



WARMAZINE

AVOIR VINGT ANS...

EDITO

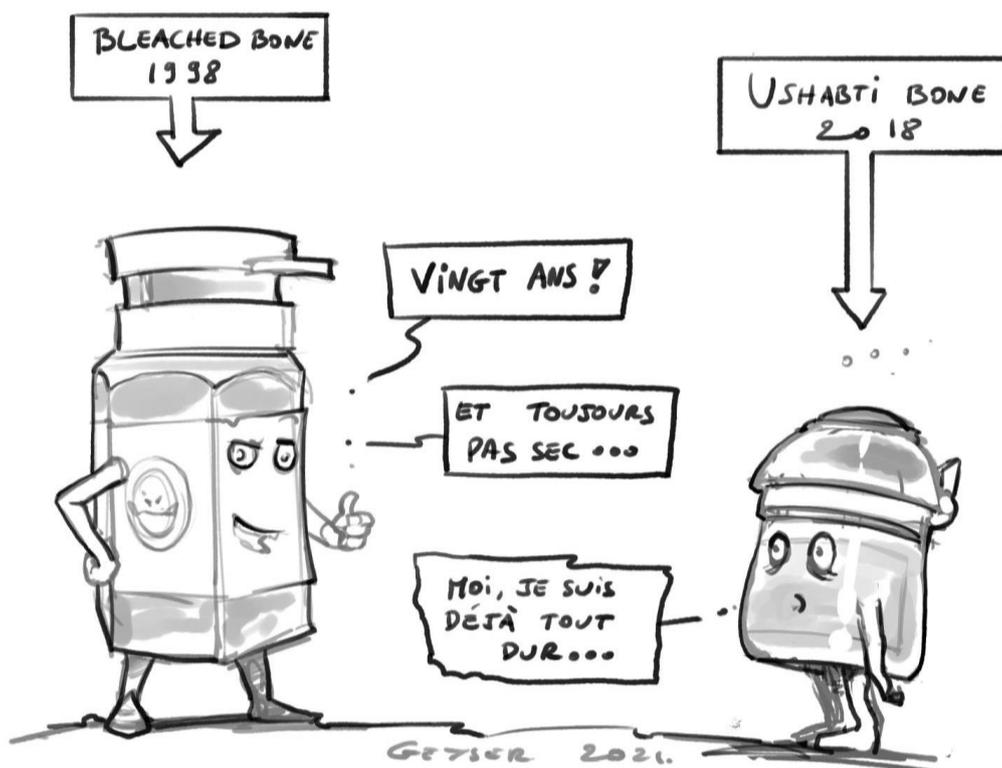
Warmania a vingt ans. C'est un bel âge, vingt ans. C'est un âge où, insouciant, on pense que l'on a la vie devant soi, et même plus, que tout est possible, on est exalté par des dizaines de projets, idées, livres, films, personnes etc. Et même si la plupart des utilisateurs du forum sont désormais bien loin de leurs vingt ans (en ayant allègrement dépassé le double parfois !), certains (vous trouverez leurs noms dans le mag) ont décidé de se lancer dans ce nouveau projet du WARMAGAZINE. Beaucoup d'entre nous (les plus jeunes exceptés peut-être...) ont connu le glorieux BLOGURIZINE. La volonté de la petite équipe dont je suis l'humble porte-parole est de lui donner un "petit frère" et non pas un successeur. Car Warmazine sera différent. Nous l'avons pensé et voulu comme un projet collaboratif et totalement amateur... ce magazine en ligne sera donc un peu une auberge espagnole où chaque rédacteur apporte entre ces pages son petit plat mijoté avec amour. Nous espérons que toi, lecteur, tu trouveras en ces pages un contenu qui te fera (re)découvrir et approfondir les multiples facettes de notre hobby et t'aidera à monter, peindre et jouer avec nos

chères figurines en te faisant rêver et en t'exaltant comme à tes vingt ans. Il y aura donc de belles photos, des scénarios, des aides de jeux, des récits. A commencer par un personnage, le beau gosse de la couverture, un vieux de la vieille, un vétéran, un ancien présenté sous différents profils et que nous espérons bientôt retrouver sur les tables de jeux !



En espérant que la plupart d'entre nous seront encore là dans vingt ans à lancer des dés et râler contre des jets forcément à notre désavantage.

Ajax.



SOMMAIRE

▪ <u>RUBRIQUE 1 : DECOUVERTE</u>	4
○ A la découverte du Monde-qui-fut : Be'lakor.....	5
○ Cotte de maille et boule de feu : Sellswords and Spellslingers.....	21
○ Un aller simple pour Mars, présentation de M:CA	29
○ Galerie - Martin Grandbarbe.....	35
▪ <u>RUBRIQUE 2 : UNIVERS</u>	40
○ Jouer les Skavens à Warhammer 40 000 : Les rats de l'espace.....	41
○ Choix des Armes Warhammer 40 000, la chute de système Uccinus.....	45
○ Cornélius, le perso de couverture, profils et fiches (collectif).	
▪ WHJDR	63
▪ Deadzone.....	64
▪ SAGA âge de la magie	67
▪ Frostgrave	68
▪ <u>RUBRIQUE 3 : A VOS DES !</u>	69
○ A la recherche du bâton de Rasoumane : campagne solo pour Vanguard	70
○ Profil de Cornélius pour KoW / Vanguard.....	75
○ Recueil et arène d'acier : scénario Alkemy.....	76
○ La tenaille, un scénario pour Mars Code Aurora.....	79
○ Profil de Cornélius pour Mars Code Aurora.....	81
○ Infestons les tables de jeu (Skavens pour ANdE et MCA).....	83
▪ <u>RUBRIQUE 4 : A L'ANCIENNE !</u>	89
○ Profil de Cornélius pour 40k V1 et V2.....	90
○ Hommage à Richard Halliwell.....	94
○ Présentation de AT43.....	97

- Comité de rédaction :

Reldan, Geysere, Sceptik le Sloucheur, Ludmar, Boulicomtois et Cyrus33.

- Illustrations :

Geysere et Sceptik le Sloucheur.

- Mise en page :

Ludmar.

- Contributeurs :

BananeDC, Cyrus33, Jalikoud, La Queue En Airain, La Tribune Ludique, Ludmar, Mellal, Minus, Money Time, Nicoleblond, Reldan, Sceptik le Sloucheur, Slagash.



Découverte

WARMAZINE

BE'LAKOR, LE PREMIER PRINCE

(PREMIERE PARTIE)

Cette série d'articles se propose de faire le lien entre l'état actuel de l'avancée de l'historique de Age of Sigmar et le Monde-Qui-Fut (celui de Warhammer Fantasy Battle). Pour éviter de trop se disperser (car le sujet est très vaste) nous prendrons pour chaque article un personnage ou un événement qui servira de fil conducteur entre les deux univers. Et quel meilleur personnage pour commencer que ce bon vieux Be'lakor, revenu en fanfare dans un des suppléments Broken Realms à son nom. Mais le fourbe sévissait déjà depuis bien longtemps...



NOTES IMPORTANTES :

- Be'lakor, comme beaucoup d'entités des Royaumes du Chaos, est également présent dans l'historique de Warhammer 40K. Ses origines (tout comme le motif de sa chute) sont similaires mais il endosse un rôle comparativement bien plus modeste dans les ténèbres du lointain futur que dans Warhammer Battle. Nous n'en parlerons donc pas ici.
- L'historique de Warhammer Battle a été élaboré de 1983 (date de la première édition qui contenait peu de données historiques voire aucune) jusqu'à 2015, fin décriée de l'édition du jeu de figurines Warhammer Fantasy Battle. Au cours de ces 32 ans d'existence, l'histoire de ce monde et de ses habitants n'a cessé d'évoluer, de manière subtile ou grossière au fil des suppléments de campagne, des livres armées publiés huit éditions durant, des articles publiés dans le White Dwarf ou encore à travers les publications annexes de la Black Library ou des deux éditions du jeu de rôle Warhammer Fantasy Roleplay. La masse d'informations disponible répartie sur une multitude de supports rend impossible l'établissement d'un historique canonique précis jusque dans ses moindres détails, surtout que Games Workshop n'a pas toujours fait preuve d'une rigueur extrême en ce domaine. Les incohérences et les contradictions peuvent être nombreuses, tout particulièrement en ce qui concerne la Fin des Temps. Inutile donc d'enrager si les événements racontés ci-dessous ne correspondent pas exactement à la manière dont ils vous ont été contés quand vous les avez découverts pour la première fois. J'ai essayé d'être le plus syncrétique possible en me basant sur les plus de sources différentes possibles. Les contradictions franches seront signalées en encart. Merci pour votre compréhension et bonne lecture :).

'Ce sont les prémisses du tout premier récit. La première histoire. C'était le temps de l'aube. Avant la venue des vermines et des sangs-chauds. Quand le monde était jeune et que les créateurs avaient ordonné les royaumes. C'était un âge de promesses et de durs labeurs. Les créateurs tiraient leur pouvoir d'un royaume inconcevable. Un plan d'existence mystique qui défiait toute raison. Un océan obscur sur lequel ils voguaient dans de vastes arches argentées, une voie inconnue dans un royaume qui n'était pas de leur fait. Ce royaume était troublé par des êtres mauvais et la voie qu'empruntait les créateurs dans ce royaume devint traîtresse elle aussi. Les voies se brouillèrent et les grands portails connectant cette existence et cet au-delà s'effondrèrent. Le connu et l'inconnu se mêlèrent. Les voies sûres furent corrompues par la présence de ces choses inconcevables. Les forces abyssales. Les faux démiurges. Les calamités nouvelles. La terreur incarnée.'

*Astromancien Tempac-Zhul,
Au sujet des inscriptions séculaires
traitant de la Grande Catastrophe.*

ORIGINE DU MONDE-QUI-FUT

Plusieurs dizaines de millénaires avant que les hommes ne découvrent le secret du feu, des millénaires avant que les Elfes ne se dotent d'une histoire écrite ou que les Nains ne maîtrisent l'art de la forge, une race appelée les Anciens arriva sur la planète sur laquelle prend place l'intrigue de Warhammer Battle (désolé, l'astre n'est jamais nommé) et entreprit de le modeler à sa guise. Ces Anciens, plutôt bienveillants, utilisaient une technologie incroyablement avancée mêlant ingénierie et magie à part égale avec un niveau de maîtrise inimaginable. Les écrits des Elfes d'Ulthuan disent d'eux qu'ils voguaient parmi les étoiles dans d'immenses vaisseaux d'argent, passant dans un autre monde via d'immenses portails dimensionnels dont ils érigèrent deux exemplaires dans le Vieux Monde, un à chaque pôle. Les Anciens entreprirent assez rapidement d'éduquer les races anciennes (Elfes, Nains et certaines peuplades humaines) qui n'étaient que des enfants face à eux. Ils conçurent également une race d'esclaves (les slanns puis les différentes espèces d'hommes-lézards que sont les saurus, skinks et kroxigors) pour les assister dans ce qu'ils appelaient le Grand Dessein (ou Grand Plan, selon le traducteur). Ces 'races esclaves' sont supposées partager une certaine proximité de forme avec les Anciens, ils devaient donc avoir une apparence partiellement reptilienne. Certains sages vont jusqu'à attribuer aux Anciens la création de toutes les races mortelles : les humains, les Elfes, les Nains, les ogres, les géants et les halflings. De nos jours, mis à part dans l'esprit des plus anciens prêtres-mages slann qui tiennent leurs instructions directement des Anciens, la finalité suprême du Grand Dessein demeure bien cryptique mais les modalités, nous sont bien connues. Les Anciens remodelèrent littéralement les continents, rapprochèrent la planète du soleil pour en augmenter la température globale (initialement le Monde-Qui-Fut était en proie à des aires glaciaires prolongées, conditions climatiques probablement peu confortables pour des Anciens à sang froid) et établirent un réseau géomantique au tracé complexe reliant les portails polaires. Ce réseau reposait sur de grands obélisques ou d'autres éminences rocheuses artificielles placés à des emplacements stratégiques afin de renforcer la structure globale. On raconte que les Anciens s'établirent sur une petite île isolée battue par les vents loin au large de la Norsca, Albion, où ils bâtirent leur quartier. Ils entreprirent d'éduquer la plupart des races mortelles : ce sont eux qui auraient instruits les Nains dans l'art des runes tout en enseignant la magie aux Elfes, par exemple. Les Anciens firent malheureusement peu de cas des humains, qu'ils tenaient pour une espèce par trop primitive pour qu'ils bénéficient de leur éducation mais l'adaptabilité dont les hommes firent preuve les surprit grandement. Se ravisant, les Anciens choisirent alors d'éduquer une toute petite poignée d'individus par ethnie humaine. Ses élus, appelés Oracles, vouèrent un culte aux Anciens et, suivant le Grand Dessein, ils répandirent l'humanité de par le monde, partout où une communauté pouvait raisonnablement s'implanter.



Tout se déroulait selon le plan prévu... jusqu'à l'avènement de la Grande Catastrophe : le jour funeste où les portails polaires s'effondrèrent.

Les Anciens

'Par-delà cette éternité en réside une autre. Une existence qui suit ses propres règles. Elle est aussi obscure que l'esprit des mortels peut l'être et aussi profonde que son cœur. Ce royaume se nourrit de l'ego. C'est un royaume spirituel fait de pensées et de sensations, des besoins et des croyances de toutes les espèces intelligentes, les bien nés comme les plus humbles créatures. Tous cherchent à se l'approprier à leur façon. Ce royaume restitue cette énergie en la faisant suinter dans notre monde : elle peut alors être récoltée par les êtres doués dans l'art de la magie et de ses nombreuses réfractions. Des entités défiant notre compréhension peuplent ce sombre royaume d'énergie spirituelle, cette mer des âmes. Ce sont les grands monstres et des titans de ces profondeurs mais en comparaison la totalité de la masse liquide des sept mers ne représente qu'une gouttelette à l'échelle de cette mer-là. Là, elles perdurent, avides de puissance, rendues amères par leur propre impotence. Elles se perdent dans le cauchemar maléfique de leur propre existence.

*Caledor le Dompteur de dragons,
Les Prophéties du désespoir.*

Les êtres qui peuplaient cette dimension évoquée par Caledor n'étaient autre que les dieux du Chaos. Ces derniers nourrissaient un fort ressentiment envers les Anciens (le motif en serait qu'ils troublaient les Royaumes en s'y déplaçant dans leurs vaisseaux) tout en convoitant les âmes et les espoirs des mortels. Ils furent à l'origine du dysfonctionnement catastrophique ayant mené à la destruction des portails. Les Anciens fuirent dans leurs grands vaisseaux d'argent, abandonnant leurs créations à leur sort. Ou ils périrent tous peu de temps après, le récit est nébuleux sur ce point. Les deux portails détruits devinrent une béance dans le réel, des aberrations d'où jaillirent des cohortes innombrables de démons, prêts à ravager leur création. Les vents de magie, jusqu'ici contrôlés et maintenus à un niveau acceptable par la toile géomantique, se déchaînèrent ce qui ne fut pas sans conséquences fâcheuses pour les mortels implantés au plus près des pôles. Les énergies magiques incontrôlées auraient alors fait muter des hommes en bête et des bêtes en homme, créant ainsi la race des hommes-bêtes, inféodés au Chaos depuis leurs origines. De noires nuées se répandirent sur les terres : de ces sombres miasmes jaillissaient quantités d'horreurs venues tout droit des Royaumes du Chaos.



Les hordes démoniaques eurent tôt fait de s'en prendre aux cités des hommes-lézards en Lustrie ainsi qu'à Ulthuan, l'île patrie des Elfes car ces deux peuples leur opposèrent une résistance des plus farouches. Les Elfes, menés par Caledor le Dresseur de Dragon réussirent au terme d'un rituel magique pour lequel ils payèrent un lourd tribut à établir le Grand Vortex au centre de l'atoll formé par Ulthuan. Ce Grand Vortex relayait les pierres de la toile géomantique et il siphonna les vents de magie qui soufflaient de manière incontrôlée de par le monde, les ramenant à un niveau acceptable (mais bien plus élevés que du temps des Anciens, pour le plus grand malheur des mortels du Vieux Monde). Les démons n'eurent alors plus assez d'assises dans le monde matériel pour s'y maintenir et ils s'évanouirent, 'aspirés' par les portails polaires.

Les Elfes clament depuis lors que ce jour-là, au prix de très grands sacrifices, ils sauvèrent le monde. Mais n'en déplaît à leur arrogance, la réalité est un peu plus complexe.

En concentrant leurs attaques sur les cités des hommes-lézards puis en fondant en masse sur Ulthuan, les hordes démoniaques commirent une erreur tactique majeure. Les Oracles d'Albion (ou les Druides comme ils sont appelés sur l'île) revenus en masse sur place, mirent le temps gagné à profit pour faire bâtir un ensemble de complexes cromlech par les Géants. Ils enchantèrent ces cercles de pierre

(nommés Pierres d'Ogham) pour leur conférer des propriétés similaires à celle du Vortex. Par bien des aspects, la magie de ces Druides était en réalité plus puissante que celles des Elfes. Non seulement les druides parvinrent à repousser les brumes du chaos jusqu'au portail mais ils érigeaient des brumes magiques qui dissimulèrent Albion au regard des indiscrets. Malheureusement, l'érection des pierres d'Ogham et leur rôle de catalyseur ne fut pas sans conséquence pour Albion : de riante contrée, elle devint une terre marécageuse et malsaine où la corruption chaotique était un danger permanent. Les belles clairières se muèrent progressivement en bournier infâme. Pour parfaire le tableau, le sort eut pour conséquence d'attirer les intempéries et les brumes masquèrent le soleil, compliquant l'agriculture et dégradant un peu plus l'écosystème. Albion est une terre qui baigne en permanence dans un clair-obscur où la bruine tombe de manière constante.



Les Druides choisirent de rester sur place pour veiller sur les Pierres d'Ogham. Ils devinrent peu à peu de plus en plus reclus, préférant rester sur leur île par peur du monde extérieur. Leurs alliés géants, autrefois vifs d'esprit, finirent par dégénérer du fait de la consanguinité induite par leur isolement forcé. Les tribus humaines de l'île suivirent une évolution similaire. L'île et ses habitants entama une lente déliquescence jusqu'à la redécouverte d'Albion, bien des millénaires plus tard.

Le Premier Prince

'Le sage sait qu'il ne peut échapper à son ombre. Elle est la trace dont il blesse ce monde. Elle le suit partout. Elle était là le jour de sa naissance et elle l'accompagnera jusqu'à son dernier souffle. Quand un homme change, son ombre change d'égale manière. Elle grandit en même temps que lui. Elle croît pour refléter les ténèbres en sa présence. L'ombre est implacable. Elle ne peut être raisonnée. Elle est, tout simplement. Le sage sait aussi que le seul moyen de se soustraire à son ombre est de n'en plus projeter aucune. Mais pour ce faire, il devra s'aventurer bravement au cœur des plus obscures ténèbres, là où il n'est nulle lueur. C'est seulement, là, seul, dans cet océan de noirceur...qu'il se découvrira.'

*Al-Malik Abyssyn, sage arabe,
extrait du Livre des Ombres.*

Be'lakor. Il est le Premier Prince. Le Seigneur des Ombres. Le Maître des Ténèbres. L'Annonciateur. Le Héraut des Conquérants.

Bien avant l'avènement des Elfes et des Nains, peut-être même avant la venue des Anciens ou peu de temps après l'effondrement des Portails Polaires, nul ne le sait, un humain d'une tribu primitive eut l'honneur d'être le premier mortel à se voir récompenser à l'unanimité par les Quatre Grands Dieux du Chaos : ils lui permirent de transcender son statut de mortel en devenant le tout premier prince démon du chaos universel. Comme bien des événements ayant eu lieu il y a des éons, les détails se sont perdus au fil des âges mais on peut se douter que pour mériter cette récompense, celui qui sera connu plus tard sous le nom de Be'lakor s'est rendu coupable d'innombrables atrocités. Il aurait contrôlé un empire immense d'une main de fer pendant de nombreux siècles, menant d'innombrables hordes démoniaques au combat tout en n'éprouvant que souverain dédain pour les mortels dont il faisait jadis partie. Il est dit que les dieux du Chaos, mineurs comme majeurs, le couvrirent de bienfaits car il contribua énormément à leur faire gagner des fidèles. La situation perdura ainsi pendant une période inconnue mais qu'on estime fort longue.



Mais comme toute chose dans lequel le Chaos prend sa part, rien n'est pérenne. Les Quatre abhorrent la stabilité. Et tout à leur Grand Jeu, ils se plaisent parfois à perdre leurs champions. Il se produisit alors quelque chose auquel le Premier Prince ne s'attendait pas : il advint que d'autres mortels, suivant son exemple, finirent eux aussi par accéder au statut de prince démon ! Certains d'entre eux en se dévouant exclusivement au culte d'un des Quatre, d'autres en vénérant le Chaos Universel, soit tous les aspects du chaos à part égale. Be'lakor n'était plus l'enfant prodige des Quatre... Ces derniers s'étaient trouvés de nouveaux jouets en la personne de ces nouveaux serviteurs.

Notez l'ironie de la situation : Be'lakor fut finalement puni par une chaîne d'événements qu'il avait lui-même mis en branle.

Le Premier Prince, déjà fort orgueilleux et haineux, vécu très mal ce qu'il considéra comme un déclassement aussi inadmissible qu'immérité. On ne sait trop dans quelle entreprise il se lança pour récupérer son statut d'unique champion du chaos universel. Certains sages pensent qu'il tenta de capter la vénération des mortels et de monter ses propres légions démoniaques dans le dessein de devenir un jour le Cinquième grand dieu du Chaos mais cela reste du domaine de la conjecture. Quoi qu'il en soit, le résultat final fut le même : son arrogance lui valut *in fine* la terrible et prompt colère des Quatre. Tout particulièrement celle de Tzeentch, le Modeleur des Voies. Be'lakor fut démis de ses fonctions en quelques instants. Tzeentch, faisant montre d'une imagination machiavélique, conçut à son égard un châtiment aussi brillant que sadique pour un grand narcissique : Be'lakor, privé de l'essentiel de ses (toujours considérables) pouvoirs ne pourrait plus prendre de forme physique distincte dans le monde des mortels. Il y apparaîtrait désormais comme une grande ombre sans substance, incapable d'agir physiquement dans le monde matériel mais il conserva tout de même la possibilité d'y exercer son influence ('oubli' de Tzeentch pour pimenter les choses ou manifestation supplémentaire de sa rouerie, à vous de juger). Il agirait désormais en tant qu'esclave obéissant des Quatre, apparemment dénué de volonté propre. Be'lakor ne serait plus autorisé à intervenir dans le monde des mortels que dans un cadre très précis : guider l'Élu du Chaos vers l'artefact final dans sa quête, la Couronne de Domination, un heaume forgé dans les tout premiers temps de l'humanité et qui marquait son porteur comme étant le Champion Universel du Chaos, celui derrière lequel se rangerait tous les serviteurs des Dieux Sombres. Pire encore, une fois le sombre heaume en possession du l'Élu du Chaos, Be'lakor devrait encore s'abaisser à procéder à son couronnement.



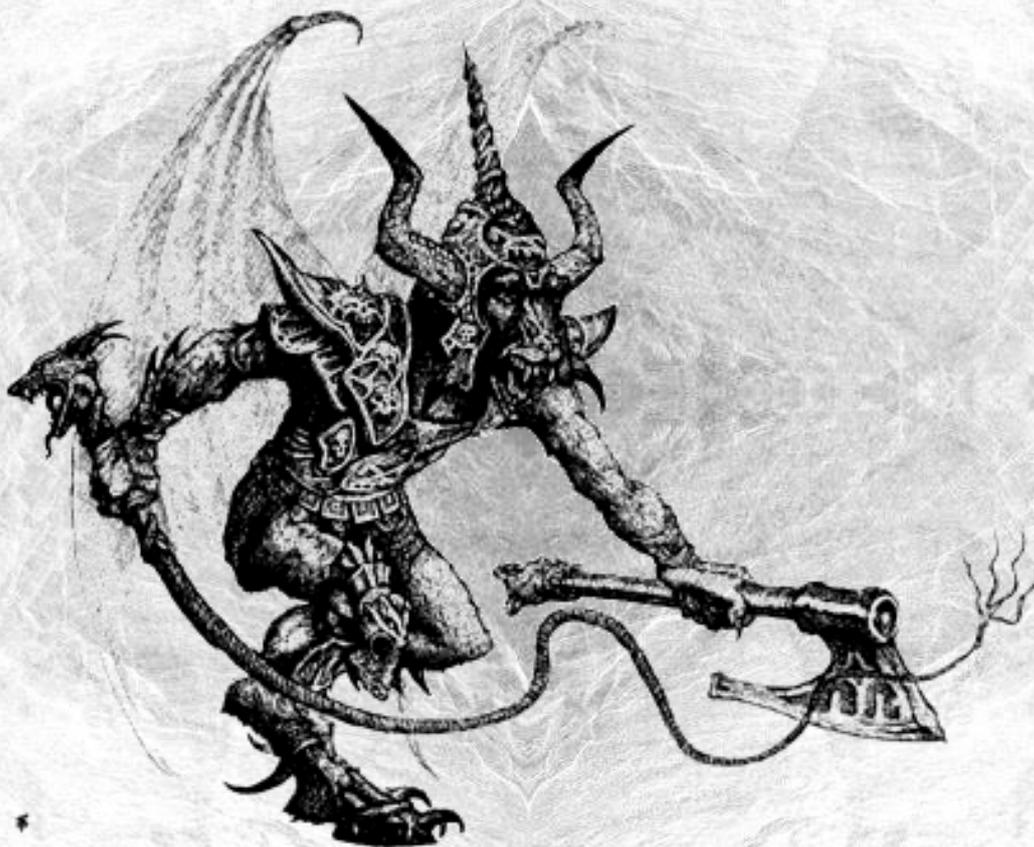
La peine était double pour Be'lakor. Non seulement il ne pourrait plus recouvrer son statut antérieur tant que la malédiction de Tzeentch subsisterait mais encore devrait-il couronner de petits mortels parvenus en leur accordant le titre qui aurait dû être sien de toute éternité. Be'lakor brûlait de se soustraire à ce rôle infamant mais cela lui prendrait un temps considérable.

C'est donc dans cet état, alors qu'il n'était plus (littéralement !) que l'ombre de lui-même que Be'lakor couronna le Premier Élu, Morkar l'Unificateur, un champion humain de la tribu Taalos en Norsca. Morkar rallia à lui la grande majorité des tribus Norses puis fonda sur l'alliance de tribus humaines de ce qui deviendrait plus tard l'Empire. Un duel de titan l'opposa à un certain Sigmar, le chef de cette coalition humaine. Les bardes racontent que l'affrontement se prolongea pendant une journée entière et la nuit suivante durant mais Sigmar finit par l'emporter sur son adversaire en l'abattant d'un coup de Ghal Maraz en plein Heaume de Domination. Morkar n'était plus, à la satisfaction de Be'lakor qui assista au duel sans

pouvoir y prendre part. A supposer qu'il l'ait pu, il serait douteux de penser qu'il aurait prêté son concours au premier Champion Éternel. La grande armée chaotique battit en retraite pour se terrer loin au Nord. Cette victoire accrut très fortement le prestige de Sigmar qui devint le Premier Empereur peu de temps après. Pendant les millénaires qui suivirent, bon an, mal an, souvent de manière vacillante mais se reprenant toujours au bord du gouffre grâce à plusieurs figures providentielles, l'Empire fut le bastion de l'humanité.

Be'lakor commença à ourdir un plan subtil au très long court pour récupérer son statut de seul et unique champion universel : il lui faudrait s'arranger pour prendre possession de la chair mortelle de l'Élu du Chaos en titre. Une fois ceci fait, Be'lakor serait en situation de se couronner lui-même, échappant ainsi à sa malédiction. C'est du moins ce qu'il crut, [alerte divulgachage !], puisqu' il ne fut jamais en capacité d'y parvenir.

Be'lakor assista à la déroute de Vangel ainsi qu'à celle du troisième Élu du Chaos. On suppose que pendant tout ce temps, il préparait un plan qui, croyait-il, porterait ses fruits dans la cité impériale de Mordheim. Il ne dédaigna à pas l'occasion intervenir dans les rêves de quelques nobliaux avides de gloire ou à influencer quelques hères désespérés mais la pratique ne le mena jamais bien loin. Il prenait aussi grand plaisir à tourmenter les prophètes et autres diseurs de bonne aventure en leur susurrant de noirs présages aux oreilles.



L'ÉLU DU CHAOS (AUSSI APPELE LE COURONNE OU LE SEIGNEUR OU LE PRINCE DE LA FIN DES TEMPS SELON LES SOURCES)

Le Prince de la Fin des Temps n'est rien de moins que le statut le plus élevé que puisse espérer atteindre un Champion du Chaos. Les sources concordent peu entre elles quant à leur nombre total. Il est parfois mentionné que dans toute l'histoire du Vieux Monde qu'il y eut pas moins de 13 Seigneurs de la Fin des Temps (cf. Archaon Everchosen, End Times livre 5) alors que d'autres sources n'en mentionnent que 4 voire 6. Soulignons les constantes suivantes : tous les quelques siècles, un mortel particulièrement prometteur parvient à rassembler les Trésors du Chaos et à se faire couronner Seigneur de la Fin des Temps par Belakor recevant ainsi la bénédiction unanime des Quatre.

Tous ne nous sont pas connus avec précision et Archaon excepté, leur parcours n'est pas détaillé. Le premier d'entre eux fut de manière certaine Morkar (défait par Sigmar, voir plus haut), le second, un certain Vangel (tué par Gromrir Goldfist, un seigneur nain). Kharduun le Glorieux fut le quatrième supposé (son destin particulier sera exposé plus bas), Asavar Kul, le Dévoué incarna le douzième (vaincu par Magnus le Pieux à la bataille des Portes de Kislev) et le treizième, Archaon, le Roi aux Trois Yeux, qui sonna le glas du Vieux Monde avant de continuer à accabler les Royaumes Mortels. Les chroniques impériales, naines et Elfes n'ont apparemment pas gardé trace des Élus restés anonymes. Peut-être ont-ils emprunté les portails polaires pour aller guerroyer dans d'autres mondes où ils se sont perdus ? Peut-être ont-ils concentré leur assaut sur les mystérieuses contrées de Cathay et Indj où un héros inconnu du Vieux Monde a mis fin à leur carrière ? Peut-être qu'ils ont tout simplement succombé à la compétition acharnée que se livrent les champions des dieux sombres ? Nul ne le sait...

Un érudit impérial (Frederich Weirde de l'Université d'Altdorf) en se basant sur les prophéties controversées de Hiéronymus de Nuln finit par élaborer une intéressante théorie quelques années avant la Fin du Monde-Qui-Fut : il fit le constat qu'à chaque fois qu'un Élu du Chaos apparaissait, un Champion de l'Ordre (qu'il appelle Champion de la Lumière) finit par se dévoiler spontanément pour le contrecarrer. Les deux figures subissent une attraction mutuelle qui culmine toujours par un grand duel au terme duquel seul l'un d'entre eux peut émerger vainqueur. Ses écrits sont fragmentaires mais l'apparition de ce Champion de Lumière coïnciderait avec la venue de la Comète à Deux Queues dans le ciel nocturne du Vieux Monde. Malheureusement, si sa théorie apparaît sensée quand il prête ce statut de Champion de la Lumière à des figures historiques reconnues coïncidant avec l'apparition de la comète (Magnus le Pieux, Gromrir Goldfist, Sigmar, Valten...), elle vacille fort quand Weirde le confère à des personnages historiques plus controversés (Alcadizaar, Tehenhauin...) d'autant plus que ces derniers n'ont pas affronté d'Élu des Dieux Sombres.

#Darkness Rising :
a complete history of the Storm of Chaos (2005).

LES TRESORS DU CHAOS

Décrits par Battista Gaspar Necrodomo, mieux connu dans l'histoire du Vieux Monde sous le sobriquet de Necrodomo le Dément, les Trésors du Chaos sont au nombre de six. Tout champion mortel aspirant à être Élu doit en rassembler la totalité pour espérer, peut-être, être couronné Élu des Dieux au terme d'une quête harassante de plusieurs années. Dans le détail, on trouve :

- *La marque Éternelle du Chaos : une marque du chaos unique, qui signe l'allégeance du porteur aux Quatre. Elle indique qu'il a reçu la bénédiction des Quatre. La marque prend la forme d'une étoile à huit branches noires, souvent située sur le visage. Elle combine les effets de chacune des marques des Quatre mais de manière plus puissante encore. Ce sombre stigmate accorde de plus une vision spirituelle et une sensibilité aux Vents de Magie.*
- *L'armure de Morkar : comme son nom l'indique, il s'agit bien de l'armure portée par le tout premier Élu du Chaos. L'armure se présente sous la forme d'une armure de plates complète associée à un imposant heaume cornu. La protection offerte par l'armure s'avère exceptionnelle mais elle ne se montre cependant pas infaillible contre des armes magiques très puissantes (Ghal Maraz comme le propriétaire originel pourrait en attester) ou face à des créatures quasi divines (certains princes démons, Bel'akor en tête).*
- *L'Oeil de Sheerian : il s'agit d'une gemme ovoïde bleue de belle taille appartenant au sorcier de Tzeentch éponyme. Une fois enchâssé dans le Heaume de Domination, cet objet accorde un don de prescience à son porteur. Sertie dans un autre heaume (celui de l'armure de Morkar, par exemple), l'Oeil permet de voir l'invisible et les vents de magie, même si le porteur n'est pas un sorcier.*
- *La Monture de l'Apocalypse : Dorghar, de l'un de ses (très nombreux) petits noms. Entité protéiforme, Dorghar est capable de changer de forme en fonction de ses besoins ou de ceux de son porteur : on le vit ainsi adopter l'aspect d'une grande gargouille de pierre, d'un essaim de diabolins, d'un immense lézard aux innombrables pattes ou d'une grande raie enflammée. La créature est d'une redoutable intelligence et se montre parfois bien rétive envers son aspirant cavalier.*
- *La Tueuse de Roi : à l'origine, la Tueuse de Roi était la lame rituelle de Vangrel, le deuxième élu du Chaos. Par ruse, il y fit enfermer Uzuhl, un Démon Majeur de Khorne. Les millénaires d'emprisonnement l'auraient rendu progressivement fou. Uzuhl est généralement peu coopératif mais il est possible de le faire fléchir en lui promettant la liberté. Espoir sans cesse déçu..*
- *La Couronne de Domination : dernier objet à récupérer, elle est particulièrement difficile à trouver comparativement aux cinq autres. Le détail de la quête des autres Élus est inconnu mais Archaon n'en découvre l'emplacement qu'au terme d'années d'errance et encore, suite à une information de Bel'akor (le roué espérant cette fois voler la couronne pour lui !). L'objet prend la forme d'un cercle de fer avec un emplacement pour y enchâsser l'Oeil de Sheeran. Ses pleins pouvoirs ne se révéleraient qu'à la suite de la cérémonie du Couronnement de l'Élu du Chaos. Il est dit que sa vue frappe de terreur les ennemis des Dieux Sombres tout en raffermissant le courage de leurs serviteurs.*

LA RIANTE CITE DE MORDHEIM ET LE SEIGNEUR DES OMBRES (2000 CI)

Mordheim était la capitale de l'Ostermark, une des provinces de l'Empire. Située sur sa frontière orientale, l'Ostermark est coincée entre Kislev au Nord, les Montagnes du Bord du Monde et le fleuve Stir au Sud, lequel coupe l'agglomération de Mordheim en deux. Nous sommes en 1999 IR (*calendrier Impérial*). La fin du second millénaire après le couronnement de Sigmar coïncide avec des troubles sociaux majeurs pour l'Empire. Le Trône Impérial n'a pas connu d'occupant incontesté depuis presque mille ans : il est âprement disputé par les représentants de pas moins de trois contrées impériales, le Solland, le Talabecland et le Middenland. Les trois factions se livrent une guerre ouverte. Mordheim, situé assez loin du gros des conflits, prospère grâce au commerce fluvial opulent d'une part couplé à une politique de tolérance envers la magie fort inhabituelle à l'époque (la magie était hors la loi et le restera encore pour 300 siècles avant la fondation des collèges de magie à Altdorf), ce que le culte sigmarite local réprouva vigoureusement. Il finit d'ailleurs par se faire bouter hors de la ville (chose absolument impensable jusqu'alors). Le quartier sud-est de la ville en particulier, est un des hauts lieux culturels de l'Empire d'alors où se produisent de manière quasi permanente quantité de spectacles et performances très élaborés (un sigmarite dirait 'hérétique'). Il se trouve également que ce quartier de villégiature abritait également la majorité des demeures des nobles et de l'élite du cru. On pourrait considérer que le cœur battant de la ville était le grand amphithéâtre dit de Ruprecht von Erdon (un célèbre dramaturge natif de Mordheim). Sa façade extérieure entièrement dorée à la feuille d'or, le Globe Doré, comme en vinrent à l'appeler les habitants, accueillait des spectacles diurnes ininterrompus pour tous les publics. A mesure que la lumière décroissait, le bâtiment reflétait les rayons solaires en une teinte qui tirait de plus en plus vers l'écarlate, une bien sinistre préfiguration de ce qui allait suivre. La nuit, elle abritait de sauvages combats de gladiateurs d'une brutalité abominable, pour le plus grand plaisir des nobles locaux qui se complaisaient devant ces spectacles plus sanglants et déviants les uns que les autres. Les combattants les plus brutaux pouvaient sans grand problème se couvrir de gloire et accéder à un statut social qui leur aurait été inaccessible partout ailleurs. Les locaux surnommèrent rapidement l'amphithéâtre le Théâtre Sanglant. Peu à peu, ce surnom prit insensiblement le pas sur celui du plus plaisant de Globe Doré.

Vous l'aurez compris : sous les brocards et les ors, il y avait quelque chose de profondément pourri à Mordheim. Il est dit que les cultes chaotiques se cachaient peu en ville et que les disparitions inexplicables étaient monnaie courante, bien avant la catastrophe. Les gens du commun par exemple étaient soumis à un ensemble de taxes très élevées ainsi qu'à une justice des plus expéditives. Un menu larcin suffisait à vous envoyer au gibet quelques heures plus tard si vous aviez de la chance. Si vous étiez malchanceux, vous vous retrouviez participant involontaire du Théâtre de Sang.



Revenons au théâtre, justement. Nous sommes au milieu de la dernière nuit de l'année 1999 IC et la fête du Nouvel An bat son plein, à la mode locale. Kharduum le Glorieux, de loin le plus redoutable combattant du moment, se paye une petite pause en massacrant avec maints raffinements martiaux deux cents esclaves désormais sous les vivats de la foule en transe. D'un physique très imposant, on disait l'homme adepte des Dieux Noirs. Il rendrait régulièrement hommage aux Puissances de la Ruine en leur faisant des libations de sang. Qu'importe ! Au contraire même, la foule l'acclama tout de même !

Minuit vint. Le grand beffroi se fit soudain entendre. Tragique méprise : la populace crut que la Grande Dame (la cloche du beffroi de Mordheim) tonnait en signe de liesse pour accompagner les festivités. En réalité, le petit groupe d'astronomes sonnait le tocsin car la savante congrégation établie dans la tour venait de réaliser via leurs instruments que la Comète à Deux Queues, visible depuis quelques jours dans le ciel nocturne, se rapprochait rapidement de la ville.

A minuit précisément, le 1er jour de 2000 IC, une comète de malpierre de fort belle taille s'écrasa dans la partie sud-ouest de Mordheim, à quelques centaines de mètres du Théâtre Sanglant. Les Sigmarites clameront plus tard que le Poing ou le Marteau de Sigmar s'est abattu sur la ville cette nuit-là pour la purifier de ses innombrables péchés. En un instant, il n'y eut que terreur et dévastation dans la ville entière. L'impact souffla la plupart des constructions, plusieurs milliers de personnes périrent immédiatement à cause de l'explosion ou ensevelies sous les gravats. Dans leur malheur, ils comptèrent pourtant parmi les plus chanceux. Du fait de sa composition de malpierre pure, la comète explosa en milliers d'éclats qui criblèrent la ville et la région environnante. Une poussière pulvérente de malpierre pure se répandit rapidement dans l'atmosphère suscitant un cortège de démence et de mutations chez les survivants. Épouvantés, les quelques locaux qui en réchappèrent fuirent à toutes jambes dans les bois environnants. Le petit groupe d'astronomes survécut durant plusieurs jours, piégés dans le Beffroi miraculeusement épargné. Ils parvinrent à prendre la fuite par la suite mais leur raison se délita rapidement suite à l'expérience.

Quelques secondes avant l'impact de la comète, une grande ombre se saisit de Kharduum. L'homme hurla. Sa chair coula comme de la cire chaude : sa stature crut de plusieurs pieds, une immense couronne de cornes lui perça le crâne et de grandes ailes de chair jaillirent de son dos. Ses mains et ses pieds se firent serres. La chose, plus tout à fait mortelle mais pas exactement démoniaque non plus, prit alors son essor. 'Peuple de Mordheim, je suis votre nouveau maître désormais. Que tous ceux qui contemplant le Seigneur des Ombres sachent que vous êtes damnés pour l'Éternité' tonna-t-elle d'une voix impossible avant de plonger en piqué dans la Fosse (cratère d'impact de la comète).



Be'lakor (car c'était bien lui) exultait : il avait réussi à prendre possession de l'enveloppe charnelle du prochain Élu du Chaos. Il s'employa lors des dix ans qui suivirent à affermir son pouvoir en déployant un vaste réseau de sectateurs chargés de l'alimenter continuellement en victimes sacrificielles et en malpierre. Et il ne fut pas déçu : les sectateurs comme les victimes potentielles vinrent en nombre. Des quatre coins de l'Empire (comme de la plupart des autres nations humaines), quantité de mercenaires, brigands, sorciers, répurgateurs et autres individus peu recommandables accoururent, tous attirés par la nouvelle suivante : la ville regorgerait d'une pierre magique miraculeuse, qui, entre les mains d'une personne capable de percer ses secrets, permettrait de réaliser force miracle dont celui de changer le plomb en or ! Des bandes humaines au service d'un des prétendants au trône impérial (ou bien à l'allégeance changeante, quand elles ne servaient pas uniquement leurs propres intérêts) affrontèrent féroce ment mutants, hommes-bêtes et skavens du clan Eshin pour la possession du précieux minéral. En sous-main, les créatures de la nuit (ou plus souvent, leurs agents) aux ordres des nouveaux seigneurs de la proche Sylvanie collectèrent de vastes quantités de la roche céleste pour le compte d'un certain Vlad von Carstein. Les cultes de Possédés aux ordres du Maître des Ombres (que des sectateurs dérangés allèrent jusqu'à appeler l'Empereur Noir) portèrent chaque jour des groupes de victimes à la Fosse pour que Be'lakor s'en repaisse.

Mais las ! Malgré un luxe de précautions, les plans de Be'lakor finirent par échouer. Sans trop qu'on sache bien pourquoi, les voies du Chaos étant par essence impénétrables, Be'lakor ne parvint jamais à stabiliser suffisamment sa possession sur le corps de Kharduum. Il finit par être renvoyé dans les Royaumes du Chaos, sous les rires moqueurs de Tzeentch. Il est cependant fort probable qu'il en ait retiré un surcroît de puissance qui lui permit d'échapper au moins partiellement à sa malédiction car quand Be'lakor revint dans le Vieux Monde, bien loin de Mordheim cette fois-ci, il fit montre de bien plus de puissance et de lucidité qu'auparavant.

Qu'advint-il de Mordheim ? L'année 2010 CI vit le déclenchement des Guerres des Comtes Vampires, lesquelles dureront pratiquement un siècle et demi. Au soir de la Geheimnisnacht 2010 IC, Vlad von

Carstein entonna un sort extrait des Neuf Livres de Nagash. Alimenté par la vaste quantité de malpierre que ces agents s'étaient procurée à Mordheim, le sort releva tous les morts de Sylvania, une terre qui n'est pas avare en tombeaux et autres fosses communes oubliées. A la tête de son immense armée, Vlad se lança alors contre le Talabecland et bien vite, même les bandes disparates qui cherchaient fortune à Mordheim eurent d'autres objets de préoccupation. La ville sombra peu à peu dans l'oubli. L'ancienne capitale devint une ruine hantée par les cultistes et les mutants comme il existe tant dans l'Empire. De temps à autre, des groupes de monstres surgissaient des Bois Morts flanquant le nord de la ville pour s'en prendre à des petites communautés en lisière de forêt. Bientôt, seuls les déments et les plus désespérés furent disposés à faire le voyage, persuadés qu'ils y trouveraient encore fortune. Aucun ne revint. La portion finale du fleuve Stir qui passait par Mordheim ne fut bientôt plus fréquentée par les bateliers honnêtes. Il faut dire qu'en aval se trouve la Sylvania avec son ancienne capitale de Waldenhof. Quel homme sain d'esprit voudrait bien faire commerce avec les Sylvaniens et leurs sombres maîtres ?

Calendrier Impérial : les datations dans cet article sont données en CI (Calendrier Impérial), dont l'année 0 correspond au couronnement de Sigmar. Ce calendrier comporte 400 jours en tout, répartis en 12 mois comptant chacun 32 ou 33 jours.

Geheimnisnacht : le vieux Monde, contrairement aux Royaumes Mortels, comportait deux lunes : Mannslieb, un satellite naturel semblable à notre lune et Morrslieb, une lune verdâtre faite de malpierre, sa jumelle maléfique qui aurait été créée à la suite de la chute des portails des Anciens. Morrslieb est pleine deux fois par an et l'une de ces occasions marque son périhélie. Au cours de cette nuit-là, les vents de magie issus des portails polaires écroulés soufflent bien plus fort qu'à tout autre moment de l'année. La barrière entre le monde matériel et les Royaumes du Chaos s'en trouve affaiblie un peu partout, ce qui permet aux démons de se manifester bien plus facilement qu'à l'ordinaire. C'est évidemment un moment très propice pour tous les cultes chaotiques et de sombres cérémonies ont lieu toute la nuit tandis que les hardes d'hommes-bêtes se livrent à des cérémonies sanglantes (enfin, encore plus qu'à l'accoutumée) aux pieds de leurs pierres des hardes. Au soir de la Geheimnisnacht, les gens sensés se cloitrent à double tour, en priant pour que rien ne leur arrive avant l'aube. L'orbite erratique suivie par Morrslieb implique que la Geheimnisnacht ne tombe jamais deux années consécutives à la même date mais les astronomes compétents sont capables d'en déterminer les jours de survenue. A noter que les skavens firent littéralement exploser Morrslieb au cours de la Fin des Temps.

*#Tome de la corruption,
Warhammer Armies : Daemon of Chaos, 8^{ème} édition.*

Mordheim fut finalement rasé sur les ordres de l'Empereur Magnus le Pieux en 2302 CI, à la fin de la Grande Guerre contre le Chaos. Il ne subsista alors plus aucun bâtiment intact de la ville. Mais les Ostlanders déconseillent toujours fortement de s'y aventurer. Ils racontent à qui veut bien leur prêter oreille que la ville garde toujours des échos de la démence qui y régna naguère...rars sont ceux qui en reviennent encore de nos jours.

L'OMBRE PLANE SUR ALBION (2306-2523 CI)

Be'lakor fut donc renvoyé dans les Royaumes du Chaos à sa grande exaspération. Mais l'épisode de Mordheim, quoiqu'infructueux lui avait permis de recouvrer un peu de sa puissance passée. Il s'employa donc à reprendre ses plans depuis le début. Son regard se tourna alors vers Albion et plus particulièrement sur les Oracles, qu'il savait vulnérables.

Le Maître des Ténèbres se manifesta pour la première fois dans la Forteresse de Plomb en 2306 IC environ, un fortin au nord d'Albion, en susurrant des promesses de pouvoir dans l'esprit des Oracles disposés à l'écouter. Il leur promit de grands pouvoirs et les dota d'ailleurs progressivement d'une puissante magie. Lentement et insidieusement, ces Oracles devenus ses Émissaires Noirs commencèrent à détourner la puissance des Pierres d'Ogham vers Be'lakor. Ce dernier avait l'intention de siphonner leurs énergies magiques afin de reprendre forme physique dans le dessein (vous l'aurez deviné maintenant car le thème commence à devenir légèrement récurrent) et de se couronner lui-même avec la Couronne de Domination. Alors qu'une guerre civile sanglante éclatait en Albion entre les Oracles et les Émissaires Noirs mais qu'aucun des deux camps ne parvenait à prendre l'avantage sur l'autre, chacun dépêcha ses émissaires dans le Vieux Monde et au-delà pour tenter de rallier les peuples qui s'y trouvaient à leur cause respective. Le parasitage des pierres d'Ogham perturba les Brumes magiques qui ceignait Albion, lesquelles commencèrent à se dissiper en 2520 IC.

SHADOWS OVER ALBION

Campagne mondiale lancée à l'été 2001, la campagne d'Albion proposa aux joueurs de la toute jeune sixième édition de Warhammer Fantasy Battle (sortie en 2000) d'affilier leur armée au camp des Émissaires Noirs ou des Oracles. La compilation de toutes les batailles déterminerait le sort d'Albion. Le supplément succinct (25 pages) contenait en plus des caractéristiques des Oracles et des Émissaires Noirs assistés de leur Bête des Marais (Fennbeast, un golem de boue, belle figurine d'ailleurs), un tableau de condition climatique, de quoi générer aléatoirement les décors du champ de bataille et 6 scénarios.

La campagne donna plutôt la victoire aux forces des Émissaires Noirs, les Elfes noirs réalisant une bien belle performance. Fait assez amusant : les armées ayant obtenu les meilleurs résultats (de mémoire, les Elfes noirs, les hauts-Elfes, l'Empire et les Nains dans cet ordre) reçurent au moins un nouvel objet magique, censément pillé par le peuple en question dans le trésor des Anciens. Ces objets présentaient des règles évoquant de manière très suspecte des équipements courants de Warhammer 40.000. Je me souviens notamment pour les Druchii (Elfes noirs) d'un gantelet énergétique qu'on aurait pu trouver tel quel dans l'armurerie d'un chapitre de space marines ainsi que d'un auspex. Les haut-Elfes obtinrent une armure énergétique et une paire de griffes de même provenance ainsi qu'un lance-flammes tandis que les Nains purent s'équiper de qui ressemblait beaucoup à une épée énergétique. Les très mauvaises langues diront sans nul doute que de fait le livre d'armée elfe noir soit sorti peu de temps avant la campagne ne doit certainement pas y être étranger mais ce sont des fâcheux !



Rapidement, les peuples du Vieux Monde firent voile sur Albion. L'Empire y fonda même une colonie (le Neueland) avec un début d'implantation durable et même un début de guerre civile entre deux prétendants ! Il y eut même un embryon de colonie bretonnienne et une implantation de maraudeurs venus de Norsca. Voyant que la situation commençait à basculer hors de contrôle, les prêtres mages slann réagirent promptement. Des portails furent ouverts entre la Lustrie (NdT : continent situé à l'Ouest du Vieux Monde, géographiquement assez semblable à notre Amérique du Sud. Les cités-temples hommes-lézards majeures y sont implantées) et ils reprirent rapidement possession des lieux environ un an plus tard, boutant hors d'Albion tous ces intrus (vers 2521) avant de rétablir la barrière de brumes magiques (2523 IC).

Las...évidemment, les plans de Be'lakor furent une nouvelle fois contrecarrés. Albion n'était pas tombée et les Pierres d'Ogham, en piteux état, tenaient encore debout pour la plupart. La défaite ne fut cependant qu'apparente puisque le Sombre Prince avait partiellement rempli son objectif. Il aspira assez de puissance magique au cours de l'épisode albionais pour se manifester spontanément désormais. Une possibilité qu'il mit rapidement à contribution au cours de la Fin des Temps. D'autant que son plan le plus ancien, celui dont il avait posé le jalon presque mille ans auparavant, allait commencer à porter ses fruits. En 2521, un nouvel Élu du Chaos du nom d'Archaon lança sa horde sur le Vieux Monde. Mais pour comprendre la relation entre Be'lakor et Archaon, il nous faut, nous aussi, opérer un petit retour en arrière.



LE PROPHETE FOU

1586 IC, République de Rémas, Tilée, Terres du Sud.

'Vous me connaîtrez de par mon œuvre !' hurla le devin

Le traqueur de sorcières fit immédiatement signe au tortionnaire qui appliqua un tour de manivelle supplémentaire à l'engin sinistre que les geôliers avaient amoureusement surnommé le Disloqueur. Quelques craquements osseux retentirent. L'homme se contorsionna de douleur.

'Battista Gaspa Necrodomo', entama le ¹⁶prêtre traqueur de sorcières en consultant son in folio maculé de sang, 'sa seigneurie vengeresse, Solkan, Dieu de la Lumière et de la Loi, vous a jugé coupable de sorcellerie et de démonolâtrie. Vos fausses prophéties ont éloigné les indigents et les ignorants de la République de ses préceptes. Le niez-vous ?'

'Vous me connaîtrez par mon œuvre. Mon œuvre parlera pour moi ! ' cracha le supplicié

'Il suffit !' s'exclama l'inquisiteur en faisant de nouveau signe au bourreau. Necrodomo sembla se raviser mais trop tard. La manivelle fut tournée et engendra d'autres craquements. Il se noya dans la douleur. L'inquisiteur de Solkan reprit sa diatribe.

'Vous n'êtes qu'un charlatan. Vous vous vautre dans le mensonge. Vous lisez dans les yeux, les mains et les étoiles mais couchez sur papier ce que les âmes perdues qui viennent vous consulter ont envie d'entendre. Vous soutirez de l'argent aux veuves crédules. Vous n'êtes qu'un petit devin minable. Et peut-être que si vous vous étiez contenté d'escroquer votre prochain, vous vous seriez soustrait à la justice du Poing de Solkan même s'il voit tout et entend tout. Mais ceci (l'inquisiteur se saisit d'une belle poignée de feuillets en piteux état). Ceci est différent.' Il commença à en lire les titres. 'Les prophéties célestes. Signes et présages. Transcendance. La Fin des Temps arrive. L'Élu est là. Hérésie dans nos murs ! Vous cherchez à terroriser le peuple, en démagogue que vous êtes. Vous êtes un factieux envers la République. Tout cela n'est que corruption, un affront lancé à la face du Seigneur de Lumière. Mais sa vengeance est prompte et son courroux implacable, Necrodomo ! C'est Lui qui vous a mené vers nous.'

L'inquisiteur se tourna alors pour prendre une plume et un encrier sur la table ainsi qu'un très épais tome à la couverture noire, sans marque distinctive. Il s'assit à la droite du supplicié puis attendit sa confession.

'Aidez-moi à vous sauver, devin. Confessez vos crimes à la confrérie. Ouvrez votre cœur à Solkan et je vous promets une mort digne et rapide en l'attente de son jugement.' L'inquisiteur poursuivit sa diatribe dans le but de lui arracher une confession. Il se pencha vers le supplicié qui laissa échapper du bout de ses lèvres ensanglantées :

'Je demande pard...'

Un grand fracas retentit. Suivi d'un deuxième puis d'un troisième. L'inquisiteur, le prêtre tortionnaire et ses assistants se tournèrent alors vers la trappe du plafond.

Celle-ci s'ouvrit délicatement. Un prêtre descendit alors avec lenteur l'échelle rouillée qui apparaissait, faisant bien raisonner chaque barreau. Il était vêtu d'une robe à capuche noire toute simple. Une lourde odeur de soufre commença à se répandre dans la pièce. L'individu parvint au terme de sa descente sans se hâter puis il se tourna vers l'assemblée. La capuche ne laissait rien voir du visage de l'intrus, si ce n'est deux yeux qui luisaient faiblement d'une profonde malveillance.

'Que signifie cette interruption ? Comment osez-vous interrompre le travail du Veng...'

'Ca suffit' se contenta de dire posément l'individu. Une brise mauvaise surgie de nul part souffla alors dans la pièce et toutes les personnes présentes, à l'exception du supplicié, tombèrent raides mortes.

Enfin tranquille. Leur assomant verbiage ne nous troublera plus' commenta simplement l'individu. Il s'approcha de Necrodomo puis effleura le Disloqueur dans lequel ce dernier était toujours emprisonné. L'appareil se piqueta de rouille puis tomba en poussière en l'espace de quelques secondes. L'intrus se saisit du devin d'une poigne de fer puis il le cala dans le fauteuil de l'inquisiteur non sans avoir négligemment projeté le cadavre de son ancien occupant au sol d'un revers de main dédaigneux.

'Qui...qui êtes-vous ?' articula péniblement Necrodomo entre ses dents cassées.

'Excellente question. Je suis un grand admirateur de ton travail, charlatan ou non.' En poursuivant, il parcouru les quelques feuillets restés sur le lutrin. Maintenant je voudrais t'aider. Ton chef d'œuvre reste encore à écrire. L'homme (mais en était-ce vraiment un ?) se saisit du triste grimoire confessionnel de l'inquisiteur. Il passa sa main lentement sur la couverture et le livre changea alors d'apparence dans un crépitement écoeurant. Sa tranche se hérissa d'os pointus. Les simples fermoirs de bronze se changèrent en mâchoires de fer acérées. La couverture se mit à fumer alors que des inscriptions y apparurent en lettres de feu. On pouvait désormais y lire 'Liber caelestior' dans la langue noire des Puissances de la Ruine accompagné du nom de l'auteur en grands caractères 'Battista Gaspar Necrodomo'.

'Tes prophéties vont devenir une arme. Nous allons faire l'histoire, toi et moi. Nous allons réunir la guerre, l'espoir, la peste et l'envie en l'honneur d'un champion des ténèbres. Ce sera le meilleur d'entre eux. Nous allons façonner le destin pour créer un guerrier digne des épreuves à venir. Un être digne de recevoir les dons des Quatre à part égale. Il sera couronné Élu Éternel du Chaos. Il sera la clé tout comme je suis le gardien de la dévastation qui s'abattra sur ce monde. A nous deux, nous allons annoncer la venue de la Fin des Temps...la même que tu prophétises mon ami. Réjouis-toi, devin ! La fin approche. Et quand elle sera enfin là...quand je n'aurais plus besoin de cet Élu Éternel, quand sa tâche sera accomplie! Alors, seulement je m'emparerai de sa carcasse pour le couronnement.. Et je reprendrai ma place en tant que seul Seigneur de la Fin des Temps. Une fois de plus, je pourrais replonger ce monde dans les ténèbres et la ruine dont il n'aurait jamais dû sortir !'

A mesure que l'étranger s'exaltait, Necrodomo assista à une transformation cauchemardesque : les contours du moine se brouillèrent dans un nimbe d'ombre. Sa silhouette disparut presque complètement. Sa voix se fit bien plus grave. Des ombres émergèrent une grande paire d'ailes qui drapaient un corps humanoïde surmonté

d'une tête anguleuse dotée d'une immense paire de cornes recourbées. Le devin sentit que sa santé mentale, déjà bien éffecté par les sévices subis depuis plusieurs jours, se dérobaient lentement. Quand le démon riva son regard fait de deux braises emplies d'une intelligence millénaire sur lui, il fondit en sanglots avant se recroqueviller en position foetale tant bien que mal sur son siège.

Be'lakor le scruta quelques instants puis il s'empara avidement du livre encore vierge.

'Peu importe', dit le Premier Prince à l'homme brisé. Il ouvrit le livre à la première page puis choisit avec soin une plume qu'il trempa habilement dans l'encrier. Necrodomo ne put s'empêcher de remarquer du coin de l'œil que l'énorme main de la créature était revenue à des dimensions plus humaine pour mieux rédiger. 'Je vais t'aider en m'occupant de la transcription. En fait, j'ai déjà trouvé un nom pour ce champion. Un nom qui sera aussi le mien quand je m'emparerai de son corps. Un nom tiléen, prophète. Ce sera parfait. Nous l'appellerons...Archaon.'

Un rire sinistre raisonna dans la pièce accompagnée des hurlements d'un l'homme que la raison venait de désertier définitivement...

Jalikoud

A LA DECOUVERTE DE

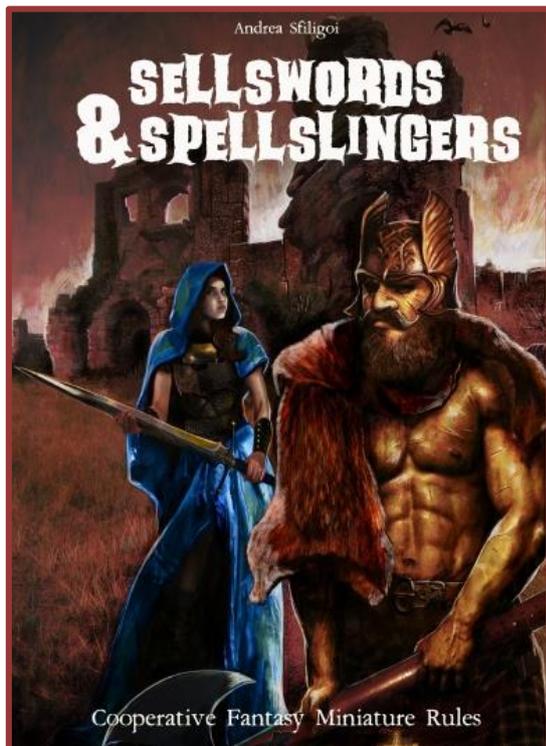
SELLSWORDS & SPELLSLINGERS

Quoi de mieux pour découvrir un système de jeu qu'une partie d'initiation ? Je vous propose donc de rentrer dans ce système de jeu coopératif de Ganesha Games au travers d'une partie découverte. Deux joueurs que tout oppose mettent leurs forces en commun en formant une compagnie à la recherche de la gloire et de la fortune. D'un côté Borea, peintre mais pas joueuse de figurines, amatrice de chats et de l'autre votre serviteur, joueur dispersé et plus accroché à la race canine.



– LE JEU

Ganesha Games est connu notamment pour son système Songs Of Blades and Heroes. Peu de caractéristiques, un dé unique et des profils adaptables à toutes les figurines ou presque. Ici Sellswords and Spellslingers propose une expérience non pas de confrontation mais de coopération pour 1 à 6 joueurs.



Le jeu utilise des D20 pour résoudre les actions, des cartes pour les monstres et les événements et des D6 pour certaines conditions. C'est un setting fantasy donc à vous de coller la marque de figurines qui vous convient le mieux ! A noter que le jeu requiert tout de même une réserve d'opposants assez importantes (peaux-vertes, mort vivants, brigands...).



– LES PROTAGONISTES

Chacun d'entre nous a choisi d'avoir 3 héros à sa disposition. La valeur de chaque groupe est fixe et ne dépend pas du nombre de joueurs, c'est la difficulté du scénario (principalement en nombre d'adversaires) qui s'adapte. Ensuite, aussi déroutant que cela puisse paraître, il n'y a pas de profil, pas de coût de personnage ou d'équipement. Vous prenez votre figurine, elle possède dès le début l'équipement que vous pouvez voir sur elle, vous devez ensuite dépenser entre 5 et 40 points d'expérience pour lui donner des bonus : sorts, bonus au toucher avec tel ou tel type d'arme, bonus au charisme, à la force, à l'escalade...

C'est ainsi que nous avons défini, en fonction de la classe de chaque animal, un profil sur mesure. Nous avons donc : "La rôdeuse", une bengal armée d'un arc et à l'œil vif, Atos, le Maine Coon, discret comme une ombre mais avec des lames encore plus affûtées que ses griffes et Alaric Tremblevoix, le Ragdoll racontant les nobles exploits de son ami Atos. Alcoolique notoire, orateur de talent et magicien à ses heures !



De l'autre côté du miroir nous avons un groupe emmené par Cassandra, la husky rousse, paladine de son état éternellement en quête de gloire. Elle voyage avec Hartley, le guerrier bouledogue français, héros au cœur pur, toujours premier à foncer dans la mêlée. Enfin, Jude, la beagle Barbare, simple d'esprit mais à la force ô combien appréciée.



– LA MISSION

Pour leur première (ré)union, les animaux éveillés se lançant dans la carrière d'aventuriers décident de porter secours à un aimable marchand de vin s'étant fait dévaliser sa dernière cargaison par d'étranges lézards humanoïdes qui pullulent dans la région ces derniers temps (Scénario Wines and Brambles). Suivre la trace de ces petits nuisibles n'est pas bien compliqué et les héros arrivent rapidement à leur repaire. La plupart déambulent entre les bosquets, les mégalithes et autres sites païens (déploiement de chaque ennemi en lançant 2 fois 2D6 pour donner les coordonnées sur la table de 36*36").



Les petits voleurs ont commencé à célébrer leur victoire, 7 d'entre eux ont bien entamé les jarres et ont formé une horde braillarde, chantant des chansons paillardes, se déplaçant au gré de la foule avinée. Ils refusent catégoriquement que les autres skinks, arrivant encore à articuler une phrase sans bégayer, ne se joignent à eux. La horde ne se composera que de lézards ivres ! (Ceci est dû à la complication tirée en début de partie). Leurs cris attirent toutefois beaucoup les autres qui semblent se regrouper de ce côté des bois (le hasard a fait que la plupart sont groupés dans un même coin de la table).





– TOUR 1

Les chats et leurs réflexes –démoniaques à n'en pas douter– commencent la partie (un jet d'initiative est réalisé en début de partie, chaque joueur lance 1D20, le meilleur jet commence la partie).

C'est Alaric qui prend les devants mais, bien qu'il ne soit pas saoul (ou semble se maîtriser), il paresse pour sa première activation (il peut choisir de lancer entre 1 et 3 D20 pour avoir autant d'actions. Il choisit d'en lancer 2 mais obtient sur chacun moins de 8, seuil minimal pour s'activer). Serait-ce parce qu'il a vu le monstre errant apparaître –fort heureusement du côté des canidés– ? C'est un gigantesque Kroxigor qui vient rejoindre ses petits camarades. Mais comme il n'est pas très attentif, il va renifler l'herbe alentour au lieu de chercher à se faire un manteau de fourrure.



Atos s'avance à pas mesurés mais la Rôdeuse est plus douée et bien qu'elle fasse aussi apparaître des gobelins, elle fonce fouiller le premier bosquet et y trouve une jarre de vin abandonnée.



Les félins s'étant tous activés, c'est au tour des canidés. Comme les ennuis n'arrivent jamais seuls, Cassandra n'avance qu'une fois et voit

l'apparition d'une horde (1D6 skinks, votre serviteur faisant bien entendu... 6) armés de sarbacanes. Arrivant sous les chiens, ils ont l'air décidé à en découdre et à faire de l'acupuncture sur les bêtes à poils.



Jude est plus efficace et, après avoir repéré un objet scintillant (probablement de la nourriture) sur un skink dans son champ de vision, elle fonce explorer un premier tertre où elle trouve également une jarre du précieux nectar...



L'héroïque Hartley n'écoute que son courage, il lance 3 dés d'activations (il a le trait héros lui donnant +1 à ses jets d'activations mais aussi Soif de combat qui lui donne aussi +1 lorsqu'il tente 3 activations). Son audace paye et il peut ainsi charger la horde de tireurs. Malheureusement, la horde est bien plus difficile à éliminer qu'un guerrier isolé. (Une horde a un seuil de difficulté égal au seuil d'un guerrier isolé +1 point pour chaque autre membre de la horde l'accompagnant. Ici la difficulté du skink est de 5 + 5 à cause de ses 5 compagnons formant la horde avec lui soit un total de 10 en tout). Le vaillant Bouledogue est stoppé dans son élan et prend une blessure de la part des vicieux lézards (le skink a une valeur de dommages de 1, chaque héros possède de base 3 points de vie).

Le tour se finit avec l'activation d'Hartley.



(Il n'y a pas de phase d'activation des monstres, ces derniers se sont activés via les cartes événements tirées à chaque activation ratée d'un héros.)



- TOUR 2

Les chats passent à l'action pour le second tour. Alric, qui n'a peur de rien, se dirige tranquillement vers les bosquets du nord, est-ce le hasard ou son flair qui le guide directement vers une jarre de vin? toujours est il que cela fait une nouvelle récompense à toucher auprès du commanditaire.



Atos obtient une activation après avoir lancé deux dés. On commence donc par résoudre un événement, ici la carte nous ordonne une activation de tous les ennemis présents d'un coup. Ainsi, la horde d'ivrognes se met en marche, mais elle et la plupart des ennemis bougent au hasard, ne voyant aucun héros à agresser sauvagement.

La pression monte toutefois d'un cran, la Rôdeuse doit commencer à se servir de ses armes. Elle bande son arc et décoche les premières flèches tout en se rapprochant des bosquets à inspecter.



Hartley, malgré toute sa bonne volonté, n'arrive pas à s'en sortir et est de nouveau blessé. Jude doit lui venir en aide. Heureusement et malgré les apparences, elle sait se maîtriser et choisit de faire une attaque concentrée pour entamer la horde et effrayer les petits lézards. (elle dépense non pas une mais deux actions pour attaquer avec un bonus au toucher). Cela lui laisse l'opportunité d'utiliser la technique ancestrale de la tempête d'acier. Maintenant que les skinks commencent à s'aplatir aux pieds des aventuriers, le kroxigor les remarque enfin et pointe le bout de son nez.



- TOUR 3

Alaric est agressé au sortir du bois par un goblin qui veut lui voler sa jarre mais il le défait d'un seul revers de luth, personne ne touche à sa boisson ! (certains événements représentent des monstres en embuscade, sortant d'un décor pour attaquer le héros ayant tiré la carte)



La rôdeuse continue à cribler de flèches les lézards, ils tombent un par un avant de l'atteindre.

Les derniers skinks tombent sous les coups conjugués de Hartley et Jude mais à peine ont-ils péri que le Kroxigor engage la barbare et lui assène un mauvais coup de masse (le monstre a une valeur de dommages de 2. À chaque défense ratée par le héros, c'est donc 2 pv sur 3 de perdus...).

Cassandra vient enfin en renfort et compte bien redonner un peu de vigueur à ses compagnons d'armes. Cependant les vents sont capricieux et les vents de magie qui viennent de se lever rendent plus difficile son soin (d'autant qu'elle porte une armure, pratique pour absorber les coups mais pas pour pratiquer la magie divine). Elle engage alors le Kroxigor elle aussi mais ne voit pas le coup de masse qui l'attend à son arrivée... Les trois canidés sont désormais en piteux état.



- TOUR 4

Alaric se fait une fois de plus attaquer par surprise par un skink sortant du bois, ces viles créatures ont sûrement dû s'endormir alors qu'elles gardaient la jarre de vin...



Atos et la Rodeuse continuent leur travail d'équipe, tenant la menace à distance tandis qu'ils ramassent jarre sur jarre.



Le combat épique contre le kroxigor se poursuit, il finira par être abattu par les efforts conjoints des héros mais au prix de la vie de Hartley qui s'effondre au sol.

Comme les choses semblent s'arranger, le destin s'en mêle et un second kroxigor apparaît et voit

-tout comme Cassandra qui a déclenché cet événement- que le tombeau renferme quelque chose. Cassandra ayant le trait chasseur de gloire, elle n'a pas d'autre choix que de se précipiter vers l'origine de ce mystérieux trésor au lieu d'aller voir l'état de son compagnon blessé. Chacun d'eux se précipite donc. Heureusement, l'appel de la gloire donne des ailes à la paladine qui désarme le troll. (Elle obtient un coup critique grâce à son 20 naturel, elle choisit l'option qui permet de retirer l'arme du troll, diminuant ainsi son seuil de difficulté)



- TOUR 5

Alaric continue de suivre son odorat pour trouver des jarres de vin, heureusement les skinks ne tombent sur lui qu'un par un. Cette jarre-ci est protégée par un frêle gardien qui aura tôt fait de périr.



Atos vient à la rescousse, traînant sa jarre pour aider la rôdeuse qui décoche flèche sur flèche mais qui ne voit pas le nombre de skinks diminuer pour autant. Elle goûtera même à son propre remède. Les skinks à sarbacane commencent à tirer aussi leurs projectiles. Et

bien que moins précis, l'un d'eux finit par se planter dans la fourrure de la rôdeuse.



Elle ne peut cependant pas résister à l'attrait de l'or et entame la fouille des cadavres. De fait, elle ne voit pas le nouveau skink qui s'en prend à elle et lui assène un violent coup. Une fois remise, elle a tôt fait de l'estourbir mais le mal est fait, elle aura une cicatrice de plus.

Jude finit de venir à bout du kroxigor grâce à sa force qui lui permet de manier sa hache à deux mains (l'arme à deux mains a la capacité d'infliger deux dégâts au lieu d'un seul mais nécessite le trait "fort" pour pouvoir être utilisée). Cassandra récupère ainsi le précieux trésor de l'obscur tumulus.



- TOUR 6

Atos continue à empêcher les skinks d'atteindre la rôdeuse tout en allant au devant du cercle de pierre à fouiller. Un goblin y garde une autre jarre de vin, seul gardien à éliminer pour accroître la récompense.

Alaric, qui a un flair hors du commun pour trouver la boisson, dénicher une dernière jarre au

pied du mégalithe. Enivré et heureux, il a tout ce dont il rêvait.

Dernières fouilles des cadavres de skinks pour la rôdeuse et Atos avant de commencer à se replier, chacun d'eux a pris quelques coups, il ne s'agirait pas d'y laisser leur peau, même pour tout l'or du monde.

Cassandra, sa soif de gloire rassasiée, se rappelle qu'Hartley gît inconscient non loin d'elle et pense à aller vérifier son état. Fort heureusement, ses blessures ne semblent pas être mortelles, mais il faudra le porter hors du champ de bataille car il ne semble pas prêt de se réveiller.

Jude, même blessée, n'est pas du genre à renoncer, elle pousse plus avant et cherche à explorer les derniers dolmens mais elle ne trouve que des empreintes. Elle ira même jusqu'à la dernière forêt mais la chance n'est pas avec elle, toujours rien...



Les héros se retirent alors, abandonnant l'idée de fouiller la dernière cachette potentielle de vin, mais trop conscient des blessures qui pèsent sur eux et du nombre croissant de lézards en voulant à leur fourrure !



- CONCLUSION

La première aventure est terminée, les félins ont récupéré pas moins de 7 jarres de vin en récoltant 3 blessures contre 4 jarres pour les chiens pour un total de 7 blessures. Les héros repartent voir leur employeur pour échanger les jarres de vin contre des espèces sonnantes et trébuchantes (et

recupérer l'expérience accordée par cette escapade).



Cela sera aussi l'occasion de prendre une activité en attendant la prochaine aventure. Le choix est vaste : étendre son influence, travailler à la mine, participer à un concours d'archerie ou juste prendre du bon temps avec les courtisanes... C'est aussi l'opportunité de dépenser expérience et pièces d'or pour préparer la prochaine aventure.

Le jeu est fluide une fois qu'on a bien compris les mécaniques. Assez perturbant (pour ma part) au premier abord, il y a finalement assez peu de règles et une partie d'interprétation laissée aux

joueurs. Le système de cartes est très efficace pour créer la surprise dans l'activation des adversaires et la variété des événements. L'utilisation du D20 maintient le côté "épique" du jeu, que ce soit dans les réussites ou les échecs, il faudrait donc une dose de lâcher prise et accepter que le hasard l'emporte parfois sur la stratégie. Ce scénario spécifique ne contenait pas d'interactions avec des personnages non monstres mais cela est possible sur d'autres scénarios. Les activités extra-scénaristiques sont elles aussi soumises à un jet de dés donc elles auront fort peu de chance d'aboutir à un résultat positif, ce qui peut être un peu déroutant.

La possibilité d'utiliser n'importe quelles figurines et de créer totalement un profil sans se restreindre à un archétype est très intéressante, c'était pour nous l'occasion de sortir les chats et chiens aventuriers que nous avons peint ! Il faudra cependant une bonne réserve de monstres, ceux-ci étant souvent à prévoir en fonction du nombre de personnages joueurs.

Le jeu est disponible en version physique ou dématérialisée, de même que les différentes cartes. Une version française (Fandmade, non professionnelle) a également été réalisée, disponible gratuitement en PDF sur preuve d'achat du livre original. Un groupe Facebook (Sellswords and Spellslingers - communauté francophone) regroupe également du matériel fanmade et la communauté répondra volontiers aux questions.

Mellal

MARS : CODE OR AUX RATS



Cela faisait des mois que je parcourais mes galeries avec cette envie insatiable de nouveauté et de changement. Les greffes de membres, le découpage des os, l'assemblage de prothèses d'acier, toutes ces chimères mortes et vivantes, toutes ces séduisantes horreurs, tout cela ne comblait plus ce vide qui m'habitait. Un matin, un immense tremblement se fit sentir. Je me précipitais aux travers de ces galeries que je connaissais comme les tréfonds de mes sacoches à verte-pierre. Au détour du couloir Y-89 du secteur OV-1313, une immense paroi s'était effondrée. Un nuage de poussière emplissait les lieux. Au travers de mes optiques, je distinguais en arrière plan une immense machinerie qui faisait déjà frétiller mes moustaches bloquées sous mon masque. Et, au devant, une forme sombre se détachait, un maigre escogriffe dont seul le regard luisait.

-"Vous ici ? Quelle agréable surprise. Et il me semble que vous n'arrivez pas les mains vides..."

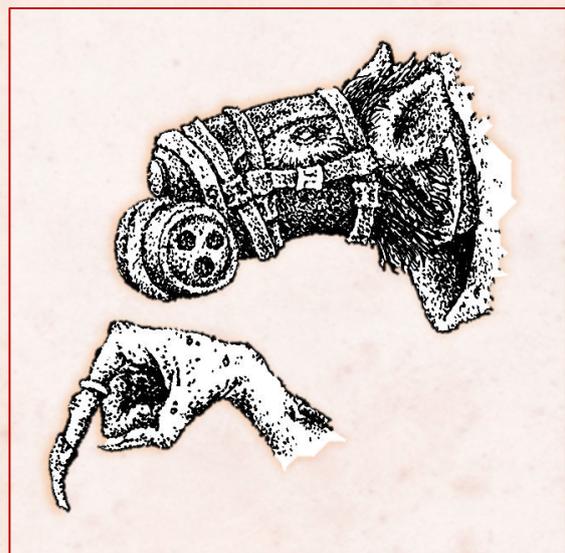
Minus - Bienvenue dans les tréfonds de l'Arche Hüt, congénère muridé. Raconte-moi ce qui t'a mené ici.



Sceptik - Merci, cher ami. J'ai commencé à suivre la création du jeu **Mars : Code Aurora** quelque temps avant l'annonce de la bêta. Cela avait attisé fortement ma curiosité, qui fut pleinement comblée à la lecture du prototype des règles mis en ligne publiquement. Le système était élégant et très facile à appréhender. Il s'appropriait des classiques du jeu d'escarmouche de science-fiction, tout en apportant une vraie touche d'originalité. Et pour couronner le tout, il proposait des listes de bandes qui n'étaient affiliées à aucune gamme de figurine ni aucune

ligne artistique définie, permettant à chacun de se les approprier au gré de son imaginaire. J'ai tout de suite senti que j'allais pouvoir passer des heures à inventer pléthores de bandes pour le clan des Égoutants, dont chacune aurait un gameplay spécifique...

Minus - Comment as-tu entendu parler du jeu, si la bêta n'était pas encore sortie ?



Sceptik - Au moment des premiers teasing que tu es fourbement venu faire sur Warmania ? Et peut-être aussi sur les réseaux prétendument sociaux. Ton nom m'a accroché, je t'associais au jeu Eden, à son univers et ses règles, sur lesquelles je savais que tu avais bossé. Le jeu a ensuite été mis en avant par des gens du milieu que je suivais, je me suis donc vite dit qu'il fallait que je garde ça en ligne de mire.

Minus - Ah oui, c'est vrai qu'en-dehors de mon cercle d'amis, Warmania est l'un des premiers endroits où j'en ai parlé. Plusieurs Warmaniens m'ont d'ailleurs aidé, d'une manière ou d'une autre, sur ce projet. On en retrouve plus d'un dans les crédits du livre d'ailleurs !

Et du coup quels sont les éléments qui ont fait que tu y as prêté attention, avant même la lecture de ces règles ? Est-ce que c'est l'univers ? La mécanique du jeu ? L'aspect générique du jeu ?

Sceptik - C'est l'aspect générique qui m'a tout de suite donné envie de me plonger dans la mécanique. Comme je l'ai dit ailleurs dans cet insipide torchon que vous avez le courage de lire, je joue beaucoup au jeu Au Nom de L'Empereur. Mais avec mon acolyte Petibeignet on ne peut pas toucher à un jeu sans avoir envie de le modifier...

Minus - Ça, je vois bien ce que tu veux dire... haha...



Bande Science, par Adramm.

Sceptik - N'est-ce pas ? Il me semblait bien que tu étais atteint de la même tare. Et ANdE est un jeu qui s'y prête bien ! On s'est inspiré pour ça des règles de Necromunda, Deadzone et aussi Eden, tout en gardant ce qui nous plaisait le plus en l'adaptant à la structure de ANdE.

Bien que j'aime énormément la forme du jeu à laquelle nous avons abouti, il me manquait par moment quelque chose de plus original, qu'il est compliqué d'obtenir sans changer en profondeur la structure du jeu. Et aussi sans avoir les bonnes idées...

Dans M:CA, il s'agit par exemple des jets de dés. Avec une valeur de réussite fixe sur un seul et même type de dé, c'est le nombre de dés qui changera en fonction des différents tests et non leurs valeurs. Ou encore, le système d'activation aléatoire, qui est une des premières choses qui a attiré ma curiosité, alors qu'il fait tant parler et pleurer dans les chaumières.



Bande Ordre, par Jacques G.

On a déjà déjà dû te poser mille et une questions sur la genèse du jeu. Mais comment, avec ton mystérieux acolyte Esprit, avez-vous trouvé l'équilibre entre points de règles classiques mais efficaces et éléments de votre création? D'où êtes-vous partis ? Du nouveau ou du connu ?

Minus - Le point de départ de tout le jeu, en termes de mécanique, c'est le système de jets de dés. J'avais encore joué à un jeu où pour une seule action on lance 9 fois les dés avec des tables à consulter, des bonus, des malus, et je me faisais la réflexion que d'une part c'était long, et que d'autre part in fine on en revenait toujours à une probabilité de réussir ou pas son action, peu importe combien de fois les dés sont relancés.

Et je me suis dit que ça serait un défi intéressant de créer un jeu où on résout tout en un seul jet, sans jamais avoir à se demander quel était le seuil de réussite, et de voir comment gérer ça. Ça existe peut-être déjà, on n'a pas la prétention d'avoir tout inventé. De toute façon, créer un jeu, c'est assembler différents éléments pour créer un tout.

Sceptik - Et c'est selon moi un des points les plus intéressants du jeu ! Ce système de dés me paraît

être ce qui rend le jeu très accessible et permet ainsi d'amener facilement d'autres aspects plus complexes. Puis par moment il y a le plaisir de lancer une grosse poignée de dés pour éclater son ennemi dans d'atroces souffrances... Mais pardon, je m'égare. Je trouve qu'ici le système ne tombe pas non plus dans trop de simplicité, ou tout se joue en un seul et unique jet. Bref, je trouve ça bien dosé.

Minus - Merci ! Du coup, tout est brodé autour de cette contrainte de départ, qui a notamment défini les caractéristiques utiles aux figurines. Ensuite on a simplement créé ou repris des éléments permettant d'obtenir le jeu auquel on avait envie de jouer :



Bande Violence, par KoteMenDo.

Quelle figs on veut pouvoir utiliser ? A quoi devait ressembler une force de combat ? Quel format de table ? Quelle interactivité entre les joueurs ?

On s'est mis d'accord sur l'orientation qu'on voulait donner au jeu, pour obtenir une règle nous permettant d'utiliser notre stock de figs SF. Et on s'est lancé. L'objectif premier n'était d'ailleurs pas de publier le jeu, cette idée est venue bien plus tard.

Sceptik - Et si vous ne l'aviez pas fait, on serait venu vous l'arracher...

Minus - Ha ha, ben c'est un peu ce qu'il s'est passé en fait. J'en ai parlé à des copains, qui ont voulu tester et à qui j'ai passé le document, et ça a pris de l'ampleur au point de rapidement dépasser ce que j'avais prévu.

Pour en revenir à la création du jeu, certains éléments sont venus assez vite, d'autres sont

arrivés après coup. Par exemple, les Drones de surveillance font partie des idées initiales, alors que l'activation par une pioche que tu évoques est arrivée un peu plus tard. Pas super tard non plus, c'est venu rapidement dans le process de création, mais au lancement du projet ce n'était pas quelque chose qu'on avait forcément envisagé.

Sceptik - Tiens, tu parles des drones comme idée initiale. Ça veut dire que vous aviez déjà l'univers en tête? Ou c'était juste un principe de SF générique? Quand est venu l'univers dans tout ce processus de création?

Minus - L'univers dans lequel on a inscrit M:CA préexistait au jeu. C'est Esprit, pour le coup, qui en avait posé les bases 5 ou 6 ans plus tôt, pour un autre projet de jeu. L'histoire d'une Arche gigantesque crashée sur la planète Mars. Ça t'évoque quelque chose ? Ça se résumait à quelques lignes, mais l'idée a eu le temps de faire son chemin dans nos imaginaires, et quand j'ai eu les premières ébauches de règles, j'ai tout de suite suggéré à Esprit d'inscrire le jeu dans cet univers.

Pendant que je me battais avec la rédaction de la séquence de jeu, lui écrivait la chronologie et décrivait les principales forces en présence.

Sceptik - Et du coup d'où vient l'idée des différentes factions ? D'abord de l'idée d'un mode de jeu, ou de l'histoire de Mars ?



Bande Science, par Eorl.

Minus - Les factions sont d'abord pensées en tant que style de jeu, avec toujours à l'esprit le fait qu'on parlait sur un jeu agnostique, du coup j'avais chaque fois en tête des gammes de figurines

utilisables. Par exemple, la faction Domination évoque des robots implacables, capables de se relever après avoir été fauchés par un tir. Quand je crée les profils de cette faction, j'ai les Nécrans, les Therians et les T-800 en tête, entre autres.

Une fois mes factions définies, Esprit a écrit un texte décrivant pour chacune d'elle une force armée de notre univers, qui correspond à son archétype. Santahannah est la plus grosse corporation présente sur Mars. Elle est l'incarnation parfaite de la faction Science par exemple, et c'est celle que nous décrivons dans le livre. Mais chacun peut imaginer sa propre force correspondant à ce style de combat et donc jouable avec la Science.



Bande Domination, par Gregauryc.

Sceptik – J'adore ce principe. Et ça marche très bien, quand on voit la variété des bandes qui ont été réalisées autour des différentes thématiques. Les gens sont plus guidés qu'avec un système de création de profil, tout en laissant une grande place à la créativité. Je sais de source particulièrement sûre que vous avez d'autres idées de factions derrière la tête. Est-ce que pour toi le système est suffisamment riche pour amener une grande variété de profils et donc de faction? J'ai l'impression que pour M:CA vous avez trouvé un équilibre dans les profils, qui ne croulent pas sous des dizaines de compétences mais restent riches.

Minus – Les factions du livre de base, au nombre de 8, ont, je pense, chacune leur personnalité, leurs forces et leurs faiblesses. Cela passe par les règles de faction, chacune ayant son petit truc à elle, et par les profils, qui sont propres à chacune, et qui sont assez variés malgré le faible nombre de caractéristiques. Je ne me suis jamais senti bloqué à ce niveau, créer les profils n'a pas été compliqué (les tester et les équilibrer, un peu plus !).

Je voulais limiter autant que possible les compétences, et n'en mettre que quand cela me semblait réellement apporter quelque chose. On a aussi essayé d'éviter autant que possible les exceptions, les exceptions aux exceptions et autres cas particuliers. Le but de tout ça est simplement de garder un jeu accessible d'une part, auquel on peut jouer sans oublier la moitié de ses règles spéciales, et fluide d'autre part puisqu'on n'a pas besoin d'aller vérifier dans le livre de règles à chaque fois qu'on active un personnage. Mais tout en offrant malgré tout des styles variés aux factions.

Les nouvelles listes à venir – il y en a 3 – sont un peu plus spécifiques, avec plus de règles spéciales, pour marquer encore plus leur style de jeu. C'est pour ça qu'on a fait le choix de les publier dans un supplément, elles demandent un peu plus d'expérience pour en tirer tout le potentiel.

Sceptik – J'ai vraiment hâte de lire tout ça. Encore de nouvelles idées pour faire des bandes d'hommes-rats grotesques...

Minus – Il faudra nous montrer ça !

Sceptik – Avec plaisir !

Minus – Tu essaies de faire chaque faction du jeu avec des hommes-rats en fait ?

Sceptik – Ça me plairait bien oui. Reste à savoir si j'aurais le temps et l'énergie de m'attarder sur chaque faction.



Bande Violence, par Loïc B.

J'ai déjà jeté mon dévolu sur l'Égalité et la Putrescence.

Pour la Faim et la Violence, j'aimerais par exemple faire une bande composée majoritairement de rats-ogres et de gros mutants. J'ai une énorme limace armée de foreuse de la

gamme Dark Age qui attend patiemment de se voir greffer un ou deux troncs de rats.

Pour la Science, bien évidemment, toutes les inventions les plus farfelues inspirées du clan Skryre seraient parfaites. Je suis en train de convertir mon vieux Canon à malefoudre monté sur les pattes d'un Arminger...

Minus - Je suis très curieux de voir tout ça, notamment la limace-foreuse !

Sceptik - Il me semble qu'une des prochaines bandes permettra de jouer des psykers, non ? Ça me plairait de faire une bande contenant des mutants difformes qui jettent des éclairs dans tous les sens, menés par un maître de meute ou une espèce d'incarnation du Rat Cornu...

Minus - Exactement. L'une des deux factions est douée de prescience. Quant à lancer des éclairs, on a donné des noms suffisamment évocateurs à leurs armes pour pouvoir imaginer qu'il s'agit de fusil ou de pouvoirs magiques.

L'autre est une faction de chasseurs, typée élite, avec une forte préférence pour le combat rapproché. De quoi te faire un groupe de super assassins, non ?



Bande Ordre, par Gierulf.

Sceptik - Truandaille, mais quelle excellente idée ! Et toi, quand est-ce que tu nous fais une bande de rats ? Quels sont tes prochains projets de bandes, d'ailleurs ? Toi qui connais les cinq prochains suppléments...

Minus - Pour le moment j'ai de quoi jouer chaque faction du jeu, y compris celles qui n'ont pas encore été publiées. Je n'ai pas prévu de bande composée uniquement de rats, mais il est bien

possible que quelques hybrides-rats rejoignent les rangs de mon Égalité ou de ma Fortune. Mais pas de bandes de rats à part entière prévues pour moi avec les listes du supplément.

Sceptik - Est-ce que ce supplément inclura le mode solo ?

Minus - Absolument ! Il est déjà jouable puisqu'on a publié sa version bêta pour que les gens puissent l'essayer. On a préparé des cartes avec la charte graphique du jeu pour gérer les combattants non-joueurs, et évidemment le mode solo est compatible avec les scénarios que contiendra le supplément.

Sceptik - Aurons-nous même l'extrême bonheur d'avoir le deck de cartes imprimé avec le supplément ?

Minus - Oui. On a préparé 3 sets de cartes pour le jeu, dont l'un contiendra notamment celles utilisées pour le mode solo. Je ne peux pas encore dire si ça sera disponible en boutiques un jour, mais en tout cas ça sera disponible en impression à la demande si on ne peut pas en faire imprimer de façon plus classique. Comme on avait fait pour le livre, en fait. Et elles seront également téléchargeables sur notre site, bien sûr. A l'heure où vous lirez ces lignes, je pense que ça sera déjà accessible.

Sceptik - Excellent tout ça. Bon, merci pour cette visite des tréfonds de l'Arche Hūt en ta compagnie. Voir tous ces futurs sujets d'expérience qui attendent sagement aux étages supérieurs m'emplit de joie. Aurais-tu un derniers secret à révéler sur ce qui attend tout ce pauvre monde ?

Minus - Pour la suite, on va raconter ce qu'il se passe après l'arrivée des vaisseaux aliens, et la chronologie va avancer dévoilant ainsi comment se déroule la colonisation de Mars. On va continuer à décrire les guerres d'influence auxquelles se livrent les grandes puissances mais également la vie quotidienne des colons. En ligne de mire, à long terme, il y a Onze, l'Arche crashée dont l'épave éventrée recèle des ressources inestimables.

Sceptik - Ça n'annonce que du bon tout ça. J'ai la forte impression que vous avez créé de solides bases pour développer un paquet de choses, tant sur l'aspect du jeu que sur celui de l'histoire !

Minus - Merci ! On a plein d'idées, on essaie de prendre le temps de vraiment développer ça, autant du côté règles que du côté narratif. Tout ce qu'on espère, c'est que les joueurs adhèrent et s'approprient le jeu, pour qu'on ait de notre côté l'opportunité de continuer à le développer et à vous mener jusqu'à Onze et ses secrets.

Sceptik - Et bien, je vous souhaite une excellente conquête du monde ! Je vais pour ma part retourner au découpage et à la greffe de mes sujets d'expériences, j'ai une planète à infester, moi...

Si vous voulez en savoir plus sur le jeu :

Site officiel :

<http://marscodeaurora.fr/>

Groupe FB :

<https://www.facebook.com/groups/marscodeaurora>

Sceptique le Sloucheur



Bande Violence, par KoteMenDo

MARTIN GRANDBARBE

Pour ce premier Warmazine, on vous présente une galerie consacrée à Martin Grandbarbe. Vous êtes très probablement déjà tombé sur un de ses méfaits, que ce soit dans ses projets professionnels, comme à l'époque de Rackham avec Confrontation, ou plus récemment avec Mythic Battle Ragnarok, ou alors dans ses projets personnels dans l'univers Inq28 ou son travail sur des mécas en tout genre et de toutes échelles.

1. Bande de l'Inquisition vintage 40k.

Certainement mon projet favori à ce jour. J'ai toujours rêvé de faire les conversions issues du codex des Soeurs de Bataille v2 étant plus jeune. Donc quand j'ai voulu faire une bande de l'Inquisition, motivé par la mouvance Inq28, mon choix s'est naturellement tourné vers ça. Même si le métal est une vraie plaie à découper, je me suis bien éclaté à reproduire certains personnages de la page de conversions de John Blanche qui sont visibles dans le codex sous forme de croquis. Je reviendrais plus tard sur ce projet pour en faire une armée 40k v2, adorant cette vieille gamme et le concept de bonnes sœurs réglant leur foi à coup de bolter.



2. Bande de Cultistes du Chaos Inquisimunda/Necromunda.

J'avais commencé cette bande tout de suite après celle de l'Inquisition car je voulais des opposants. Des Cultistes de Nurgle étaient un bon choix étant donné que c'est très fun à faire. Il y a au final peu de conversions mais depuis j'ai une vingtaine de Cultistes et une armée de Marines du Chaos du chapitre renégat The Purge qui a bien grossi. Il me reste encore quelques unités pour compléter tout ça et je serais libéré.



3. Armée de Marines du Chaos The Purge.

Projet long mais très sympa à faire. Des marines affiliés à Nurgle donc on peut profiter du côté crado pour gagner du temps. Techniquement, j'utilise une sous couche noire suivie d'une sous couche Grey Seer orientée pour avoir des ombres avec la précédente. Après un brossage de blanc à la mousse de blister, je travaille à la Contrast et de multiples glacis et encres. Tous les éléments sont éclaircis avec les deux mêmes couleurs, ce qui au final me fait gagner beaucoup du temps, sauf sur les éléments verts fluo qui eux sont traités différemment.



4. Kits Gacha-Nen Ma.K au 1/35.

Sujet d'expérimentation, un avec les produits enamel à maquette et le suivant avec des crayons à eau. Voulant toujours apprendre de nouvelles choses, je m'oriente de plus en plus vers d'autres types de sujets pour mélanger mon savoir-faire en matière de figs et les domaines qui me sont totalement inconnus. C'est très intéressant à faire et surtout très relaxant. De plus, la façon de travailler étant très différente, cela permet de

respirer un peu, de comprendre d'autres manières de mettre en couleur un bonhomme ou d'utiliser des produits qui n'ont rien à voir avec la peinture classique. Je recommande vivement ce genre d'exercice, on y apprend beaucoup.



5. Un peu de boulot.

Récemment, je suis revenu sur du Rackham et ça m'a éclaté, à tel point que je suis en train d'en refaire pour moi. C'est très amusant de revenir sur ce genre de sujet que je connais si bien après tout ce temps.



6. Darkest Dungeon.

Un de mes projets récents favoris. Je ne connaissais pas du tout le jeu vidéo, c'était une belle surprise. C'était très intéressant d'essayer d'adopter le style graphique, même si parfois long et difficile sur certains points. Une belle occasion d'essayer de nouvelles choses, encore une fois.



7. Mythic Battle Ragnarok.

Autre projet récent sur lequel j'ai aimé travailler, les designs parlent d'eux-mêmes et ensemble ça rend super. Je constate depuis que je bosse que la précision chirurgicale de la sculpture 3D associée à l'imprimante changent la donne et me donnent un peu plus de fil à retordre niveau peinture. C'est parfois fin ou plus difficilement accessible par endroits, ce qui fait que j'y passe plus de temps.



8. Un peu d'Age of Sigmar pour finir.

Une armée commencée avec des potes pour se mettre au jeu. J'ai choisi les Nighthaunts par fainéantise, du fait qu'il y a moyen de ruser pour les peindre. Mais au final j'y passe un certain temps. Figurines très agréables à faire avec vraiment de supers concepts, ça fait longtemps que je n'y ai pas touché et j'ai hâte d'y revenir, j'aime bien ce jeu et la façon dont il est géré.

Martin GrandBarbe





Univers

WARMAZINE



DU RONGEUR SPATIAL

Certains le savent, j'ai une certaine obnubilation pour les hommes-rats. Les plus médissants parleront de maniaquerie malade. Mais cela est normal. Le monde nie leur existence, de peur d'affronter une réalité bien trop terrible pour leurs âmes en peine.

PREMIERE AVENTURE DANS LES SOUTERRAINS

J'ai découvert les hommes-rats nommés Skaven par un petit vendeur de figs bien connu lorsque j'étais adolescent. Après avoir passé plusieurs années à parcourir la galaxie du quarante-et-unième millénaire, nous avons décidé de poser nos frasques sur la terre du Vieux Monde et d'en explorer les moindre recoins. J'ai pour ma part fini par me perdre dans un égout de Marienburg, pour en ressortir changé à jamais.

J'ai commencé à amasser une certaine quantité de figurines, mais faute de moyens conséquents je n'ai jamais pu réellement monter une armée de 1500 points digne de ce nom, à savoir composée de plusieurs vingtaines de guerriers des clans et d'esclaves...

Mes pérégrinations m'ont renvoyé dans l'espace, à la dérive d'un Space Hulk. Ayant découvert ce jeu, j'ai décidé de monter tout une bande de mercenaires qui affronterait une large variété de méchants baveux, rampant et ayant perdu toute trace d'humanité. Et parmi eux, une certaine créature surgit, constituée de bits en tout genre, mais affublée de trois bras et d'une ignominieuse tête de rongeur... Les graines de la folie étaient semées.

DES RATS DANS LES MURS

Les aléas de la vie m'ont amené à arrêter ma pratique figurinistique pendant plusieurs années, mais tout en continuant de garder un œil attentif sur ce milieu. Quelque part au fond de ma

caboches, les bruits de grattement n'avaient jamais réellement cessé.

Puis un jour un pote s'est pointé avec la clef à toutes nos idées les plus farfelues : un jeu, Au Nom de l'Empereur. Un jeu qui se situait dans l'univers de Warhammer 40k, où l'on pouvait créer ses profils de personnages et d'armes. Tout était là, nous étions prêts à replonger, les astres étaient alignés et avaient pris une délicieuse teinte verdâtre.



LES TREFONDS DE LA RUCHE

La roue était lancée, le rongeur ne cesserait plus de courir. Tout se passerait dans la cité-ruche Méga City 13, sur la planète Umérus Prime. D'obscurcs factions émergeaient, commerçaient, s'entre-déchiraient, pour un bout de territoire, une précieuse mine de Verte-pierre, ou simplement parce qu'il le fallait.

DU FLUFF

J'ai rapidement eu l'envie d'écrire un Codex Skav. Oui, au 41ème millénaire, les Skavens sont devenus des Skavs. Il regroupe de l'histoire, des règles pour jouer à ANdE et des illustrations de mon cru. Je vous présente ici la justification de la présence de nos hommes-rats tant aimés dans cette vaste étendue spatiale.

INFESTATION SOUTERRAINE SPATIALE

Les Skavs sont une espèce d'hommes-rats évoluant à l'ère du quarante et unième millénaire. Lointains cousins des skavens, ils leur ressemblent sur de nombreux points. Tout comme eux, cette race est une évolution de rongeur vers une forme humanoïde. Au cours des millénaires, à l'instar de l'être humain, les Skavs ont grandi, perdu leur pilosité, et gagné en intelligence et technicité. Ils ont également acquis une aisance à la mutation. Ils acceptent parfaitement tous types de greffes animales, végétales ou technologiques. Ils ont par contre conservé une grande agilité, des sens très développés et un fort esprit de groupe. Mais malheureusement pour eux, leur conquête du monde n'est toujours pas advenue.

STRUCTURE SOCIALE

Bien que peureux en solitaire, ils peuvent devenir très téméraires en groupe, particulièrement lorsqu'ils sont menés par un mâle dominant. La société Skav est extrêmement hiérarchisée. Chaque individu se bat pour gravir le moindre échelon, grâce à la ruse, le mensonge ou la flatterie, et la chute peut être terrible. Les individus dominants sont très souvent les plus forts physiquement, mais aussi les plus malins et les plus sournois.

Les femelles, peu nombreuses, tiennent une place prépondérante dans la société Skav. Parfois vénérées, elles sont chéries et hautement protégées par le reste des mâles. Malgré cela, leur rôle est uniquement destiné à mettre au monde les progénitures du clan. Rares au sein des portées, les quelques femelles ne devenant pas des reines forment une caste de nourrices. Leur

seul rôle est de nourrir les multiples portées et parfois d'assouvir les envies des mâles n'ayant pas l'honneur de s'accoupler avec une reine. Ces bâtards viennent alors se mélanger aux enfants des mâles dominants, plus robustes. En ajoutant à cela les mutants en tous genres, les skavs forment une espèce d'aspects très divers.

Les rats-ogres sont une race au sein de l'espèce skave. D'une hauteur pouvant aller de deux mètres cinquante à quatre mètres pour les plus gros, ils sont plus simples d'esprit que leurs cousins. Ils peuvent facilement se laisser diriger par un mâle skav dominant qui les exploitera pour de la manutention ou pour en faire d'excellentes machines de destruction. Les savants Skavs apprécient particulièrement tester leurs inventions sur les pauvres bêtes. Il peut arriver qu'un rat-ogre possédant une intelligence au-dessus de la norme prenne la place du mâle dominant dans un clan, mais cela reste rare.

ENVIRONNEMENT

Peu d'humains ont conscience de la présence des Skavs, prenant les spécimens rencontrés pour de vulgaires mutants. Bien que quelques incursions massives aient eu lieu sur certains mondes, très rares sont les autres espèces ayant pu accéder au monde souterrain des Skavs.

Ceux-ci vivent au sein d'interminables réseaux de tunnels, sous les mégapoles, les zones de campagnes ou dans les profondeurs des cités-ruches. Certains ont même été aperçus infestant les tréfonds de Spaces Hulks. Ils forment une multitude de clans, trop occupés à guerroyer pour un bout de territoire, une femelle ou une source de minerai. Les Skavs perçoivent le monde souterrain comme le monde réel, avec ses villes, ses régions, ses milieux de vie, ses pays et ses continents.

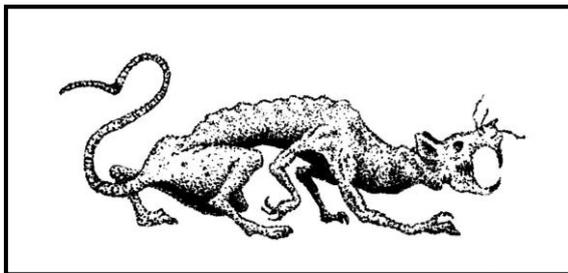
Lorsque les Skavs arrivent à construire des vaisseaux ou en capturer, puis décoller discrètement d'une planète, ils se séparent pour augmenter leur chance de prolonger leur conquête de la galaxie. Certaines planètes sont absentes de toute population skave. Lorsqu'une planète voit les premières populations apparaître elle peut très rapidement être entièrement infestée. Cela est dû à la vitesse de reproduction

de l'espèce, leur grande capacité d'adaptation et le fait que la plupart des peuples nient leur existence en tant qu'espèce à part entière ou ne la connaissent simplement pas.

RELATIONS

Les hommes-rats commercent souvent avec des peuples parias tels que les cultes genestealer, les orks, les cultes du Chaos ou les gangs des ruches. Vivant dans des endroits peu fréquentables pour certaines espèces et se souciant peu des pertes que cela peut engendrer, ils ont plus facilement accès à certaines ressources difficilement accessibles, qu'ils revendent à prix d'or. Certains barons de cité riches doivent, sans le savoir, leur fortune à un lointain intermédiaire commerçant avec un clan Skav.

Les clans ont des relations qui fluctuent constamment, entre commerce et périodes de guerre, et les conflits sont extrêmement fréquents. À chaque victoire militaire, le clan vainqueur assimile le clan perdant, amenant la société Skav à un renouvellement constant. Certains chefs particulièrement charismatiques arrivent à réunir plusieurs clans autour d'une cause commune et instaurent pendant un temps incertain un petit empire sur un territoire.



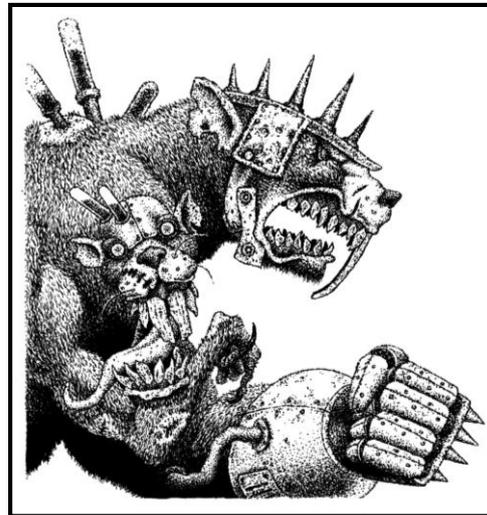
SCIENCE ET TECHNOLOGIE

Les Skavs pillent les autres peuples quand ils ne commercent pas avec eux. Ils peuvent parfois même associer les deux sans aucune gêne. Ils possèdent leur propre technologie, qui est un mélange de leurs inventions et de celles des autres peuples. Arpentant les souterrains des mondes qu'ils occupent, leur technologie repose sur l'extraction de plusieurs matériaux hautement chargés en énergie, dont la célèbre et tant recherchée Vertepierre. Ces matériaux sont

à la base de toute leur industrie, civile et militaire. Leurs armes utilisent rarement des projectiles, mais une technologie laser exploitant l'énergie de ces cristaux. Excellents mutagènes, ils sont également utilisés pour des expériences en tout genre.

L'avancement des sociétés Skavs varie, allant de bandes équipées grâce aux armes qu'ils ont volées et vivant de rapines à des sociétés industrielles produisant leur propres armes, véhicules et usines. Étonnamment, cet avancement est intrinsèquement lié à l'exploitation d'une matière première similaire à la Vertepierre, comme si leur peuple était lié à cette matière énergétique et mutagène.

Les scientifiques Skavs seraient aux yeux des autres races des créateurs déments. Ils passent leur temps à expérimenter de nouvelles mutations sur divers sujets, allant du pitoyable esclave à de précieux spécimens qu'ils sont allés capturer à de lointaines distances à la surface. Il n'est pas rare de trouver dans les rangs de leurs armées des hordes de mutants, certains pouvant atteindre des tailles colossales.



GUERRE PSYCHOLOGIQUE ET VIRALE

Lorsque les Skavs attaquent un clan, une ville ou une base fortifiée, ce n'est jamais sans avoir au préalable travaillé leur ennemi.

Les Skavs utilisent énormément la peur pour démoraliser leurs adversaires : disparitions inexplicables d'enfants, cadavres retrouvés en place publique ou mutants surgissant subitement au milieu des habitations.

Ayant un accès très facile aux égouts, canalisations, et espaces souterrains des zones habitées, ils développent d'importants réseaux d'espionnage. Cela leur permet d'anticiper les actions de leurs adversaires, mais aussi de revendre des informations ou de faire du chantage.

Les savants Skavs ont très généralement un goût prononcé pour la création de maladies et de poisons qu'ils peuvent aisément diffuser dans les réseaux d'eau et les turbines d'air. Les Skavs ayant une résistance naturelle aux maladies et une facilité pour les véhiculer, ils peuvent ensuite aisément envahir des cités dévastées par une épidémie.

Quand leurs attaques sur un autre peuple se terminent par une victoire, ils font toujours l'effort d'effacer au maximum leurs traces, telles que les cadavres de leur espèce ou les systèmes d'enregistrement électronique. Quand ils subissent un échec, il n'est pas rare de voir par la suite disparaître les indices récupérés par l'adversaire ou même les généraux ennemis ayant participé à l'attaque.

Les Skavs favorisent les embuscades, la surprise et la domination par le nombre.

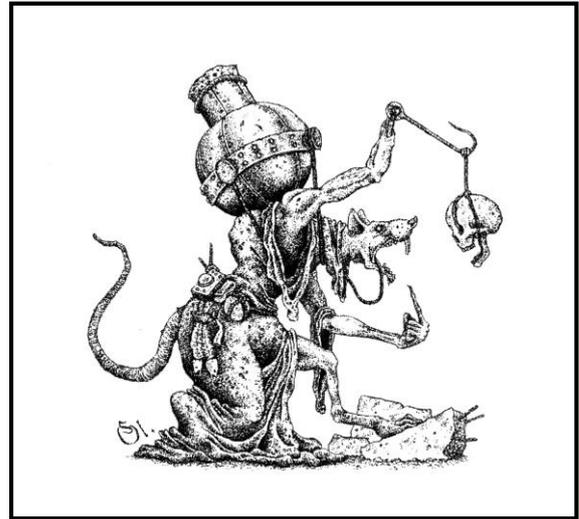
CULTURE ET TRADITION

En dépit du fait que l'espèce Skav soit dispersée dans l'univers à des stades sociaux et technologiques très variés, des traces d'une culture commune existent dans toutes ces sociétés. A la fois orale et écrite, elle est gardée par ceux que l'on appelle les Vieux Gris.

Dotés de dons psychiques, ces Skavs ont également des visions qu'ils interprètent comme étant des formes d'avenir de l'espèce. Lorsqu'ils ont atteint une forte prestance sociale ils sont alors très écoutés par les chefs de clans. Les Vieux Gris se réunissent parfois pour former des conseils qui peuvent diriger indirectement des ensembles de clans. Parfois, ils sont juste vus comme de vieux fous que certains chefs daignent de temps en temps consulter avant une bataille pour voir si les augures sont bons.

La mention d'une entité particulière revient toujours dans toutes les colonies skav, c'est celle du XIIIème, le Grand Cornu. Cet être au statut divin apparaît dès les prémices des sociétés Skavs, à travers les visions ou les rêves que peuvent

avoir tout membre de la société, ainsi que certains esclaves des autres espèces. Ce lien spirituel que partagent tous les hommes-rats de la galaxie ne laisse présager rien de bon pour les autres peuples s'il venait à prendre suffisamment d'importance pour unifier la race entière.



POUVOIR PSYCHIQUE

Les Skavs ont appris à canaliser leur puissance psychique à travers diverses technologies implantées dans l'organisme muté des psykers. Nourris par la Vertepierre ou un autre minéral, elle fournit de puissantes quantités d'énergie. En plus de provoquer une décharge électrique d'une grande puissance, ces arcs ou sphères d'énergie provoquent radiations et mutations.

Les technomages sont rarement victimes de possessions démoniaques. Par contre, il n'est pas rare que l'un d'eux perde le contrôle de ses facultés. Cela peut entraîner le technomage à générer de très puissantes doses d'énergie qu'il ne maîtrise pas, pouvant se diriger sur ses propres alliés. Bien souvent, il ne sait même plus lui-même où ni quand il se trouve. Si son cerveau ne grille pas ou ne se minéralise pas, le technomage peut alors être assailli par d'obscures visions. Certains technomages ont pu mentionner des terres désolées rongées par de terribles maladies, le son des Treize Cloches de l'Apocalypse ou la vision du Grand Rat Cornu lui-même, assis sur son trône et dominant l'univers.

Sceptique le Sloucheur

CHOISIS TON ARME !

La plupart des lecteurs qui poseront leurs yeux sur ces quelques lignes sauront déjà ce qu'est un CdA. Mais, pour les rares ignorants, rappelons que CdA est l'acronyme de "choix des armes". Ce format d'article un peu particulier a été popularisé par le mag officiel de Games Workshop, White Dwarf. Dans le but de faire découvrir les gammes de Warhammer 40 000 et Warhammer Battle, plusieurs employés du studio se lançaient dans un défi sur plusieurs mois avec pour objectif de constituer une armée jouable.

Nous reprenons donc à notre compte ce format désormais bien connu au sein de notre

communauté de pousseurs de plomb. Trois courageux chefs d'armées, Slagash, La Tribune Ludique et Mellal sont sur la ligne de départ dans un lointain futur où il n'y a que la guerre. Direction le système Uccinus où loyalistes, renégats et autres xénos vont joyeusement s'étriper. et nous, spectateurs béats, nous allons suivre les avancées des projets de nos trois compères au cours, nous l'espérons, de plusieurs numéros du Warmazine. Ces avancées se feront, comme dans tout CdA qui se respecte, tout autant en terme de règles que de modélisme ou encore littéraires.



LA GENESE DES BLACK OCTOPUSES

Invité par Slagash et l'équipe du Warmazine à participer à un CdA 40k, je n'ai pas hésité longtemps à me lancer dans l'aventure pour vous permettre de suivre mes travaux visant à créer une nouvelle bande du Chaos, les Black Octopuses, à l'échelle Epic (6mm).

POURQUOI LA CORRUPTION

A DU BON

Depuis mes débuts dans le jeu avec figurines (c'était dans les années 90 avec la seconde édition d'Epic, Space Marine / Titan Legions), j'adore vivre et raconter des histoires. Ainsi j'essaie de faire en sorte que toutes mes parties bénéficient d'un contexte afin de savoir pourquoi exactement je me bats.

Il n'est donc pas étonnant que je me sois vite retrouvé impliqué dans l'organisation d'expérimentations plus ou moins narratives au sein de mon groupe de joueurs habituel du club lyonnais du Crazy Orc. Entre les campagnes s'étalant sur un week-end complet (campagnes plutôt narratives comme l'[Opération Noctis](#) en 2008 ou campagnes sur cartes comme le [Retour de Fendi V](#)) et les sessions de jeu fortement scénarisées (intervention surprise d'un nouvel adversaire en cours de bataille comme pendant l'[Opération Retour en Force](#) ou batailles synchronisées entre elles comme pour l'[Assaut Final sur Caprican](#)) j'ai toujours fait en sorte que chaque partie raconte une histoire.



La bataille fait rage sur Fendi V

Mais je déteste partir d'une feuille blanche et j'aime par-dessus tout devoir composer avec un certain nombre de contraintes. La première d'entre elles, quand on organise ce type de bataille, est que les participants ne disposent pas forcément des armées dont vous avez besoin pour développer votre récit. Ainsi lorsque vous voulez raconter l'invasion d'un secteur impérial par une croisade du Chaos, vous êtes absolument sûr et certain que vous n'aurez pas exactement 50% des joueurs intéressés possédant une armée impériale et 50% des joueurs pouvant déployer une force du Chaos.



Ces Blindés Super Lourds sont-ils loyalistes ou renégats ?

Il est donc fréquent d'avoir recours à une petite ruse : la force impériale nouvellement corrompue. Il s'agit tout simplement de faire basculer des joueurs Space Marines et de l'Astra Militarum (souvent en surnombre) dans le camp du Chaos en prétextant que leurs armées viennent de désertir ce qui explique pourquoi ces joueurs utilisent une liste d'armée et des figurines loyalistes.

En tant que fidèle défenseur de l'Imperium, je suis concerné au premier chef par cette petite astuce. Je collectionne les Space Marines depuis mes débuts à Epic, d'abord une armée d'Iron Wolves puis une armée de Sea Dragons (des Chapitres de ma création qui opèrent dans les

Secteurs Coalisés). Cela fait donc des années que j'investis à la fois dans la liste d'armée (je ne suis pas un grand tacticien, ce n'est pas ce qui m'intéresse au premier abord, mais au fil du temps j'ai appris à maîtriser les Space Marines et, le plus souvent, à éviter des défaites humiliantes voire même parfois à être victorieux) et dans les figurines (cela représente de l'argent bien entendu pour rassembler toutes les figurines nécessaires mais aussi du temps puisqu'il m'a fallu les peindre alors que ce n'est pas une activité qui me botte plus que cela). L'idée de pouvoir utiliser mes biens aimés Space Marines pour les jouer aussi bien comme des loyalistes que comme des renégats était donc particulièrement séduisante à mes yeux.

Je me suis ainsi lancé le défi de mettre en place la corruption de mes Sea Dragons pour en faire des Black Octopuses et ainsi pouvoir basculer du côté des Puissances de la Ruine lorsque cela est nécessaire !

Ce projet possède deux volets absolument indispensables à mes yeux : une partie fluff autour des Black Octopuses et une partie modélisme me permettant de transformer à moindre frais ma IV^{ème} Compagnie des Sea Dragons en une bande de Black Octopuses.



A PROPOS DES BLACK OCTOPUSES

Au lancement du projet, je n'avais qu'une vague idée de ce qu'étaient les Black Octopuses. C'était

une bande de pirates, anciennement la VII^{ème} Compagnie des Sea Dragons dont le capitaine avait été trompé par un démon pour le pousser à trahir l'Imperium. Ainsi les deux seuls éléments auxquels je tenais dans un premier temps étaient le capitaine déchu Ygatyrius et le démon tentateur Akexath qui seraient les exacts opposés du capitaine Octasius et de son bras droit, le chapelain Selos Aviricus, les deux principaux personnages de mon armée loyaliste.

Et comme je n'aime pas partir d'une feuille blanche pour écrire mes récits, c'est avec joie que j'ai accepté de prendre pour cadre la guerre civile d'Uccinus imaginée par Slagash afin de pouvoir y inscrire le détail de la chute de la VII^{ème} Compagnie...

REPRESENTER LES BLACK OCTOPUSES

Le deuxième chantier du projet est bien entendu la représentation des Black Octopuses sur la table de jeu.

Pour ce faire, j'ai emprunté l'idée d'un membre éminent de mon groupe de joueurs, Geed, pour transformer facilement mon honorable armée de Space Marines en une force d'abominables renégats !

Le concept est très simple, on joue sa liste et ses figurines habituelles à l'exception de quelques éléments représentant des unités corrompues. Si vous remplacez par exemple votre digne capitaine de compagnie par un détestable champion du Chaos, vous transformez complètement l'allégeance de votre armée...

LE PLAN DE BATAILLE

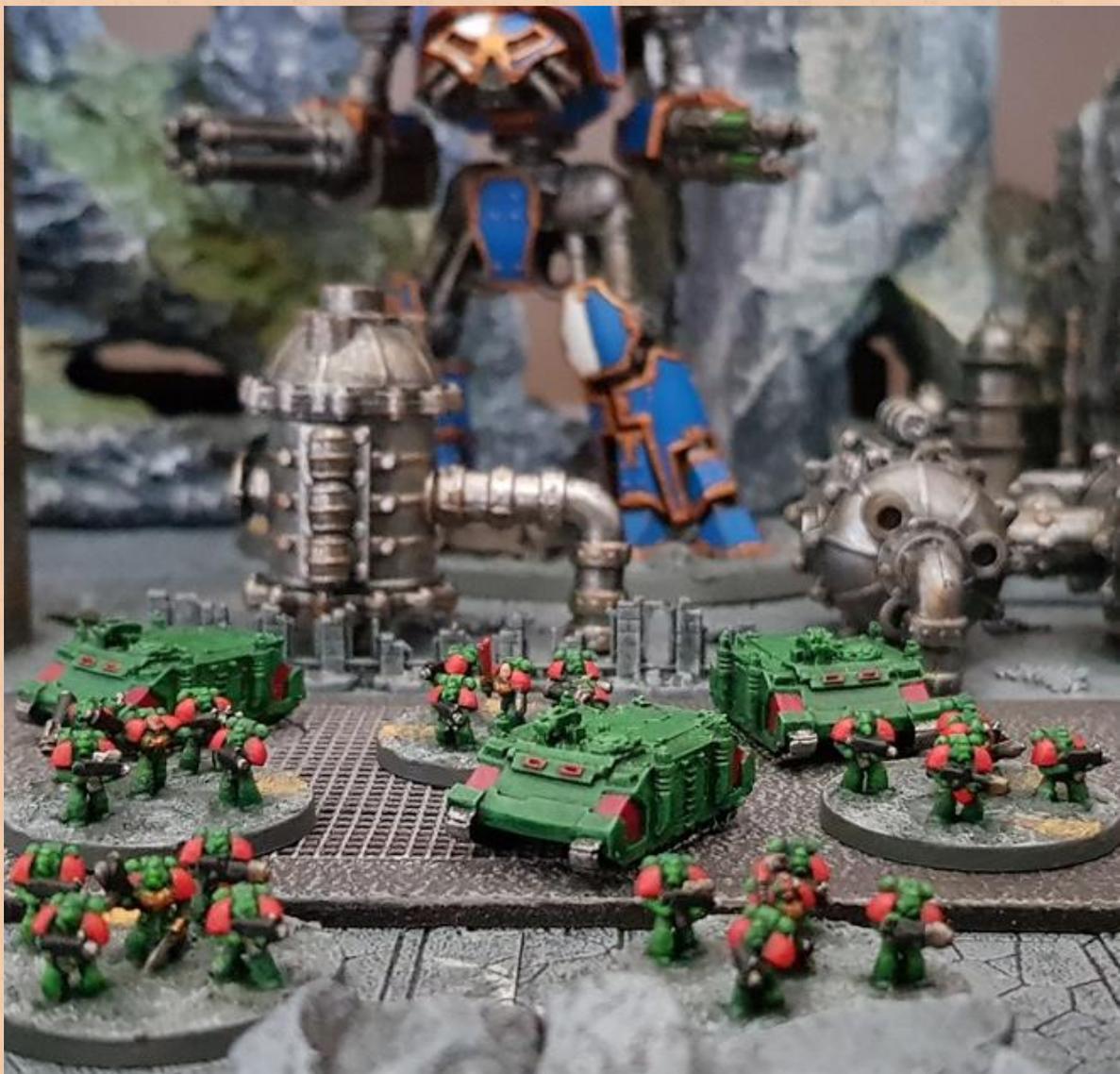
J'ai monté mon projet en plusieurs étapes afin de pouvoir l'adapter à mon rythme de peinture. Ce dernier n'est non seulement pas très rapide mais en plus il souffre de ma tendance à travailler sur de nombreux projets différents (ainsi je suis fan du 6mm d'Epic Armageddon mais également du 10mm de Warmaster et je me permets des incursions dans le 3mm, les batailles navales et spatiales et parfois même dans cette étrange échelle qu'est le 28mm !).

La première étape du projet s'articule autour de l'écriture des bases de la chute de la VII^{ème} Compagnie à Uccinus et de la peinture du strict nécessaire pour transformer mon armée de Space Marines loyaux à l'Empereur (la IV^{ème} Compagnie des Sea Dragons dirigée par le capitaine Uriel Octasius et son fidèle bras droit, le chapelain Selos Aviricus) en une bande de renégats connus sous le nom des Black Octopuses et dirigés par le champion du Chaos Ygatyrus et l'infâme démon Akexath.

Les étapes suivantes consistent à enrichir le récit de base tout en renforçant l'aspect chaotique de mon armée de Space Marines en remplaçant d'autres figurines par leur alter égo corrompu : une escouade Devastator ici ou encore un Land Speeder là...

C'est ainsi que doivent naître les Black Octopuses et c'est une aventure que je vous invite à suivre avec moi dans les prochains numéros du Warmazine !

La tribune Ludique



CHOIX DES ARMES : LA CHUTE DU SYSTEME UCCINUS

Dans les ténèbres d'un lointain futur, il n'y a que la guerre, c'est bien connu. Dans cette série d'articles collectifs, nous essayerons de vous faire découvrir nos pérégrinations figurinistico-fluffique à travers non seulement de la peinture, mais aussi des textes, des bouts d'histoires permettant à ce projet d'être plus que le remplissage d'une feuille d'armée avec des bouts de plastiques peints. Qui sait, peut-être même qu'on va jouer !

LE COMMENCEMENT

Lorsqu'est né le projet de ce choix des armes, je me suis tourné vers mon camarade La Tribune Ludique afin de discuter ensemble de ce qu'il prévoyait de peindre et de savoir s'il avait des idées pour un contexte qui nous permettrait d'ancrer nos articles dans un cadre narratif. L'Empereur soit loué, c'était le cas, et une fois que nous nous sommes arrêtés sur une base commune, j'ai pu commencer à réfléchir pour lui donner corps, ainsi est né le système Uccinus.



Votre serviteur en pleine création

UN PEU DE "CREATION DE MONDE"

Créer une base contextuelle, un "setting" narratif comme disent les anglais n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît, de plus je ne suis pas un expert en historique de Warhammer 40000, jeu auquel je n'ai jamais joué (je ne joue qu'aux jeux d'escarmouches type Shadow War : Armageddon ou Necromunda). Heureusement pour moi, je suis retombé par hasard sur une série d'articles dans le magazine White Dwarf qui traite des jeux Games Workshop qui était exactement ce que je cherchais : les

Poudrières. Dans le magazine il s'agit de présenter une zone de guerre de l'univers en quelques articles, décrivant les planètes concernées, les forces en présence, les faits d'armes, les drames, les tournants du conflit, de courts récits très évocateurs et enfin, une série de règles spéciales afin de rejouer le conflit sur nos tables de jeu. J'ai donc dévoré la première de ces Poudrières et me suis inspiré de la présentation pour proposer quelque chose de cohérent.

BIENVENUE DANS LE SYSTEME UCCINUS

Voici la présentation en quelques lignes de cette zone de guerre :

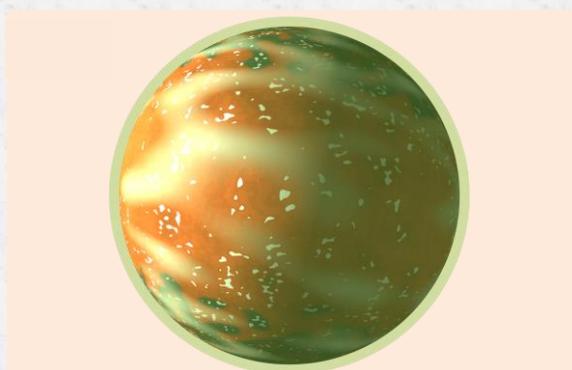
Il y a bien longtemps, un soulèvement du Culte Genestealer sur Uccinus, planète capitale du système du même nom, à paralysé l'ensemble des planètes voisines. La guerre a fait féroce rage sur l'ensemble du système et les renforts impériaux dépêchés sur place ont été pris dans une tempête Warp, laissant le système en vase clos pendant plusieurs dizaines d'années. Aujourd'hui, alors que la zone est de nouveau accessible et que de nouvelles forces sont envoyées pour rétablir la stabilité de la Dîme Impériale, la situation est chaotique, chaque planète ayant vécu sa propre évolution au fil des événements.

Un ensemble de planètes isolées pendant un conflit intérieur, des forces impériales qui arrivent des décennies plus tard sans savoir sur quoi elles vont tomber, tout est là pour pouvoir faire intervenir n'importe quel protagoniste. Si La Tribune Ludique va vous faire découvrir le destin d'une compagnie de Space Marines à

l'échelle Epic, je me concentrerai pour ma part sur des micro factions batifolant sur les différentes planètes. En termes de jeu, elles seront des bandes utilisables à Necromunda, soit en utilisant des profils existants, soit en en créant de nouveaux.

VARS 6H88 LE PARADIS PERDU

La première planète que j'ai imaginée, me permettant d'y développer une idée qui germait depuis un bon moment dans mon esprit tordu.



Quelques centaines d'années après sa colonisation, une délégation de l'Adeptus Mechanicus est arrivée sur VARS 6H88, alors considéré comme agrimonde. Des rumeurs de gisements de noctilithe sur la planète ont scellé le sort de son environnement idéal pour l'agriculture. Si les forages et les excavations des Magos geolor de Mars n'ont abouti à aucune découverte de la sombreroche espérée, ils ont irrémédiablement altéré le climat et rendu la planète quasi inhospitalière. N'ayant aucun intérêt particulier pour les très importants gisement d'hydrocarbures trouvés sur place, l'Adeptus Mechanicus s'est retiré d'une VARS dévastée alors que la Guilde du Promethium commençait à prospérer sur les installations et infrastructures laissées derrière les prospections. VARS n'est guère plus qu'un vaste complexe ruchier dédié tout entier à la production de carburant, scellant le destin de milliards d'habitants devenus esclaves de la Guilde. Lors du soulèvement d'Uccinus, la main de fer de l'organisation permet de bien mieux contrer les quelques éléments des cultes

genestealers qui sont sortis des ombres. Aujourd'hui, alors qu'il ne restait que quelques poches fanatiques, l'insurrection reprend du poil de la bête après que le gouverneur planétaire a dépêché des régiments locaux comme renforts sur Uccinus et Rethypso.

J'aimais l'idée d'un monde fertile dévasté par le Mechanicus dans une quête vaine. A y réfléchir, je crois qu'une de mes inspirations indirectes est le paysage marécageux du film Mad Max : Fury Road, où l'on apprend qu'ils étaient appelés la Terre Verte et étaient un endroit paradisiaque avant de déperir.

DES FIGURINES, ENFIN !

Qu'allais-je donc pouvoir peindre pour aller avec cet environnement cauchemardesque ? Mon choix s'est porté sur une tribu de mutants, descendant des anciens ouvriers agricoles de la planète et qui se sont retrouvés exclus et rejetés à l'extérieur des ruches-raffineries de Prométhium. Leur environnement étant maintenant lourdement pollué, ils ont lentement dégénéré et vivent à présent dans des marais toxiques autour des décharges des sous produits des usines.

Pour ce faire, j'ai utilisé les figurines des gobelins de Goblintown de la gamme The Hobbit de Games Workshop. Ce sont d'infâmes êtres déformés et repoussants qui feraient d'excellent mutants une fois quelques conversions faites. Afin de varier un peu les plaisirs, j'ai également converti deux mutants XXL basés là aussi sur un kit de Games Workshop, l'Autel du Chaos, dont j'ai réutilisé les deux porteurs difformes, qui font d'excellentes brutes, indispensables à une bande de mutants digne de ce nom. Enfin, je réutiliserai de curieuses figurines d'escargots mutants géants gagnées lors d'un tirage au sort fin 2020.

De la piétaille par poignée, des gros monstres et encore d'autres monstres, j'avais tout ce qu'il fallait pour me lancer. Restait à les peindre et à les rendre jouables en créant leur profil.

ÇA FAIT COMBIEN DE POINTS TOUT ÇA ?

Qui dit CDA dit liste d'armée paraît-il, aussi je me suis penché sur le profil de ces bestioles, l'idée étant qu'elles aient des stats très faibles et qu'elles compensent par le nombre.

Les règles qui suivent ne sont pas destinées à créer une bande pour une campagne, en effet, une campagne de Necromunda implique généralement des prises de territoires ce qui ne correspond pas à l'esprit de ce genre de tribus. Cette liste est plus destinée à l'Arbitrator (MJ d'une campagne) comme potentiel opposant lors d'un scénario.

LES TRIBUS DEGENERÉES DES DESOLATIONS DE VARS 6H88

Règles spéciales

Habitants des marais toxiques : Chaque figurine compte comme étant équipée d'un respirateur.

Force du nombre : Un bande de dégénérés peut recruter quatre champions à sa création et son effectif total ne doit pas dépasser 25 figurines.

Leader : 45pts

LEADER											
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	4+	4+	3	3	1	3+	2	6+	7+	6+	6+

Équipement : un leader est équipé avec un couteau de combat.

Champion : 30pts

CHAMPION											
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	5+	4+	2	3	1	3+	2	7+	7+	7+	7+

Équipement : un champion est équipé avec un couteau de combat.

Rebut : 15pts

REBUT											
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	5+	5+	2	3	1	3+	1	8+	8+	8+	8+

Équipement : un rebut est équipé avec un couteau de combat.

Brute : 150pts

BRUTE											
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	4+	6+	5	5	3	4+	2	7+	6+	8+	8+

Équipement : une brute ne commence avec aucun équipement.

Mutations : une brute peut se voir attribuer des mutations.

Règles spéciales :

Effrayant

Grande Cible

Wyrdiscargot : 100pts

WYRDISCARGOT SNAIL										Ld	Cl	Wil	Int
M	WS	BS	S	T	W	I	A			7+	6+	5+	7+
0"	5+	5+	3	5	2	6+	1						

Mouvement : le Wyrdiscargot possède un mouvement aléatoire de 1D3+3 ps.

Équipement : un Wyrdiscargot ne commence avec aucun équipement.

Pouvoir psychique : un Wyrdiscargot possède les mêmes pouvoirs Wyrd qu'un Spyker Delaque (page 95 du livre Gangs du Sous Monde). Si vous le souhaitez-vous pouvez lui attribuer des pouvoirs Wyrd issus du supplément amateur et gratuit Inquisimunda -19- The Book of Innocent)

Règle spéciale : *Effrayant*

Gluant : -1 pour le toucher au corps à corps

Carapace : sauvegarde d'armure 4+

Listes d'équipementLeader et champions

- Masse : 10pts
- Hache : 10pts
- Stylet : 10pts
- Icône de gang : 15pts
- Pistolet mitrailleur de récup : 15pts
- Pistolet laser : 10pts
- Tromblon : 15pts
- Fronde : 5pts
- Flingue : 10pts
- Grenades asphyxiantes : 20pts
- Grenades fumigène : 10pts
- Armure Flak : 10pts

Rebut

- Stylet : 10pts
- Fronde : 5pts
- Flingue : 10pts
- Grenades asphyxiantes : 20pts
- Grenades fumigène : 10pts

Brute

- Hache : 25pts
- Masse : 25pts

Mutations des Brutes

- Bras supplémentaire * : 25pts - 50pts pour le second
- Jambe supplémentaire : 20pts
 - *La brute gagne +1M*
- Tentacule * : 20pts
- Tête supplémentaire : 25pts
 - *La Brute gagne un angle de vue à 180° et +1 en Intelligence et Volonté*

- Dard empoisonné : 40pts
 - *La brute gagne 1 attaque supplémentaire avec le trait Toxique*
- Pinces * : 50pts
- Peau chitineuse * : 30pts
- Vomi acide * : 35pts

(* le détail de ces mutations est disponible dans le supplément amateur et gratuit [Inquisimunda -19-](#) The Book of Innocent)

Me basant sur ma propre création, voilà une liste peinte à l'occasion de cet article :

MODEL	EQUIPEMENT	PTS
Leader	Masse, icône de gang, armure flak	80
Champion	Fronde	35
Champion	Pistolet mitrailleur de récup	45
Champion	Tromblon	45
Champion	Pistolet laser	40
12 rebuts		180
Wyrdschargot		100
Brute	Masse, tentacule, jambe supp	215
Brute	Tête supplémentaire, bras supplémentaire, dard empoisonné, tentacule	260

Total 1000pts

Voilà une liste à 20 figurines, de quoi s'amuser sur le champ de bataille je pense !

PEAU MALADE ET SOCLES BOUEUX

J'ai peint l'ensemble des 17 gobelins en une soirée et je me suis mis au socle le lendemain. J'avais en tête une peau malade inspirée de la recette de Ana Polanščak du célèbre blog Garden of Hecate. A ça je voulais aussi ajouter une idée vue sur plusieurs figurines de ci de là sur le net, des mains et des pieds noirs, qui donnent, je trouve, un petit aspect sauvage que j'apprécie.

Voilà la recette : sous couche contrast Wraithbone de Games Workshop, contrast Drakoath Flesh, lavis violet sur les visages et les zones boursoufflées, éclaircissements avec du Celestia Grey et contrast noir sur les mains et les pieds. Rien de bien compliqué donc !

Pour les socles j'ai testé trois solutions pour représenter les marais toxiques :

- de la "boue et herbe" de Vallejo
- de la "boue russe" de Vallejo
- du Stirland Mud de Games Workshop

Pour finir j'ai fait le choix courageux de ne pas choisir et donc de mélanger les trois et d'agrémenter tout ça de quelques "Swamp tuft" de Army Painter, très amusantes à utiliser. Je suis assez content du résultat final, surtout pour deux soirées de travail.

GALERIE

Le leader



Les champions





Les rebuts





Le Wyrds cargot



Les brutes



La tribu au complet :



Slagash

CHOIX DES ARMES : LA CHUTE DU SYSTEME UCCINUS PAR L'INTERIEUR

Il ne fallait rien moins qu'un cda pour me motiver à peindre du Warhammer 40 000, et encore, parce qu'on écrit du texte, qu'on pose une ambiance et qu'on fait ça entre gens de bonne compagnie. J'accompagne donc mes camarades, au format 28mm, pour de folles histoires de guerre (mais pas que) et de la peinture. Cette première séquence est plus orientée sur la mise en place du projet, je n'ai que la tête de pont à vous montrer. On fera en sorte d'augmenter la cadence maintenant qu'on est sur la bonne voie !

MON REPAIRE

Dans un trou vivait un Genestealer. C'était un trou déplaisant, sale et humide, rempli de vers et d'une atmosphère suintante, tout au mieux un trou sec, sablonneux, mais sans rien pour s'asseoir ni sur quoi manger : c'était un trou de Tyranide, ce qui explique pourquoi un humain l'eût décrit ainsi.



Il n'y avait pas de porte tout à fait ronde comme un hublot, peinte en vert, avec un bouton de cuivre jaune bien brillant, exactement au centre. Il était ouvert directement sur un vestibule en forme de tube, comme un tunnel, un tunnel très inconfortable, sans fioritures, aux murs creusés, au sol rocailleux et garni de débris ; il était « meublé » de bassins stagnants et de quantité de patères pour les prises et les proies. Les Tyranides n'aimaient pas les visites. Le tunnel s'enfonçait assez loin, mais pas tout à fait en droite ligne, dans le flanc du cratère - Le Cratère, comme tout le monde l'appelait sur Vars 6h88 - et l'on y voyait maints petits puits ronds, d'abord sur un côté, puis sur un autre. Le Genestealer n'avait pas d'étages à grimper : chambres, incubateurs, caves, alcôves (celles-ci nombreuses), garde-manger (il avait des pièces entières consacrées au

gibier), couveuses, salles de reproduction, tout était de plain-pied et, en fait, dans le même couloir. Les meilleures chambres se trouvaient toutes sur la gauche (en entrant), car elles étaient les seules à avoir des fenêtres, des ouvertures circulaires et profondes, donnant sur le dehors et Le Cratère qui descendaient au-delà jusqu'à la mine.

Ce Genestealer était un Tyranide très habile, et il ne s'appelait pas, puisqu'il faisait partie d'un tout. Les Tyranides habitaient l'univers depuis des temps immémoriaux et ils étaient très redoutés, non pas seulement parce que la plupart d'entre eux étaient sanguinaires, mais aussi parce qu'ils n'avaient jamais peur et ne faisaient rien d'attendu. On savait ce qu'un Tyranide allait faire à n'importe quel assaut sans avoir la peine de le lui demander. Ceci est le récit de la façon dont un Genestealer eut une aventure et se trouva dire et faire les choses les plus inattendues. Il se peut qu'il y ait perdu le respect de ses frères, mais il y gagna... eh bien, vous verrez s'il y gagna quelque chose en fin de compte.

SEUL AU MONDE

Le Genestealer est une des nombreuses bioformes créées par l'esprit de la ruche. Sa fonction, claire et définie, est l'infiltration de planètes colonisées et la préparation du terrain pour l'arrivée de la ruche. Comme tout Tyranide, il est doté de 6 membres et d'un exosquelette lui servant de carapace. Il est bipède et d'une rapidité surprenante. Ses membres supérieurs sont une paire de mains lui permettant des manipulations simples et l'escalade et une paire de griffes plutôt prévue pour le combat. Sa tête hypertrophiée accueille un cerveau plus large que d'autres créatures de la flotte, afin de lui procurer une relative indépendance d'action,

même à longue distance. Il est intéressant de noter que toutes les dents sont des canines, le Genestealer ne possède pas de molaires.

Notre Genestealer n'a maintenant plus qu'une idée en tête. Son nid est prêt, il a évalué le terrain et il souhaite maintenant trouver un hôte pour compléter son cycle de reproduction. La production d'hybrides, protégés à tout prix par leurs parents engendra à son tour d'autres générations et le culte pourra se monter doucement mais sûrement au sein de la population humaine de la planète. Après l'échec de la première tentative réalisée par ses frères, il sait que la situation est plus tendue que jamais. Bien que ce soit sur cette planète que l'insurrection ait été la plus maîtrisée, il y a un double avantage à partir de celle-ci. D'une, qui s'attendrait à ce que les cendres de la dissension renaissent là où le feu a le plus brûlé ? De deux, ce monde urbain possède de bien belles classes inférieures qui ne sont plus aussi surveillées par les forces impériales que les planètes plus "civilisées" voisines. Pour le moment, deux choix s'offrent à lui, les plus accessibles sont des humains vivant en-dehors des cités ruches, facilement capturables dans les étendues nocives de la planète. Cependant, leur code génétique semble plus... friable, il diffère de ceux des "réguliers" travaillant comme autant de petites abeilles ou plutôt de fourmis dans cet environnement dirigé par une pseudo-reine... Le risque en vaut-il la chandelle ? La vitesse est-elle une condition sine qua non pour prendre de vitesse les forces qui sortent de la tempête Warp ? Y a-t-il un risque de voir débarquer d'autres "prédateurs" ayant des vues sur la planète ?

VERS L'INFINI ET AU-DELA...

Ce projet est né avec Kill Team. J'ai découvert ce jeu lorsque j'étais à Paris, j'ai eu l'occasion de partager quelques parties avec un ami (Foz pour ne pas le citer) et le système m'avait vraiment réconcilié avec le 41ème millénaire, ou plutôt avec les règles de Warhammer 40 000. J'ai toujours aimé cette ambiance, cet univers riche et sombre tout en proposant de la lumière dans les ténèbres et beaucoup de ténèbres dans la lumière... Cependant, chaque partie de Warhammer 40 000 que j'ai pu faire n'a pas du tout répondu à mes attentes. Quel plaisir donc de découvrir un système rapide, avec de

l'alternance (au tir et au corps à corps) qui ne nécessite pas des mois de peinture pour jouer et pour lequel j'avais une occasion de sortir mes figurines accumulées pour le plaisir de l'esthétique.

D'un point de vue plus honnête, ça a surtout été une dégringolade, une raison de monter une bande de chaque espèce parce qu'après tout, il y a peu de figurines, on peut bricoler à mort et puis ça sera toujours joué un jour. Le fait d'avoir récupéré des lots de figurines plus ou moins malmenées était aussi une raison de s'y mettre en redonnant une seconde vie à ces accidentés, les dotant d'une arme spéciale pour l'un, d'une tête spécifique pour l'autre, d'un packaging pour le dernier. J'ai fait mes courses sur les sites de bitz pour acheter à l'unité plutôt que de m'emparer de boîtes complètes. Pour le culte Genestealer, il s'agissait d'un lot d'armée acheté et partagé avec un confrère. Je n'ai eu qu'à acheter les quelques bras manquants pour compléter les options...

PROJET HOBBY PREVU

A la base j'étais parti sur du Tyranide, récupérés en bonne partie aux Journées Figurines et Jeux de Sartrouville lors d'un bring and buy. En me penchant sur l'histoire, je me suis aperçu qu'il était plus intéressant de faire les choses dans l'ordre : d'abord infiltrer les mondes humains, saper les défenses de l'intérieur avant de finalement lancer l'invasion de la ruche.

Cependant je voulais tester mon schéma sur du Tyranide alors le Genestealer a été ma base de création, créant un culte autour de lui... Le projet global serait bien entendu de passer de l'un à l'autre en commençant par avoir une base jouable du culte Genestealer avant de peindre des bestioles moins humanoïdes. Il y a beaucoup de choses en réserve, une bonne partie de montée : néophytes hybrides, hybrides acolytes / métamorphe, aberration, Genestealer et familiers. J'ai même quelques commandants pour l'extension Kill team qui pourront être faits dans un second temps : porte-icône, patriarch, magus, primus...



Si le cda avance bien, ce sera aussi l'occasion d'enchaîner sur les Tyranides : Hormagaunt, termagant, guerrier Tyranide avec différents équipements. Les Genestealers et le patriarche pouvant officier dans les deux listes.



Le plus simple et le plus logique pour préparer l'invasion était donc d'envoyer un Genestealer ! Notre spécimen est tout particulièrement doté de serres perforantes sur ses membres supérieurs. On peut également voir une carapace rallongée, le rendant moins "vif et mortel" mais plus résistant face aux attaques. Histoire de ne pas dépendre uniquement de ses pattes, il est capable de lancer des crochets peu perforants mais très rapides.

WICKED GAME

Rien de plus motivant que de faire une composition de bande pour passer à la peinture. Évidemment le Genestealer est dans la bande, entouré des hybrides de différentes générations qu'il va "enfanter", une liste populeuse donc puisque seule une figurine dépasse les 12 points, à savoir l'aberration pour 18 points. Les noms et fonctions de chacun d'entre eux seront détaillés avec leurs figurines dans les prochains articles. Voici cependant la liste prévue :

MODEL	EQUIPEMENT	PTS
Metamorph leader	Fouet méta morph lance-flammes	12
Acolyte leader	Epée d'or et pistolet mitrailleur	9
Néophyte leader	Pioche énergétique et pistolet bolter	9
Néophyte gunner	Laser minier	9
Néophyte gunner	Lance-flamme	9
Néophyte gunner	Lance toile	7
Néophyte gunner	mitrailleuse	6
Hybrid métamorph	griffe métamorphe, serres perforantes et pistolet mitrailleur	8
Abberant	Pioche énergétique	18
Genestealer	serres perforantes, carapace rallongée et crochets	12

Soit un total de 99 points sur les 100 réglementaires.

BEAST IN BLACK

Je n'aime pas suivre des schémas pré-établis. Ce n'est pas que je les trouve moches, ce n'est pas que j'ai l'esprit rebelle, c'est juste que j'aime peindre au feeling, avec les couleurs que je "sens" au moment de peindre. Ça ne m'empêche pas de réfléchir en amont, de sélectionner des teintes ou des effets que je souhaite placer. Ici je voulais quelque chose de sombre, de facile à mettre en œuvre et éviter le traditionnel bicolore Tyranide : une couleur pour la carapace, une autre pour le reste. L'idée d'une chitine noire m'a assez vite attirée mais je ne me voyais pas peindre que du noir sur ces aliens aux reliefs bien marqués. Le rouge ne contrastait pas assez à mon goût, le jaune faisait trop abeille, le vert ne me parlait absolument pas comme le violet... Restait donc le bleu, malgré ma réticence à peindre cette couleur. Je suis quand même parti là-dessus pour l'aspect challenge (certains diraient l'aspect masochiste).

Ce petit Genestealer a donc fait crash test de mon schéma. L'objectif était rappelons le, d'avoir quelque chose de rapide à traiter et

suffisamment visuel à distance de jeu. J'avais déjà peindouillé de petits décors tyranides issus de la boîte Bataille pour Maccrage avec du bleu en bordure de ces carapaces suite à la réflexion du paragraphe précédent, j'ai donc voulu reprendre le même principe. Sous-couche noire avec une Bombe Action (ndlr : chaîne de magasin lowcost faisant le bonheur des figurinistes), l'accroche est particulière, mais le prix est imbattable...

Ensuite j'ai procédé en aplats liquides pour essayer de faire une jolie transition. Je suis parti sur un bleu très foncé en voulant faire un fondu, à la réflexion, je me demande si les prochains n'auront pas une cassure noire / bleu plus nette. Puis j'ai poussé les éclaircissements jusqu'à un bleu très pâle.



Ensuite, il a fallu réfléchir aux "parties molles" et à une couleur qui viendrait bien compléter cet aspect crawler, qui ne prend pas vraiment la lumière. J'ai eu beaucoup de réponses différentes de la part des différents groupes auxquels j'ai demandé. Au final, je suis parti sur un vert pétant, tirant vers le jaune acide. L'encre marron en revanche n'était pas une bonne idée et m'a bien flingué mon contraste là où je pensais le renforcer. Les yeux ont été faits grâce au jaune final utilisé précédemment, l'acide de la gueule a été traité de façon identique et les dards et les dents sont faits en os classique. Je n'ai pas été si rapide que ça au final, il m'aura bien fallu trois soirées pour peindre ce petit bonhomme mais j'espère gagner en vitesse si j'en peins plusieurs d'un coup. Le bémol principal que j'ai concervé

le haut du crâne, qui est au final tout noir hormis les veines et ressemble trop à la carapace à mon goût. A voir si je peux jouer avec les vernis mats et brillants.



Le socle est quant à lui traité avec un peu de béton pour le MDF que j'avais mis dessus et de l'asphalte pour le liège. Les petits détails tyranides sont traités comme le bonhomme juste au-dessus qui les a sûrement engendrés. J'ai foiré mon marquage de chiffre, je ne sais pas si c'est ma méthode ou la peinture jaune qui était étrange, tant pis.



Mellal

CORNELIUS (WHJDR)

HISTORIQUE

Dès son entrée dans la milice, Cornélius s'est attiré des ennuis en dénonçant les arrangements et la corruption de ses collègues et supérieurs

Il aurait dû mourir dans une des nombreuses missions dangereuses qu'on lui a attribuées mais sa capacité à faire son boulot efficacement et sans fioriture lui ont malgré tout valu de grimper peu à peu les échelons jusqu'au grade de sergent. Il sait qu'il n'ira sans doute jamais plus loin mais il n'a de tout façon aucune ambition : il se considère comme un outil au service de l'ordre et applique la loi de la cité au pied de la lettre sans se préoccuper des considérations éthiques.

Il a une aversion particulière pour la corruption physique, il culpabilise de ne pas avoir tué lui-même son fils dégénéré et espère se racheter auprès des Dieux en éliminant le plus de mutant possible.



PROFIL

CC	CT	F	E	I	AG	Dex	Int	FM	Soc	B
48	34	54	38	37	33	32	33	40	45	17

Traits : Arme (+11) Armure (3)

Compétences : Deux mains (15) Intimidation (12) Perception (18) Résistance à l'alcool (22) Commandement (15)

Talents : Dur à cuir (2), Frappe assommante, Persévérant, Effraction, Désarmer, Flairer les ennuis, Sans peur (Criminels)

Apparence : Grande, large, barbe grise, air moyenâgeux, yeux perçants

Interprétation : Bourru, taiseux (pratiquement muet), un peu désabusé mais incorruptible

Vie sociale : Passe sa vie dans les quartiers de la milice

Motivation : Le devoir (par culpabilité)

Secrets : A un fils illégitime mutant, il a payé la mère pour qu'elle s'en débarrasse et n'a jamais revu l'un ou l'autre

Relations : Conflictuelle avec les sorciers, proche des cultes de Moor et de Verena, plus que celui d'Ulric

Équipement : Marteau de guerre, gambison, lanterne, bouteille d'alcool, menotte, insigne.

INTERACTIONS AVEC LES PJ

Selon les activités des PJ dans la ville, ils auront probablement à faire à Cornélius. Il refusera tout net toute association avec eux à moins qu'ils fassent partie de la milice, chacun son rôle. Il sera intransigent s'ils sont surpris à mener des activités louches. C'est à la fois une ressource fiable et intéressante pour les PJ car incorruptible et honnête, mais délicate à exploiter car il considère n'avoir rien à faire avec un groupe de traîne savates d'aventuriers. S'ils découvraient son secret, Cornélius deviendra alors obsédé par l'idée de les anéantir tout en espérant périr dans la manœuvre.

Pour faciliter son utilisation, considérez qu'il peut être sergent dans n'importe quelle ville même s'il est plus adapté à une province comme le Middenland ou le Nordland.

Slagash

CORNELIUS



CORNELIUS L'ETRANGE SPADASSIN (DEADZONE)

>>> Retranscription d'entretien, cellule 42B#12 : Anton Sigarov, ancien employé de ' Schastlivyu Urozhaï', holding du groupe Prosperidade. Planète Elpida, troisième sphère. En quarantaine depuis 30 résolutions terrestres. <<<

988 A.E

Avec les gars...je dis les gars parce qu'on est jamais trop sûr avec le sorak si c'est un mâle ou une femelle. Il en joue. Ou elle. Enfin bref...on avait réussi à échapper aux patrouilles d'infectés pour aller se ravitailler au hub commercial de chez Pavel. Tu sais, l'escroc qui revendait du hardware no name en prétendant que c'était du Kodoma ? Un malin celui-là ! Mais pas assez malin pour se barrer d'ici avant la quarantaine, apparemment. Si ça se trouve, il faisait partie des infectés que Simova a descendu au sniper pour qu'on ait le champ libre.

< Chef de cellule : viens-en aux faits.>

Les locaux sont en bordel mais calme et surtout bien dépeuplés. La pioche est maigre : quelques rations, des batteries mais pas de médoc. Dommage pour Ademar qui continuera à faire bravo encore pour un moment quand il se soulage. Boris propose de se rendre sur le toit. Y avait un recycleur d'eau et des ruches là-haut d'après lui. On s'y rend. Que dalle, oui ! Juste des bacs de culture modèle standard. Je l'engueule un coup. Trop de kvas sans doute. Ou alors il avait envie de prendre de la hauteur pour respirer un peu d'air frais. On peut pas vraiment lui en vouloir.

C'est là que les sales rats nous sont tombés dessus. Ils étaient cinq : quatre gros et un petit. Lui, je m'en souviens parce qu'il portait une combi agricole avec un masque à gaz mal ajusté et qu'il s'excitait sur les chicklets de son clavier

de poignet. Il est resté les yeux rivés sur l'écran de contrôle pendant tout l'affrontement, comme si on n'existait pas. Les autres, eux, c'était pas non plus du Veer-Myn modèle de base : bien grands et limite gras, le poil noir, des dents énormes et le tout bien compactés dans des plaques d'armures rouillées. Ils avaient aussi des gros flingues. On a tout juste eu le temps de se mettre à couvert avant qu'ils nous arrosent. Mais pas assez vite pour que je ne ramasse pas une balle dans l'épaule. Je me plains pas : plusieurs des gars y sont restés.

C'était gérable jusqu'au moment où ils ont été rejoints par un de leur copain avec un lanceur chimique. Toute pelée, la bestiole ! et le museau à moitié rongée. Heureusement qu'on ne peut plus prévenir personne hors planète, j'aurais pas aimé devoir expliquer aux proches de Boris ce qui lui est arrivé. Impossible de se barrer, ils nous bloquaient la guérite d'où on était venu. On se voyait pas sauter trois étages pour atterrir dans la rue plus bas. Le sorak aurait sans doute pu mais c'est pas vraiment leur genre. Les rats se rapprochaient pour nous prendre en tenaille.

C'est là que Museau et Demi s'est pris une tige de métal dans l'œil. Ça ne venait pas de chez nous, pour sûr ! Une seconde plus tard, même jeu pour un des gros. Un type sort de nulle part en hurlant [>>>Traducauto : 'Fagh an Beallach' : 'Faites place' en gaélique irlandais<<<] un grand sec, barbe folle au vent, la face sous une capuche. Il avait une épée à la main. Pas le genre lame actuelle mais bien une épée à deux mains en métal comme dans les vieux holoshow. Il a taillé trois rats avant que le dernier grand puisse dégainer un poignard. Lui s'est fait décoller proprement pour sa peine. Ne restait plus que le petit excité qui a enfin décollé les yeux de son écran. Il a regardé le type. J'ai eu l'impression que c'était pas la première fois qu'ils se rencontraient, tous les deux. Le vieux lui sort [>>>'Au plaisir, l'ami murin' en français archaïque<<<]. Le rat prend la fuite direct mais pas assez vite pour éviter que le vieux lui

tranche un tronçon de la queue. J'ai perdu connaissance avant de voir la suite mais j'aurais pas cru qu'un rat aussi malingre puisse gueuler aussi fort.

Je suis revenu à moi quelques minutes plus tard. Sale affaire : quatre morts, Simova gravement blessée et, plus grave encore, un sorak intact mais bien agité. L'étranger avait soigneusement fait les poches des cadavres des deux camps : on n'avait officiellement plus de bouffe et plus de batterie ! Le sorak n'arrêtait pas de se lamenter, qu'il avait dû donner en tribut ses deux lames rituelles à notre sauveur et qu'il ne pourrait jamais se le pardonner.

J'imagine que rien n'est gratuit en ce bas monde.'

>>>Aïku rédigé par Senten, membre judwan de la cellule rebelle dite du 'RNE'(Rendez-Nous Elpida!) suite à sa rencontre avec l'étranger, même planète.<<<

'L'acier feutré,

Bloqué en rade,

Son âme divague.'

>>>Montage de séquences vidéos capturées par un drone de type Macareux (rebaptisé 'Sabot de 12' par les troupes, 'rapport à son aspect', toutes prises le [date corrompue], 37ème résolution solaire depuis la mise en quarantaine de Elpis.<<<

< 8h26>. Canal desservant les fermes hydroponiques, asséchés depuis la quarantaine. Une des grilles de drainage se soulève délicatement. Un humain mâle, environ 1m75, vêtu d'une tunique, d'un pantalon, d'un tabard cachant une côte de mailles et d'une cape à capuchon élimée en émerge. Les armes visibles consistent en un modèle d'arbalète réduit à la ceinture ainsi qu'une épée à une main et demie

de facture peu discernable à cette distance. Le sujet s'éloigne prestement en direction de Cudivoto Reca [hub commercial du continent]. [Intel: Une grille de drainage de ce type pèse environ 150 kg].

<11h43> Le sujet est visible dans une courette : il est en grande conversation avec un groupe disparate [Intel : trois humains, un sphyr et un grogan, membres d'une cellule rebelle locale] qui observe une distance prudente par rapport à lui. Le sphyr, qui semble être le chef de groupe, lui sert la main mais réprime un cri de douleur immédiatement après avant de se masser l'appendice en question. Grand éclats de rires du grogan présent. Le sujet reste impassible avant de faire demi-tour.

<15h38> Le sujet affronte deux infectés de deuxième génération(désignation standard: Sauteurs) sur le toit d'un bâtiment excentré. Garde haute. Coups de taille précis. L'échauffourée s'est terminée en 8 secondes. Il écope d'une vilaine griffure à l'épaule gauche. Pas de gêne fonctionnelle visible suite à cette blessure. Peu de sang. Le sujet saute ensuite du toit en veillant à se maintenir le plus droit possible dans sa chute. Il se réceptionne doucement. Dénivelé estimé : 12 mètres.

<19h37> [Plus de quatre heures après le contact rapproché avec un agent infectieux, aucun signe de contamination n'est observable] Le sujet s'approche furtivement des cadavres d'une équipe d'intervention Enforcers. Type d'assaillant inconnu mais les armures portent des marques d'abrasion importantes ainsi que des plaies punctiformes. Le sujet s'affaire sur le crâne du sergent après avoir prestement ôté son casque. On le voit distinctement glisser un objet de nature inconnue sous son tabard avant d'accrocher le casque du défunt à sa ceinture. Une coupure nette est bien visible dans la zone pariéto-temporale du cadavre. L'emplacement est compatible avec le port de communication intégré au casque des unités Enforcers de type Peacekeeper.

<22h17> Le sujet s'approche du complexe commercial 'Fair'NTech' mais ne se dirige pas vers l'entrée principale. Il s'approche de la face nord. Il marque un arrêt d'environ 10 secondes. Un panneau, indiscernable jusqu'alors, coulisse. Le sujet pénètre dans la cavité révélée. Le panneau reprend sa place. [Intel : Une équipe dépêchée sur place n'a pas réussi à localiser le panneau en question mais les investigations ont pris rapidement fin, leurs recherches ayant attiré l'attention d'une horde d'infectés].

>>>Bodrik Ingvarson, Père des Forges coincé sur Elpis. Propos relevés dans un bar J-4 avant la quarantaine. [Note du transcripteur : Bodrik étant notoirement connu pour sa tendance à la mythomanie, tout particulièrement quand il est pris de boisson, ses propos ont manifestement peu de valeur. On le suspecte également d'être un informateur pour le compte du clan Strikkham].<<<

'Oui pour sûr que je le connais ton étranger à la capuche. Cornelius qu'il se fait appeler, même !

Jamais croisé un mat (NdT : 'mathur'='homme' dans la langue des Pères des Forges) aussi cinglé et j'ai voyagé dans toutes vos sphères, gamin ! [Intel : S'ensuit un quart d'heure d'anecdotes dont je vous épargne le détail fastidieux mais s'il faut en croire Bodrik, celui qui se fait appeler Cornelius aurait défait en combat singulier un prince Asterian Kalyshi ainsi que sa garde rapprochée. Il connaîtrait personnellement au moins deux membres du Conseil. Il serait fluent dans la langue des Veer-Myn. Il serait né sur un monde appelé Prax Prime (inconnu des cartes stellaires). Il prendrait des contrats de la part de Bayne. Plus ridicule encore : Cornelius aurait combattu au côté des Maraudeurs au cours de la bataille de Nihil Rex alors que tout le monde sait que le système a été anéanti quand le GCPS a fait entrer la naine blanche du système en supernova..]

Par contre, avant de le rencontrer je ne savais pas que certains d'entre vous saignaient bleu.'

Cornelius				35 pts/ 3VPs
	S	F	Sv	Arme : Arbalète. Portée 6. AP 1. Épée bâtarde : Corps-à-corps/RF. <i>Duelliste</i> : l'épée bâtarde a Frenzy (3) si la cible de Cornelius est la seule figurine ennemie présente dans le même cube que lui.
1-2	4+	4+	4+	
	Éclaireur, Evade/Évasion, Agile, Hacker,			
	Tenacious/Tenace, Résilient (1) Éclaireur			

Jalikoud

CORNELIUS DE RIJSBERGEN (SAGA AGE DE LA MAGIE)



Illustration : GeyselR

Léon était à deux doigts de se faire dessus. Littéralement. Son unité venait de subir un violent assaut de la part d'un groupe d'Orcs. L'attaque, certes désordonnée, n'en était pas moins très violente. Les piquiers avaient reculé sous l'impact et plusieurs d'entre eux ne verraient pas le crépuscule. Les bras et les épaules de Léon brûlaient sous l'effort prolongé, il ne cessait de planter et replanter le fer de sa lance dans les corps adverses, véritable mur de fer, de cuir et de violence. Une seule chose lui permettait de ne pas s'effondrer dans la boue pour y pleurer et mourir, la voix de stentor de Cornelius De Rijsbergen, derrière son épaule gauche. Le sergent multipliait les encouragements à ses hommes. Dès que l'un d'eux était blessé, il se jetait en avant fendant un crâne ou un bras et retirait le malheureux de la première ligne. Dès que l'un deux était emporté par la grande faucheuse, Cornelius comblait la brèche, tuant froidement de son épée à deux mains, le temps qu'un autre soldat prenne sa place. Et il ne cessait d'inciter ses hommes à ne pas céder, la voix calme dans cet océan de violence. Cornelius est un ancien, un vétéran de

cent batailles, la mort est son amie, la guerre son quotidien. Tant qu'il entend cette voix, Léon continue à se battre.

Profil

Lieutenant de Grands Royaumes.

Vous pouvez recruter Cornélius dans votre armée. Pour cela, vous devrez retirer de votre bande lors du rassemblement quatre Guerriers. Cornélius doit obligatoirement rejoindre une unité de Guerriers.

Règle spéciale : lorsque Cornélius rejoint une unité, cette dernière ne reçoit pas de Fatigue au terme de son premier corps-à-corps du tour (y compris du fait de Capacités spéciales).



Figurine : Knightmare Miniatures / Peinture : Ajax

Ajax

CORNELIUS MERCENAIRE BARBARE DU KÖLMSVEDAN (FROSTGRAVE)

- Un saucisson ?

- Ouai... un putain de saucisson.

Cornélius fronça les sourcils et crut bon de rajouter « congelé ».

Jalamaëlle Haréxis leva un regard lourd de reproches et dubitatif sur le mercenaire.

- Donc, vous êtes en train de me dire que le coffre ne contenait qu'un vulgaire saucisson.

- Congelé...

La magicienne poussa un profond soupir d'exaspération et planta littéralement son long et vieux doigt noueux dans le torse du guerrier.

- Je vous aime bien, Cornélius... Vous êtes un excellent guerrier. C'est d'ailleurs pour cela que je vous ai engagé. Mais faudrait arrêter de me prendre pour une cruche. Ce serait faire honneur à mon intelligence... Nous sommes bien d'accord que vous avez investi, comme je vous l'avais demandé, le sous-sol du mausolée pendant que je me fadaï l'espèce de taré amateur de sang et de vierges revenu de je ne sais quelle dimension dans laquelle je n'aimerais pas écouler mes vieux jours...

Cornélius agita positivement sa face barbue et couturé. Le mercenaire avait assez d'expérience pour savoir quand la fermer face à une vieille - et donc très puissante - magicienne.

- Vous avez massacré, selon les témoignages des hommes ici présents...

Elle désigne d'un geste ample la petite compagnie de rustauds sous les ordres de Cornélius, tous des fieffés gredins, qui borgne, qui édenté, tous des trognes de biais et de rudes combattants.

- ... pas loin d'une demi-douzaine de squelettes et trois goules. Dont deux de votre propre main. Excusez du peu...

Nouveau hochement de tête.

- Je passe sur les serrures magiques, les pièges et le sortilège de protection de ce putain de labyrinthe.

- Et la succube, ma Dame. Bon, on a eu du bol, elle a tenté de séduire Chaource qui est plus porté...

Un regard assassin de la magicienne coupa court à l'explication du mercenaire qui murmura de vagues excuses. Jalamaëlle Haréxis reprit d'une voix mielleuse mais ô combien menaçante :

- Donc, disais-je, tout ça pour un sauciflard ?

- Oui, ma Dame. Réponse, claire, nette et précise. « Pas le moment de faire le malin » pensa Cornélius.

La magicienne poussa de nouveau un long soupir, se frotta les yeux puis son regard alla de Cornélius à l'entrée des catacombes, puis vice-versa. Le mercenaire savait ce qui agitait la vieille caboche de la sorcière. Ils avaient peut-être raté un passage secret ou un couloir. Mais la vieille bique avait assez d'expérience pour savoir aussi que renvoyer les hommes de la troupe dans les couloirs sombres et humides serait un très mauvais choix après ce qu'ils y avaient enduré. D'autant plus qu'ils y retourneraient pour rien... Jalamaëlle Haréxis perdrait vraisemblablement le soutien des mercenaires. Certains mettraient les voiles le plus discrètement possible à la moindre occasion. Pas Cornélius, il était payé assez cher pour rester et sa réputation ne pouvait souffrir d'une désertion. Mais le guerrier espérait sincèrement que la magicienne n'allait pas littéralement leur chier dans les bottes. Il s'efforça donc de ne pas sourire lorsqu'au terme d'une longue réflexion elle lâcha « J'espère au moins qu'il est mangeable... ».

Cornélius profil

Mvt	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
5	+4	+0	13(+1)	+4	15

Coût : il peut être recruté pour 150 pièces d'or pour la création d'une bande ou intégré contre 50 pièces d'or pour une seule mission.

Équipement :

- Épée à deux mains : +1 aux dommages au corps-à-corps (arme lourde enchantée),
- Gants de force (+2 en dommages aux corps-à-corps)
- Cotte de mailles (+1 en Armure).

Ajax



Figurine : Hasslefree / Peinture : Ajax



A vos d'és !

WARMAZINE

RASOUMANE : UNE MINI CAMPAGNE SOLO POUR VANGUARD.

PROLOGUE

Le bâton blanc de Rasoumane était entreposé dans la basilique de Delnoch depuis plus de 5 siècles. Cet artefact aurait été commandité par un archevêque Basiléen et forgé par un sorcier vénal et peu scrupuleux du nom de Rasoumane. La conception de l'artefact étant inachevée, l'objet se révéla dangereux. Pour éviter qu'il tombe entre des mains malintentionnées, celui-ci a été enterré avec les derniers ossements de l'archevêque dans la crypte de la basilique.

Ce bâton vient d'être dérobé et la Grande Abbesse Adlez vous a recruté dans l'espoir de le récupérer. Par chance, l'objet est encombrant et facilement repérable. Des informateurs vous ont permis de retrouver la piste du voleur : un homme malingre, blême et enveloppé dans une cape miteuse. Il voyage à pied et n'a pas plus d'une journée d'avance sur vous. Cette piste vous amène à Beurgueulekeut, un petit village balayé par les bourrasques de pluie et dont la seule auberge empeste la crasse et le mauvais vin.

Vous êtes Kolomon Sane, un chasseur de démons et fantômes, expert de la traque et de la destruction des groupuscules fanatiques. Pour vous et votre coterie, cette chasse ne devrait être qu'une promenade de santé.

ACTE 1 : SUR LA PISTE



Vous quittez Beurgueulekeut à l'aube en direction de la mer. Après quelques heures de marche, votre groupe arrive en vue d'Ecaraille, un ancien port de pêche abandonné. Vous poursuivez votre chemin jusqu'à un contrefort qui domine la côte pour profiter du point d'observation. Un cimetière délabré se tient sur les hauteurs. Des traces

dans la boue vous mènent à l'intérieur de son enceinte.

Recrutement

120 points de figurines Basiléens (ou Elfes, Nains, Confrérie, Royaume des Hommes) dont 30 points minimum pour Kolomon Sane.

Ennemis

10 spectres ou 160 points de Morts-Vivants (soldat, guerrier ou soutien uniquement)

Spectre :

Vi	Me	Ar	Mo	Bl	Ta	Me
7	5+	3+	6+	2	2	2D8

Vol, Force dévastatrice

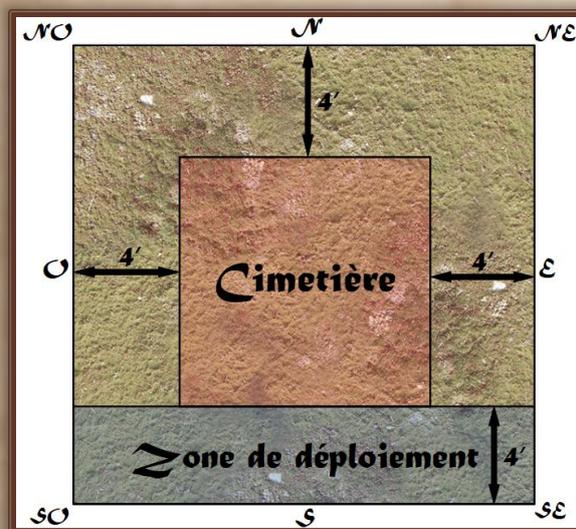
Mise en place

Un cimetière chargé de mausolées et caveaux (ou un village en ruines) sur une zone de 36'x36'.

Placez 6 décors identifiés comme "mausolées" espacés de 5' minimum.

Répartissez les spectres dans leur zone de déploiement, entre les éléments de décors et à 3' minimum les uns des autres.

Placez vos forces normalement dans la zone de déploiement.



Conditions de victoire

Récupérer le bâton de Rasoumane caché dans l'un des mausolées. Puis regagner votre zone de déploiement avec au moins la moitié de vos combattants dont Kolomon Sane.

Règles du scénario

- Fouille

Une figurine située à 1'' d'un mausolée vierge peut le fouiller (action courte). Marquez le

d'un pion "fouillé". Si 4 mausolées ou plus ont été fouillés, lancez 1D8. Sur 5+ vous trouvez votre objectif : lisez le paragraphe #1. Si vous ne l'avez pas trouvé avant, le dernier mausolée sera fatalement le bon.

- Fin de tour

Après chaque tour, effectuez une activation des spectres :

1) Les spectres, ayant subi un tir durant le tour, chargent le tireur s'ils le peuvent (selon les règles de portée et ligne de vue). Sinon, ils effectuent une marche vers celui-ci.

2) Les spectres, à portée de mouvement et ayant une ligne de vue sur une figurine, effectuent une charge vers celle-ci (la figurine la plus proche).

3) Les spectres au contact effectuent une action de mêlée.

Remarque : pensez à placer des marqueurs d'activation sur les spectres concernés.

- Fin de round

Après chaque round, les spectres inactifs effectuent un "mouvement aléatoire" de 3''. Les spectres à portée de mouvement et ayant une ligne de vue sur une figurine effectuent une charge vers celle-ci (la figurine la plus proche).

Pour chaque spectre mort depuis le début de la partie, lancez 1D8. Sur 5+, remettez le spectre en jeu sur un bord de table selon la règle du "positionnement aléatoire" et effectuez un mouvement en direction du centre de la table.

- Mouvements et positionnements aléatoires

Les mouvements et positionnements aléatoires peuvent être effectués à l'aide d'un dé de dispersion ou 1D8 en se référant au tableau ci-dessous.

1D8	1	2	3	4	5	6	7	8
Direction	N	NE	E	SE	S	SO	O	NO

#1

Vous remarquez, en entrant, que la porte a été récemment forcée. Malgré la pénombre, vous distinguez des traces de pas dans l'épaisse couche de poussière. Des marches descendent dans un caveau jusqu'à une lourde porte ouvragée. Vous la poussez et tombez face à un sorcier loqueteux qui semblait vous attendre. Il vous menace d'un grand bâton blanc. Que faites-vous ?

- Vous vous ruez sur le nécromancien sans attendre : #2

- Vous sommez ce misérable de vous remettre le bâton : #3

#2

Le nécromancien a juste le temps de vous lancer un éclair (3D8, 5+, perforant).

Si vous y survivez, vous le terrassez sans mal car il est déjà blessé et ses capacités martiales sont limitées.

Vous récupérez ensuite le bâton et parmi ses frusques, vous trouvez également une dague pernicieuse et des bandages.

#3

Le nécromancien, déjà blessé, vous remet le bâton en vous suppliant de l'épargner.

Adlez n'a rien mentionné sur la façon dont vous deviez le traiter ; vous le laissez donc à son sort. Pour vous remercier, il vous révèle alors le pouvoir de cet artefact :

Bâton de Rasoumane [2][C] : mettez en jeu 2 spectres en état activé à 6' maximum du lanceur de sort. Les spectres sont sous votre contrôle et peuvent être activés comme le reste de vos figurines jusqu'à la fin de la partie.

Fin de partie

Encore une récompense facilement gagnée ! Il ne vous reste plus qu'à rendre ce bâton à Adlez pour empocher les 500 pièces d'or promises. Vous et votre compagnie décidez de retourner à Beurgueulekeut pour y faire une halte.

ACTE 2 : PERDUS DANS LES BRUMES



Sur le chemin du village, vous traversez un vaste site mégalithique plongé dans les brumes. Le silence et l'ambiance pesante sont alors troublés par des cris et le fracas d'un combat.

En vous guidant par les sons, vous tombez sur un groupe de 4 aventuriers pris en

tenaille au milieu d'une horde de Cauchemars.

Recrutement

Utilisez les figurines vivantes à la fin de l'acte 1.

Constituez un groupe d'aventuriers : 100 points répartis entre 4 figurines parmi les factions : Basiléens, Elfes, Nains, Confrérie, Royaume des Hommes.

Ennemis

120 points de Cauchemars (ou Morts-vivants ou Force des Abysses) sans tireur ni commandant.

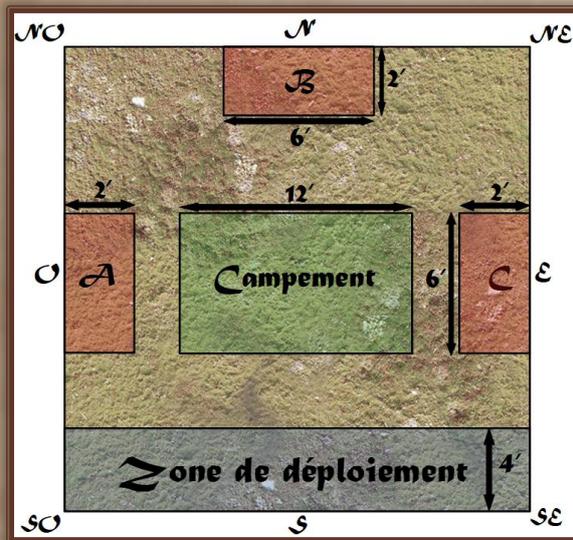
Mise en place

Chargez la surface de jeu de pierres dressées (ou d'arbres).

Répartissez les cauchemars de manière équilibrée entre les 3 zones : A, B et C.

Placez les 4 aventuriers dans la zone de campement.

Placez le groupe dirigé par Kolomon Sane dans la zone de déploiement.



Conditions de victoire

Sortez le maximum de figurines par la zone B dont Kolomon Sane et le bâton de Rasoumane.

Règles du scénario

- Activation de la faction ennemie : Vous pouvez utiliser le système SARA : <https://vanguard.armylistnetwork.com/sara/> (ou le moteur d'activation de votre choix).

Objectif pour les Cauchemars : tuer les 4 aventuriers.

- Brumes :

Les brumes présentes sur ce site mégalithique gênent la vision. La portée des tirs et des charges est limitée à 9".

- Fin de round :

Pour chaque Cauchemar mort pendant ce round, lancez 1D8. Sur 7+, remettez en jeu la figurine en utilisant la règle du "positionnement aléatoire" décrit dans l'acte 1.

Fin de partie

Vous arrivez finalement à semer ces horreurs. La nuit tombe, il vous faut regagner le village au plus vite pour soigner les blessés.

Les aventuriers survivants ont une dette envers vous, ils se joignent à votre groupe.

ACTE 3 : EMBUSCADE A BEURGUEULEKEUT



Le vol du bâton avait été en réalité commandité par Hisoka, un puissant sorcier versé dans les arcanes obscurs. Hisoka n'a pas du tout apprécié que vous vous immisciez dans ses plans et a engagé un groupe de mercenaires Varangurs pour vous reprendre l'artefact. Les soudards ont mis à sac le village et vous attendent de pied ferme.

Un jeune villageois a cependant réussi à s'enfuir pour se cacher dans la forêt la plus proche. Il s'y est fait capturer par des Elfes autochtones. Ces derniers, après avoir écouté son histoire, ont décidé d'envoyer une troupe pour déloger les importuns

Recrutement

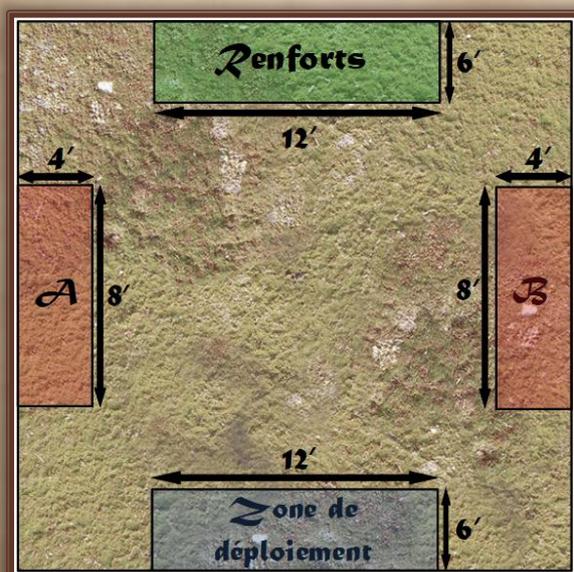
Utilisez les figurines vivantes à la fin de l'acte 2.

Constituez un groupe de renforts de 150 points d'Elfes (ou Basiléens, Nains, Confrérie, Royaume des Hommes) composé d'un commandant et de soldats et/ou guerriers.

Ennemis

200 points de Varangurs (ou Nains abyssaux, Vermine, Goblins) dont 2 tireurs minimum.

Mise en place



Reconstituez l'entrée d'un village. Chargez la surface de jeu de divers décors : maisons, rivière, pont, murets, palissades, puits, fontaine, ...

Disposez les Varangurs dans les zones A et B selon le déploiement de SARA.

Placez le groupe dirigé par Kolomon Sane dans la zone de déploiement.

Les Elfes n'interviendront en renfort qu'à la fin du second round.

Conditions de victoire

Mettez tous les mercenaires hors de combat sans perdre le bâton : mort, à terre ou en retraite.

Règles du scénario

- Activation de la faction ennemie :

Vous pouvez utiliser le système SARA :

<https://vanguard.armylistnetwork.com/sara/> (ou le moteur d'activation de votre choix).

Objectif pour les Varangurs : Récupérer le bâton et le sortir par n'importe quel bord de table.

- Fin du second round

Déployez les Elfes dans la zone "renforts".

Fin de partie

Vous avez vaincu les barbares et libéré le village. Avant même que vous ayez pu remercier les Elfes pour leur interruption providentielle, ils s'étaient déjà évaporés. Vous pouvez enfin regagner l'auberge pour un repos bien mérité.

EPILOGUE

Tant de complications pour un maudit bâton ! Vous comptez demander un supplément à Adlez pour cette peine en arrivant à Delnoch. Mais sans le savoir, vous vous êtes fait un ennemi à ne pas ignorer. Hisoka ne supporte pas la défaite et à la rancune tenace.

Reldan

CORNELIUS DE RIJSBERGEN

“Des légendes courent sur Cornélius de Rijsbergen: il n'aurait jamais perdu une bataille, il n'y aurait pas 10 cm carré de peau sans cicatrice, il aurait tenu tête seul à un rôdeur des cavernes, puis un groupe de molochs, combattu 3 jours sans manger ni dormir pour repousser une invasion de vermine, il aurait combattu aux côtés des plus grands rois humains, nains et elfes.

Ce qui est sûr, c'est qu'il instille chez ses semblables un courage et une fierté sans pareil. L'aura qu'il dégage pourrait sembler magique mais il n'en est rien. Le respect et la bravoure semblent bien les seuls artifices dont il use. Réjouissons-nous de le voir à nos côtés pour la bataille qui approche. Lui faire face me rendrait superstitieux.”

Rapport du sergent Martigan au Général
des forces basiléennes de Delnoch



KINGS OF WAR

Cornélius de Rijsbergen* 90 pts (Alliance du Nord, Royaume des Hommes)

Héros - Taille 2

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU
5	4+	-	5+	3	-/14	0

Compétences : Indépendant, Motivant, Ralliement (1), Aura (Volonté de fer)

VANGUARD

Cornélius de Rijsbergen* 35 pts (Alliance du Nord, Royaume des Hommes)

Commandement - Pouvoir : 

Vit	Me	Tir	Ar	Mo	Bl	Ta	Tir	Mel
5	4+	-	4+	4+	3	2	-	3D8

Compétences : Motivant, Opiniâtre, Indomptable

Capacité : Debout ! [C] : Relevez les autres figurines amies à terre dans un rayon de 6ps.

Reldan

Recueils et Arène d'Acier

ALKEMY

Bonjour aux explorateurs de Mornea ! Dans cet article nous allons discuter des 3 scénarios de la série « Guerrier » qui seront présents dans le prochain livret, avec en avant-première la révision du scénario « Arène d'Acier ».

Mornea

Il fut un temps où Alkemy proposait de nombreux scénarios : les officiels de l'ère Kraken (un grand bonjour aux anciens du jeu !), ceux rédigés par les joueurs (dont certains corrigés par notre équipe), les très simples et les usines à gaz, ceux qui n'existaient qu'en un seul format, les spécifiques multijoueurs...

Dur d'y voir clair et finalement on jouait très souvent les mêmes. J'ai donc entrepris de mettre un coup d'ordre dans tout ça en clarifiant les scénarios. L'idée étant d'aboutir à un panel de scénarios plus variés et plus équilibrés.

Rappels des thématiques des scénarios : lors de la relecture de l'ensemble des textes, je les ai regroupés autour de plusieurs thématiques récurrentes :

- lorsque les objectifs sont fixes, petits et peu nombreux, les tactiques sont souvent statiques et les combats sont violents autour de ces quelques objectifs précis. On a alors un thème **Positionnement**, dont les bornes Jins sont très représentatives.

- à l'opposé, lorsque les objectifs sont nombreux, qu'ils ont des zones d'effets importantes, ou lorsqu'ils disparaissent après avoir été validés, on observe des tactiques de déploiement et d'occupation de la table, parfaitement représentées par le "Marché de la corne", On obtient le thème **Occupation**, terme choisi car celui de déploiement est déjà utilisé.

- On a ensuite ceux dont les objectifs doivent être déplacés, ou être positionnés à des endroits précis, comme pour le "Transport de fonds". C'est alors la vitesse et le choix du trajet qui vont être importants, ainsi que la manière de bloquer les adversaires les plus rapides. On a donc un thème **Mobilité**.

- Il y a de nombreux scénarios avec un léger bonus pour les alchimistes, mais où la thématique principale n'est pas l'alchimie. "Les objets maudits", présentés plus loin, en est un exemple. Par contre, les scénarios où les alchimistes peuvent réaliser des actions spécifiques, que les autres figurines ne

peuvent pas effectuer, donnent un réel avantage à ce type de profil. La manière de les jouer est également bien différente sur ces scénarios. On obtient donc le thème **Alchimie**, dont "Les machines alchimiques" est le meilleur exemple.

- A l'inverse, d'autres scénarios favorisent la frappe ! Qu'elles soient brutales ou subtiles, les attaques devront être distribuées pour vaincre votre adversaire !! Présentation à suivre d'un scénario **Guerrier** : "L'Arène d'Acier".
- Pour finir, certains scénarios « inclassables » forment une série unique autour d'une thématique précise, les séries n'ayant pas de rapport les unes avec les autres. La première série **Atypique** sera présente dans le recueil III, avec notamment le scénario "Sous silence", tiré du livre de scénarios.

"L'Arène d'Acier" est un scénario sur lequel j'ai particulièrement porté mon attention. Il reposait sur une idée vraiment bonne mais la mécanique manquait cruellement d'équilibre voire d'intérêt. J'ai donc accompagné celui-ci de ses 2 comparses "Les Objets Maudits" et "Les Dégénérés", afin de proposer la première série de scénarios "guerrier".

- les Objets Maudits :

Sur ce scénario, chaque camp reçoit 3 objets maudits qu'il répartit sur ses figurines. L'objectif sera bien évidemment de s'en débarrasser en les donnant à l'adversaire. Ce scénario était peu joué en raison du nombre pair d'objets et de la façon de marquer les points de victoire, qui faisait que la partie menait souvent à l'égalité.

Pour remédier à cela, j'ai revu le comptage des points de victoire (PV). Maintenant, au lieu de remporter un PV pour chaque objet porté par la troupe adverse, on marque un PV lorsque la troupe adverse porte plus d'objets que la nôtre. Ensuite, lorsque l'on reçoit un objet il y a maintenant une possibilité (relativement aléatoire) de le détruire. Le nombre d'objets varie donc en cours de partie : il y a moins de risque de se retrouver avec 3 objets dans chaque camp durant plusieurs tours.

- Les Dégénérés :

Un classique, mais qui pouvait traîner en longueur à cause du nombre de dégénérés. J'ai donc réduit leur nombre de 7 à 5 au format blitz. C'est la seule modification, le reste est inchangé.

Et enfin

- l'Arène d'Acier :

Ce scénario est assez ancien mais il était mal équilibré. En repensant à l'esprit du scénario, j'ai modifié les conditions pour obtenir les PV. Les 2 troupes s'affrontent dans l'arène d'Acier, une ville le long du canal de la Concorde. L'objectif évident serait de satisfaire le public par un beau spectacle, des coups d'escrime et de belles passes d'armes.

Comment ce genre de coup pourrait-il être retranscrit dans les règles d'Alkemy ? Avec le choix des cartes de combat par exemple, lorsque l'on obtient le dé bonus.

En voici donc la nouvelle mouture, j'espère qu'elle vous plaira. Bon jeu !

Mise en place du champ de bataille :

Après avoir déterminé leur zone de déploiement, les joueurs placent 2 zones de départ (marqueur d'un diamètre de 1 pouce - taille 0) sur la ligne médiane, au contact des bords de table, puis ils placent 2 rétiaires (figurine taille 2) chacun à 7 pouces d'un départ en blitz et à 10 pouces d'un départ en origin.

Condition de victoire: totaliser

11 PV à la fin d'un tour.

Règles spéciales :**Les rétiaires d'Acier :**

Les rétiaires peuvent être ciblés comme n'importe quelle figurine adverse. Lorsqu'il est la cible d'une CC ou d'un tir, l'adversaire peut faire réagir le rétiaire normalement, les réactions ne lui coûtant aucun PA.

Lorsqu'ils sont pris pour cible par une formule alchimique, aucune amélioration pour une cible supplémentaire ne peut être dépensée et eux-mêmes ne peuvent pas être ciblés par cette amélioration. Toutes les autres améliorations fonctionnent normalement.

Lorsqu'un rétiaire d'acier est mis hors jeu, placez-en immédiatement un autre sur le départ le plus proche.

Contrôler un rétiaire :

Vous prenez le contrôle d'un rétiaire lorsque :

- vous lui infligez des DOM grâce à une CC ou un tir

- vous résolvez une formule alchimique contre lui.

Au début du tour, votre adversaire active les rétiaires que vous contrôlez, chaque rétiaire disposant de 2 PA.

A chaque fin de tour, vous marquez pour chaque rétiaire que vous contrôlez :

1 PV si il est en état indemne (blanc)

2 PV si il est en état grave (jaune)

3 PV si il est en état critique (rouge)

Vous marquez également 1 PV à chaque fois qu'une de vos figurines :

- subit des DOM infligés par un rétiaire d'acier

- inflige des DOM à une figurine adverse lors de la résolution d'une CC pour lequel vous avez obtenu un dé bonus grâce à votre choix de carte (Cela fonctionne aussi avec la contre-attaque de la parade).

L'équipe d'Alkemy

Pour les nouveaux ont vous a remis en page suivante le scénario et les profils de la version précédente.

Arène d'Acier - Blitz & Origin

Mise en place du champ de bataille

Après avoir déterminé leur zone de déploiement, les joueurs placent 2 zone de départ (marqueur diamètre 1p - taille 0) sur la ligne médiane, au contact des bords de table, puis placent 2 rétiaires (figurine taille 2) chacun à 7 pouces d'un départ en blitz et à 10 pouces d'un départ en origin.

Conditions de Victoire

Totaliser 11 points de victoire à la fin d'un tour.

Règles Spéciales

Les rétiaires d'Acier :

Les rétiaires peuvent être ciblés comme n'importe quelles figurines adverse. Lorsqu'il est la cible d'une CC ou d'un tir, l'adversaire peut faire réagir le rétiaire normalement, les réactions ne lui coûtant aucun PA. Lorsqu'il sont pris pour cible pour une formule alchimique, aucune amélioration pour une cible supplémentaire ne peut être dépensée et eux-mêmes ne peuvent pas être ciblé par cette amélioration, toutes les autres améliorations fonctionnent normalement.

Lorsqu'un rétiaire d'acier est mis hors jeu, placez en immédiatement un autre sur le départ le plus proche.

Contrôler un rétiaire :

Vous prenez le contrôle d'un rétiaire lorsque :

- vous lui infligez des DOM grâce à une CC ou un tir
- vous résolvez une formule alchimique contre lui.

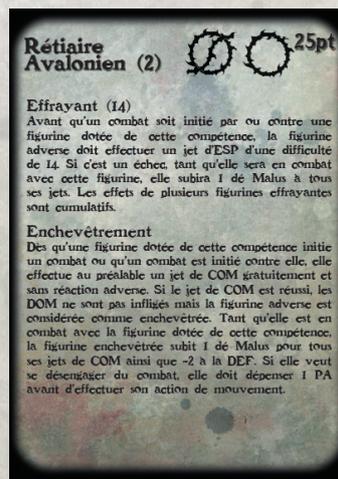
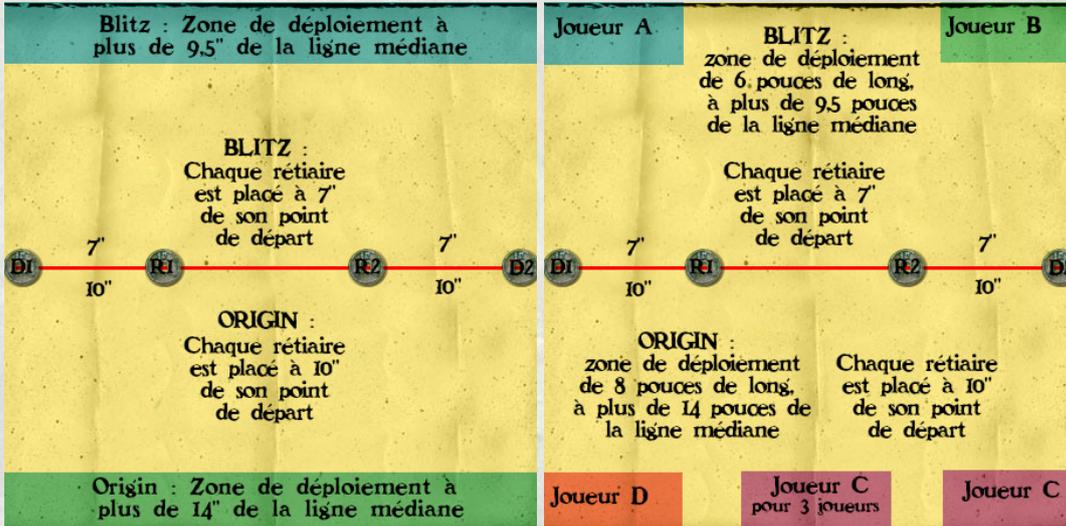
Au début du tour, votre adversaire active les rétiaires que vous contrôlez, chaque rétiaire disposant de 2PA.

A chaque fin de tour, vous marquez pour chaque rétiaire que vous contrôlez :

- 1PV si il est en état indemne
- 2PV si il est en état grave
- 3PV si il est en état critique

Vous marquez également IPV chaque fois qu'une de vos figurines :

- subit des DOM infligé par un rétiaire d'acier
- inflige des DOM à un figurine adverse lors de la résolution d'une CC pour laquelle vous avez obtenu un dé bonus grâce à votre choix de carte (fonctionne aussi avec la contre attaque de la parade)



LA TENAILLE



Tout ça a commencé quand le chef a dit « les gars on va faire deux groupes ». Déjà là, je ne le sentais pas, trop le plan. Mais quand il a ajouté « vous passez devant, on couvre vos arrières ! », je me suis dit que la journée s'annonçait sacrément merdique. J'étais loin de me douter à quel point...

6.C91, 14:31:17

CINQ – NIVEAU 42

La sueur collait les vêtements du Sergent Klein à sa peau. Une goutte perla jusqu'à ses cils et il l'essuya nerveusement, étalant le sable et la poussière de ses gants sur son visage. S'il avait été seul, il aurait déjà foutu le camp en hurlant. La compagnie des deux frères Vanhout l'empêchait de céder à son instinct de survie primaire. Les trois faisceaux des lampes torches éclairaient faiblement la vaste salle devant eux et à la manière dont les rais de lumière tremblaient, on sentait qu'aucun des trois hommes n'était rassuré.

“ Faut bouger, les gars ! On ne va pas prendre racine dans ce trou à merde quand même ?

— Hors de question que j'avance là-dedans sans renforts, ça sent le traquenard à plein nez ! Ils foutent quoi derrière ? Une plombe qu'on n'a plus de nouvelles ... Je dis qu'on doit se tirer d'ici, moi !

— Bouchez-là ! J'essaie de réfléchir, alors arrêtez de jacasser !”

Il essuya une nouvelle goutte de sueur, étalant une nouvelle traînée de poussière sur son visage. Les missions de reconnaissance dans les endroits glauques du genre, c'était vraiment une plaie. Mais il fallait bien que quelqu'un se farcisse le sale boulot.

Un bruit métallique les fit sursauter, les trois lampes firent un demi-tour à l'unisson.

“ Merde ! C'était quoi ça ?

— Les copains qui viennent nous prêter main-forte, vous pensez ?

— Ouais, sûrement ! En grande pompe et avec une fanfare, tiens ! Ils viendront plus, j'vous dis, on doit se barrer !

— Mais vous allez la fermer, oui ! S'il y en a un qui veut se barrer, qu'il se barre ! Mais il rentre tout seul et à pied jusqu'à la base !”

Un silence anxieux s'installa dans le petit corridor sombre où le trio attendait.

“ Bon, on y va ! A trois, on fonce vers le fond du hangar, on passe la grille et on verrouille la porte de la salle de contrôle derrière nous. De là, on pourra utiliser la radio pour demander des renforts. Et on ne s'arrête surtout pas en chemin.

— ...

— TROIS !

— Et meeeeerde !

— Bordeeel !”

Les membres du commando entrèrent en trombe dans le hangar. A peine la porte passée, un déluge de feu s'abattit sur eux. Les tirs venaient de toutes parts et dans la vaste salle les détonations étaient assourdissantes. Aucun des trois hommes ne ralentit sa course, mais ils se mirent à tirer au jugé dans tous les sens, en espérant empêcher leurs assaillants de jouer trop facilement au tir aux pigeons sur leur personne.

“ Vous arrêtez pas les gars, on y est presque ! Courez !

— Je vois plus mon frère, Sergent ! Il est plus avec nous...”

A bout de souffle, les deux rescapés arrivèrent enfin à l'autre bout du hangar et entrèrent dans un nouveau corridor pour découvrir que la porte de la salle de contrôle était verrouillée. Piégés dans un nouvel espace exigu, ils allaient devoir faire demi-tour... ou tenir jusqu'à l'arrivée des renforts.

RECRUTEMENT :

Les deux Joueurs recrutent normalement 25 points de Combattants.

DEPLOIEMENT :

Le premier Joueur répartit ses Combattants en deux groupes contenant chacun au minimum un Combattant. Tirez au sort l'un de ces groupes, celui-ci est déployé contre son bord de table, à plus de 20 cm des coins. L'autre groupe est déployé à 10 cm ou moins du centre du terrain.

Le deuxième Joueur déploie ensuite ses Combattants contre les deux bords de table perpendiculaires à celui du premier Joueur, à plus de 20 cm des coins.

**MISE EN PLACE :**

Placez sur le Théâtre des Opérations un marqueur *Réseau Ennemi* de 40 mm de diamètre contre le centre du bord de table opposé au bord de déploiement du Joueur 1.

En commençant par le Joueur 2, placez à tour de rôle 5 marqueurs *Terminal* de 30 mm de diamètre sur le Théâtre des Opérations. Ces marqueurs sont déployés à plus de 20 cm du centre, à plus de 10 cm des bords et à plus de 10 cm d'un autre marqueur *Terminal*.

REGLES DE SCENARIO :

Un Combattant du premier Joueur au contact du marqueur *Réseau Ennemi* peut recevoir un Ordre Direct pour tenter de le pirater. Pour réussir le piratage, vous devez obtenir au moins deux réussites sur un lancer de dés avec le nombre de dés suivant :

Nombre de dés = Nombre de marqueurs Terminal contrôlés par le premier Joueur

Un marqueur *Terminal* est contrôlé par le premier Joueur si un de ses Combattants est au contact de ce marqueur.

Une fois le Réseau Ennemi piraté, un Combattant au contact de ce marqueur peut recevoir un Ordre Direct pour le ramasser. Il transporte ce marqueur jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'il soit éliminé. Dans ce cas, le marqueur tombe au sol à l'endroit où le Combattant se tenait.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le premier Joueur réussit sa mission s'il pirate le *Réseau Ennemi* avant la fin de la partie.

Le premier Joueur réussit sa Contre-mission si un de ses Combattants est en possession du marqueur *Réseau Ennemi* à la fin de la partie.

Le deuxième Joueur réussit sa mission si aucun Combattant adverse n'est en possession du marqueur *Réseau Ennemi* à la fin de la partie.

Le deuxième Joueur réussit sa Contre-mission si aucun Combattant adverse ne contrôle de *Terminal* à la fin de la partie.

Minus et MoneyTime



CORNELIUS, L'ANCETRE



ON TROUVE DE TOUT SUR MARS, ET
SURTOUT DE LA VERMINE

Terroristes, mutants, Irlandais qui servent du whisky avec des glaçons...tout le fond de chiotte de l'Humanité semble s'être donné rendez-vous sur ce caillou pour une dernière danse.

Ce soir-là, c'est monsieur Trenet qui accompagne le mouvement en nous parlant de la mer à travers la sono mouchetée de graisse de l'Excalibur. La serveuse s'appelle Nancy et c'est une crème mais là, elle a quelques ennuis avec quatre types qui consomment les balles de flingue comme des shooters d'alcool à brûler. J'adorerais faire quelque chose pour lui filer un coup de patte, mais quand vos muscles se résument à des lignes de code, c'est coton de claquer la bise à des malabars. Je vois la pauvrete se faire malmener et je relance pour la sixième fois la demande d'intervention auprès d'Empire. Une vérification rapide m'informe qu'on est à jour des cotisations et que ces fumiers devraient être là dans cinq parcycles, faute de quoi on sera en droit de demander des pénalités avant de se faire envoyer paître par leur foutu service client.

Un des lascars sort une lame et je commencerais à baliser si j'en étais capable, quand un bidule se met à clignoter dans un coin de mon réseau. La plaque de pression de l'entrée a détecté une charge anormalement lourde et je comprends pourquoi quand la caméra fait le focus.

Il rentre à peine dans l'encadrement, mais surtout il trimballe avec lui une quincaillerie qu'on n'a pas vu depuis Hastings (en Angleterre, pas au Vietnam). Avec ses fringues en peau de je-ne-sais-quoi-mais-ça-peut-pas-être-de-la-vache, il a l'air tout droit sorti d'une histoire de vieux avec des bâtons et des chapeaux pointus. Il fait quelques pas vers le zinc, les bras le long du corps et les poings serrés. Je vois les quatre loustics se retourner un peu blêmes.

Il y a comme une sorte de flottement dans l'air, ce moment où les chiens jaugent le loup au milieu de la clairière et se demandent s'ils ne feraient pas mieux de dormir le ventre vide ce soir. Le premier pousse la pauvre Nancy dans un coin du bar et elle fait un sale bruit en percutant une table. Il n'a pas le temps de se retourner que deux bons kilos d'acier lui fendent le crâne. Son pote a un mouvement de recul mais est cueilli par une lame qui lui ouvre le ventre. Il met un genou à terre et implore sa pauvre mère d'empêcher ses boyaux de se faire la malle pendant que le troisième s'effondre en se tenant la gorge. Je suis pas médecin mais je crois pas que c'est comme ça qu'on fait un point de pression.

Numéro 4 a les neurones qui connectent et se souvient qu'il a un pétard.

Il dégaine avec une certaine finesse pour un type qui a enquillé les mètres de vodka de patate. La posture est propre, le tir est précis, et la balle s'écrase sur le plastron de l'armoire à glace comme un œuf sur la coque de l'Arche.

J'ai beau scanner le Réseau, j'ai toujours aucune idée de ce qui a pu se passer ce soir-là à l'Excalibur. Après avoir proprement achevé le quatrième larron, le grand balaise a décroché l'épée en toc exposée au-dessus du comptoir et est reparti en marmonnant un truc au sujet de la quête et d'une coupe.

On trouve vraiment de tout sur Mars, même des putains de chevaliers.

Jacques G.

CORNELIUS

TYPE	RANG	M	E	V	C	ARME	L	R	P
Infanterie	2	15	9	9	5	Poivrière	20	-	7
						Claymore	contact	-	7

Règles spéciales :

- *Bouclier*
- *Brutal*
- *Bretteur* : Cornelius considère tous les Combattants adverses à son contact ayant un C supérieur au sien comme étant égal au sien.
- *Chien de Phobos* : Ce Combattant peut être recruté pour un coût de 2 points dans n'importe quelle Escouade ne comprenant pas d'autre Chien de Phobos, peu importe la Faction choisie. En revanche, il ne bénéficie pas des règles propres à cette Faction.
- *Dramatis Personae* : Ce Combattant ne peut pas recevoir d'Équipement Optionnel, ni se voir attribuer un rôle de Spécialiste, ni obtenir un Grade. Ce Combattant est unique et ne peut être recruté qu'en un seul exemplaire.

Minus.

INFESTONS LES TABLES DE JEU

Maintenant que l'on a raconté toutes ces belles histoires sur le papier, il va falloir les vivre sur une table de jeu. Et pour ça, il faut trouver des règles qui nous laissent une assez grande liberté pour jouer différents aspects de la culture des homme-rats. Si tant est que l'on puisse parler de culture... J'ai pour ma part jeté mon dévolu sur deux jeux : Au Nom de l'Empereur et Mars : Code Aurora.

AU NOM DU FAUX EMPEREUR

PREMIERE AVENTURE DANS LES SOUTERRAINS

Au Nom de l'Empereur, abrégé ANdE, est un jeu d'escarmouche gratuit, se situant dans l'univers de Warhammer 40k et créé par Craig Cartmell. Peut-être en avez-vous déjà entendu parler, ou peut-être connaissez-vous le jeu médiéval fantastique du même auteur, Thud & Blunder. Le jeu est en anglais, mais une VF de très bonne qualité a été réalisée.

C'est avec ce jeu qu'il y a maintenant presque cinq ans j'ai replongé à corps perdu dans le wargame et le modélisme, et ce pour deux raisons principales : j'adore l'univers de Warhammer 40k, et le jeu permet de créer des profils de personnages, armes et monstres. Ce dernier point était fondamental car il allait nous permettre, à mon acolyte Petibeignet et moi-même, de laisser libre court à notre imaginaire débridé. C'est également ce qui fait que selon moi le jeu peut en fait être utilisé dans n'importe quel univers de votre choix, les capacités et équipements restant assez génériques ou pouvant facilement être adaptés.

Dans ce jeu vous jouerez des bandes d'environ 4 à 12 personnages pour une valeur de 200 points. Chaque personnage possède 4 capacités :

- le Cran, une sauvegarde intervenant dans de nombreuses situations
- le Tir, pour blaster vos ennemis
- le Combat, pour leur mettre des torgnoles
- la Rapidité, pour le déplacement et l'initiative

- l'Armure, pour encaisser

Vous pourrez leur ajouter divers capacités, équipements et pouvoirs psy de votre choix, et ainsi courir, sauter, escalader et mourir atrocement en tentant de remplir d'obscur missions.

Le jeu est simple et facile à prendre en main. C'est une excellente boîte à outils pour jouer des scénarios très divers dans une ambiance narrative, et il laisse une très grande liberté de création pour donner vie à vos univers. Mais le jeu original se joue en phase, comme les jeux traditionnels de GW, et en activation complète... Qu'à cela ne tienne, on a créé avec Petibeignet une nouvelle version que l'on a nommé **Les Tréfonds de la Ruche** !

Cette nouvelle version permet une activation alternée et chaque personnage aura deux actions pour marcher, courir, tirer, taper, se mettre en alerte, activer des terminaux et autres leviers ou même lancer des grenades. On a ajouté ou modifié des capacités de personnages et d'armes, des équipements et des pouvoirs psy, ainsi que d'autres règles diverses pour rendre le jeu plus fun et encore plus fluide !

Vous trouverez tout votre bonheur au lien suivant. Si vous lisez mes élucubrations sur pdf, tant mieux pour vous, un simple copier-coller vous y amènera. Sur papier, vous serez heureux de recopier ce lien lettre par lettre, dans une patience infinie.

<https://mega.nz/folder/zr43yYiI#14aY6NQ7O3RkAMAgUV9OLg>

QUELQUES EXEMPLES DE PROFILS

Les **Pillards** forment le gros des armées Skavs. Ils sont généralement armés d'un pistolet laser et d'une arme de corps à corps. Les plus chanceux d'entre eux obtiendront un fusil laser. Ils passent leur temps à piller les corps et demeures de leurs ennemis et versent un lourd tribut au chef de clan.

PILLARD					11 PTS
CRAN	CO	TIR	RAP	ARM	
5+	1	1	1	6+	

Arme : Fusil laser (3pts) ou pistolet laser et couteau de combat (3pts)



Les **Rats-ogres** sont souvent utilisés comme troupe de choc ou garde rapprochée d'un chef de clan. Bien que massifs, ils sont très agiles. Au combat, leurs couinements gutturaux et leur violence inspirent la peur aux combattants ennemis peu aguerris.

RAT-OGRE					36 PTS
CRAN	CO	TIR	RAP	ARM	
3+	3	0	2	7+	

Arme : Ratmollisseur (4pts), Arme de brute (2pts)
Capacité : Implacable (5pts), Terreur (5pts)



Les **Skavbots** sont une création mécanique infernale de Sceptik. Armés de lourdes masses et d'armes à feu aussi diverses que dévastatrices, ils arpentent avec lenteur les champs de batailles.

SKAVBOT					44 PTS
CRAN	CO	TIR	RAP	ARM	
2+	3	2	0	8+	

Arme : Mitrailleuse lourde (10pts), Arme énergétique (3pts)



L'ARSENAL

ANdE permettant de créer des profils d'armes, il est donc possible de vous faire votre propre arsenal qui correspondra à ce que vous projetez pour votre bande. Voilà l'arsenal que j'ai fait pour mes hommes-rats, reprenant des armes qui existaient dans Warhammer Fantasy Battle, et donnant des noms absurdes à d'autres armes de mon invention ou qui apparaissent sur mes conversions.

Arme de tir	Portée	Blessure	Cran	Coût
Lance gaz	Gabarit	1	-1	9
Règle spéciale	Lance-flamme			
Pistolet laser	18	1	-	2
Pistolet silencieux	18	2	-	3
Fusil laser	24	1	-	3
Ratmollisseur	12	4	-	4
Jezzail individuel	36	2	-	5
Mitrailleuse laser	24	2 (x3)	-	12
Règle spéciale	Mitrailleuse			
Grosse mitrailleuse laser	24	3 (x3)	-	5 (x3)
Règle spéciale	Mitrailleuse			
Exploseur	24	4	-	6
Globe	-	1	-1	8
Règle spéciale	Grenade			
Lance-globes	24	1	-1	11
Règle spéciale	Tir en cloche			
Gros exploseur	36	4	-	11
Règle spéciale	Petit Gabarit d'Explosion			

Arme de CàC	Portée	Blessure	Cran	Coût
Poignard, couteau	-	0	-	0
Hache, hachoir	-	1	-	1
Bâton, masse	-	1	-	1
Épée, couteau de combat	-	1	-	1
Épée tronçonneuse	-	2	-	2
Griffe tranchante genestealer	-	2	-	2
Arme de brute	-	3	-	3
Arme énergétique	-	3	-	3
Poing, griffe énergétique	-	4	-	4
Pince broyeuse de carnifex	-	4	-	4
Vibrolame empoisonnée	-	2	-1	5
Griffe tranchante de carnifex	-	3	-1	6
Rat-géant	-	2	-	7
Attrape-chose	-	2	-2	8
Technolame	-	3	-2	9

LISTE DE BANDE

Le site ALN Empereur vous permettra de créer directement vos listes d'armée. Il y a même une section "Skaven". Vous pouvez extraire vos fiches d'armée, avec profil et arsenal, que vous pourrez utiliser directement pour jouer.

Voici une liste à 150 pts. C'est un bon format pour des parties rapides ou pour de l'initiation.

GLOBALDIER Couteau de combat [1], Lance-globe [16]	Cran Co Tir Rap Arm	30
	4+ 1 1 1 7	
PILLARD AVEC ARME SPECIALE Mitrailleuse laser (2) [4]	Cran Co Tir Rap Arm	16
	5 1 1 1 6	
[3X] PILLARDS Fusil Laser [3]	Cran Co Tir Rap Arm	11
	5 1 1 1 6	
RAT-OGRE Arme de brute [2], Ratmollisseur [4], Implacable [5]	Cran Co Tir Rap Arm	32
	3 3 1 2 7	
TECHNOMAGE Technolame [9], Leader, Psyker, Eclair de verfourde [5]	Cran Co Tir Rap Arm	40
	3 2 3 2 8	
Total		
151 points		
personnages : 7		

	Po	Co	Cran
Arme de brute		2	
Couteau de combat		1	
Eclair de verfourde	13	2	
Fusil Laser	24"	+1	
Lance-globe		1	-1
Mitrailleuse laser	24	2	
Ratmolisseur	12	4	0
Technolame	0	3	-2
	Texte		
Arme de brute	Arme de Corps-à-corps, Personnage de Grande Taille. [Skaven]		
Eclair de verfourde	[Les Tréfonds de la Ruche]		
Fusil Laser	Arme de Base		
Implacable	- 1 /tour S'il élimine ou bloque un adv au CàC et devient libre, le perso peut se déplacer de 2"vers un autre ennemi. Si contact, un nouveau combat a lieu immédiatement.		
Lance-globe	Tire en cloche, Petit Gabarit d'Explosion. [Les Tréfonds de la Ruche]		
Leader	-Pour déterminez l'Initiative de l'Escouade, lancez 1D6 et ajoutez la Rapidité de se personnage. -L'Escouade se déploie dans les 8" du Leader.		
Mitrailleuse laser	Arme spéciale. [Les Tréfonds de la Ruche]		
Psyker	Le personnage a la possibilité d'acheter et utiliser des pouvoirs Psy.		
Ratmolisseur	[Skaven]		
Technolame	[Skaven]		



MARS : CODE AURORA(T)

Passons maintenant à un jeu plus récent qui m'a bien tapé dans l'œil. Mars : Code Aurora à la qualité de proposer un gameplay qui reprend à la fois le meilleur des classiques de l'escarmouche tout en proposant certaines originalités bienvenues. M:CA propose des listes d'armée qui ont chacune leur particularité et leurs règles spéciales, mais affiliées à aucune gamme ou même direction artistique. Vous pourrez donc à loisir choisir quel type de gameplay vous cherchez pour jouer vos hommes-rats!

Pour ma part, j'ai pour l'instant jeté mon dévolu sur l'Égalité et la Putrescence.

Vous vous en doutez, la notion de société skaven et d'Égalité sont deux concepts antinomiques. Mais cette liste a la particularité de vous offrir un

soldat de base pour chaque soldat de base engagé, tout en offrant une bonne puissance de feu. A vous la liste ultra populeuse qui pourra submerger vos adversaires...

Cette liste aligne :

- 6 Igualdad Soldados équipés de Camouflage, représentant la faculté des hommes-rats à profiter des coins sombres pour se déplacer
- 2 Libertad Defensor avec Mitrailleur et Lance-roquette
- 1 Justicia Protector de Grade 2 avec Système de Survie, en la personne de Sceptik lui-même
- 1 Unidad Vigilante comme Skavbot
- 1 Horno avec Arme de corps à corps



Bande Egalité Skaven, par Sceptick

La **Putrescence**, quant à elle, semble beaucoup plus appropriée aux inventions diaboliques de nos chers rongeurs. Certaines armes de la liste vous permettront de réveiller d'entre le mort vos adversaire atrocement tué sous la forme de Golems ! A vous de trouver les figurines les plus appropriées pour les représenter, que ce soient des rats géants qui sautent sur les cadavres, ou d'affreux mutants créés suite à une exposition intensive à la Malepierre.

Cette liste aligne :

- 1 Aspic avec Déphaseur
- 2 Chimères avec Canon phénix lourd

- 1 Phénix avec Arme de corps à corps incarner par le rat-ogre
- 1 Phénix de Grade 1 en la personne de Sceptik
- 1 Blindé Manticore
- 1 Blindé Wyvern

Vous noterez que le Manticore brille par son absence, la conversion est en cours...

Bon, vous vous en doutez peut-être, j'ai une idée de bande pour chaque liste. Dont une intégralement composée de rats-ogres...

Merci de m'avoir lu !

Sceptik le Sloucheur



Bande Putrescence Skaven, par Sceptick



A l'ancienne !

WARMAZINE

CORNELIUS McDOWALL

ROGUE TRADER MAGNIFICUS, COLLECTIONNEUR, ESCROC, ARCHEOLOGUE AMATEUR, ESCLAVAGISTE, GRAND CHASSEUR, DEVANT L'EMPEREUR, FILOU ET TOMBEUR IMPENITENT

Dernier dépositaire en date de la célèbre et antique charte de Libre Marchand des McDowall, Cornelius a passé les seize dernières décennies à parcourir le Segmentum Pacificus en long, large, travers et surtout par ses chemins de traverse. Laissant derrière lui maints associés sur la paille et partenaires de tout bord éplorés (ainsi qu'une poignée d'héritiers illégitimes).

SALLE DU TRONE DU SCIPIO PACIFICA

Tambourinant nonchalamment de ses doigts noueux sur les bois rares de son accoudoir, son regard perdu dans le vide, le Libre Marchand attend. Un homme en uniforme strict entre dans la pièce luxueuse, la traverse en suivant le tapis de velours d'Ultima Macharia et, une fois aux pieds du dais, se manifeste.

"- Hrem... Monseigneur ?"

"- Ah, Capitaine, enfin ! Je vous attendais"

Bien conscient de la menace que son maître ne prenait pas la peine de voiler, le Capitaine Jan Van Huygen resta stoïque en attendant la suite de la conversation à sens unique qu'il sentait poindre.

"- Notre astropathe m'informe que nous allons passer à un petit secteur de Nova Terra et de ses célèbres tigres laineux..."

Ses doigts serrant l'accoudoir à en blanchir, Cornélius se penche en avant, ses fourrures bruissent sur le cuir du trône à ce mouvement subit. Sa mise peut surprendre, le Libre Marchand est un des hommes les plus riches, influents de tout le Segmentum et il paraît vêtu d'un patchwork de peaux, poils et tissus rustiques.

Mais Van Huygen ne sait que trop que ce patchwork est une collection de trophées, tirés des pelisses des plus grands prédateurs de sept secteurs. Des animaux tous abattus par

McDowall lui-même, un homme à ne pas sous-estimer.

"- Et pourtant, malgré mes ordres, nous n'avons pas encore changé de cap pour nous y rendre. Pourquoi ?"

"- Notre cargaison, Monseigneur. Les 700 kilotonnes de céréales lyophilisées que nous acheminons sont attendues urgemment sur Adrantis V."

Tapotant à nouveau de ses doigts, le Marchand



prend un air pensif.

"- Mais j'ai envie de chasser cette bête. Veuillez nous dérouter. Nous serons en retard sur Adrantis mais... après tout, avec la pénurie de céréales actuelle, c'est que nous avons dû faire de nombreux efforts pour leur apporter ces vivres. Cela nous a coûté du temps. Nous en profiterons pour majorer nos prix de 15 ou

20%. On verra en fonction de mes prises et de mon humeur.”

Sa tirade finie, d'un geste, Cornélius autorisa son subalterne à partir. Saluant, le Capitaine se retourna pour obtempérer. Dans son dos, d'une voix froide, son seigneur ajouta cependant.

“- Ah, et... Capitaine ? Évitez ce genre d'initiatives à l'avenir, vous avez vos ordres, je me moque des famines, des guerres et de toutes autres circonstances déplaisantes. Chasser reste ma priorité et donc la vôtre.”



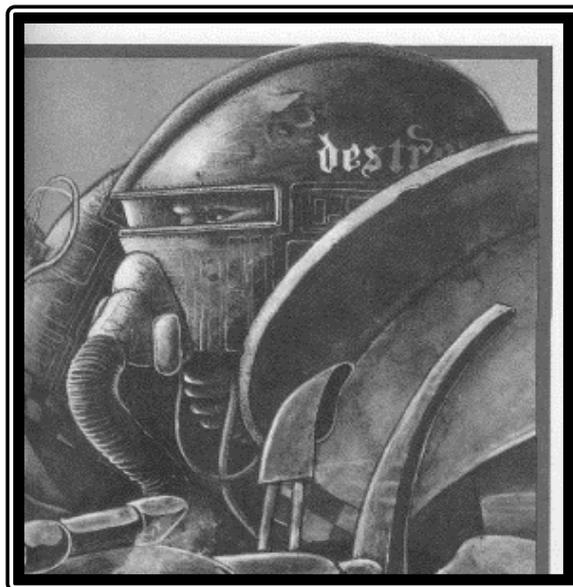
la fine équipe de Cornélius : son bras droit (levé) et son Magos Logis

RT : PROFIL, EQUIPEMENTS ET COUT

Dans le Rogue Trader –la première édition de 40k, la v1–, beaucoup de place est laissée à l'aléatoire et à la personnalisation à outrance.

D'un profil d'humain de base, deux jets de dés me donnent 14 points d'amélioration à y appliquer (avec des jets un chouille en dessous de la moyenne). Je privilégie un profil de tireur solide avec beaucoup de calme et de rigueur et une capacité à donner des ordres probablement en deçà de la moyenne histoire de coller à son petit texte d'intro du chasseur peu amène avec ses grouillots.

De la même manière, l'équipement, avant d'être payé, est tiré avec des générateurs de nombres aléatoires.



Un Rogue Trader étant un individu riche et influent, il dispose de pas mal de matériel. Du coup le garçon a dans ses poches ou à ses doigts :

- un pistolet neuro-disrupteur,
- quatre armes digitales de jokaero : un flamer et trois needlers (lance-aiguilles empoisonnées, le même genre que les fusils de sniper),
- une épée et une hache énergétique,
- une armure énergétique (mais sans la carapace noire évidemment),
- un champ de stase et trois champs à distorsion qui s'ajoutent à cette armure (oui, il en a des champs de force),
- un bio-scanner, des branchies (implantées chirurgicalement, oeuf corse), un manteau de caméléonine, un communicateur, un scanner à énergies, une injection oculaire pour le protéger des attaques aveuglantes, 4 doses de vaccin à spectre large, 15 doses de stimulants, 3 doses d'antidote stumm (contre les lacrymogènes), 1 suspenseur antigrav et 3 doses de solvant à toile.

Si vous êtes curieux, vous pouvez aller voir sur Taran pour plus de détails :

<http://patatovitch.free.fr/arsenal9.htm>

Beaucoup de jets de dés, beaucoup d'options. On est clairement dans un jeu hybride qui assume son ascendance rôlistique avec beaucoup de règles et de possibilités.

Ici, notre héros est protégé contre différentes attaques par les gaz de combat grâce à ses

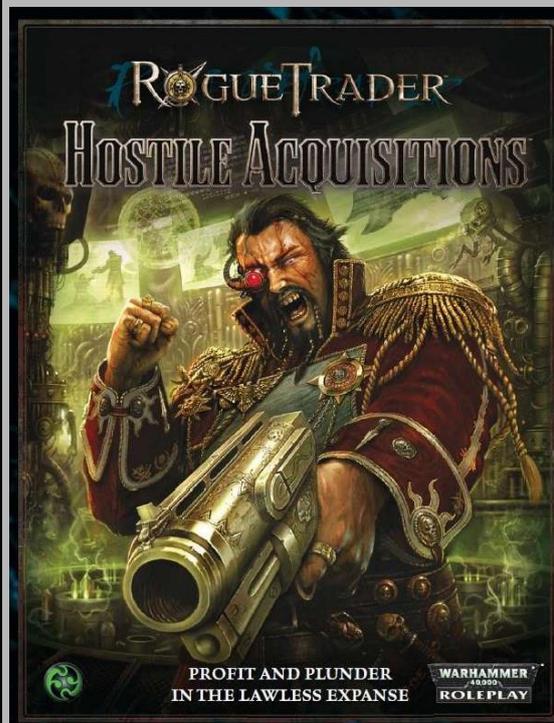
branchies. Mais, s'il avait réussi un jet de dés (25% de chances d'avoir 1d6 doses), il aurait pu avoir un spray de peau synthétique sur lui pour se protéger temporairement contre les attaques de contact en imperméabilisant sa peau en partie. Oui, c'est compliqué.

En partie sans MJ (qui s'occuperait d'équilibrer à vue de pif), c'est un personnage qui vaut 309,5 points.

Parce que, oui, par défaut, RT se joue avec un MJ et un scénario. Le système de points est donné sous forme de pis-aller pour compenser une éventuelle absence de troisième participant à la table.

EN PLUS MODERNE

Si le Rogue Trader des 80's est trop vieux pour vous, vous avez toujours l'option de vous rapprocher de son pendant rôlistique des années 2000, Rogue Trader aussi.



Un jeu de rôle qui permet de jouer un des fameux Libres Marchands avec sa suite.

Cornélius McDowall

Profil Rogue Trader (Warhammer 40k première édition) - 309,5 points

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Int	Cl	WP
4	5	6	3	4	2	5	3	7	8	9	8

(avec les caractéristiques en VO, après tout, il n'a jamais été traduit)

WARHAMMER 40K - SECONDE EDITION

Pour s'éloigner un peu du jeu de rôle en restant dans les versions de quand c'était mieux avant, que donnerait notre Rogue Trader McDowall en v2 ?



Un ingénieur squat et deux serviteurs

La liste des Agents Impériaux du Black Codex semble la meilleure option pour lui trouver un profil.

Un inquisiteur, tout simple, se rapproche de son profil RT mais nous sommes en v2, qui a revu les caractéristiques et l'héroïsme à la hausse. Et Cornélius doit être un patron donc un profil de Juge serait plus en adéquation avec son statut.

Une armure énergétique et un champ téléporteur (qui d'un bel abus représentera à la fois les champs personnels mais aussi le manteau de caméléonine de sa version précédente : en fait, il n'est pas là où on le croit) semblent le minimum requis pour protéger un tel "héros" de l'Imperium et du capitalisme triomphant.

Cornélius McDowall

Profil Warhammer 40k v2 - 157 points

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
10	7	7	5	5	3	7	3	9

Une hache énergétique et une épée comme armes de close sont tout autant valables dans cette édition.

En revanche, pour représenter à la fois ses armes jokoero et son neuro-pistolet, un peu plus de floue artistique sera nécessaire. Des digilasers ainsi qu'un pistolet à aiguilles représenteront le mélange de ses équipements originels. Et si on est jusqu'au boutiste, on peut le doter d'un pistolet lance-flammes en bonus 'au cas où'.

Un scanner se justifie, même si son utilisation en v2 est largement simplifiée avec un seul modèle et moins de possibilités. Et en troisième carte d'équipement, "immunité" collera très bien à ses divers vaccins et antidotes (et c'est ce manque de choix en cartes d'équipement qui empêche de prendre de la caméléonine et oblige à un peu de créativité dans les choix d'équipements défensifs).

Le tout pour un total mirifique de 157 points.

Et la possibilité de taper dans les listes d'Agents Impériaux et de la Garde Impériale du Black Codex pour sa suite et ses troupes.



D'autres serviteurs, y compris un beastman, menés par l'astropathe

La Queue en Arain



C'ETAIT MIEUX AVANT

C'était mieux avant, parce qu'avant, y'a pas si longtemps, même, Richard Halliwell était parmi nous.

MAIS C'ETAIT QUI?

Les vioques reconnaîtront bien ce nom et il y a déjà des hommages mérités un peu partout, mais le Warmazine a toujours quelque chose à dire.

Histoire de marquer le coup et d'honorer son départ vers un Avalon du Jeu où l'herbe sera sans doute plus verte puisqu'il y sera (non, j'en fais pas trop), on va lui faire un petit clin de soleil ici. Au moins pour les plus jeunes qui ignorent ce qu'ils lui doivent, ça fera du bien.



C'était lui

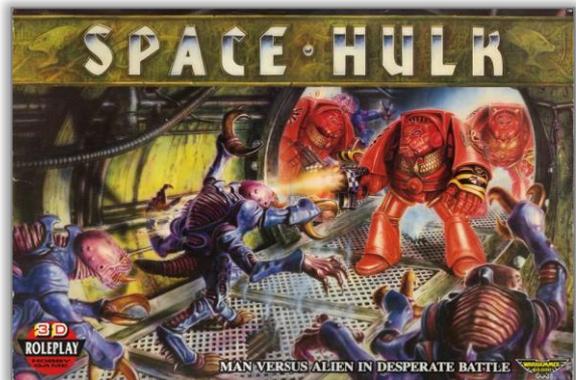
Richard Halliwell, c'est un des grands noms de GW dans les années 80, et du Pitou en général. En quelques maigres années passées comme concepteur de jeux, il s'est forgé une réputation associée à quelques grands noms et, surtout (au moins pour moi), à un style, un genre. Son nom figure sur Dark Future ou Judge Dredd RPG.

Mais là où vous avez plus de chances d'avoir lu son nom, c'est en tant qu'un des auteurs de Warhammer Fantasy Battle ou Warhammer

Fantasy Roleplay - les premières éditions puisqu'il a participé à la genèse de l'univers comme des règles. Voire éventuellement sur une boîte de Space Hulk. Que des petits jeux qui n'ont pas marqué leur public pendant les décennies suivantes.

SA PATTE.

Je parlais de son style un peu plus haut. C'est aussi sans doute lié à l'époque où il bossait, mais ses jeux, pour moi, ressortent avant tout pour leur composante narrative. Au-delà de concepts de jeux et de règles efficaces même si parfois un chouille simulationnistes (là aussi l'époque veut ça), ce qui a fait le succès de ces jeux, à mon sens, c'est l'atmosphère qu'ils apportaient.



Space Hulk, c'est son bébé, son dernier bébé avant de quitter GW et sa carrière. Un jeu qui lui a rapporté des trophées, qui a été réédité plusieurs fois et qui reste encore, plus de trente ans après, une référence. Space Hulk, c'est des règles simples, assez directes (avant les extensions en tout cas) et un système asymétrique aux



scénarios qui te foutent en PLS, même si on se demande parfois comment s'en démerder.

Mais Space Hulk, c'est avant tout un jeu d'ambiance. Qu'on joue les stealers aux hordes anonymes qui lurkent dans les coins sombres en tournant autour de leur cibles avant de déferler dans les couloirs, décédant par paquets dans l'espoir de saturer une zone où les marins qui dressent leur mur de feu, certains de vaincre s'il n'y avait pas une mission à accomplir qui pousse à prendre des risques et ce damné sablier, on est projeté dans les corridors du Hulk et on sent la pression.

La force de ce jeu, elle est là. Une claqué ludique qui allie la compétitivité liée au stress de ces missions et le fun d'un film aux décors Gigeresques.

Dans le Citadel Journal du Printemps 85 (avec un poutou à l'équipe de Taran pour la traduction), on trouve même des détails intimes sur l'animal...

Richard Halliwell : Un Monstre de Warhammer

Le Richard Halliwell est un monstre étrange et insaisissable, rarement vu en plein jour, préférant passer la plupart de son temps à dormir dans son repaire souterrain ou « fosse ». La bête peut se reconnaître facilement par les mouvements nerveux de ses yeux, ses mains tremblantes et les nombreuses taches de thé sur ses vêtements.

Physique : Le Richard Halliwell ressemble plus ou moins à un humain, une coïncidence fortuite servant à tromper les organismes gouvernementaux et, malheureusement, Richard Halliwell.

Distribution : Nottingham. La créature ne migrent que de Hyson Green à Canning Circus et vice-versa.

Alignement : Chaotique

Règles Spéciales : Provoque la Peur chez les petits enfants et les marchands d'aspirateurs. Provoque la Terreur chez les mères de famille. Sujet à l'Étrangeté, il agira étrangement pendant un tour sur le 6 d'un D6, sinon restera comateux.

Valeur en Points : Impossible à mesurer en

raison d'une fluctuation aléatoire des caractéristiques personnelles.

ET LE RESTE ?

Mais ce genre, cette patte, cette ascendance rôlistique, on la retrouve partout dans le boulot d'Halliwell.

De ses premiers jeux avant GW comme "Combat 3000" à ses incursions dans le Jeu de Rôle à travers Dredd ou Warhammer, on a ce côté narratif fort, cette volonté de "raconter une histoire".

Et dans mes coups de cœur personnels, on trouvera "The Tragedy of McDeath", une mini-campagne pour WFB2-3.

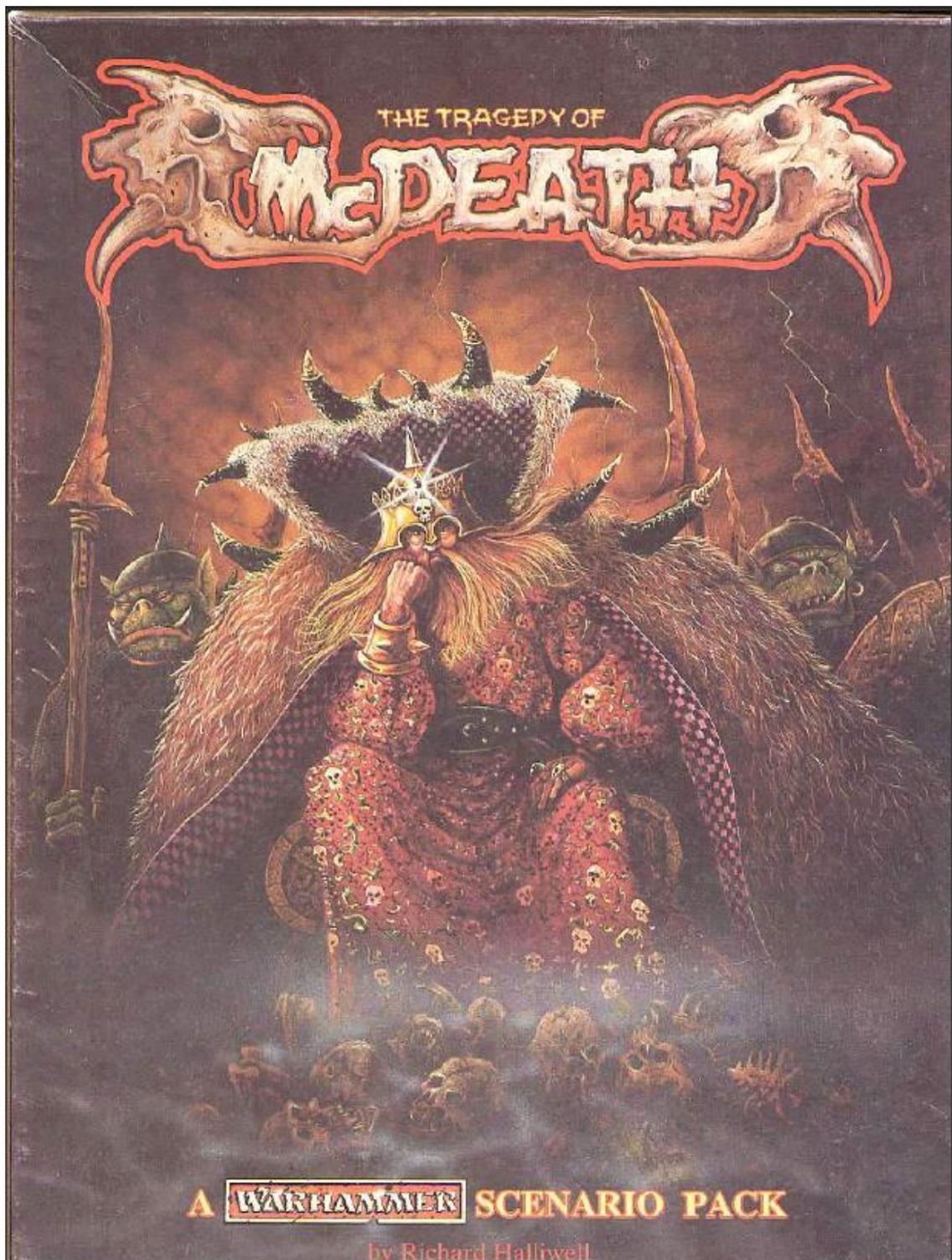


The McDeath production team captured on celluloid before their daily half-hour exercise break. From left to right: Tony Ackland, games personality Dave Andrews, Charlie Elliott, Richard Halliwell and John Blanche.

Quelques scénarios qui s'enchaînent, pour relater un chouette dénouement à une sombre histoire qui ressemble fortement à La Pièce Écossaise.

Dedans, de quoi jouer de 2 à 6 tellement il y a de factions chacune avec son petit objectif mesquin, des règles à con (pour se battre avec des cabbers, pour sauver des barils de whisky, pour se foutre sur la mouille en silence ou dans des souterrains...) et même un clin de zoeil à la grève des mineurs sous Maggie Thatcher. Bref c'est plein ras la goule de bon miam.

Mais je pense qu'on y reviendra plus avant...



La Queue en Arain





En 2006 un jeu arrivait sur les étals : AT-43 de Rackham que l'on ne présente plus. Et comme ces derniers n'avaient plus rien à prouver en termes de figurines métal, ils avaient décidé de se lancer dans le plastique "prépeint" (ou "peint" suivant les affinités de chacun). Retour sur une période faste du prêt à jouer.

OPERATION DAMOCLES

Juste pour se remettre dans le contexte de l'époque, niveau jeu "peint" vous aviez WOTC avec ses D&D et Star Wars Miniature, Wizkid avec heroclix et c'est tout. Niveau qualité on pouvait à ce moment prendre peur sur l'annonce du futur jeu de Rackham. Et finalement non, pour le commun des mortels, la peinture fournie en sortie d'usine était bien suffisante.

C'est donc en 2006 qu'AT-43 se lance avec un starter : Opération Damoclès qui était vendu à 80€. On pouvait y trouver une vingtaine de figurines déjà assemblées et peintes, deux blindés, un poster, des décors. Bref, deux embryons d'armée UNA et Thérians pour s'exercer avec les règles d'initiations et il n'y avait qu'à ouvrir cette boîte, sortir les figs, lire le bouquin et c'était parti. Ce qu'il faut savoir c'est que ce starter était en fait une boîte d'initiation. On ne trouvait que les règles de bases pour prendre en main le jeu, pas de composition d'équipe, pas d'ordre ou peu, les scénarios indiquaient quoi prendre et l'objectif à atteindre. Bref c'était très dirigiste, mais l'objectif était réussi, assimiler les bases de manière très didactique avant la sortie du livre de règles complet et des autres unités. Beaucoup se sont en fait arrêtés à cette étape en pensant que c'était là le jeu "final" et n'avaient pas accroché.

L'HISTOIRE

Pour continuer dans ce système didactique et facile d'accès, la sortie du livre de règle final était accompagnée de sa mise à disposition en téléchargement gratuit (sauf le fluff). Et comme il n'y avait que deux armées au début, ils avaient mis en place un système de "sorties miroir" avec des scénarios pour apprendre à maîtriser sa nouvelle unité. Ce système a duré un moment : une boîte d'unités, un scénario qui va bien et à disposition sur le site.

Ce système avait l'avantage d'apprendre à utiliser correctement ses troupes et voir leurs capacités sur le terrain. Bref Rackham continuait sur sa lancée d'ouvrir le jeu de figurine au plus grand nombre.

Cela fait des années que le jeu n'est plus, mais s'il y a bien un "Fluff" qui me reste et dont je me souviens parfaitement, c'est celui d'AT-43.

Pour résumer les Thérians ont réussi à accéder à l'immortalité, à l'aide de la technologie ils ont viré tout ce qui était périssable, comprendre biologique et via un système de transfert de pensée ils peuvent accéder à un corps. Esprit de ruche, Necrons, Borgs, les comparaisons via les autres univers ne manquent pas pour vous décrire cette faction. Sauf que voilà, si eux sont immortels, l'univers lui ne l'est pas. Celui-ci va finir par s'effondrer sur lui-même ce qui est dommage, surtout quand on

peut vivre éternellement. Alors les voilà parti dans l'idée de "terraformer" les planètes afin qu'elles puissent survivre à l'effondrement de l'univers. Pour ce faire, les Thériens implantent un système qui sera activé ultérieurement, une fois la planète "fatiguée" par l'épuisement de ses ressources. Et pour en arriver à ce stade ultime d'épuisement, ils implantent une version ancestrale non évoluée de ce qu'ils étaient avant : des humains. Une fois les ressources vidées, les Thériens reviennent et activent la machine qui "terraforme" la planète annihilant toute vie au passage. Vous imaginez bien que sur ces planètes la population autochtone ne voit pas ça d'un bon œil !!

Dans notre cas, on trouve les UNA sur AVA, un gouvernement capitaliste qui a la main mise sur la planète et le Red Blok sur Hadès, planète minière de travailleurs (ici on est clairement sur une uchronie de la guerre froide version SF). C'est dans ce petit monde déchiré que débarquent les Thériens sur AVA pour activer leurs machines. Voyant là la fin de leur



planète, les deux factions se regroupent pour lutter contre l'envahisseur extra-terrestre, avec une technique particulière quand même. Les UNA ont clairement laissé le Red Blok aller au front fatiguer l'ennemi (et subir de lourdes pertes ce qui les arrange bien en définitive) pour ensuite finir le travail. Cette victoire commune n'arrivera pas à réconcilier les deux groupes qui continuent de se faire la guerre, le tout avec de nouvelles armes issues des technologies Therianes en prime. AT-43, se passe justement 43 ans après le cataclysme et l'activation de la machine, et on retrouve les 2 factions UNA et Therians car ces derniers sont assez têtus.



C'est un énorme résumé et je vous invite à lire tout ça dans le livre de règles et à continuer l'histoire avec Frostbite et les livres d'armées des différentes factions. Surtout que chaque faction avait un background vraiment spécifique et expliquait la mentalité de celle-ci.

COMMENT ON JOUE !

Si l'histoire est essentielle pour une bonne immersion, la mécanique reste le cœur du jeu. Et je dois vous avouer que même plusieurs années après, je trouve que ça reste l'un des meilleurs systèmes qui soit.

Avant de pousser du pitou sur la table, il faut constituer sa compagnie. Bien sûr, on commence par son choix d'armée (UNA, Red Blok, etc) puis vient le choix de sa faction interne : celle-ci peut-être neutre et donc n'apporte aucun avantage ni inconvénient. Ou spécifique, et justement vous donne un bonus, mais attention à l'effet « retors ». Le principe reste simple, il faut composer une section qui est constituée de 5 unités.

Pour le choix des unités on a 6 catégories avec plus ou moins de variétés dedans : les infanteries de niveau 1 / 2 / 3 et idem pour les blindés. Chaque livre d'armée donne la composition minimale et maximale de l'unité et sa catégorie, les options payantes à rajouter, le nombre de spécialistes et/ou d'armes spéciales que l'on peut y incorporer.

Chaque section vous demande 5 unités à prendre parmi plusieurs possibilités. Il faut remplir complètement une section avant d'en commencer une autre. De la troupe d'infanterie de niveau 1 obligatoire au blindé de niveau 2 ou 3 vous avez quand même du choix et il faut jongler avec tout ça pour trouver de bons combos entre l'avantage de la faction, les

équipements optionnels de vos troupes et les pouvoirs de vos commandants.

Et c'est là justement que le tournoyeur optimisateur trouve son bonheur en cherchant à grappiller le moindre point pour créer une armée combo "parfaite". Alors c'est bien beau tout ça, mais avec un papier et un crayon, le nez dans l'army book, ça prend du temps. Sauf que justement un fan qui touchait sa bille en

Voilà un exemple pris au hasard avec la Faction Frontline du Red Blok:

Atout Frontline : Vos blindés peuvent contrôler les objectifs.

Inconvénient Frontline : La compagnie est vaincue si tous ses blindés sont détruits.

Schéma de section :

- Unité de blindés (★ / ★★★★★) !
- Unité de blindés (★ / ★★)
- Unité d'infanterie (★★ / ★★★★★)
- Unité d'infanterie (★★ / ★★★★★)
- Unité d'infanterie (★ / ★★★★★)

Dans ce cas-là, la première unité est obligatoire (celle avec le "!") et il suffit de choisir le reste pour compléter. Vu l'inconvénient il vaut mieux ne pas hésiter sur le blindé et prendre du gros truc résistant du style un dotch yaga qui est un blindé de rang 3, le plus gros de l'armée. Voir compléter avec des petits blindés plus maniables pour aller taper les objectifs. Ok sur le papier ça a l'air de marcher, sur le terrain des fois

programmation avait fini par créer un logiciel de création d'armée, et ce mis à jour au gré des sorties. Résultat on pouvait s'amuser facilement à tenter d'optimiser puisqu'en quelques clics les options s'ajoutaient ou non. Le logiciel vous "bloquait" aussi si vous oubliez vos obligations de création et limitait les choix aux unités disponibles dans les sections. Bref, c'était un Builder mais là encore ça a aidé le jeu dans son intégration pour le grand public. Sans lire la partie de création d'armée et juste en maîtrisant un tant soit peu le logiciel on pouvait se faire son armée et sortir la feuille avec tout le récapitulatif de chaque unité (et même indiquer les dégâts

dessus !!). Un vrai confort de jeu qui permet un gain de temps formidable.

Maintenant que votre armée est prête, on comptabilise les points de commandement (PC) qui sont attribués suivant le niveau de hiérarchie de votre plus haut gradé et le nombre d'unités présente dans votre liste d'armée, ainsi si votre chef apporte 5PC et que vous avez 7 unités dans votre armée vous démarrez avec un pool de 12PC. Bien évidemment, on refait le compte à chaque début de tour, suivant si vous avez perdu des unités ou même carrément votre chef d'armée.

Ces PC servent à activer des unités sans commandement, recevoir différents ordres en cours de partie, changer l'ordre des cartes ou pour "payer" le test d'initiative à chaque début de tour.

Autre chose, chacune de vos unités est accompagnée d'une carte regroupant les stats et là encore on crée son deck en conséquence.



Les joueurs choisissent ensuite le scénario avec les objectifs. Après avoir posé à tour de rôle vos troupes, il faut choisir l'ordre dans lequel vous allez les activer grâce aux cartes. Et oui il faut prévoir votre tour avant et attention de ne pas inverser l'ordre des cartes !

Et oui ici pas de "je bouge toute mon armée pendant que tu prends un café et ensuite on échange". Non, ici les activations se font de manière alternée et dans l'ordre choisi au début du tour via les cartes, il faut donc bien anticiper et établir une stratégie dès le début.

On désigne celui qui choisit l'initiative via un jet de dé, la valeur de celui-ci peut être augmentée en dépensant des PC avant de lancer

le dé. Le joueur peut, lors de son tour, modifier son activation en dépensant des PC, par exemple remettre la carte en dessous du paquet (pratique quand l'unité est détruite), temporiser avec un sursis d'activation, ou carrément jouer deux cartes (donc deux unités) à la suite si on avait fait un sursis juste avant. On retourne donc la première carte du paquet et on active son unité, là encore l'activation peut coûter des PC si votre unité n'a pas de chef de section. Ensuite à vous de faire la ou les actions de votre unité : bouger, tirer, courir, attaque au corps à corps ... le choix restait simple avec quelques restrictions et parades.

Par exemple, il est tout à fait possible de tirer sur une unité, bouger de sa vitesse normale pour finir au corps à corps et sortir les couteaux.



Par contre, si vous effectuez l'action "courir", vous pouvez finir au corps à corps, mais impossible de faire feu avant ou après. Enfin pas vraiment en fait, parce que si vous dépensez des PC avec l'ordre "état d'alerte" à la fin de votre course et que vous n'êtes pas engagé avec l'ennemi, votre unité se met en joue prête à faire feu dès qu'une compagnie en vue remue un orteil. L'ordre est perdu à la fin du tour si personne ne passe, mais il a cet effet psychologique et le pouvoir de protéger une zone.



Justement puisque j'en suis à parler des ordres on trouve aussi "à couvert" qui permet d'annuler les touches sur du 3+ au lieu de 5+ si votre unité est masquée à plus de 50%, "genoux à terre" qui empêche votre unité d'infanterie de se retrouver entre deux feux et donc de se faire tirer par vos potes derrière, et bien d'autres encore dont certaines sont aussi apparues avec Opération Frostbite.

Une fois cette unité activée, c'est à votre adversaire de faire de même et ainsi de suite jusqu'à la fin du tour, c'est-à-dire que toutes les unités des deux camps soient jouées. Et hop on retire les cartes des unités détruites, on vérifie son pool de PC, on détermine l'initiative et ça repart jusqu'à résolution du scénario (nombre de tours limité, obtention des objectifs prioritaire et/ou secondaire, etc).

Les phases de tirs et d'attaques ont aussi été simplifiées, un seul tableau commun et un calcul simple, on prend la valeur d'action (qui est sur votre carte de stat comme votre efficacité au tir) et on soustrait la difficulté (distance, blindage de l'adversaire, etc), cela donne un chiffre que l'on compare sur la table universelle et vous indique le résultat à obtenir au dé.

Alors oui, il faut un jet pour toucher, un contre de l'adversaire s'il avait un couvert pour annuler des touches. Un jet pour blesser/tuer (là l'adversaire peut utiliser ses médecins pour soigner ses pitous). Pour les blindés il y avait en plus un jet de localisation pour savoir quelle partie avait été touchée. Par exemple si on touchait une arme, celle-ci pouvait être HS, la motorisation qui clouait sur place le véhicule et enfin le châssis

pour le détruire définitivement. Oui parce qu'un blindé même immobilisé peut encore se servir de ses armes telle une tourelle de tir ou à l'inverse un blindé sans arme peut encore écraser des troufions.

Évidemment chaque armée a sa particularité, avec ses pouvoirs et autres, mais ça j'y reviendrai plus tard.

DES SCENARIOS ET DES CHOIX

Une partie se déroule bien souvent entre 1500 et 3000 points, et le principe du jeu est clairement de jouer avec un scénario qui comprend un (ou des) objectif(s) principal(aux) et quelques objectifs secondaires. Le scénario classique est de chopper l'objectif principal qui rapporte des points de victoires, mais la destruction d'une unité adverse permet aussi de gagner ces fameux PV. En parallèle on trouve des objectifs secondaires qui amènent des PV et/ou des points de renforts (PR).

Car quand on joue en 3000 points on a bien souvent 2000 points d'armée que l'on doit déployer sur la table et 1000 points en réserve (PR). Pour sortir ces derniers, il faut prendre

l'objectif secondaire pour gagner du PR et quand on en a assez pour sortir une unité, elle peut venir le tour suivant en défalquant son coût de cette manne de PR. De là, la composition de cette réserve était encore affaire de choix : une grosse unité qui déchire tout mais coûteuse. Et donc risque de sortir (trop) tard ou pas du tout ? Ou plein de petites pour suffoquer votre adversaire, mais qui se feront défouailler à tout va lui donnant en même temps du point de victoire tant convoité ?

Vous l'avez compris, le jeu se joue en scénario le tout relié avec sa composition d'armée, déployée et en réserve, oubliez ça et le résultat va vite se faire sentir.

Voilà j'arrête là pour le moment, vous savez tout sur les débuts d'AT-43 et son fonctionnement. Pas de panique la suite arrivera et je parlerai de l'Opération Frostbite et des différentes factions disponibles avec leurs capacités spéciales. Parce que c'était aussi ça la force d'AT-43, avoir des armées qui se jouaient vraiment de manières différentes et avec plus ou moins de facilités.

@+ et bon jeu
RAF Park



REMERCIEMENTS

Le Comité de rédaction du Warmazine tient à remercier chaleureusement l'ensemble des participants (pour la mise en page, les dessins, les contributions et les relectures) à ce que nous espérons être le début d'une longue aventure. Ont apporté leur pierre à l'édifice BananeDC, Boulicomtois, Brauwan (aka Mellal), Cyrus33, FAM, Jalikoud, La Queue en Airain, La tribune Ludique, Minus, Nicoleblond, Rafpark, Reldan, Sceptik le Sloucheur et Slagash,

Un grand merci et une tape dans le dos à Martin Grandbarbe pour nous avoir fourni des photographies de ses œuvres, à l'équipe d'Alkemy et à Minus de Mars Code Aurora pour les scénarios. Merci à Mantic Games pour nous permettre d'utiliser les visuels Vanguard et Deadzone.

Un gros poutou à GeyseR pour les illustrations, celle de couverture et celle de l'édito.

Vous pouvez retrouver certains de ces passionnés sur le Net via leurs blogs, site et autres réseaux sociaux :

Alkemy :
<https://alkemy-the-game.com/fr/accueil/>

Brauwan (Mellal):
<http://palabres-et-songes.blogspot.com/>

GeyseR :
<https://geysermini.blogspot.com/>

Martin Grandbarbe :
<https://fr-fr.facebook.com/martin.grandbarbe>

Latribuneludique :
<http://tribuneludique.canalblog.com/>

Minus :
<http://code660066.blogspot.com/>

Rafpark :
<https://rafpark.wordpress.com/>

Reldan
<https://g-fig.fr> - <https://warmania.com> -
<https://www.armylistnetwork.com>

Sceptik le Sloucheur
https://www.instagram.com/sceptik_le_sloucheur/
- <https://www.instagram.com/leducbastard/>

Slagash
<https://www.instagram.com/slagash/?hl=fr>