamment pour être à porter de ces javelots puis avec une rapidité fulgurante elle embrocha deux d'entre elles. Le champs étant libre elle cria au paysan de lui ouvrir pour le persuadé d'évacuer la maison. Après un moment d'hésitation il lui ouvrit et la suivit même si il était évident qu'il était horrifié. Elle l'aida à s'enfuir par les bois et revint aider son groupe.



Attiré par le bruit et l'odeur de la nourriture que les goules avaient étalé sur leur passage, des insectes apparus non loin de Rydan. Il avait déjà combattu ce genre de monstre et connaissait les points faibles de leur carapace. Il décocha une flèche dans le coup d'une des créatures et celle-ci s'écroula. Pendant ce temps là Armida ordonna à Zorek de s'occuper des goules qui attaquaient du nord, celui-ci s'exécuta et pris position derrière une palissade prêt à recevoir les créatures avec le tranchant de sa hache.



Toujours plus de goules arrivaient et Armida savait qu'il ne fallait pas trop trainer sinon ils allaient tous y rester. C'est à ce moment qu'une bourrasque de vent frappa le village suivi d'un cri à faire percer les tympanes. Une énorme créature ailée bondit du ciel sur une goule et la décapita. Encore folle de rage, la créature aperçut Armida et fonça vers elle.



Aussitôt Armida souffla dans sa corne et fuit la créature pour laisser le temps à ces compagnons de lui venir en aide. Rydan décocha toutes les flèches qu'il lui restait pour venir à bout de ces adversaires tandis que Zorek au prise avec le groupe de goule au nord balaya ces dernières avant de courir vers le bruit de la corne. Après avoir ramassé ces javelots, Tykway contourna la bête par le flanc. La créature chargea Armida, celle-ci se prépara à la contenir sachant très bien qu'elle n'en avait pas la force, quand un javelot alla transpercer une des ailes de la créature la stoppent nette. Puis un autre javelot alla se loger dans son abdomen et un dernier dans la gorge de la créature. Celle-ci, après un râle d'agonie tomba, une mare de sang verdâtre s'écoula de son corps. Tykway échangea un regard de satisfaction avec Armida puis elles se reconcentra sur la bataille.



Voyant que Rydan n'avait plus de flèche, elle lui dit de ramener le dernier villageois et qu'il fallait déguerpir. «D'accord mais occupe toi d'elle je ne peux pas tout faire » dit il en désignant une goule qui était à ces trousse. Elle rangea sa corne et chargea la créature, esquivant une attaque de griffe, elle coupa le bras de cette dernière avant de l'achever.



A l'autre bout du village un rugissement terrible se fit entendre, quand le groupe tourna la tête en direction du bruit ils virent avec horreur un énorme Varghulf plein de rage se diriger vers eux tandis qu'un autre groupe de goule arrivait tout près de leur position.



«Rassemblement, dépêcher vous on s'en va, vite !!! » cria Armida. Elle vit Tykway arriver en courant vers eux pendant que Rydan et le paysan les rejoignaient. Zorek s'arrêta, il tourna les talons et fit face à la créature.

- Rydan cria «Que fait tu Zorek, ne t'arrête pas ! ».

- «Vous n'y arriveraient pas si cette créature est sur nous, je vais vous donner le temps qu'il vous faut » dit Zorek.

- Rydan : « Ne fait pas ça on peut y arriver ! »

- « Non vous n'y arriverait pas, au revoir mon ami » lui dit Zorek

Rydan s'avait qu'il ne pouvait pas faire changer d'avis son ami, il le connaissait trop bien, c'est le cœur serré que le groupe parti en courant vers les bois avec le reste du village tandis que Zorek cracha dans ces mains, pris ça hache et ce dit :

- « Une dernière danse, héhé ! » puis il chargea avec un crie qui s'entendit à des lieux à la ronde.



## Kisame

Nécromant pensif.



## BananeDC

Le Naing, aka LQEA ou le Chat Mouillé, modo en armure, légende vivante de la communauté Warmania !





## Dalia

Pour les 20 ans de Warmania, Dalia nous offre un superbe rapport de combat Orks vs gardes de Catachan. Comme il est un peu long (35 pages, mais très richement illustré) voici sa page de couverture. Pour le lire en intégralité, il faudra aller voir du côté de l'annexe et le télécharger à part :

<https://www.warmania.com/img/warmazine/warmania-20ans-dalia.pdf>

**DEATH JUNGLE**  
RAPPORT DE BATAILLE <https://thedeathjungle.blogspot.fr/>

**PARTIE 1**

**NOUVELLE MISSION**  
NOUVELLE MISSION À L'INTÉRIEUR.  
PARACHUTAGE UNE MISSION HASARDEUSE POUR SHADOW WAR

**ILS VIENNENT DU CIEL !!**  
**LES CATACHANS SONT DE RETOUR DANS LA JUNGLE !**

**ORK** **CATACHAN**

<http://sh.chroniques.free.fr/> **VS** <https://thedeathjungle.blogspot.fr/>

**SH.CHRONIQUES** **DEATH JUNGLE**