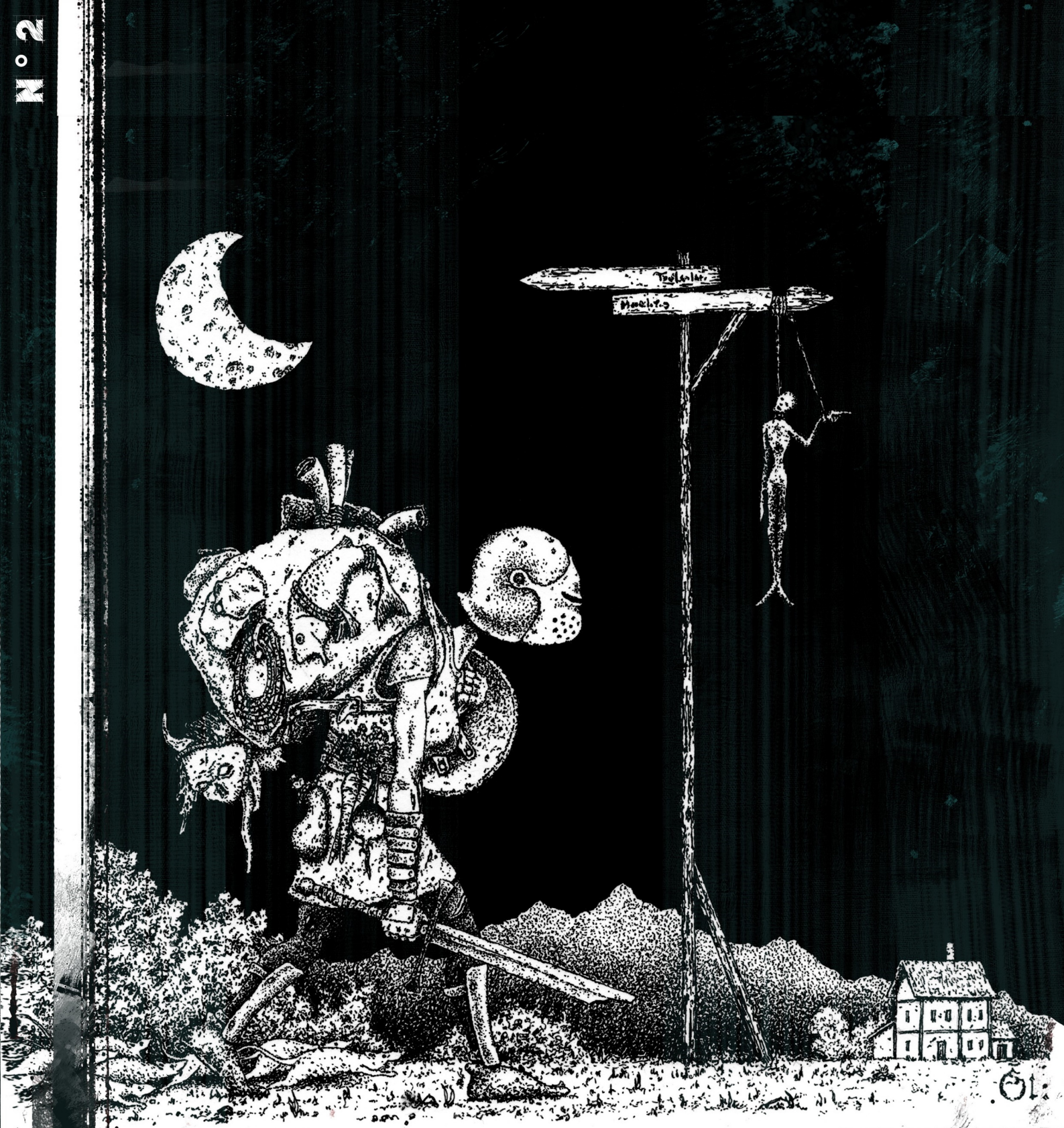
N°2



WARMAZINE

UNE EPOQUE FORMIDABLE ?

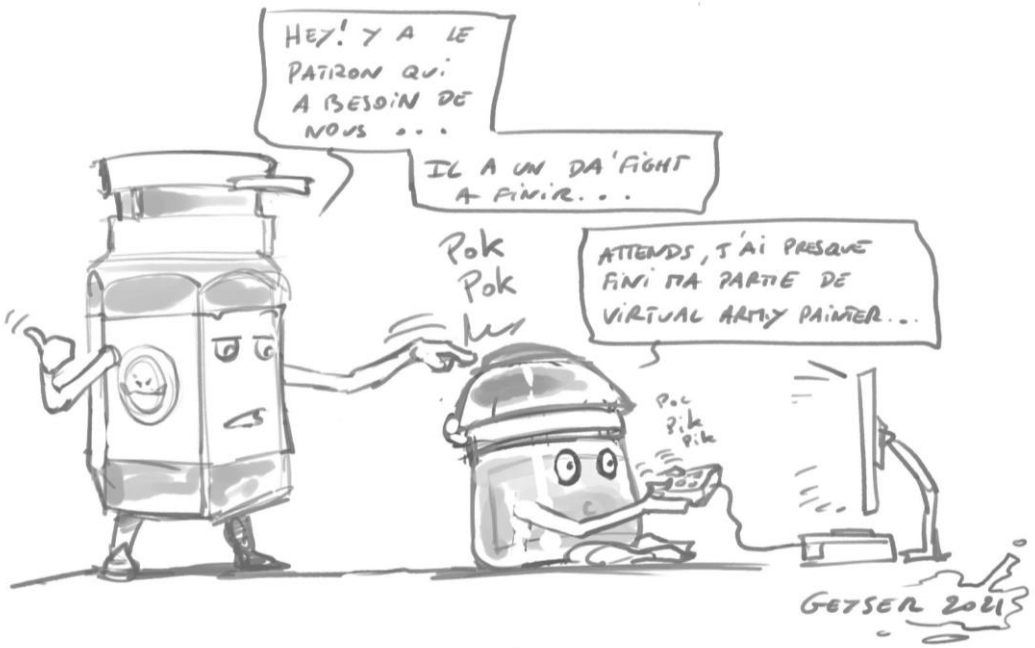
Nous vivons une époque formidable. Si, si, je vous assure… je ne vous parlerai pas ici du covid, du changement climatique ou du climat politique. Non.

Nous vivons une époque ludique formidable. Les deux décennies qui viennent de s'écouler ont vu la face de notre hobby changer radicalement grâce à l'apparition de nouveaux outils modernes accessibles au grand public. Merci à Internet, aux réseaux sociaux (bon, Ok, juste un peu…), aux imprimantes 3D, décors MDF et autres boutiques en ligne. De manière plus large, en vingt ans, les jeux de plateaux et autres jeux de cartes plus ou moins à collectionner sont (presque) devenus *mainstream*. On trouve désormais certains titres phares dans les grandes surfaces. Le jeu de rôle fait son grand retour et peut même aller danser sur la tombe de *Bas les masques* ?. Et, du côté des figurines, mine de rien, les jeux et règles n'ont jamais été aussi nombreux à sortir. Jamais autant de choix et de possibilités n'ont été laissés aux joueurs. Ce numéro en est un bon exemple. Plusieurs titres hexagonaux se sont taillés une belle part entre valeurs sûres et petits nouveaux, de *Congo* à *Caeris* en passant par *Mars Code Aurora* ou *EsoterrA*.

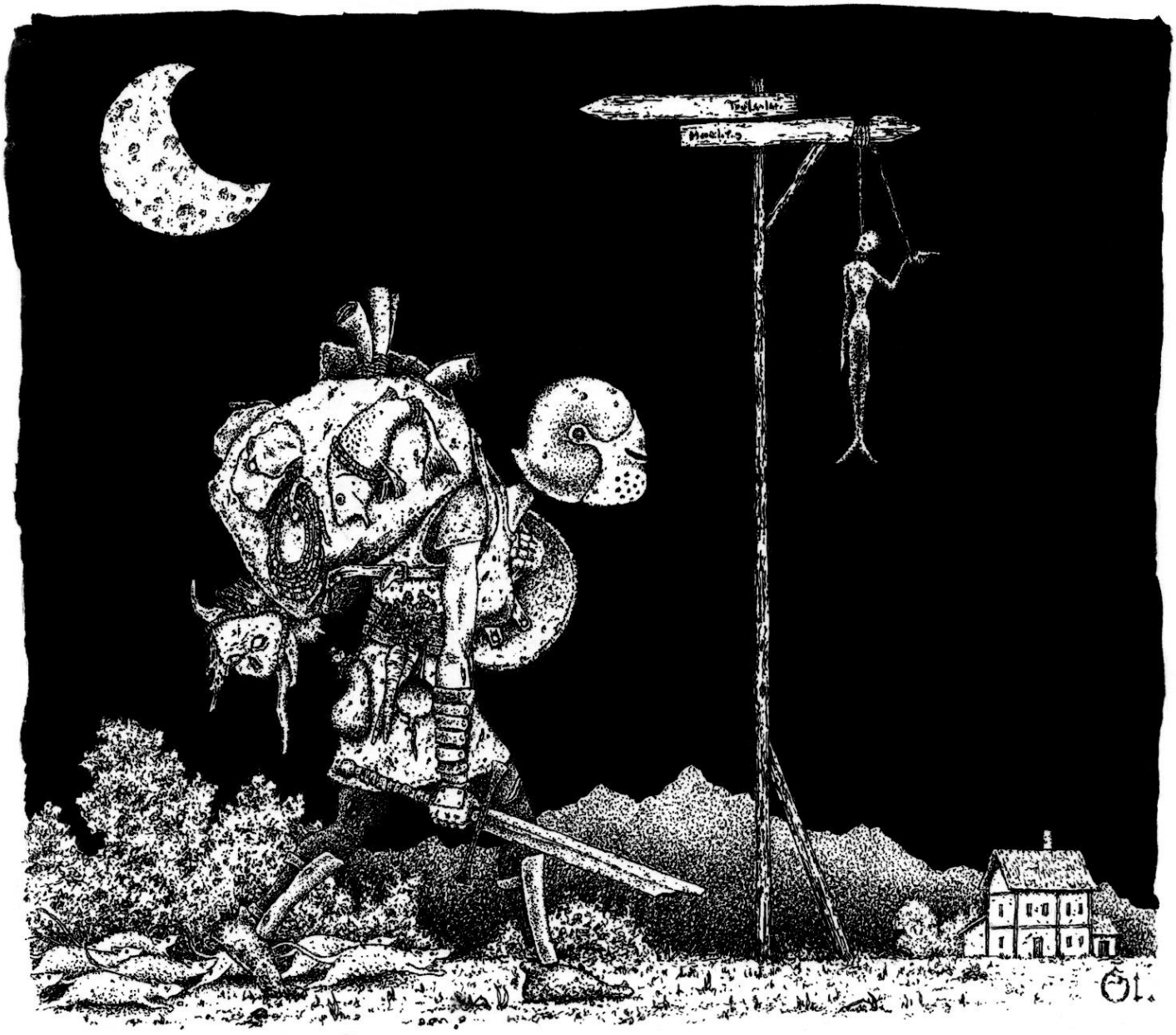
Nous semblons donc être à la croisée des chemins où il suffirait de prendre la bonne route vers un futur radieux tant l'offre est variée et de qualité. Toutefois, ce constat posé, une question essentielle émerge. Qui va jouer ? En effet, où est la relève ? Les jeux de figurines seront-ils en mesure de résister face au rouleau compresseur des jeux vidéos et de la vague montante des jeux de plateau et attirer de jeunes joueurs ? Tel un petit village d'irréductibles Gaulois, les amoureux de la fig seront-ils en mesure de convertir de nouveaux adeptes ? Cette question du renouvellement des générations est au cœur de notre hobby tout autant que les jeux et les figurines elles-mêmes. Et force est de constater que dans notre paysage trop peu voire aucun jeu ne s'adresse à un – très – jeune public (contrairement à certains jeux de plateaux et aux jeux vidéos…). Il y a là un axe de réflexion dont devront peut-être s'emparer clubs, joueurs, maisons d'édition et autres fabricants de figurines pour perdurer.

Nous vivons une époque formidable. Il ne tient qu'à nous à la rendre encore meilleure. Et pas seulement ludiquement.

Que les dés vous soient favorables !



LA MAUDITE



– Aaaatcha !

La pluie ne s'était pas arrêtée plus de quelques minutes depuis le matin. Il s'approcha du poêle et le tisonna mollement pour essayer d'en tirer un peu de chaleur. Pas pour se sécher, non, mais il en espérait un peu de réconfort.

Il jeta un œil à travers la vitre sale avant de commencer son inspection.

Harmonie ?

La pièce était petite, le tour aurait pu être vite fait s'il n'y avait ce fatras. Ça lui rappelait cet autre là, l'espèce de nain. Mais l'autre c'était pire, sous la couche de poussière s'entassaient des décennies d'accumulation stérile séparées par des centaines de pages de notes jaunies et indéchiffrables.

Non, finalement, ça n'avait pas grand chose à voir.

La paillasse était plutôt propre et, hormis les habituelles traces de négligence, ne présentait aucune marque particulière. Le drap n'était même pas déchiré.

Il le secoua puis souleva le cadre, rien.

Son regard fit le tour des murs, s'attarda sur quelques écailles de peinture. Etaient-ce des graffitis ? Ou n'était-ce que leur décrépitude ? Ici peut-être comme une flèche, là une silhouette filiforme. Ou juste son imagination ?

Involontairement, il se retourna vers la fenêtre.

Carmaniole ?

Un trou près du plancher, trop petit. Le passage d'un rongeur certainement.

Il y engagea son crayon pour en sonder la profondeur et n'eut que le temps de retirer sa main avant de se faire mordre. Maudite bestiole ! Elle avait réussi à le lui faucher. Qu'est-ce qu'elle allait bien pouvoir en faire ?

Laissant là ses interrogations, il s'approcha de la table de travail. Il commençait à en avoir l'habitude. D'abord observer sans toucher. Voir comment étaient étagés les éléments. Lesquels étaient posés au sol, ceux qui reposaient sur les premiers ; lesquels étaient recouverts de cette fine couche de poussière qui indiquait leur inutilisation, il n'osait dire leur inutilité. Lesquels avaient été déplacés puis rangés sous d'autres, ceux qui étaient abîmés, usés et ceux qui semblaient neufs. Les cartons éventrés, les taches d'encre ou de peinture.

Encore une fois, rien d'inhabituel ici. Quoique.

Quoiqu'il semblait y avoir plus de papier ici. Non, pas plus de papier, mais du papier légèrement plus épais. Du papier plus épais.

Du papier grignoté, du papier avec des croquis effacés et repris. Des personnages difformes, des grotesques comme il en avait vu une fois dans une revue, des grotesques effilés. Il retourna voir les traces sur le mur.

Peut-être...

Un pas traînant dans le couloir, qui s'arrête près de la porte. Il ne se retourna pas.

- Vous trouvez quelque chose ?

Il attrapa une des esquisses.

- Sentez.

- Encore ?

- Oui, toujours cette odeur de souffre.

Il referma la porte en saluant la gardienne et observa l'enseigne une dernière fois. Les cinq lettres qui n'étaient pas tombées lui retournèrent son regard.

ARM NI

Il secoua la tête, remonta son col puis referma la grille de l'EHPAD en pensant au pauvre vieux au regard vide.

- Encore un qui a réussi à s'enfuir...

Dessin de Sceptik le Sloucheur

Texte de Méhapito

SOMMAIRE

RUBRIQUE 1 : DECOUVERTE 4

- Gallerie – Seb Lavigne 5
- Interview – Martin GranBarbe 12
- Esoterra, un univers naissant – Présentation et peinture de Shana'Tek 14
- Caeris, un petit nouveau dans le paysage français – Présentation et peinture de Ogareff 20
- Khârn-Âges, d'une idée à un nouveau jeu de figurines – Présentation 34
- Warbound, un projet 100% passion, sans concession – Présentation....38
- Alkemy, le Culte de Rados – Présentation livre de faction 42

RUBRIQUE 2 : UNIVERS....4

- Choix des armes Warhammer 40 000 - la chute de système Uccinus épisode 2 49
- Epic Armageddon - Présentation et rapport de bataille 62
- Sandgrave, du Frostgrave qui sent bon le sable chaud – Présentation et Scénario 69

RUBRIQUE 3 : A VOS DES 83

- Hobby et Sécurité, On est jamais trop prudent – Dossier 84
- Plateau de jeu Hybrid , Comment upgrader vos plateaux de jeux - Tuto 88
- King of war, une armée ? Facile ! – Tactica 94
- Carnevale – Scénario 101
- Mars : Code Aurora – Scénario 104
- Congo – Scénario 106
- Frostgrave - Campagne d'initiation 110

RUPRIQUE 4 : A L'ANCIENNE 115

- La Tragédie de McDeath – Rapport de Bataille : 2 scénarios 116
- AT43 – Présentation de la faction U.N.A 132
- Mordheim, petite visite guidée – Présentation 137

- Comité de rédaction :

Reldan, Geyser, Sceptik le Sloucheur, Ludmar, Boulicomtois et Cyruss33.

- Illustrations :

Geyser, Sceptik le Sloucheur.

- Mise en page :

Ludmar.

- Contributeurs :

Abrusio, BananceDC, Bounit, Budala, Cyruss33, Hasdrubal, Jalikoud, La Queue en Airain, La Tribune Ludique, Le Golem Qui Rêve, Ludmar, Manu de Kârn-Âges, Méhapito, Mellal, Minus, Nicoleblond, Rafpark, Reldan, Sceptik le Sloucheur, Slagash.

DÉCOUVERTE

SEB LAVIGNE

1. Drakerys

Commençons par le commencement ! Cela parait assez étrange aujourd'hui mais, depuis plusieurs décennies que je pratique la peinture de figurines, ça n'est qu'en en faisant mon métier que j'ai commencé à photographier mes réalisations ! La toute première figurine "boxart" que j'ai peinte, c'était cet orc pour le jeu Drakerys de Don't Panic Games. J'ai fait vraiment beaucoup d'erreurs sur cette pièce, mais je pense que la plus importante fut d'essayer d'adapter mon style de peinture pour essayer de "peindre comme les pros". Je me suis donc retrouvé à me casser les dents sur des techniques que je ne maîtrisais pas. J'ai compris plus tard que si on venait s'adresser à moi pour des peintures pro, c'était avant tout parce que mon style convient très bien comme il est !

Je garde malgré tout une certaine affection pour les figurines que j'ai peintes pour cette gamme et un bon souvenir de l'excitation que j'avais ressenti !

2. Guild Ball

Une autre gamme de figurines pleine de caractère sur laquelle j'ai adoré travailler : Guild Ball de Steamforged Games ! C'était la première fois que j'ai dû prendre en charge les peintures boxart d'un jeu depuis le tout début. C'était un sacré challenge puisque je n'avais aucune référence d'autres figurines peintes sur lesquelles m'appuyer. Tout était à inventer ! En fait, c'est un peu comme de décider d'un schéma de couleurs pour la peinture d'une armée sans avoir aucune idée de ce à quoi vont ressembler les figurines qu'on va inclure dedans (au-delà des quelques premières sculptures). Si c'était à refaire, je pense que je m'abstiendrais du motif en tartan qui orne tous les uniformes de la guilde des brasseurs et qui prennent une éternité à réaliser !

3. Hel- The Last Saga

Ce n'était pas la première fois que je travaillais avec les deux affreux jojos que sont Christophe Madura (character designer) et David Rakoto (game designer). Ces deux vieux copains de collège ont travaillé ensemble sur un nombre impressionnant de jeux et d'univers (chez Rackham, Wyrd, Guillotine Games, CMON pour n'en citer que quelques-uns). Le fait qu'ils aient tous les deux rejoint l'équipe de Mythic Games a lourdement influencé ma décision quand j'ai moi-même accepté d'intégrer cette société quelque temps plus tard !

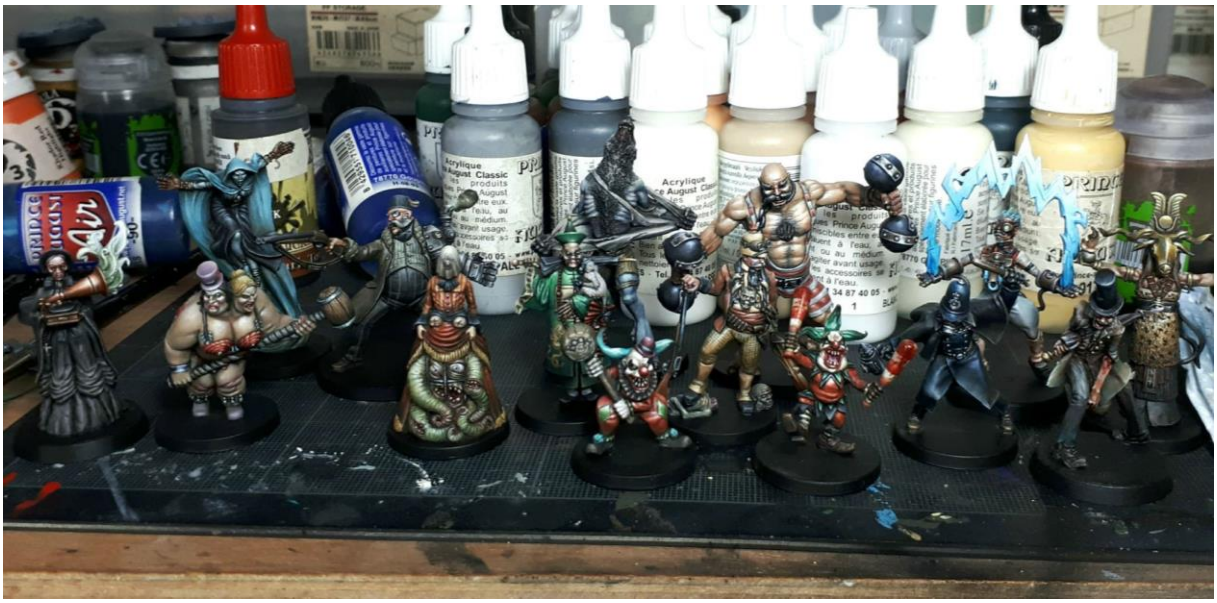
Et je n'ai pas été déçu du voyage ! J'ai essayé de faire de mon mieux pour retranscrire en peinture l'ambiance qu'ils ont imaginée et l'histoire jugera de ma réussite ou non. Mais le fait qu'ils aient encore envie de travailler avec moi est déjà une satisfaction en soi !

4. SMOG: Rise of Moloch

Je vous ai peut-être déjà raconté que j'avais travaillé avec Christophe et David avant Mythic Games ? On s'est rencontrés quand Christophe m'a demandé de travailler sur SMOG : On Her Majesty's Service (une gamme de petits bustes qui doivent traîner quelque part chez Christophe. Faudrait que j'en refasse des photos un de ces jours), puis sur SMOG : Rise of Moloch chez CMON. Pour ce dernier, les figurines avaient été réalisées en sculpture traditionnelle, avant d'être toutes re-sculptées en numérique à la dernière minute. Pas de bol, moi j'avais peint les sculptures traditionnelles. Comme les poses ont été changées, le travail que j'avais réalisé n'a pas été utilisé pour la campagne Kickstarter et je ne devais évidemment pas les montrer (pour ne pas créer de frustration, du genre "ce personnage était mieux avant", etc...).

Mais maintenant il y a prescription, pas vrai ?

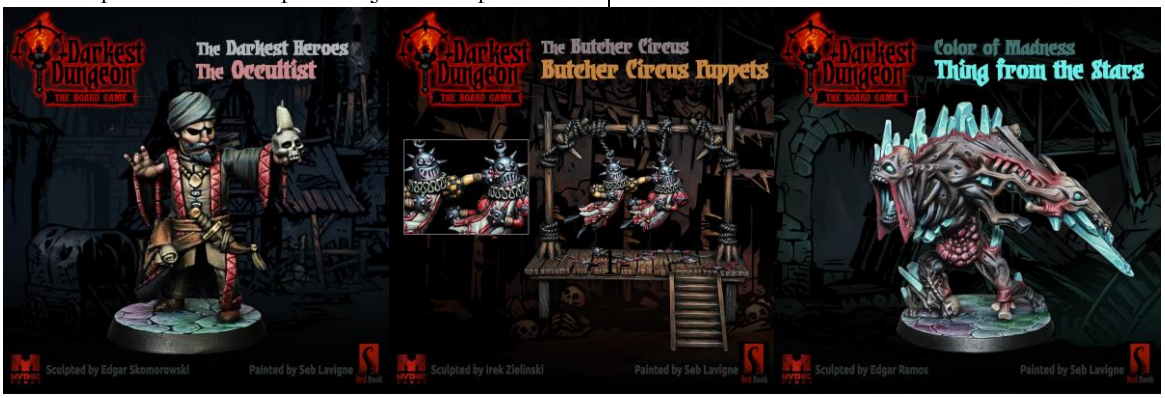
Enfin bref, pour la toute première fois dans tout l'univers du monde entier, en exclusivité pour Warmazine, je vous présente mesdames et messieurs, les peintures studio officielles pour SMOG : Rise of Moloch.



5. Darkest Dungeon

Je n'avais jamais entendu parler du jeu vidéo de Red Hook Studios avant qu'on commence à travailler sur ce projet. Aujourd'hui, j'ai cumulé plus de 250 heures dessus, j'ai vieilli de 5 ans en quatre mois et mon évolution professionnelle a pris un nouveau tournant. En effet, c'est pour ce projet que j'ai réussi à piquer le chéquier du patron et que j'ai commencé à pouvoir recruter d'autres peintres pour travailler avec moi sur les projets de Mythic Games. Du coup, sur Darkest Dungeon, je me suis retrouvé à gérer une équipe de pas moins de onze peintres pour terminer les 160 sculptures réalisées pour le jeu. En plus du plaisir que j'ai pris à collaborer avec tous ces artistes hyper talentueux, je pense que ça m'a permis de prendre un peu d'altitude et d'avoir une meilleure compréhension de ce que j'ai la possibilité d'accomplir avec la peinture de figurines au sein d'une société comme Mythic Games.

Au final, Darkest Dungeon aura été le plus énorme succès de Mythic Games et la plus grosse adaptation de jeu vidéo en jeu de plateau à ce jour sur Kickstarter. Je me plais à croire que le travail de peinture n'y est pas complètement étranger.



6. Blades of Khorne

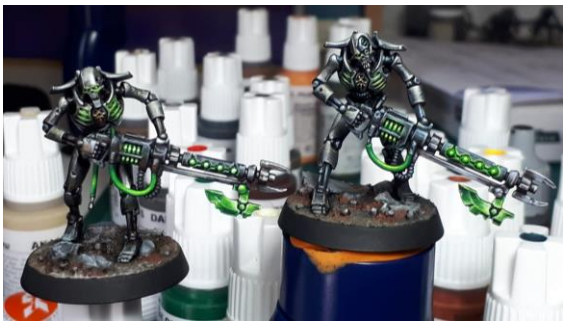
Ma petite armée pour Warhammer ambiance ketchup/moutarde !

J'avais commencé la peinture de cette bande à l'occasion d'une campagne avec des copains (Martin Grandbarbe vous a montré ses fantômes dans le dernier numéro !). Comme à mon habitude quand je n'ai pas de *deadline* claire et ferme, j'ai eu beaucoup de mal à me fixer des limites sur le temps que je passais sur chaque figurine. Ce qui fait que j'ai souvent passé une vingtaine d'heure sur la peinture d'un simple fantassin !

Au total, j'ai mis plus ou moins deux ans à peindre cette troupe. Je ne suis plus vraiment à jour des règles du jeu, mais je dois avoir l'équivalent de... quoi ? 1500 points d'armée ?...

7. Warhammer 40 000 et autres

Pour finir, quelques photos d'autres trucs que j'ai bien aimés. En ce moment je sens doucement monter l'envie de me peindre une armée pour Warhammer 40.000, alors je tâtonne. J'assemble des figurines que je ne peins pas. Je commence à peindre des trucs que je ne finis pas. J'essaie quelques trucs dont je n'ai pas l'habitude. Pigments métalliques ? Peintures à l'huile ? On verra bien où ça m'emmènera !



INTERVIEW : MARTIN GRANDBARBE

Après avoir pu admirer la galerie de Martin dans le premier numéro du Warmazine, voici son interview, dans lequel vous apprendrez les plus folles révélations. Comme sa couleur préférée par exemple.

Comment es-tu tombé dans la marmite de la peinture sur figurine ?

M.G. : J'ai découvert ça gamin via un de mes cousins. N'arrêtant pas de saouler mes parents avec ça, mon père m'a un jour offert cinq pots de peinture, un pinceau, le guide rouge 'Eavy Metal (signé par Mc Vey depuis) et un blister Morts Vivants (que j'ai fini par retrouver neuf). Après avoir eu ça, je n'ai jamais arrêté.

Quelles sont tes inspirations/maîtres à penser ?

M.G. : Clairement l'école 'Eavy Metal Mike Mc Vey puis Rackham, ce sont les bases de tout ce que je fais aujourd'hui.

Quelle figurine t'a fait exploser au grand public ?

M.G. : Il n'y en a jamais eu en fait, j'avais gagné un concours en catégorie individuelle Rackham sur un salon avec un Orque qui était apparu dans un des premiers Ravage et plus tard peut être avec les peintures studio.

Si tu pouvais choisir ton prochain employeur, ce serait qui et pourquoi ?

M.G. : Aucune idée, ceux avec qui je bosse aujourd'hui sont supers et tout se passe bien.

Une couleur ?

M.G. : Turquoise

Une gamme de peinture a-t-elle ta préférence ou es-tu éclectique ?

M.G. : Je picore dans plein de gammes mais Vallejo, P3 et Citadel ainsi que du Dawler&Rowney font un bon combo.

C'est dur de bosser chez soi ? Tes conditions idéales ? Calme ? Musique ? Lumière artificielle ou naturelle ? Chips à portée de mains ou non, le gras c'est la vie mais pas sur les figs... ?

M.G. : Au final ça ne change rien par rapport au fait de passer du temps devant son bureau à faire du hobby, juste tu fais ça tous les jours et 8h par jour en moyenne. Quand je suis tout seul, la musique est obligatoire, oui, et niveau lumière c'est ma lampe.

Tu ne peins que des pitoux ou d'autres trucs ? toiles, papiers, murs, volets, corps humains, autres ?

M.G. : Oui, principalement, il y a déjà trop à faire.

Tu fais de la maquette ?

M.G. : Oui et du kit résine type mecha. Ce sont des techniques très différentes et ça apprend beaucoup de choses tellement c'est difficile.

Es-tu joueur ? Monomaniaque de la fig ou d'autres types de jeu ?

M.G. : Joueur de figs occasionnel, oui. J'aimerai jouer plus car c'est toujours plaisant.

Quel est l'art qui te parle le plus ? La peinture faute de mieux ?

M.G. : Je reste finalement très axé art qui se rapproche du Hobby et ce qui me parle le plus

sont les créations de Takayuki Takeya qui mélange toutes les facettes du hobby mais dans de la création, c'est formidable. J'ajoute aussi Mamoru Nagano, incroyable mecha designer et papa de mon manga favori, Five Star Stories. Je reste fasciné par ceux qui créent des univers ou des choses et là par exemple c'est un créateur qui pense à tout dans le sens où rien n'est là par hasard sur ses machines, tout a une fonction.

Es-tu plus magazine, webzine, réseaux sociaux ? Que penses-tu de l'évolution de ces médias et de la communication en matière de peinture de figurines ?

M.G. : Magazine je bouquine White Dwarf comme détente et Hobby Japan (merci les traducteurs) et autres magazines sur le hobby japonais. Facebook pour communiquer et voir des choses car heureusement il n'y a pas que des horreurs.

Tu ne veux pas devenir notre rédac' chef sur Warmazine ? Le nôtre est assez chiant et dictateur et il ne peint pas aussi bien que toi ? Quels seraient tes arguments pour qu'on t'y mette à sa place ?

M.G. : Pas le temps et pas l'envie.

Fais-tu la cuisine ? Quel est ton menu type (préparé par toi ou non) ?

M.G. : Oui je fais la bouffe à la maison, madame étant encore plus occupée que moi. J'aime bien faire du poulet au gingembre avec du riz et une sauce soja sucrée. Des fruits en dessert, c'est bon les fruits.

ESOTERRA, UN UNIVERS NAISSANT...

Article de Cyrus33

EsoterrA est un petit nouveau venu sur la scène française des pousseurs de plomb (plastique, résine..). En effet, le jeu, qui se double d'un univers est en plein développement à l'heure actuelle.

Les auteurs le présentent comme, je cite "*un univers fantastique-chamanique*". Bref, tout un - alléchant - programme. Dans EsoterrA, les mondes physiques et spirituels ne sont pas bien éloignés l'un de l'autre et interagissent de manière étroite. Ces interactions débouchent sur des effets, parfois visibles et dont les plus voyants se rapprochent de nos bons vieux sortilèges.

Shana'Tek

Dans l'univers d'EsoterrA, en plus de l'omniprésence des forces chamaniques et fantastiques, on trouve plusieurs peuples inspirés de civilisations historiques réelles et dont le chamanisme fut une composante essentielle. Civilisations marquées par le chamanisme comme les Aztèques, les nations indiennes d'Amérique du Nord etc. Jetez un œil aux premiers concepts dévoilés, c'est on ne peut plus explicite ! Shana'Tek de l'Empire de Tezuka renvoie directement aux civilisations précolombiennes.

Sidhen la chamane

Quant à Sidhen, une chamane Uhan, ses références sont plus à chercher du côté des steppes asiatiques, mongoles en particulier.

Les auteurs ont désormais l'ambition de décliner cet univers sur de multiples supports en mêlant allègrement figurines, jeu de plateau et jeu de rôle. L'idée est de proposer aux joueurs des expériences ludiques multiples et croisées tout autant narratives que "compétitives". Ainsi, l'immersion des joueurs n'en sera que renforcée.

Exemple de peinture : Shana'Tek

Article de Reldan

Je vais détailler les étapes de peinture de la figurine Shana'Tek. Je ne vais pas essayer d'en faire une pièce de concours mais juste une belle figurine de jeu, c'est-à-dire la peindre comme si c'était le personnage central d'une faction.

Preparation de la figurine

La figurine est à l'échelle 32 mm en plastique légèrement souple mais avec des détails très fins et bien rendus au moulage. Il y a peu d'ébarbage à effectuer, mais avec ce genre de plastique, il est toujours un peu délicat d'avoir une finition parfaite.

Ebarbage, montage, soclage et sous-couche

Concept et interpretation

Avant d'entamer la peinture, j'ai volontairement évité d'aller voir la version studio pour ne pas être influencé (même si je l'avais vue quelque mois plus tôt sans savoir qu'elle m'arriverait entre les mains).

En regardant la figurine, on remarque assez facilement une inspiration sud-américaine précolombienne. La dague fait penser à une arme sacrificielle, les plumes et la tenue légère pourraient évoquer un célèbre carnaval de la région.
Mais on sent tout de suite que la nana n'est pas venue pour danser la samba. On a plus l'impression qu'elle est capable de lancer des "bouledeufs" par paquets de douze, de transformer une armée en porcs ou bien pire encore. Pour accentuer cet effet, je décide immédiatement de ne pas colorer les plumes. Et je rejette d'office les plumes bleues pour éviter qu'elle ne ressemble au célèbre ara de Disney.

En règle générale, je n'aime pas les figurines avec des couvre-chefs trop imposants, j'ai tendance à choisir les plus petits casques et raboter ce qui traine. Sauf pour les magiciens et religieux ! Pour ces personnages non combattants, il faut de l'ostentatoire, une tenue qui définit un rang et impose la crainte chez l'ennemi avant d'être pratique sur le champ de bataille.
Ici je vois une sorte de grande prêtresse vaudou. Les plumes et le masque doivent vraiment être accentués car ce sont les pièces maîtresses de la figurine. Je choisis de partir sur du noir et blanc : contraste ultime ! En plus ce sont des teintes que j'affectionne, et à l'inverse de beaucoup de peintres, je les trouve très simples à travailler.

Render 3D de la figurine

Materiel

J'utilise différentes marques sans préférence, je n'ai jamais trouvé de marque qui m'ait vraiment donné le sentiment d'offrir une qualité supérieure. Je m'attache plus aux teintes qu'aux marques et j'ai trouvé des ratés et des réussites dans toutes les gammes que j'ai testées. Cependant je suis loin d'avoir une expérience exhaustive et loin d'avoir un niveau de peinture qui me permette de faire autorité sur la question.

Les principales teintes que j'ai utilisées :
- Pébéo médium mat : "pour les gouverner toutes et dans la dilution les lier"
- Army painter Washes Dark Tone : rarement utilisé pur mais très utile pour composer des lavis
- Army painter Washes Strong Tone : idem
- Game color Glorious gold : or fluide et couvrant
- Citadel Mephiston red : beau rouge profond
- Citadel Doombull brown : marron riche
- Marabu Vert foncé : beau vert qui porte mal son nom
- Marabu chair : peau claire
- Cultura bleu marine : une superbe teinte dont j'abuse dans les ombrages

Base

Je commence par poser les principales bases sur les plus grandes zones. Je procède toujours de cette façon lorsque je dois valider le schéma de couleur. Ça me permet de contrôler rapidement la cohérence et de changer complètement une zone si je ne suis pas satisfait.
J'applique les couleurs diluées avec eau + médium pour avoir une première lisibilité des volumes. Certains peintres utilisent pour cette étape de la peinture Contrast Citadel pour éviter d'avoir à diluer. Personnellement je trouve que ces peintures sont souvent trop couvrantes et trop satinées pour les utiliser pures. Pour un personnage central à soigner comme ici, je préfère contrôler ma dilution et ma quantité de médium. Du coup, l'intérêt de la Contrast est quasi nul par rapport à une peinture standard. Par contre, je l'utilise pour la peinture à la chaîne ou quand je suis moins exigeant sur le résultat.

Une fois n'est pas coutume, le plus difficile est d'accéder à son entrejambe. La position de la jupe et des jambes ne laisse pas beaucoup de place pour le pinceau. C'est un souci qu'on rencontre beaucoup plus avec les sculptures numériques. Les sculpteurs ne sont plus contraints par la réalité physique de leurs outils et cela peut compliquer la tâche du peintre. J'aurais dû déroger à mon habitude et ne pas la socler trop tôt.

Les bases

Premier ombrage

J'applique un premier lavis sur chaque zone. La qualité du lavis est importante : on peut commencer à pousser la peinture vers les zones d'ombres ou faire une deuxième couche plus localisée.

Pour réaliser le lavis, j'assombris ma base ou j'utilise une couleur plus sombre ou complémentaire puis je dilue avec de l'eau et du médium. J'enrichis le lavis vert et le lavis rouge de la robe avec du bleu marine, le lavis de la peau avec du rose.

Pour gagner du temps, j'utilise souvent les mêmes lavis pour différentes zones. Ici un lavis marron m'a servi pour l'or, l'os et les bracelets végétaux.

Les premiers ombrages

Deuxieme ombrage

J'applique un lavis supplémentaire plus localisé dans les creux et zones d'ombre. J'utilise peu ou pas de médium pour cette étape afin de garder le pouvoir couvrant (donc gagner du temps) et garder une peinture mat dans les creux. Le médium a beau être étiqueté "mat", il reste légèrement satiné.

Les deuxièmes ombrages

Je n'hésite pas à être couvrant dans les creux, on le voit bien sur le dos de la jupe. Un peintre plus talentueux et plus patient multiplierait les couches pour obtenir des transitions plus douces. A chacun de trouver son équilibre temps passé/rendu acceptable.

Les ombrages vus de dos

Premier eclaircissement

Ma peinture est légèrement diluée, avec de l'eau uniquement, mais pas trop si on ne veut pas y passer des heures. Par contre, il vaut mieux appliquer des couches fines par petites touches.

Les premiers éclaircissements

La robe est éclaircie avec un vert d'eau et la jupe un mélange de rouge + chair + orange.

Les éclaircissements vus de dos

Ici encore mes transitions pourraient être plus douces, on le voit sur l'arrière de la robe. Mais je compte adoucir ultérieurement par un glacis.

Deuxieme eclaircissement et rattrapages

J'éclaircis les métaux (or et argent pur) et le serpent par des brossages légers (vert éclairci au jaune).
Je poursuis l'éclaircissement des gemmes en tirant sur le jaune.

Puis je reprends les plumes qui étaient trop claires en appliquant un glacis noir (noir + eau + médium appliqué de manière uniforme sur la zone).
J'ai ensuite repris les bracelets végétaux avec un glacis brun/vert car la teinte était trop proche de la peau.

Les deuxièmes éclaircissements

Fin

Comme toujours cette étape est la plus longue, on croit en avoir pour 10 minutes et on y passe 1h !
Je finalise les détails et nettoie les bavures.
Les ombres du masque sont accentuées jusqu'au noir.
J'ajoute des surlignages noirs (noir légerment dilué à l'eau) pour délimiter certaines zones : peau, robe, jupe.

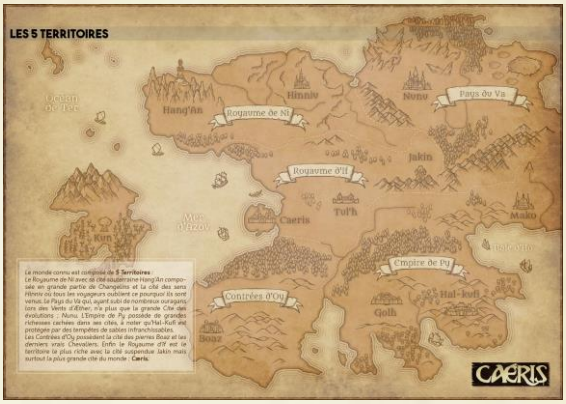
J'applique un glacis magenta sur la jupe pour estomper les transitions. Malheureusement c'était la première fois que j'utilisais de l'encre Green Stuff World et celle-ci s'est avérée extrêmement brillante. Cela m'a obligé à reprendre un peu les ombres et l'éclaircissement du rouge.
Les gemmes reçoivent un glacis magenta (la brillance n'est pas un souci ici, au contraire) puis des points blancs.

Et voilà notre prêtresse apprêtée pour le combat.

CAERIS

Article de Cyrus33

Caeris est un petit nouveau venu dans le paysage ludique français. C'est une création de la société Occicatgame (Occicat Games). Le jeu se déroule dans un univers médiéval fantastique sortant des sentiers battus (pas d'Orcs ni d'Elfes par exemple) mais une magie au cœur de l'univers et de nombreuses créatures fantastiques comme des métamorphes et autres changelins. Enfin, point important, Caeris possède sa propre gamme de figurines en résine de qualité et 100% production française.



L'UNIVERS

Caeris se déroule dans l'univers des Cinq Royaumes. Au sein de ces territoires, on trouve plus particulièrement le royaume d'If qui accueille la plus grande cité du monde : Caeris. On le comprend, on a affaire à un jeu d'escarmouche "urbaine". Plusieurs groupes, appelés Guildes, vont s'affronter pour défendre leurs intérêts au sein de l'immense ville. Les différentes factions sont la ***Lune Rouge*** *(la milice chargée de faire régner l'ordre dans la ville), le* ***Royaume d'Argot*** *(un ramassis de voleurs, mendiants et autres habitants des bas-fonds), les* ***Moniales d'Aether*** *(un ordre de soeurs guerrières garantes de l'ordre au nom du dieu de toute chose, Aether) et la* ***Confrérie des Bâtisseurs*** *(à la base corporation d'architectes et maçons, elle poursuit un but secret, accéder à l'immortalité et contrôler Caeris). En plus des Humains "normaux" chaque faction accueille aussi des Éthérés, c'est-à-dire des êtres magiques, changelins, ewins, familiers et métamorphes.*

LA GAMME DE FIGURINES

Caeris propose donc sa propre gamme de figurines, plutôt du 32mm. Chacune des quatre grandes factions est représentée au travers d'un starter content cinq combattants. Bien évidemment, ces groupes sont composés d'un mélange d'humains et de créatures magiques et offrent différents profils pour atteindre un équilibre entre guerriers purs et magiciens.

La Lune rouge, milice de Caeris

La Confrérie des Bâtisseurs

Parmi les serviteurs de la Lune rouge, on trouve un centaure Ogareff. C'est un éthéré qui prend la forme d'un centaure. Afin de découvrir plus en avant la gamme de figurines de Caeris, nous allons poursuivre cet article avec la mise peinture de cette - grosse - figurine par le talentueux ***Abrusio****.*

PEINTURE DU CENTAURE OGAREFF POUR CAERIS

Article de Abrusio

Je vous propose ce tutoriel de peinture pour la figurine du centaure Ogareff du jeu Caeris.

Avant de commencer la peinture, il est souvent bon de réfléchir un peu à ce qu'on va essayer de faire dans ce projet.

Comme il s'agit de la pièce centrale de l'unité dont elle va faire partie, mon objectif principal est d'atteindre un niveau de peinture un peu plus élevé.

Pour obtenir une belle lisibilité globale, j'utilise souvent les mêmes techniques, qui n'ont rien de compliqué : alterner autant que possible les zones sombres et les zones plus claires, bien délimiter les différentes parties du modèle par une ligne sombre, travailler les textures et la manière dont elles interagissent avec la lumière.

Je commence par une sous couche zénithale que je pose à l'aérographe, mais celle-ci n'est pas du tout indispensable : vous pouvez partir d'une sous couche neutre, un gris moyen par exemple, ou même du blanc. Je vous déconseille cependant la sous couche noire : cela vous rajoute du travail pour revenir aux teintes plus claires et pourrait même les ternir.

Avant de poser la moindre goutte de peinture sur la palette humide, je passe un peu de temps à observer le sujet. C'est une créature chimérique, mi-homme mi-cheval, revêtue d'une tenue de soldat. Il est équipé d'une épée et d'un bouclier en bois. Cette description semble évidente, et pourtant chaque élément cité implique un volume d'une forme particulière, possédant une texture spécifique qui va restituer la lumière d'une façon différente. C'est cela que nous allons essayer de traduire à travers notre peinture.

Je vous propose un découpage de ce tutoriel suivant les types de matériaux traités : métal, tissu, cuir etc.

De façon plus générale, lorsque vous avez un doute sur la manière de peindre un certain type d'objet ou de texture, je vous conseille de trouver de l'inspiration depuis des photos de référence : rien n'est plus facile, il suffit d'utiliser votre moteur de recherche préféré...

LE CUIR

Le cuir peut être teint de n'importe quelle couleur, cependant, comme nous avons l'habitude de le voir de couleur brune, cela peut être considéré comme une sorte de code couleur pour indiquer au spectateur qu'un objet est en cuir lorsqu'il est brun. Pour aller un peu plus loin, et le travailler de façon intéressante : si le cuir possède une texture généralement très fine qui provient de la peau de l'animal dont il est issu, il est pratiquement impossible de rendre cette texture aux échelles des figurines que nous avons l'habitude de peindre. Cependant, le cuir peut être tâché, marqué par des craquelures quand il vieillit, porter des marques de coupures ou de pliures. Tout ceci peut être représenté lors de la peinture par des marques de peinture plus claires ou plus sombres. C'est une matière fantastique pour se laisser aller à une peinture plus organique et moins rigoureuse.

LE FOURREAU DE L'EPEE

Par exemple, je pars d'une base d'Aggaros Dunes, je trace ensuite des traits fins pour représenter les endroits où le cuir a souffert : usure naturelle, coupures… Les traits sont autant que possible placés de façon la plus aléatoire possible, il ne faut pas qu'une sorte de motif apparaisse ! Je repasse un filtre de Cygnor Brown dilué pour homogénéiser le tout.

Le tabard

Je peins le tabard du soldat en cuir rouge brillant. Je commence par un léger lavis vert pour définir mes ombres, puis par une couche de rouge transparent par-dessus. Une fois que s'est fait, je place mes lumières avec une couleur chair (comme Flayed One Flesh). Je repasse du rouge transparent dessus, puis un lavis contrôlé de Black Templar dans les creux et je termine avec des points de lumière sur le haut des losanges du motif avec du blanc pur pour créer les réflexions du cuir vernis.

LES METAUX

J'ai décidé de peindre les éléments métalliques de trois teintes différentes : un métal noir pour le casque et la petite partie située à l'intérieur des plaques d'épaulettes, de l'or pour le cor et les éléments décoratifs comme la garde de l'épée, et enfin un acier brillant pour le reste des éléments métalliques ainsi que pour l'épée. Tout ceci est traité avec la technique dite de "métal non métallique", c'est-à-dire sans recourir aux peintures contenant des pigments métallisés. Cependant, vous pouvez faire à peu près la même chose avec ces mêmes peintures, c'est juste un peu plus difficile de les utiliser en glacis pour les étapes finales.

Les surfaces métalliques se comportent à la lumière d'une manière très différente des autres matériaux : en effet, elles sont bien plus réfléchissantes et ont tendance à se comporter un peu comme des miroirs déformants, le reflet renvoyé dépendant du volume de l'objet et de la couleur du métal. Ainsi, pour un sujet portant un objet métallique se trouvant en forêt, il faudrait rendre les réflexions sur l'objet métallique avec des teintes correspondantes : du vert pour les feuillages, du brun pour les troncs et le sous-bois… tandis que le même sujet se trouvant dans un désert de sable pourrait présenter des teintes ocres pour le sable et du bleu pour le ciel au-dessus de lui… On voit tout de suite que les possibilités sont innombrables et peuvent rendre le traitement des surfaces métalliques très complexe. De plus, si toute cette théorie est très bien, nous n'avons généralement à faire qu'à de toutes petites surfaces métalliques, et il est concrètement très compliqué de peindre des réflexions complexes sur la lame d'une épée de 2 cm de long, ne parlons même pas de la boucle de ceinture faisant moins de 2 mm de large… Il convient donc de simplifier et de ne garder que les grands principes pour peindre un effet crédible sans y passer des dizaines d'heures.

Dans la pratique donc, à ces échelles, notre cerveau interprète qu'une surface est métallique lorsqu'elle comporte des arêtes très brillantes, et des zones simulant le réfléchissement de la lumière ambiante, ce que nous allons simuler par des bandes de peinture plus ou moins foncées passant de façon relativement rapide de l'ombre à la lumière. En cas de doute sur la manière dont une forme métallique pourrait se comporter en fonction de la direction de la lumière, je vous invite à regarder autour de vous : nous avons chez nous plein d'objets métalliques tels que les couverts avec lesquels nous mangeons, une casserole, un pied de lampadaire...

Pour l'acier noir (casque et epaulettes)

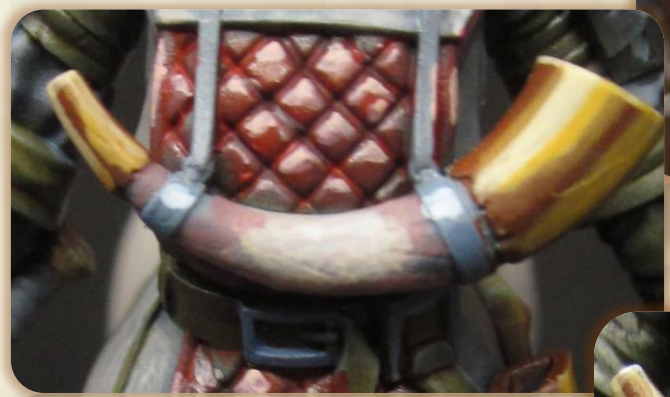
Le casque possède une forme globalement conique, je peins donc des triangles de lumière, tout en essayant de garder l'essentiel de la surface de couleur plus sombre. J'utilise du Dark Sea Blue comme couleur la plus foncée, et du Ice Yellow comme couleur la plus claire, un mélange des deux me permet de faire les transitions. Quelques glacis de Black Templar me permettent d'adoucir les transitions et de revenir à des tons plus sombres.

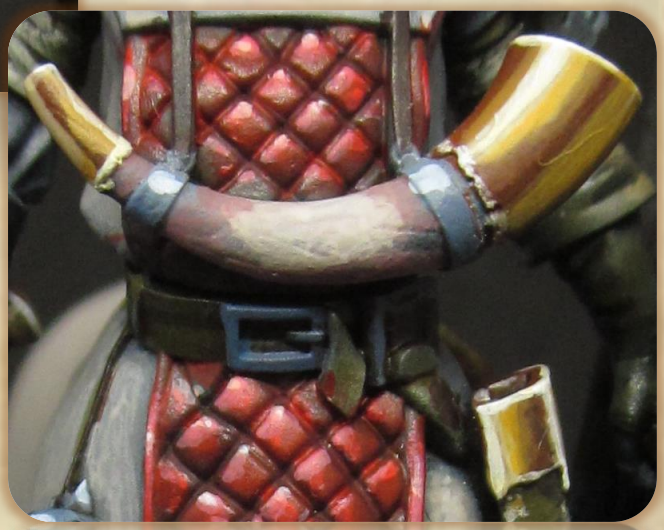
Acier brillant (epee et autres elements metalliques)

J'alterne des bandes de peinture gris-bleu allant du presque noir jusqu'au presque blanc. J'utilise comme peinture (dans l'ordre du plus sombre au plus clair) : The Fang + Black Templar, The Fang, Russ Grey, Fenrisian Grey, Glacier Blue. Je procède de la même manière pour les surfaces orientées vers le bas ou dans l'ombre, mais en décalant d'un cran vers les couleurs sombres, par exemple au lieu de terminer par Glacier Blue, je termine par Fenrisian Blue. Plusieurs glacis de Black Templar permettent d'adoucir les transitions : je tire la peinture des zones claires vers les zones sombres pour y déposer davantage de pigments. Quelques glacis d'encre turquoise me permettent de remettre un peu de couleur bleu sur le dessus pour simuler le ciel, je procède à la même opération avec un glacis sépia sur les surfaces orientées vers le bas pour simuler le reflet des teintes terrestres du sol.

Élements en or

Je pars d'une couleur chocolat (tel que XV-88), puis je trace des bandes de peinture ocre (dans l'ordre tau light ocre, zamesi desert, dorn yellow) allant d'une teinte ocre chaude vers des teintes plus jaunes puis plus froides à mesure que je me rapproche des lignes de lumière. Je termine par une ligne de lumière en Ice Yellow (ou dorn yellow avec du blanc), peinture que j'utilise aussi pour éclaircir les arêtes. Enfin, je place des points et des traits fins en blanc pour achever l'effet final. Sur d'aussi petites surfaces censées être métalliques, les transitions peuvent rester marquées, ce n'est pas gênant.





LE PELAGE

Le centaure possède des pattes de cheval, le reste du corps étant caché sous une sorte de vêtement de tissu. Pour rendre les poils du pelage, je suis parti d'une base de Cygor Brown, puis j'ai fait de tout petits traits très fins et plus clairs sur les parties qui seraient à même de refléter la lumière. Un mélange de Cygor Brown et de Dorn Yellow / Ice Yellow fait parfaitement l'affaire. Le mélange étant semi transparent, il est nécessaire de revenir plusieurs fois poser ces traits pour progressivement les rendre plus marqués sur les zones destinées à être les plus claires. Une fois cette étape terminée, un glacis de Cygor Brown dilué à l'eau permet d'atténuer un peu les transitions et fondre les traits dans le reste du volume.

LE TISSU

Le tissu étant constitué d'un maillage de fibres très fines, là encore, à l'échelle qui nous intéresse, il est pratiquement impossible de peindre fidèlement ce genre de choses. Pourtant, nous pouvons simuler l'effet qu'aurait ce type de texture avec des pointillés posés au pinceau. Il s'agit d'une technique très simple mais qui demande beaucoup de temps et de patience. La seule limite est le temps que vous avez à votre disposition. J'ai utilisé des teintes de gris chaud (par exemple baneblade brown dans les ombres et screaming skull pour les zones claires) en plaçant là plus foncée vers le bas du vêtement et la plus claire sur les parties supérieures. Les lignes assez discrètes du tissu que l'on semble percevoir par endroit sont produites en appliquant la peinture toujours suivant le même mouvement, à savoir du bas vers le haut et du haut vers le bas, les deux teintes se mélangent ainsi naturellement vers le centre du tissu.

Après avoir passé plusieurs couches de peinture diluée suivant cette méthode pour établir progressivement un gradient, je termine d'affiner mes transitions en peignant des petits points de peinture en utilisant les mêmes couleurs.

LE BOIS

Le bouclier est le seul élément de la figurine qui est en bois. Les nervures du bois sont bien marquées dans la sculpture, mais la peinture peut encore améliorer le rendu de la texture. Le bois peut être peint dans n'importe quelle couleur et peut avoir une teinte naturelle allant d'une couleur proche du blanc jusqu'au noir (ébène) en passant par tout un tas de nuances de brun, et même de gris ou du rouge ! Cependant, pour plus de simplicité, j'ai décidé de peindre l'intérieur du bouclier (qui n'est pas facile d'accès une fois celui-ci collé) avec une couche de wyldwood. J'ai ensuite tracé des traits plus clairs assez fins en allant du centre vers le haut en suivant autant que possible les fibres du bois. Je termine le tout par un filtre de black templar dilué pour harmoniser le tout.

L'extérieur du bouclier est traité différemment : la sculpture possède des entailles à cet endroit, ce qui laisse penser qu'il s'agit d'un bouclier ayant déjà servi au combat. Je pars du principe qu'il a été peint, par exemple avec le rouge du tabard du soldat. Là où le bouclier a été touché par un coup et sur les bords, la peinture a sauté et on voit le bois nu qui est en dessous, plus clair. Tout ceci participe à la narration transmise par la peinture. Je commence par un lavis vert léger pour désaturer mon rouge qui va se retrouver dans l'ombre vu l'orientation du bouclier. Je pose ensuite une couche de rouge transparent de façon uniforme. Je prépare ensuite une couleur brun claire pour représenter le bois nu là où le bouclier a été frappé et là où de l'usure naturelle peut se produire, par exemple entre deux planches qui le constituent. Je termine par un filtre de black templar dilué pour harmoniser les teintes, puis je passe une deuxième couche que je tire vers le haut du bouclier qui se trouve davantage dans l'ombre.

LE SOCLE

Le socle fourni avec le centaure est un joli socle texturé avec des pavés disjoints, peut-être des ruines. C'est par là que je termine la peinture de la figurine. Une succession de lavis brun foncé + noir, suivi d'un brossage à sec de blanc progressif, puis des lavis vert, sepia et brun me permettent d'établir des teintes très naturelles.

FINITIONS

Je passe encore un petit peu de temps avant de poser les pinceaux : avec les couleurs utilisées encore disponibles sur ma palette humide, je regarde les quelques petites corrections qui me semblent pertinentes : par exemple je corrige le métal du haut du bouclier qui n'était pas à mon goût, je rajoute quelques points de lumière sur les métaux avec de l'encre blanche acrylique...

Une fine couche de vernis mat me permet d'homogénéiser les différentes peintures utilisées et me sert de dernière opération avant de déclarer la peinture terminée

LISTE DES PEINTURES UTILISEES

Peinture contrast Games Workshop

- *Cygor Brown*
- *Black Templar*
- *Aggaros Dunes*

Peintures Layer et Base Games workshop

- *The Fang*
- *Fenrisian Grey*
- *Russ grey*
- *XV-88*

Shades Games Workshop

- *Nuln oil*
- *Agrax Earthshade*
- *Seraphim sepia*
- *Athonian Camoshade*

Vallejo/Prince August

- *Glacier Blue (vallejo game color)*
- *Ice Yellow (vallejo model color)*
- *Red (Vallejo model air)*

Warcolour

- *Ocre 1, 3, 5 (peuvent être remplacées par les peintures GW Tau Light Ocre, Zamesi Desert, et un mélange de ce dernier avec du blanc)*
- *Warm Grey 1, 2, 3 (peuvent être remplacées par les peintures GW Baneblade Brown et Screaming Skull et un mélange de celles-ci)*
- *Encre Turquoise*
- *N'importe quelle peinture acrylique blanche.*

Et maintenant place à la figurine finie

Khârn-Âges

D'une idée à un nouveau jeu de figurines.

Lancé en Kickstarter en mars 2019, Khârn-Âges© était pour nous un défi de taille, la création d'un tout nouveau jeu 6 ans après la sortie de Briskars©. Partant d'un présupposé simple, conserver l'anthropomorphisme qui deviendrait alors une sorte de marque de fabrique chez TGCM, mais changer d'univers et de système de jeu tout en apportant un « chara-design » résolument plus adulte, une pâte plus mature et plus réaliste aux figurines.

Naissance d'un nouveau système de jeu.

J'avais l'univers de Khârn-Âges©, le monde de Safar en tête depuis de nombreuses années, le « med-fan » étant pour moi un péché-mignon, je voulais que ce jeu soit plus ambitieux que Briskars©, plus à même de rassembler joueurs et peintres autour de figurines magnifiques. La maturation de cet univers et du système de jeu ont pris du temps, et 3 ans de développement, 3 systèmes de règles et de nombreuses ébauches et discussions avec Jérémy, le génie créatif qui a rendu cette aventure possible, ont été nécessaires pour que Khârn-Âges© voit le jour et réussisse à séduire une communauté déjà très sollicitée par une pléthore d'autres jeux.

Paladin Khârn.

Tout d'abord il y avait un cadre dont nous ne voulions pas sortir, parce qu'il nous apparait comme évident à l'heure actuelle et en regard de l'engouement des joueurs aujourd'hui : l'escarmouche séduit plus pour de multiples raisons, le temps, l'investissement, l'encombrement, la facilité d'accès, etc.

En cela, nous restions donc sur des bases communes avec Briskars©, un format de 60x60 cm pour la surface de jeu, 4 à 5 figurines pour un Fer de Lance moyen (le nom d'une compo dans Khârn-Âges), des parties d'environ 1 heure et moins de 100€ de budget pour pouvoir jouer en « casu » comme en « compétitif ».

Éclaireur Mongo (Goûn).

Ensuite le système d'activation alternée et de dépense de points d'action semblent être les plus à même de rendre un jeu d'escarmouche dynamique, il n'y avait donc pas non plus de nécessité à changer cela.

Pour le reste, la volonté de modifier la perception des passes d'armes (comprenez le système d'attaque/défense des jeux existants) pour les rendre plus réalistes, plus permissives et immersives était le principal défi à relever pour ce nouveau système de règles.

Après avoir tenté, un système avec pourcentage qui bien que très fin dans la modularité qu'il offrait s'est révélé trop fastidieux en parties, après avoir tenté un système avec un nombre d'actions fixes, puis un autre avec

Goulue Fang.

une multitude d'actions différentes (fentes, coups de taille, ripostes, estocs, etc.) qui au final figeait trop le joueur dans ses choix, je me suis tourné vers un système plus novateur en ce sens que sur un principe commun : je choisis quelles caractéristiques j'utilise lors de mon attaque, de mon tir ou de ma défense afin de générer un ou plusieurs effets de jeu en plus de mes dégâts ; nous proposons une mécanique inédite qui amène le joueur à des choix permanents qui permettent de s'adapter au mieux à la situation donnée et à ce qu'il souhaite réellement faire accomplir par sa figurine.

Ce système de combos a été affiné jusqu'à le rendre fluide et très intuitif sans pour autant qu'il soit simpliste, avec la possibilité d'ajouter aux dégâts qui sont déterminés soit par l'arme utilisée (dans le cas de dégâts fixes) soit par la caractéristique choisie, 1 ou 2 effets générés là aussi par les caractéristiques choisies pour l'action. La Vitesse permet le déplacement, la Puissance d'augmenter les dégâts, l'Agilité de générer des petites attaques gratuites et la Corpulence de repousser son adversaire.

Ainsi, on peut réellement induire une passe d'arme réaliste où les combattants dépassent la simple notion d'attaque/défense, et peuvent à loisir combiner l'attrition et la gestion d'objectif, libérer un allié ou repousser un ennemi, choisir d'être plus létaux ou plus défensifs par exemple.

À ce moteur s'ajoutent bien sûr, un certain nombre de compétences, d'actions génériques, d'équipements et de sorts qui vont permettre de moduler à loisir une compo sans changer de figurines et augmenter la durée de vie et la modularité d'un même Fer de Lance.

Mais à mon sens, ce n'était pas suffisant, je souhaitais aussi stabiliser le jeu en permettant aux joueurs de réduire par choix le hasard des dés, et aussi permettre encore plus de modularité avec les mêmes 4 figurines de départ.

L'idée des niveaux et des dés de maitrise m'est alors venue comme la solution à ces deux aspects.

Dans Khârn-Âges, de nombreuses figurines (très souvent toutes celles qui ne sont pas des personnages nommés) sont déclinées en plusieurs niveaux de profils.

Il y a dans le jeu, 3 niveaux de profil qui pour un coût de plus en plus élevé en Kouronnes (la monnaie sur Safar) vont voir une même figurine être proposée avec des caractéristiques plus élevées et des compétences et de l'équipement de base différents. Mais ces niveaux vont aussi déterminer le nombre de dés qu'une figurine va pouvoir lancer pour chaque action.

Un niveau I va lancer un dé, un niveau II, 2 dés et un niveau III, 3 dés pour choisir celui qu'il souhaite conserver pour le résultat de son action.

Un petit niveau va donc coûter moins cher, mais résoudra ses actions avec plus de difficultés qu'un gros niveau, la probabilité étant en faveur d'un grand nombre de dés.

Ces niveaux déterminent aussi le nombre de dés de maitrise que possède la figurine lors de chaque activation. Ces dés de maitrise sont des relances qui ne coûtent pas de points d'action lorsque l'on n'est pas satisfait du résultat d'un dé mais elles ont cependant un coût, puisque à chaque dé de maitrise dépensé, c'est un dé de moins qui sera lancé pour chaque action entreprise avec un minimum de 1. Il s'agira donc d'un vrai choix, un Niveau I n'ayant rien à perdre à relancer (il conserve quoiqu'il arrive son dé) un niveau III ayant la possibilité de relancer jusqu'à 3 fois mais en perdant à chaque fois la stabilité de ses actions futures.

Dés de maitrise et points d'action étant récupérés lorsque la figurine est réactivée, il faut les utiliser au bon moment ou « serrer les fesses »...

L'échelle du jeu est le 54mm, mais ce n'est vrai que pour certaines, Ogodeï (Leader Khérops), le plus grand des Safars à ce jour, mesure tout de même 115mm!

Ici les 3 Niveaux d'un Guerrier khârn.

Un univers complet.

Je souhaitais que Safar, le monde de Khârn-Âges© puisse être appréhendé par les joueurs dès sa sortie, je me suis donc imposé le défi d'écrire un roman plutôt que plusieurs petites histoires comme c'est le cas pour *Briskars*©. Le tome 1, « L'Embrasement » est disponible depuis fin 2018 et vous plonge sur Safar à une heure où les différents peuples sont sur le point d'entrer dans un conflit généralisé pour prendre la place d'un Roi khârn devenu gênant pour tous. Le style est, en toute modestie (je n'avais jamais tenté l'exercice auparavant), volontairement rapide et descriptif de l'action, pas d'introspections psychologiques interminables des personnages ni de longues pages de mises en ambiance.
Ce roman a pour but de présenter des factions très manichéennes :

Les Khârns qui sont les lions régnants au début de l'histoire (d'où le nom du jeu, Khârn-Âges = l'âge des Khârns) très arthuriens.

Les Khérops, des rhinocéros dans un style très mongol et proche des hordes de Huns du moyen-âge.

La Guilde Noire, une confrérie de marchands expulsés de la capitale King-Khârns par le roi et qui depuis, tire son épingle à coup de larcins et de manigances avec tous les autres peuples.

Les Fangs, une harde de hyènes régie par un matriarcat très brutal et une approche très vicieuse du combat.

Les Goûns, un peuple de gnous à tendance plutôt pacifiste qui se voit projeté dans la guerre bien malgré lui mais pas sans arguments.

Enfin, dans ce premier tome, on découvre aussi les Tembos et les Khémistes, éléphants et gazelles qui sont les gardiens d'un arbre sacré et jusqu'à ce jour les garants de la paix. C'est justement cette faction (les 2 peuples vivent et se jouent ensemble) qui sera l'objet principal de notre Kickstarter, qui, si tout se déroule comme prévu, sera lancé au printemps 2022.
Le tome 2 quant à lui devrait être disponible pour préparer cette nouvelle phase de campagne participative à la toute fin de cette année, le 30 Novembre si nous n'essuyons pas de retard à l'impression.

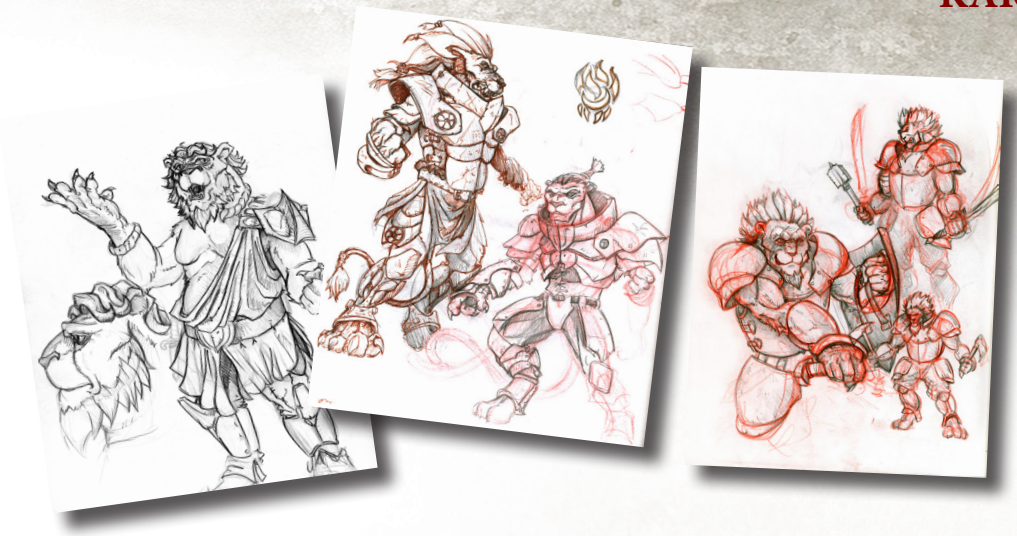
Du croquis aux figurines.

Enfin que serait Khârn-Âges sans le talent de Jérémy qui a su extraire de nos longues conversations l'essence de chaque peuple, d'abord sur le papier, puis après des heures d'études et de recherches, a modélisé chaque faction en 3D. D'autres ont participé ou participent encore à la modélisation (Jérémie, Thomas et à l'heure actuelle Nicolas aka NB3D).
De nombreux essais et propositions ont permis de créer une homogénéité certaine parmi les factions du jeu, collant vraiment à l'univers que j'avais dépeint. N'étant pas le sculpteur, je redécouvre, comme le gamin passionné de figurines que j'étais, les nouvelles sorties avec délectation et me réjouis d'y poser les pinceaux, de les aligner sur la table de jeu.
Grâce à eux, Khârn-Âges est désormais bien vivant, et malgré la pandémie qui a ralenti pendant un temps nos ardeurs (l'impossibilité de développer le jeu organisé n'a vraiment pas aidé), le jeu se développe à un bon rythme, la communauté grossit chaque semaine un peu plus et toute l'équipe TGCM (nous sommes quand même 3!) est très fière de son nouveau bébé et de l'accueil qui lui est fait dans notre petit monde du hobby...

Manu.

Ci-contre, les différentes étapes qui ont précédé à la naissance des Khârns. Il ne s'agit bien sûr là que de quelques planches préparatoires, une faction en nécessite beaucoup d'autres et pour chaque figurine, le même process est répété. Chaque faction a suivi le même développement afin d'assurer la cohérence de l'ensemble.

On voit notamment le Prince Khârns passer du concept à la figurine et même à sa version Buste pour les peintres.



De nombreux styles ont été passés en revue avant de déterminer le look définitif et la DA qui allait être adoptée pour Khârn-Âges.

Puis, l'anatomique de chaque espèce, ainsi que les posing qui renforce l'ambiance guerrière et Medfan du jeu.

Et enfin, ci-dessous, la personnalisation des équipements de chaque faction.

Un projet 100% passion, sans concession.

Par Bounit Pauwels.

Maintenant que j'y réfléchis, j'ai toujours préféré faire jouer que de jouer.

Sauter le pas

« Pour lancer un jeu, il faut une bonne campagne de Crowdunding », « Il faut un très gros budget pour débuter », « Les jeux aujourd'hui, ça doit être plié en 30 min », « Le marché de la figurine est saturé », …

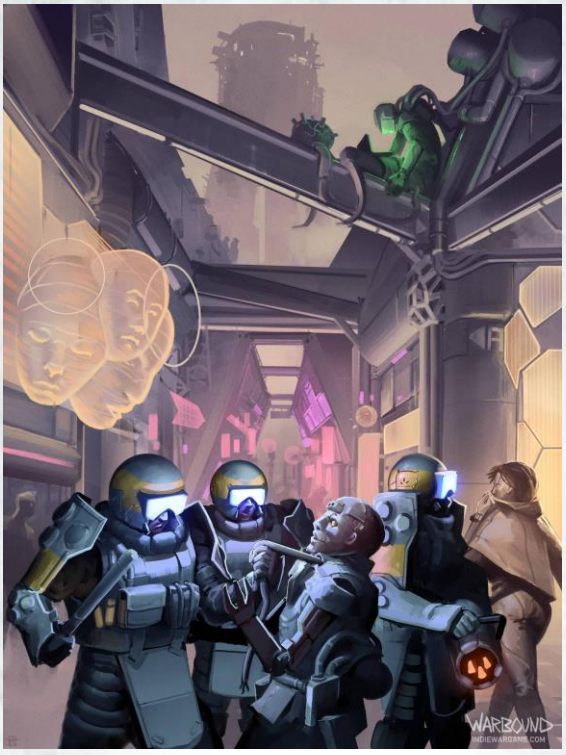
Une bonne brochette d'idées préconçues que j'ai entendues à tout va alors que je cherchais des partenaires pour lancer mon jeu de figurines. Mais dans tous ces conseils, j'entendais toujours parler de marketing et pas de communauté, de financement plutôt que de passion. Tous semblent s'accorder sur ce que "le marché de la figurine" voulait, personnifiant une tendance actuelle de sur-consommation comme si elle avait une volonté propre.

Comme disait Coluche : "*C'est pas parce qu'ils sont nombreux à avoir tort qu'ils ont raison !*" C'est donc en réaction à un système qui ne me convenait pas que j'ai lancé mon projet, en décidant de prendre le contre-pied du marché actuel : faire les choses lentement, sans lever de fonds sur de simples promesses et sans faire de concession sur le design du jeu pour répondre à une tendance éphémère.

Je me suis donc armé de la meilleure arme dont puisse s'équiper un entrepreneur : la patience. Et j'ai présenté les prémices du projet sur une chaîne YouTube où je prends le temps d'apprécier chaque étape, et chaque nouveau venu.

L'Univers de Warbound

Notre jeu se déroule dans un univers fictif de science-fiction. Sur une unique planète : Home.



A mi-chemin entre Shadowrun et Mad-max, Warbound prend place dans un univers cyberpunk qui s'est effondré (on est donc dans du post-cyberpunk). Les citoyens les plus chanceux vivent à bord des Arches : d'énormes villes volantes gouvernées par le Conseil des I.A.

Sur celles-ci, une parodie de civilisation continue de se dérouler tandis que partout sur le reste de la planète, le chaos gouverne les ruines d'une humanité en déclin.

Les générations précédentes avaient remis leur destin aux mains du Consortium, la classe scientifique dirigeante et ne s'étaient pas inquiétés de l'appauvrissement exponentiel des ressources. Après tout, le Consortium était en train de bâtir une porte orbitale pour migrer une partie de la population vers Hope, une planète aux conditions (trop) parfaites pour accueillir les transhumains de Home.

Aujourd'hui, plusieurs centaines d'années après le départ du Consortium, la porte Orbitale est en ruine et le constat est amer : celle-ci n'était qu'une coquille vide destinée à calmer la population pendant que ses dirigeants prenaient le large avec un maximum de ressources bien trop précieuses.

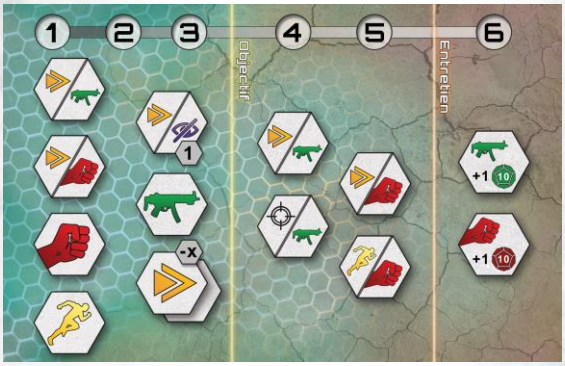
Home est maintenant le lieu d'affrontement d'une civilisation abandonnée, luttant pour vivre un jour de plus sur une planète mourante.

Le jeu

Warbound est un jeu d'escarmouche (7-10 figurines par joueur en moyenne), à activation alternée, assez unique en son genre. Pour son design, j'ai été puiser des mécaniques bien connues des jeux de figurines, mais aussi de jeux de cartes stratégique ou encore de jeux de société. J'ai décidé dès le début du projet que Warbound ne serait pas simulationniste (où les règles essayent de représenter une réalité physique) mais assumerait un gameplay le plus intéressant possible.

Le premier point important du jeu est que celui-ci se déroule sur un **plateau de jeu** à cases hexagonales. Les règles de mouvement n'ayant rien de complexe, simplifier au maximum cette phase réduit le temps de jeu tout en supprimant les interminables discussions autours d'un millimètre manquant ou d'un déplacement un peu trop approximatif…

Deuxièmement, on notera la présence d'un **tableau d'action**. Au lieu de mémoriser une liste d'actions possible, les joueurs sélectionnent l'action effectuée par le personnage activé sur ce tableau. Cette action n'est alors plus disponible pour le reste du tour en cours. Petit twist : ce tableau est partagé par les deux joueurs ! Il sera donc parfois plus intéressant de sélectionner une action convoitée par l'adversaire pour l'empêcher d'exécuter son plan.



Le Tableau D'action, matrice du jeu

Troisième et dernier point définissant du jeu : Pas de valeur en point pour les figurines! Pour composer sa bande, le joueur va composer un **Deck** de 14 cartes. Au plus il sélectionne de cartes d'améliorations, au moins il aura de figurines, et il pourra donc composer une bande plus ou moins élite ou populeuse, de manière très instinctive. Chaque figurine possède dès lors un **coût d'activation** qui devra être payé à chaque activation. (Si vous sélectionnez trop de personnages haut de gamme, il y a donc fort à parier que vous ne pourrez pas activer beaucoup de figurines par tour)

La Gamme de Figurines

Pour mon premier jeu, il aurait sans doute été logique de commencer par un jeu moins ambitieux et agnostique (sans gamme de figurine parente)... mais voilà, je suis un rêveur (et une tête de mule) et il n'y avait pas moyen que je passe à côté de la part qui alimente tout notre hobby. Il fallait que je crée mes propres figurines.

C'est donc sans aucune expérience dans le design et la production de figurines miniatures que je me suis lancé à la recherche d'un artiste capable de façonner l'univers de mon jeu. Après un petit temps à essayer de travailler avec divers artistes, j'ai enfin trouvé l'homme de la situation : Thomas Rome. Un compatriote Belge qui m'accompagne depuis lors dans cette folle aventure.

Le COPP, l'un des premier Design réalisé par Thomas

Suite à quoi j'ai tenté le tout pour le tout en contactant Lux Thantor, un grand nom de la sculpture Française qui, à mon avis, était plus que parfait pour le style très mature de notre univers. Celui-ci a également accepté la mission et enchaîne, depuis plus d'un an, les sculptures pour notre projet.

Le Paria, l'un des petits derniers sorti de l'atelier de Lux, actuellement en cours de production, et bientôt disponible !

A l'heure où j'écris ses lignes, 6 figurines sont déjà disponibles sur notre Site Web, 2 de plus sont en cours de production et devraient être en boutique lorsque ce Warmazine sortira des e-presse Et les 2 prochains sculpt vont débutés.

Ces nombres paraissent sans doute ridicule lorsqu'on les compare aux productions des grandes marques, mais pour un passionné qui a débuté seul et sans expérience, vous ne pouvez pas imaginer le bonheur qui m'envahit en me rendant compte que d'ici la fin de l'année, la gamme comptera sans doute 10 figurines.

La Jammeuse, première figurine féminine de la gamme

Qui plus est je peux maintenant dire que le temps où je me démenais seul pour développer Warbound est révolu. Aujourd'hui c'est une petite 10aine de passionnés qui travaillent au sein de l'équipe la plus enthousiaste de la Terre (selon une étude américaine récente…).

L'Avenir

Nous arrivons à un stade où nous sommes vraiment confiant sur notre habilité à étoffer toujours plus notre univers et notre gamme, aussi il est temps d'accélérer un peu le mouvement.

Nous commençons à multiplier les projets et les expérimentations : Décors en Mdf, en impression 3D, écriture de nouvelles, … Nous gardons notre ligne directrice extrêmement simple : Tout en circuit court, pas de concession sur la passion et toujours récompenser l'envie de créer.

Le Gardien du Sanctum, figurine historique car elle sera la première à prendre forme sur l'établi de ***Stéphane Camosseto****. Un deuxième sculpteur pour accélérer la production !*

Quant à moi… je m'amuse tellement sur ce projet que j'ai récemment décidé d'en faire mon métier. Je quitte donc mon boulot dans quelques mois pour me lancer corps et âme dans ce projet. Souhaitez-moi bonne chance !

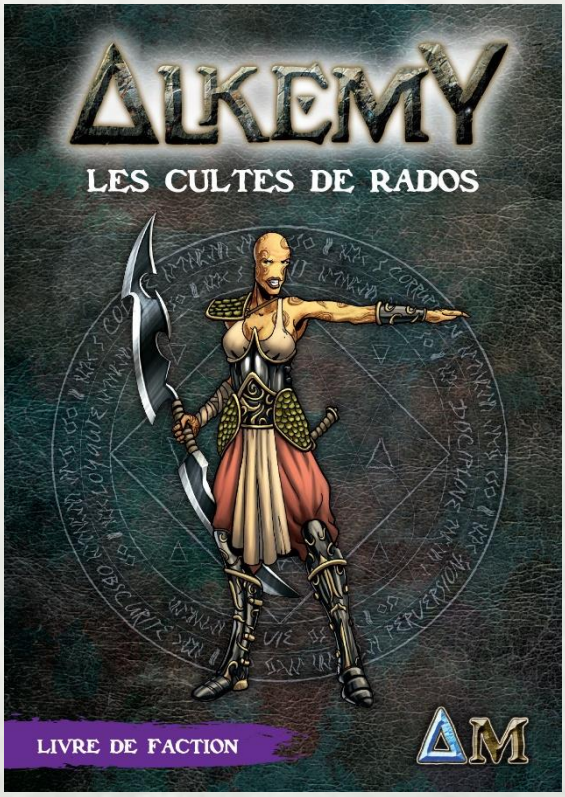
Le Splatter, de la faction de la Caravane, peint par @Barthy

Livre de faction: Cultes de Rados

Les Cultes de Rados, c'est la faction la plus récente sortie dans l'univers d'Alkemy. Un Kickstarter avait été lancé en octobre 2019, non pas pour financer entièrement le projet, mais plutôt pour débloquer les figurines supplémentaires de la faction. Ainsi, les 6 figurines du starter étaient déjà produites, les contributeurs avaient reçu le starter juste après la fin de la campagne (novembre 2019), et la livraison des figurines supplémentaires en septembre 2020. Au total, 6 autres figurines de la faction ont été « débloquées » grâce à la participation des contributeurs. 4 autres figurines ont rejoint la faction durant l'année 2021 et d'autres figurines sont à venir très prochainement. Mais les Radosi, quelle est leur histoire ? D'où viennent-ils ? De quelle manière vit leur société ? Toutes les réponses à ces questions se trouvent dans le livre que nous avons sorti en octobre 2021…

Présentation générale

(Extrait du livre)



Echappées de justesse à l'armée Triadique lors de la Guerre Alchimique, trois tribus des enfants d'Aurlokan sont allées se perdre aux confins de Mornea. Elles sont tombées dans l'oubli complet des autres peuples, y compris de leurs anciens frères Aurloks. Leur dramatique traversée des terres arides, qui précède le Désert sans fin à l'Est de Mornea, à l'origine de la tragédie de ce qui sera appelé « Le Premier Sang », a complètement transformé ceux qui se feront appeler dès lors les Radosi. Tout ce qu'ils étaient fut oublié : leur histoire passée de même que les raisons de leur départ vers les Terres de l'Est. Tout fut occulté au bénéfice d'une vision du monde survivaliste, religieuse et militariste, détachée de leurs anciennes croyances. Ces épreuves les ont également refaçonnés, tant leur silhouette que leurs aptitudes naturelles plus adaptées à leur nouvel environnement et à leur nouvelle raison d'être.

Soumis au feu brûlant du soleil, leur périple a pu trouver un terme sur une terre d'accueil, un cordon d'oasis de tailles respectueuses. Leur priorité est alors d'assurer leur survie et de se préparer à l'invasion de l'armée de Jade qu'ils pensent inévitable. Totalement ignorants de la fin de la Guerre Alchimique, ils sont persuadés de la défaite et de l'extermination des autres peuples ainsi que de leurs tribus. Ils se développent avec cette certitude, fortifiant leurs positions et laissant les Cultes structurer leur société.

Les Radosi forment alors une société matriarcale aux tendances esclavagistes : les Cultes de Rados. Elle est façonnée autour de quatre piliers issus de leur sanglante origine, auxquels sont associés chacun des quatre Cultes majeurs de leur religion : survie, combat, sang et feu. Chaque individu s'affilie principalement à un pilier qui devient son Culte majeur et dont il devient membre, sans négliger pour autant les autres qui seront de cette manière ses Cultes mineurs.

Captain Caverne

Les Cycles ont passé et l'invasion prédite tant redoutée tarde à venir, au point d'en devenir un mythe. Les Radosi, prospérant, se sentent de plus en plus à l'étroit dans leurs Oasis. Les rumeurs, colportées par ceux d'entre-eux qui ont osé franchir les frontières, décrivent un univers en totale contradiction avec ce qui est communément accepté par le peuple et annoncé par la propagande du pouvoir et de la Grande Matriarche. Ces rumeurs fissurent peu à peu leur vision du monde et ouvrent les yeux des Radosi sur quantité d'informations et de connaissances. D'autres peuples et d'autres tribus ont survécu à la Guerre Alchimique. La grande jungle du Sud, pourtant territoire de l'Empire, n'est pas peuplée d'êtres humains mais de créatures aux formes animales étranges. On parle également de ruines profondes dans les montagnes environnantes, qui ne seraient pas si inhabitées qu'on le croyait.

La redécouverte des autres peuples amène un grand changement chez les Radosi, qui sont divisés sur la conduite à suivre. L'unité du Conseil des Cultes, instance suprême dirigeante des Cultes de Rados, est dès lors en péril, menacée par les points de vue radicalement opposés de ses différents membres, chacun poursuivant ses propres objectifs et ambitions. Se sentant toujours menacés, les Radosi préfèrent frapper les premiers et surtout frapper fort : la violence et la guerre restent les idées qui prédominent. Les motifs d'agression semblent néanmoins plus obscurs qu'auparavant, si bien que certains en arrivent à remettre en cause jusqu'aux dogmes fondateurs de leur civilisation.

Retrouver Aurlokan

Lors de la guerre alchimique, des voix s'élèvent en faveur d'un projet insensé : retrouver Aurlokan. Walko'Ota, le sachem des Chante-Pieds parvient à convaincre deux autres sachems. Les trois tribus préparent secrètement leur départ et partent, entraînant toute leur population, jusqu'aux anciens et femmes enceintes. La route est lente, longue et éreintante. Les provisions s'amenuisent, la végétation et l'eau se rarifient. Avançant toujours vers l'Est, le soleil s'intensifie, les peaux se halent et les coeurs s'assèchent. Certains souhaitent faire demi-tour mais Walko'Ota fait avancer la caravane coûte que coûte.

Le premier sang

Le sachem tyrannique accuse les plus faibles de ralentir la caravane, et il leur restreint la nourriture et l'eau. Lors d'une tempête qui dure plusieurs jours, Guyat'Suta, la sachem des Longues-Tresses, tente de convaincre Walko'Ota de prendre la direction du Nord où elle espère trouver des terres fertiles. Le ton monte, et sous l'effet de la colère, de l'épuisement, des privations et animée d'une sombre volonté qu'elle n'explique pas, elle l'égorge d'un seul coup. Le sang s'infiltre dans le sol et 3 petites pierres parfaitement rondes et lisses se mettent à luire dans le sable. Ces gemmes, considérées comme des reliques, sont baptisées les Tech'catli. Cet événement est « Le Premier Sang ». La caravane s'en va vers le Nord sous la direction de la Sachem assassine, épaulée par d'autres femmes. Les hommes acceptent de suivre, conscients que ces dernières ont subi des conditions jusqu'alors difficiles. Une oasis accueillante est découverte avec un imposant point d'eau. Elle sera nommée Ypian-Râd'ho, « celui qui accueille », puis sera rebaptisée Rados

Définition des dogmes

Suite au traumatisme physique et physiologique du voyage, les Radosi ont besoin de sécurité, convaincus que la Triade de Jade les rattrapera. Le conseil de Rados est fondé en 785, et définit 3 piliers : la survie, le combat et le sang, qui donne naissance aux 3 cultes majeurs. Le culte de la Survie doit apprendre sur leur nouvel environnement hostile, le culte du Combat doit les préparer aux conflits à venir, le culte du Sang sert la mémoire de l'acte fondateur de leur société et l'élaboration de leur nouvelle civilisation, ainsi que croyances et mythes.

L'exploration des oasis

L'oasis de Rados est vite explorée et elle deviendra vite insuffisante pour subvenir au besoin de tous. De nombreuses expéditions sont menées et plusieurs oasis sont découvertes, ainsi que la Grande Faille à l'Est. L'oasis de Rigar est colonisée en 799, la Grande Faille se remplit en 817 après une tornade violente, et règle définitivement le problème d'eau. Une troisième oasis nommée Nitrinos est trouvée. Le culte mineur des Dirimiades est fondé pour assurer la sécurité des caravanes entre les 3 oasis. Le conseil de Rados est rebaptisé le Conseil des Cultes, et plusieurs cultes mineurs sont créés, dépendant des cultes majeurs.

L'alchimie du feu

Les expéditions ramènent des pierres similaires aux 3 pierres de sang, et plusieurs expériences sont menées.

Jusqu'en 901 où Sismera en perce le secret, déclenchant la combustion de sa main droite. L'alchimie est découverte chez les Radosi et ainsi, un 4ème pilier est érigé : le Culte majeur du Feu. Une tension se crée entre ce dernier et le culte majeur du Sang, qui aurait souhaité avoir la primeur sur l'utilisation des pierres alchimiques.

Le premier conflit

En 943, le Mur de Rados est achevé, le culte du Combat se sent suffisamment préparé pour affronter la Triade de Jade, ennemi de toujours. Des patrouilles de reconnaissances sont menées hors des frontières Radosi. 1086, des expéditions disparaissent et il est découvert une espèce troglodyte semi-intelligente vivant dans les montages : les Wyrms. Une guerre s'enclenche entre les 2 «nations », et les Radosi s'embourbent dans le conflit. Un pacte est scellé, les Radosi s'engagent à laisser le territoire des Wyrms, pendant que certains Wyrms rejoignent les rangs des Cultes de Rados.

Poursuite de l'expansion, nous ne sommes pas seules

Trois colonies principales sont élaborées, une au Nord proche de la mer, une en bordure de la forêt blanche et la dernière à l'Ouest proche de la frontière de la Nation Aurlok. En 1536, des passages d'individus sont découverts dans des grottes et un premier contact est établi, plutôt cordial. En 1366, un navire abandonné est trouvé sur la plage. En 1368, un cheikh khaliman aborde la colonie du Culte du Feu et rentre rapidement à Shadukiam pour faire un rapport en des termes très alarmants. En 1370, l'ennemi de toujours est trouvé et plusieurs escarmouches éclatent au Sud-Ouest. En 1372, des créatures de tailles très variées présentant des traits d'animaux sont trouvés dans une très grande forêt.

Géographie, un territoire sans frontière

Les Radosi ne disposent pas de frontières clairement définies. La population est répartie dans les 3 grandes oasis : Rados, Rigar et Nitrinos. Rados est protégée par d'épais remparts, de nombreux temples occupent la ville, ainsi que le siège du Conseil des Cultes. Le Mur de Rados constitue une défense supplémentaire. Rigar est la source d'approvisionnement pour les Radosi, eau, agriculture et tous les Cultes sont présents dans la ville. Nitrinos est le coeur de l'élevage des bovins et ovins et le siège de la ville est tenu par le Culte de la Survie. De nombreuses autres oasis existent en dehors des 3 oasis principales, sans que le Conseil des Cultes ne puisse y établir un contrôle total. 3 colonies constituent également des avant-postes, aux abords des frontières Radosi.

Studio Delavida

Société, hommage et respect aux cultes

Chaque Radosi doit choisir un Culte. Le Culte de la Survie compte le plus de cultes mineurs et la moitié de la population Radosi. Agriculture, élevage, artisanat, commerce, construction civile et aménagement sont les tâches de ce culte. Le Culte du Combat prône une certaine égalité entre hommes et femmes. Justice, défense, armée, recrutement pour les expéditions militaires, construction ouvrages défensifs. Le Culte du Sang connaît le moins d'adeptes, mais il est le plus influent au niveau de la culture. Aucun culte mineur n'existe pour ce culte majeur. Religion, construction et administration des temples, conservation des reliques. Le Culte du Feu forme et équipe les Prêtresses du Feu Eternel, qui apportent leurs talents et savoirs à la société toute entière. Le Conseil des Cultes est hiérarchiquement supérieur aux administrations. Composé de la Grande Matriarche et d'une représentante de chaque Culte majeur comme mineur, chacune apporte sa voix.

Les cultes mineurs

Le culte des Matrinis assure l'intendance de la justice et la bonne application des lois. Celui des Nourrices aide à l'éducation des enfants et s'occupe des femmes enceintes. Celui des Dirimiades a la charge des caravanes et du commerce entre oasis. Celui des Wyrmos assure l'alliance avec les Wyrms. Celui des Scarificatrices pratique l'auto-châtiment et comporte un bon nombre d'alchimistes puissantes. Celui des Pythies est quasi illégal, il pratique une sorte de divination par le biais de transes. Celui des Réprouvés est un culte dissident dans l'ombre, qui remet en cause les dogmes de la société Radosi.

Les pèlerinages

La société possède de nombreux temples, sanctuaires, reliques et objets de vénération. Le pèlerinage est une pratique fréquente et recommandée. Les hommes ne sont pas admis dans les lieux de culte. Le grand temple du feu est le plus ancien des temples, le temple du sacrifice, le plus haut édifice de Rados. Le sanctuaire Wyrmos se trouve à Nitrinos. Il est coutume d'offrir un sacrifice lors du pèlerinage.

L'alchimie des pierres de sang

Les Radosi récoltent les pierres de sang et les utilisent pour l'alchimie. La pierre doit être imprégnée de sang pour libérer son pouvoir, que ce soit celui de l'alchimiste ou bien par un sacrifice d'êtres vivants, prisonniers ou esclaves. Les alchimistes sont dans la plupart des Cultes mais sont plus nombreuses dans le Culte du Feu. Le feu protecteur est utilisé pour des effets protecteurs et psychologiques. Le feu dévorant libère une alchimie puissante et destructrice. Le feu interne voit la réduction des pierres en poudre et les alchimistes rentrent en transe, offrant conseils et soutiens.

L'organisation militaire

La société Radosi est profondément militarisée. C'est le Conseil des Cultes qui décide de mobiliser l'armée de Rados. Les généraux se battent aux côtés de leurs troupes. Le Culte du Combat est autonome dans la gestion et la préparation de l'armée, et ne tolère pas des interventions d'autres cultes dans son organisation. Le culte des Matrinis gère l'encadrement, la logistique et les ressources de l'armée de Rados. Le culte des Wyrmos comprend les Wyrms qui sont une arme tactique et psychologique de premier ordre

Des femmes héros

Trois héros sont déjà recrutables et jouables (Radamante, Keronis et Rigosane), et une 4ème va bientôt sortir, il s'agit d'Aloria, grande prêtresse du feu éternel.

Héros alchimiste avec 4 PA, elle va cibler les ennemis en leur infligeant des pions combustion. Ces derniers subiront des DOM à la fin de leur prochaine activation. Avec sa 2ème formule alchimique, elle pourra immédiatement infliger les DOM en fonction du nombre de pions combustion. De plus, avec la compétence Feu Eternel, les ennemis ne perdront pas leur pion combustion s'ils se trouvent à 6 pouces d'Aloria.

Deux types d'alchimiste

Le starter comprend la prêtresse de Rados, et à l'avenir, la pythie de Nitrinos amènera un autre type d'achimie.

Les troupes Radosi

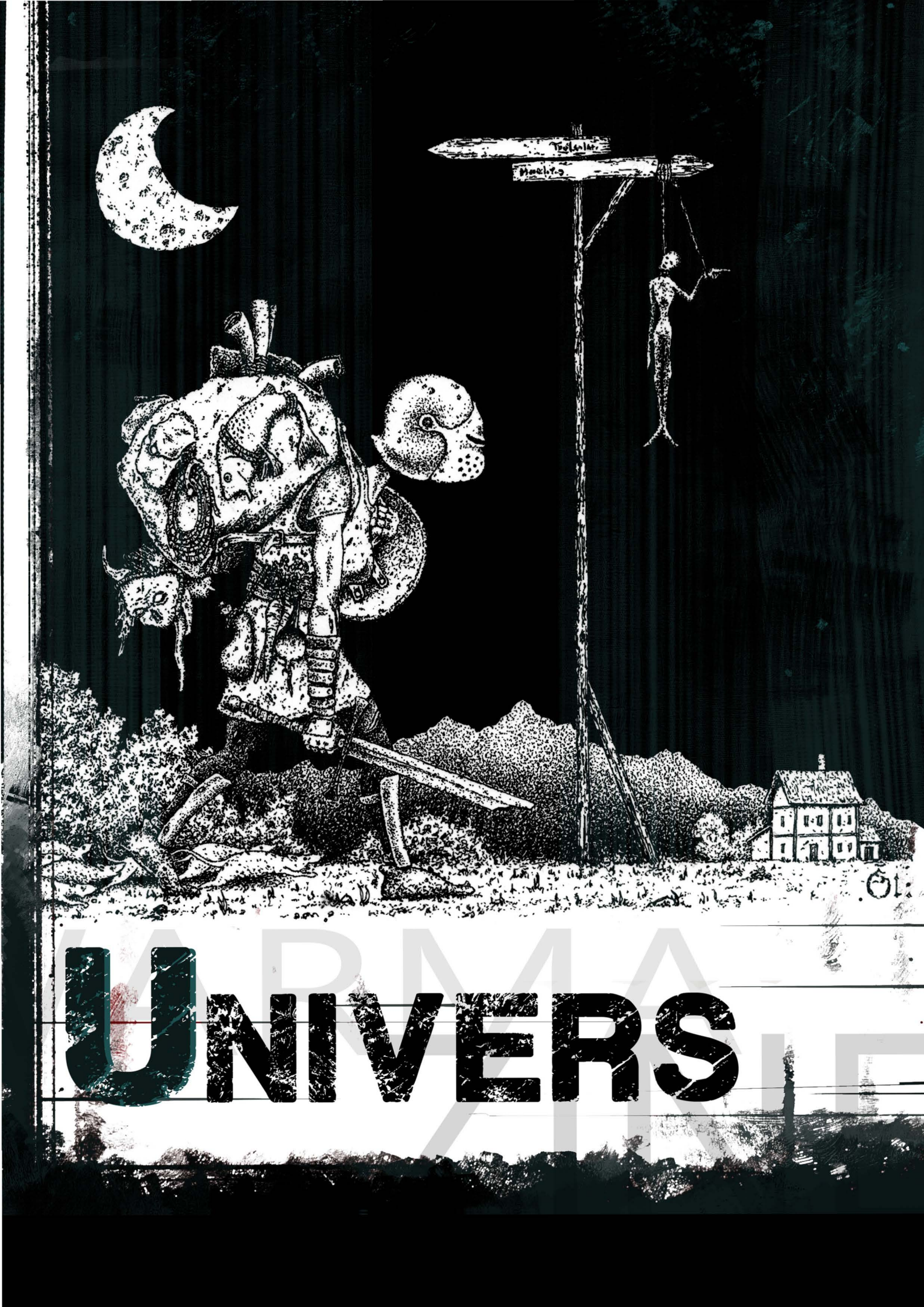
Les cultistes, les flagelleuses, les martyrs, les matrins matriarcal, les pyro-mânes et la vestale constituent déjà les troupes. Les 2 scarificatrices vont s'ajouter à l'armée Radosi. Avec le système de points de vie inversés (rouge puis jaune puis blanc), elles sont effrayantes et à chaque fois qu'elles subiront des DOM, elles augmenteront leur valeur d'effrayant de 1, et l'ennemi devra refaire un test s'il n'est pas effrayé. Il subira 1 dé malus à tous ses jets en étant effrayé. En utilisant la CC rapide, elles gagneront 1 dé bonus pour le jet de combat grâce à l'expert rapide.

Deux wyrms

Le wyrm étincelant, figurine emblématique de la faction, remporte un franc succès au sein des listes jouées. Cher au recrutement, il est efficace sur la table de jeu s'il est bien employé. Son « pendant » féminin va sortir, la Wyrm Flamboyant. Dotée de 3 PA également, elle coûte 6 points de moins au recrutement, sera un peu moins taillée pour le combat mais en contrepartie, elle ignorera la compétence Coriace des ennemis. Mais c'est surtout le Crachat Igné qui caractérise le profil, elle pourra tirer sur une cible se trouvant à 10 pouces, cette dernière et toutes les figurines à 2 pouces subiront des DOM et prendront deux pions combustions.

Les cultes de Rados, tout un symbole

Pour ceux qui connaissent le principe des symboles des factions et sous-factions au dos des cartes de jeu, vous aurez noté qu'Aloria possède le symbole des Compagnons de la Loge, regroupement de certains héros qui luttent ensemble contre une « entité » supérieure. Egalement, Keronis, les flagelleuses, la vestale et les sacrificatrices possèdent le symbole du Culte du Sang. Nous n'avons pas fini d'entendre parler des Radosi…



UNIVERS

HÉRAUTS DU CHAOS

ON RECONNAÎT L'ALLÉGENCE D'UNE ARMÉE À SES CHEFS !

Par La Tribune Ludique

RAPPELEZ-VOUS !

Dans le premier numéro du Warmazine, je vous présentais mon projet de transformation de mon armée Epic Armageddon de loyaux Space Marines du Chapitre des Sea Dragons en une force d'infâmes renégats du Chaos, les Black Octopuses. Il est maintenant temps de s'attaquer aux choses sérieuses !

Pour arriver à mes fins, il suffit dans un premier temps de remplacer deux petits socles, ceux représentant les personnages dirigeant mon armée : le capitaine Octasius d'une part et son bras droit, le chapelain Selos Aviricus, d'autre part. Les Black Octopuses seront en effet menés au combat par le Capitaine Déchu Ygatrius manipulé en sous-main par le Démon Akexath. Ainsi le simple fait de mettre un champion du Chaos et un démon à la tête de mon armée de Space Marines permettra de les identifier comme des renégats !

A PROPOS D'EPIC

Mais avant de vous présenter le capitaine déchu Ygatrius et le démon Akexath , il semble opportun de faire un petit rappel de ce qu'est l'échelle Epic dans l'univers de Warhammer 40k.

Epic est tout simplement la déclinaison de Warhammer 40k à l'échelle 6mm. Cela veut dire que là où un joueur Warhammer 40k déploiera une escouade d'une demi-douzaine de figurines 28mm, un joueur Epic déploiera un unique socle regroupant de 4 à 5 figurines 6mm. Jouer à cette échelle nécessite d'être plus abstrait (impossible de customiser l'équipement de ses escouades à la grenade près) mais elle permet de jouer des affrontements gigantesques où les Titans ont toute leur place !

Depuis la sortie d'Adeptus Titanicus en 1989, Epic a connu une longue histoire et de nombreuses éditions (je vous invite à découvrir un récapitulatif complet de cet historique sur la Tribune de Laïtus Prime). La dernière en date est Epic Armageddon (v4), c'est la version à laquelle je joue car, à mes yeux, elle est à ce jour la plus aboutie avec des mécanismes de jeu particulièrement modernes et dynamiques. Mais la communauté Epic pratique également une autre version du jeu, NetEpic, qui est née à la fin de vie de la v2 du système, la mythique Space Marine / Titan Legions. Les joueurs étaient tellement fan de cette règle qu'ils n'ont pas voulu basculer sur Epic 40k (la v3, suivez un peu ! ^o^)

et qu'ils ont préféré créer leur propre évolution de la règle.

C'est ainsi qu'aujourd'hui Epic fait référence en réalité à deux règles bien différentes, chacune ayant ses propres avantages et une communauté travaillant à la faire évoluer en même temps que Warhammer 40k : Epic Armageddon (dont Hasdrubal vous parle plus longuement dans ce même numéro) et NetEpic.

Pour en savoir plus, n'hésitez pas à consulter les sites dédiés à ces deux jeux où vous pourrez vous procurer toutes les règles et listes d'armée nécessaires pour jouer !

Des Terminators Ultramarines sont cernés par les Space Marines du Chaos (Codex Lugdunum 2018)

EPIC ARMAGEDDON FRANCE
https://www.epicarmageddon.fr/

NETEPIC FRANCE
https://www.netepic-fr.com/

UCCINUS

Monde capitale du système du même nom, c'est là que le soulèvement de la secte alien a été le plus violent et le plus bref. Le gouvernement en place, conscient de ses incuries ayant permis la situation désastreuse, a eu recours à des méthodes de guerre totale extrêmement brutales pour venir à bout des sectateurs. Lors de la victoire finale au terme de deux décennies de lutte sans merci, on estime les pertes civiles aux deux tiers de la population d'origine. Lors du défilé de triomphe, le gouverneur, miraculeusement encore en place, fut assassiné par un mouvement rebelle, déclenchant une guerre civile dans le sillage du précédent conflit. Attisé par Akexath, un démon attiré sur Uccinus par le malheur et le désespoir, le conflit embrasa toute la planète, il était d'autant plus absurde que chacun des deux camps était persuadé d'œuvrer dans l'intérêt de l'Imperium.

La VIIème Compagnie des Sea Dragons fut envoyée sur place pour rétablir l'ordre mais son capitaine, Ygatrius, fut trompé à son tour par Akexath. Aveuglé par les mensonges du démon, il entreprit une purge sanguinaire et particulièrement cruelle de la planète qui précipita sa chute ainsi que celle de sa compagnie.

CAPITAINE DECHU YGATRIUS

Ygatrius était un officier respecté au sein des Sea Dragons. Parfois décrit comme manquant de souplesse par les autres capitaines du Chapitre, il avait cependant la réputation d'être juste et de ne jamais demander à d'autres ce qu'il ne ferait pas lui-même. Malgré son sens strict de la discipline et une vision très rigoriste du Culte Impérial, il était très apprécié de ses hommes qui lui vouaient une loyauté sans faille. Ainsi nombreux furent les Sea Dragons qui ne s'étonnèrent pas que l'ensemble de la VIIème Compagnie bascule dans l'hérésie en même temps que son capitaine.

Les événements d'Uccinus qui précipitèrent sa chute ont complètement transformé Ygatrius. Sa foi en l'Empereur s'est muée en une haine sans limite pour l'Imperium et ses anciens frères Space Marines. S'il est toujours aussi strict, le champion du Chaos a perdu tout sens de la justice et de nombreux massacres dans le système d'Uccinus lui sont imputables. Il est cependant resté un modèle pour ses hommes qui l'ont suivi dans sa déchéance, les rares Space Marines de sa Compagnie qui avaient choisi de rester fidèles à l'Imperium ayant été promptement éliminés.

A Epic Armageddon, Ygatrius est un Capitaine de Compagnie qui a reçu le titre de Commandant Suprême de l'armée. Ce personnage est inclus dans une Formation Tactique à qui il apporte quelques bonus des plus intéressants. Tout d'abord il améliore considérablement l'efficacité au corps à corps d'une des Escouades Tactiques de la formation (une attaque bonus de type "Macro Arme" qui met à mal la sauvegarde de la cible). Il bénéficie également de la règle "Commandant" qui lui permet de mieux coordonner un Assaut (si elles sont assez proches les unes des autres, il peut activer jusqu'à trois formations d'un coup en plus de la sienne !). Grâce à la règle "Meneur", il aide la formation à faire face à l'accumulation des Pions d'Impact (ces pions représentent à la fois l'attrition et le coup au moral des troupes sous les tirs adverses et qui subissent des pertes). Enfin et surtout, en tant que Commandant Suprême, il permet de relancer un test d'action ou un test de moral. Epic Armageddon bénéficie d'un système d'activation alternée dans lequel une formation doit réussir un test d'action pour pouvoir agir. Après l'activation d'une formation, on peut

même décider de garder la main pour tenter une deuxième activation. Chaque activation fait l'objet d'un test qui peut subir des malus selon que c'est une deuxième activation ou si la formation a reçu des Pions d'Impact. Ainsi, même si le test de base des Space Marines est de 1+, il arrive souvent qu'il puisse monter à 2 ou 3+ selon les situations. Or, comme l'armée est généralement composée de peu de formations (les Space Marines bénéficient d'unités puissantes mais chères), la moindre activation ratée peut se révéler catastrophique. La présence du Commandant Suprême se révèle donc absolument indispensable pour limiter les risques. Et c'est là le rôle principal d'Ygatrius !

Pour constituer le socle d'Ygatrius et de sa garde rapprochée, j'ai pioché parmi le Tainted Novan Elites Specialist Set de Vanguard Miniatures pour représenter le capitaine déchu et un porte-drapeau. J'ai complété avec des figurines de Space Marines loyalistes issues de l'impression 3D afin de bien souligner le fait que la déchéance des Black Octopuses est récente et que tous ses membres ne portent pas encore forcément les signes extérieurs de leur corruption.

CE QUI MARCHE À EPIC ARMAGEDDON MARCHE AUSSI A NETEPIC

Puisque je suis principalement un joueur Epic Armageddon, cette série d'articles évoque plutôt ce système de jeu. Mais bien entendu tout ce que je décris ici peut être transposé à NetEpic. Ainsi Ygatrius pourrait remplacer un QG Tactique tandis que le démon Akexath pourrait remplacer un QG Terminator.

LE DEMON AKEXATH

On sait finalement peu de choses d'Akexath, un démon sournois qui se nourrit du désespoir qu'il provoque par ses nombreux et complexes complots. Pourchassé par l'Inquisition, il s'était réfugié sur Uccinus où il avait été attiré par les nombreux troubles qui secouaient le système. L'arrivée de la VIIème Compagnie sur la planète sonna comme un défi pour le démon qui se donna pour mission de corrompre les Space Marines jusqu'au dernier. Pour ce faire, il cibla tout particulièrement leur Capitaine, Ygatrius, pour lequel il mit sur pied ses mystifications les plus élaborées. Une fois la déchéance de la compagnie achevée et ayant toujours l'Inquisition à ses trousses avec en particulier l'arrivée de l'Inquisitrice Ypathie sur place (vous en saurez plus à son sujet dans l'article de Slagash

disponible dans ce numéro), Akexath décida de rejoindre les rangs des désormais Black Octopuses, il était en effet curieux de voir jusqu'où il arriverait à faire tomber Ygatrius.

A Epic Armageddon, j'utilise le Démon Akexath en count as de Chapelain au sein d'une formation Terminator. Mon choix était motivé par deux points importants. Tout d'abord je ne voulais pas faire du démon mon Commandant Suprême et l'intégrer à ma formation Tactique, il me paraissait en effet plus intéressant d'un point de vue narratif de continuer à le faire œuvrer en sous-main, faisant d'Ygatrius sa marionnette. Il me paraissait également logique de placer le Démon dans la formation d'infanterie la plus puissante de mon armée.

Car les Terminators sont redoutables à Epic Armageddon ! Non contents de pouvoir se déployer un peu partout sur le champ de bataille via leur option de Téléportation, ils sont particulièrement efficaces au corps à corps (tout en restant très dangereux à courte portée). A dire vrai, une formation Terminator peut parfaitement mettre en pièces jusqu'à un Titan Warhound !

Dans ce cadre le Chapelain (et donc le Démon qui le remplace ici) est une pièce majeure de la formation. Il va bien entendu ajouter quelques règles spéciales intéressantes comme une attaque "Macro Arme" supplémentaire mais surtout il apporte un bonus incontournable en Assaut ! En effet, à Epic Armageddon, un Assaut se termine systématiquement par un jet de dés permettant de déterminer le vainqueur définitif du combat (le vaincu étant démoralisé et obligé de céder le terrain). Ce jet prend bien entendu en compte les pertes infligées de part et d'autre mais également d'autres éléments clés de l'affrontement : le surnombre, l'absence ou non de Pions d'Impact ou encore la présence d'un Personnage Charismatique. Le Chapelain est Charismatique et apporte ainsi un point de bonus permettant de faire pencher la balance finale pour les Terminators. C'est un rôle qu'on imagine aller comme un gant à un Démon tel qu'Akexath.

Pour constituer son socle à l'échelle Epic, j'ai choisi un Pit Lord 6mm de Microworld Games que j'ai fait escorter par deux figurines tirées du Tainted Elites Heavy Armour Set de Vanguard Miniatures. Je souhaitais ainsi montrer qu'à son contact la garde rapprochée du démon avait commencé à muter.

POURQUOI S'ARRÊTER EN SI BON CHEMIN ?

Les principaux personnages de mon armée de Space Marines affichent désormais fièrement leur allégeance aux Puissances de la Ruine mais pourquoi s'arrêter en si bon chemin ?

On peut en effet aller plus loin dans la transformation en remplaçant d'autres socles pour que la corruption de l'armée soit encore plus visible. Toujours dans l'optique d'éviter de transformer toute l'armée, ce qui est un projet bien plus ambitieux et une toute autre histoire...

On en reparle dans le prochain numéro du Warmazine !

Choix des armes : La lutte ne s'eteint jamais

Par Mellal

Le germe alien étant planté, il s'agit maintenant de diffuser plus largement. Le genestealer va faire croître, génération après génération, des hôtes de plus en plus éloignés lui. Alors que doucement, sa future force armée grandit, bien à l'abri derrière la guerre civile occupant les fous de l'impérium, un autre genestealer renoue contact avec les rebelles de Vahrs 6H88 pour qui la rébellion n'a jamais cessé…

Ami lecteur, une période somme toute difficile pour la peinture du 41ème millénaire, noyés sous les autres projts. J'ai toutefois avancé dans mon infâme culte en quittant un temps la carapace bleutée pour m'attaquer à des vêtements plus humains. Continuons donc de saper les forces de l'impérium en préparant les troupes de l'ombre, les petites mains qui effectueront la sale besogne…

La suite du recit

« Camarades, il n'est plus temps de nous terrer comme des rats en léchant nos plaies. Nous nous sommes suffisamment renforcés et organisés pour pouvoir désormais passer à l' action. Une action qui importe vraiment ! Vous n'êtes pas sans savoir que la guerre gronde sur le monde capitale d'Uccinus, les regards sont tournés vers lui, de même que les forces de notre système, qui y ont été envoyées en renfort. Une occasion parfaite pour nous de préparer la planète à un retour prospère grâce à l'aide des envoyés qui se manifesteront à coup sûr si nous attirons assez leur regard sur notre système. »

Présenté lors du numéro précédent par Slagash, à mon tour de reprendre cette planète dévastée par le Mechanicus. Bien qu'ils n'aient pas trouvé ce qu'ils y cherchaient, les hydrocarbures ont su attirer leur part d'intéressés : investisseurs, industriels et la masse de travailleurs bon marchés qui en découle. Bien que le soulèvement du culte ait été d'une relative inutilité, la déchéance de ce monde autrefois fertile a permis aux poches de résistance de survivre bien plus aisément que sur les autres mondes du système. Les générations ont continué à se reproduire (tant bien que mal, en cherchant un hôte compatible à défaut d'être volontaire… Cela a ralenti le rythme de la croissance du culte, repoussé l'arrivée de leur messie mais le côté positif est que désormais, les hybrides formant la secte peuvent tout à fait marcher parmi les loyaux serviteurs de l'Impérium sans (trop) craindre de finir au peloton d'exécution. Bien que la plupart auraient été ravis de donner leur vie pour leurs aînés, les chasses aux mutants données par l'Impérium ont prouvé leur efficacité, particulièrement au vu des traumatismes subis par le système lors de l'insurrection du culte. Néanmoins, leur détermination est sans faille, leur courage infaillible et leur volonté de nuisance quasiment infinie… On retrouve parmi ces hybrides qualifiés de néophytes, des hybrides de troisième génération, qui, bien que principalement humains, laissent apercevoir des appendices chitineux hérités de leur ancêtre genestealer ainsi qu'un crâne oblong caractéristique. Les quatrièmes générations ne possèdent quasiment pas de chitine quant à eux, au maximum quelques traces sur le front. Ils servent donc principalement d'agents et d'infiltrés au sein des rangs des loyalistes.

Les récents événements ont permis un assouplissement des forces de répression présentes, l'occasion parfaite pour mes joyeux cultistes de sortir de leur trou afin de tenter de renverser une fois de plus le gouvernement impérial.

5 fiers rebelles, disciples sans faille du culte

On ressort donc les armures minières, les fusils d'assaut et son plus beau fond de teint pour armer les braves soldats du culte pour organiser les missions vitales à la survie du culte : raid, rapt, sabotage et autres actes de terrorisme que les petites équipes d'hommes motivés sont les plus à même de réaliser. Base de l'escarmouche et source d'idées quasiment infinie de scénarios de la « petite guerre » ces guerriers sont pour moi l'incarnation parfaite du commando discret et mal intentionné qui se salira les mains pour le bien de sa faction.

Grimdark Future

Petit changement de programme, Kill Team V2 a pointé le bout de son nez et bien que je puisse toujours jouer en première version, je n'ai pas encore passé le cap de cette nouvelle édition. En revanche j'ai (re)découvert les joies de Grimdark future, la règle proposée par One Page Rules qui reprend toutes les armées de notre sombre 41ème millénaire (ainsi que celles de l'univers concurrent de Mantic, Warpath) avec des règles bien plus simples. J'avais découvert ce jeu aux JFJ (oui encore eux) grâce à Perno qui avait équipé une table et qui proposait des démonstrations Taus contre Genestealer.

Je m'en vais vous donner un peu plus d'informations sur ce système :

Premièrement une version de base du jeu est disponible gratuitement sur le site onepagerules. De même, toutes les listes d'armées sont également disponibles et mises à jour régulièrement sur leur site. Si vous le souhaitez, une version payante est également à la vente pour ajouter des règles complémentaires, des scénarios etc. A noter que vous pouvez également avoir accès à ces règles en vous abonnant sur leur Patreon.

Deuxièmement, le jeu est vraiment orienté fun et sans prise de tête. Le nom « One Page rules » n'est pas une simple formule, l'éditeur propose vraiment des règles qui tiennent sur une feuille A4 recto verso ! C'est le cas de la version basique disponible gratuitement. La version payante complète fait 32 pages. A noter également que la règle est déclinée en plusieurs formats : futuriste et fantasy (Age of Fantasy) et en version escarmouche ou bataille de masse, la version fantasy possédant également une version régiment et vous trouverez (entre autres) dans la série jeux « one shot » des versions arènes fantasy et futuristes.

Enfin, tous les profils sont présents dans les listes d'armées (on pourrait même parler de feuille d'armées. Là aussi, c'est un A4 recto verso) : retrouvez le plaisir des vieilles références sorties des tables de jeu faute de profil, retrouvez les armées ayant disparu dans le warp, jouez des squats, jouez des nains du chaos !

Pour parler un peu plus des règles de la version escarmouche, qui est celle que je pratique principalement, chaque figurine est définie par 4 choses : sa qualité, sa défense, ses règles spéciales et son coût en points. Sa qualité lui permettra de résoudre ses actions, sa défense d'éviter les coups et le reste servira à donner sa saveur particulière à l'unité/personnage et à équilibrer les forces en présence. La partie est divisée en

rounds dans lesquels les joueurs alternent l'activation de leurs unités. A chaque activation, une unité choisit son type de mouvement qui déterminera l'action qu'elle pourra ou non effectuer par la suite (combat, tir, rien du tout). Les attaques sont résolues en lançant autant de dés que la valeur de l'arme et chaque jet atteignant la qualité est une touche. Chaque touche occasionnera un jet de défense, qui pourra donner une blessure si elle n'est pas sauvegardée. Chaque fois qu'une figurine subit des blessures, on jette un D6 et on ajoute son nombre de blessures, un 6 la rend hors de combat, sinon elle est simplement étourdie. Bien entendu des règles spéciales viennent chambouler toute cela : résistance faisant office de point de vie, pénétration d'armure, mouvement lent ou rapide etc.

Le jeu se base tout de même sur la prise d'objectif, le but étant d'être le seul à avoir des combattants non-étourdis aux alentours de l'objectif.

Presentation des nouveaux combattants

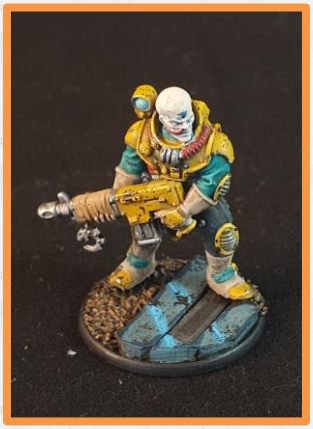
On passe donc au fer de lance de ma bande du culte, la masse de chair qui servira à prendre les coups aussi bien que les objectifs (normalement). Ce sont d'honnêtes mutants, élevés dans les croyances du culte Genestealer et prêts à tout pour que leurs dieux viennent les chercher et les purifient en même temps que leur monde (comprendre qu'ils seront dévorés comme tout le reste). Ils sont suffisamment discrets et intelligents pour se mêler aux humains et noyauter le système de l'intérieur. Ce sont les premiers que j'ai peints et pour être honnête, ce n'est pas moi qui les ai montés, ils l'étaient déjà lorsque j'ai récupéré un lot du culte. Qu'à cela ne tienne, cela me permet de m'entrainer sur de simples cultistes, armés quasiment pour tous de simples fusils d'assaut, à l'exception du shotgun et du lance-toile. C'est un mélange de quatrième et troisième génération, assez facilement identifiables, autant par l'écart de teinte entre chitine et peau qu'avec la taille du crâne. Ces combattants ne sont pas des gardes tournés vers le Grand Dévoreur (bien que des kits de conversion existent pour faire cela) mais bien de simples travailleurs comme le montrent leur tenue ouvrières au look improbable. Les poses ne sont pas particulièrement dynamiques mais suffisamment variées pour que l'on n'est pas l'impression d'avoir toute son armée au garde-à-vous.

Peinture

C'est là que les choses se gâtent… Quel schéma adopter pour ces travailleurs du fond des mines sans en faire des arc-en-ciel ni de mornes copies des schémas officiels ? Après quelques recherches infructueuses sur internet (autant j'apprécie l'idée des combinaisons blanches avec un côté astronaute, autant les schémas bariolés Orange et bleu…), j'ai finalement opté pour un schéma personnel déjà testé par mes soins. J'avais en effet peint, juste pour le plaisir, le serviteur X-101 de Blackstone Fortress. Je lui avais donné un look « chantier », en grande partie à base de jaune. J'ai donc repris cette couleur pour les armures et réparti les autres couleurs utilisées : rouge, vert carapace et noir. J'ai limité le noir au pantalon car je ne voulais pas que cela fasse trop doublon avec la chitine. Le vert carapace principalement utilisé pour les tuyaux est donc passé sur les tuniques. Le rouge est resté sur les tuyaux. Il fallait toutefois encore compléter d'autres zones vierges : j'ai donc ajouté du métal sur le « plissé » à l'intérieur des armures et du beige pour les bottes, gants et autres… Un choix neutre afin de ne pas surcharger mon choix de couleurs déjà bien chargé.

J'ai, comme à mon habitude, procédé globalement de la même façon : pose des couches de base principales, encrage puis éclaircissements. Rien de très extravagant hormis l'utilisation d'ocre et pas de jaune comme couche de base des armures, marron rouge pour les tuyaux. J'ai également utilisé ensuite de quatre encres différentes : Seraphim sepia sur le jaune, bleu sur la peau, noire sur les tuniques vertes et le métal et marron foncé sur les beiges. J'ai ensuite repris mes couleurs de base et éclairci en ajoutant la teinte de mon choix pour le rendu final.

La peau reste assez brouillonne. Malheureusement c'est mon gros point faible, mais l'expérience bleutée était très intéressante pour donner ce côté maladif tout en rappelant la couleur bleuté des carapaces de mes tyranides. Vous remarquerez dans les photos des WIP (et peut être dans la photo finale) que sur les 5 volontaires, l'un d'eux était sous-couché en noir, j'ai voulu le laisser ainsi pour tenter l'expérience alors que les autres ont eu un zénithal appuyé de blanc. Ça m'a confirmé que je préférais largement peindre sur une base blanche et que même le rendu final est plus à mon goût mais c'était intéressant de pouvoir comparer.



Choix des armes : La Quete de l'Inquisitrice Ypathie

Par Slagash

Un systeme en vrac

Le système Uccinus que nous vous présentions mes collègues et moi dans le précédent numéro du Warmazine ne va toujours pas bien fort : a peine remis d'un soulèvement de cultistes Genestealer (ou Génovore selon les nouvelles traductions de Games Workshop) il se prend un violent conflit de guerre civile qui démarre sur sa planète capitale : Uccinus. Mais pourquoi donc autant de malheurs sur un si petit système aussi insignifiant ?

C'est que le Chaos est à l'œuvre voyez-vous (vous l'aviez vu venir, non ?), en effet, le vilain démon au petit nom de *Akexath s'amuse* à semer la zizanie et pousse les différents camps qui s'affrontent à emprunter des chemins de plus en plus douteux, jusqu'à l'inévitable damnation éternelle.

Pire encore, plutôt que de voir le débarquement des Spaces Marines du chapitre des Sea Dragons - présentés par mon collègue CDAiste La Tribune Ludique - il s'est mis en tête d'en faire une cible privilégiée pour les tourner vers de Sombres Dieux…

Un renfort pour l'Imperium

Les plans de Akexath sont sur le point de se réaliser, mais c'est sans compter sur un potentiel renversement de situation dû au débarquement d'un nouvel acteur dans la région : l'inquisitrice de l'ordo Xenos Ypathie. Cela fait quelques années qu'elle piste la trace d'Akexath, depuis son intervention présumée dans l'affaire des druides Morturum d'Abelion Minor jusqu'aux derniers échos de son influence dans le système troublé d'Uccinus.

Appuyée par une sœur Repentia supérieure, menant ses ouailles pécheresses au-devant des combats ainsi qu'une paire de dangereux arco-flagellants, Ypathie est bien remontée et compte faire avaler ses dents et des griffes à l'abomination Warp.

Vite Alfred, a la bitz-cave !

Concrètement, pour me monter une petite suite inquisitoriale de l'Ordo Malleus, il allait falloir me trouver une figurine charismatique pour figurer l'Inquisitrice.

Ça tombait bien, j'avais déjà en tête de faire une conversion basée sur la figurine d'Éternelle de L'Orage, une Sequitor qui a une pose très visuelle, et une tête nue assez emblématique. Je lui ai supprimé son marteau, enlevé le bras ou repose un bouclier puis j'ai usé d'un peu de résine verte (cela faisait des années que je n'avais pas touché à ça) pour gommer certains emblèmes d'Age of Sigmar. A la place de son équipement de départ, je lui rajoutais un GROS FLINGUE parce qu'on est à Warhammer 40.000 et une masse/encensoir parce que… on est à Warhammer 40.000.

L'arme de poing est issue d'une boîte de Spaces Marines Deathwatch et a l'avantage d'avoir un joli petit symbole de l'Inquisition dessus. La masse est constituée d'un manche de hache haut-elfe et d'un encensoir pris sur une grappe de soeur Repentia. Un symbole inquisitorial pour remplacer celui de AOS est venu compléter la conversion somme toute assez simple.

Parmi les cinq autres figurines de la suite de l'Inquisitrice, seule la sœur Repentia Supérieure aura été convertie, les arco-flagellants et les sœurs Repentia classiques me plaisant tellement, je n'y ai pas touché.

Tout ce petit monde vous sera présenté en de plus amples détails lors du prochain article.

Le noir c'est pas salissant et ça amincit

Si j'aime beaucoup les schémas de couleurs très restreints, j'ai toujours eu le plus grand mal à m'y coller et surtout, à m'y tenir. Il y a souvent un moment où je me dis "Rah, rien à foutre, je vais ajouter une couleur !". Mais cette fois-ci j'ai à peu près réussi à m'y tenir.

Je voulais un aspect le plus sobre possible et menaçant pour l'Inquisitrice, après tout, une puritaine de l'Ordo Xenos ce n'est pas franchement le genre de personne qu'on imagine se balader avec des étoffes colorées façon Lando Calrissian.

J'ai donc opté pour un look totalement noir pour l'armure et les tissus de la figurine. J'ai essayé de faire mon possible pour pouvoir les distinguer par certaines nuances : l'armure comporte des teintes bleues ajoutées en glacis successifs tandis que le tissu est éclairci avec des gris plus chauds et par petites rayures de manière à figurer la texture du textile.

Le bolter, le rosaire, les symboles inquisitoriaux et les décorations, tout cela a été peint en rouge, un rouge vif pour bien ressortir comme il faut sur le noir. Noir et rouge, peu original je vous l'accorde volontiers, mais efficace et pour un premier test de schéma réduit c'était plus simple pour moi de m'en tenir à une association qui avait fait ses preuves.

J'ai pris un grand plaisir à peindre, très simplement, le visage nu de la figurine qui, je trouve, en impose carrément. La peau est une bête recette de Tallarn Flesh (vieille peinture de la gamme Fondation) éclairci à la chair claire de Prince August, tandis que les cheveux platines sont en Balor Brown de Citadel éclairci au Screaming Skull (toujours de chez Citadel). J'ai passé un léger lavis de gris pour figurer l'endroit où les cheveux ont été rasés sur le côté de son crâne.

Deux derniers détails : une fiole qui, sur la figurine originelle d'Éternelle de l'Orage, représente un moyen de capturer des âmes, ici je l'ai simplement peinte en bleu avec des arrêtes en blancs. De toute manière, personne n'ira demander à une Inquisitrice ce qu'il y a dedans… Enfin, la masse-encensoir dont je suis assez content, j'ai tenté un effet de braises rougeoyantes à l'intérieur avec un lavis orangé sur le métal pour figurer la lumière et je suis très satisfait du résultat.

Hélas, le temps me manquant, je n'ai pas pu tout à fait finir la figurine pour ce numéro. Manquent la peinture de quelques éléments en cuir et surtout le socle, sans lequel une figurine n'est jamais finie. Rendez-vous au numéro prochain donc !

Mais au fait, on joue a quoi ici ?

C'est vrai ça, vous avez lu l'article du camarade La Tribune Ludique ? Il joue avec des figurines toutes petites, alors d'accord ça permet de faire des vraies grosses batailles, mais on se fait vieux et avec la vue qui baisse c'est un coup à paumer son général sur la table de jeu !

De mon côté, j'en ai parlé dans mon précédent article, je joue à Inquisimunda. Pour présenter ce système de jeu non officiel de façon simple, il s'agit d'un mode de jeu de fan ajouté au corpus de règles du jeu Necromunda.

Necromunda est un jeu de Games Workshop sorti initialement en 1996 qui fait s'affronter des gangs rivaux dans le cadre d'un monde où des milliards d'humains sont entassés dans des cités gigantesques appelées cités-ruches.

Le jeu (les règles comme les figurines) a connu un lifting en 2017 et c'est avec cette version que j'utilise les figurines de ce Choix des Armes.

Une faction à Necromunda n'est ni composée d'une véritable armée comme à Epic ou d'une cinquantaine de figurines comme à Warhammer 40.000, mais plutôt de 5 à 12 figurines qui agiront de manière indépendante.

Le jeu se concentrant sur un petit groupe de figurines, elles sont largement

personnalisables en terme d'équipement, de compétences et d'évolution, car Necromunda est un jeu qui se joue aussi (et surtout) en campagne au cours de laquelle les combattants vont évoluer, être blessés, mourir ou devenir de véritables légendes.

Une partie de Necromunda se rapproche du jeu de rôle dans le sens où les figurines ont un large panel d'actions possibles : viser, tirer, combattre, mais aussi pirater un terminal, ouvrir une caisse de munitions ou plonger à couvert. Couplé à une activation alternée (chaque joueur active une figurine l'un après l'autre), cela fait de Necromunda un jeu rapide, nerveux et fun, parfait pour représenter des échauffourées entre gangs ou, dans mon cas, la quête d'une Inquisitrice.

Quant à Inquisimunda, c'est simplement la manière dont des règles optionnelles ont été créées afin d'ajouter des factions (Inquisiteurs, Libre marchands…). Comme je l'indiquais dans le précédent numéro, le supplément amateur et gratuit Book of Innocent est disponible en cliquant sur ce lien.

L'Inquisitrice Ypathie

Il était une fois **Epic Armageddon**.

Par Hasdrubal

Epic Armageddon est le digne héritier d'une longue lignée de jeu à l'échelle 6mm dans le futur où il n'y a que la guerre !

L'ancêtre est le vénérable **Adeptus Titanicus** sorti en **1988**.
On pouvait aligner des warlords lors d'un duel … épique durant l'Hérésie d'Horus, les autres titans étant jouables.

L'année suivante sortira **Space marine 1ère édition** permettant d'aligner de l'infanterie (Space Marines et Space Marine du Chaos). Tout le matériel sera repris et erraté dans le supplément Codex Titanicus. Les Orcs et les Eldars y ont été introduits.

La **Seconde Edition de Space marine** sortira en 1991. Les Orks, les Eldars et les titans étaient directement inclus dans les règles de base. C'était une version revue de fond en comble tout en demeurant fidèle au gameplay originel. D'autres suppléments suivront :

- **Armies of the Imperium**: Space Marines and Imperial Guard (1991)
- **Renegades**: Eldar and Chaos Armies for Space Marine (1992)
- **Ork and Squat Warlords** (1992)
- **Space Marine Battles** (1993)
- **Titan Legions** (1994) - stand alone
- **Hive War**:Tyranids (1995)

En 1997 sortira **Epic 40 000**. Le système est complètement refondu. On la qualifiera de V3. Les règles de Titan Legion et de Space Marine ont été fondues en un système plus concis et plus cohérent. C'est le jeu dont Jervis Johnson est le plus fier.

Quelques inconditionnels de l'ancien système partent fonder NetEpic (issu de la V2) qui est encore actuellement pratiqué.

En 2003 sort enfin **Epic Armageddon**.
Epic Armageddon est le jeu de combat de masse se déroulant dans le futur cauchemardesque du 41e millénaire. C'est l'incessante lutte de l'humanité contre un univers rempli d'envahisseurs extraterrestres, d'usurpateurs et de traîtres qui cherchent à briser le fragile Imperium de l'Homme. Les batailles épiques mettent en scène d'immenses armées d'infanterie, des dizaines de chars et des engins de guerre géants tels que les Titans et les chars super-lourds. Voilà comment est présenté **Epic Armageddon**.

Il s'agit de la **V4** des batailles épiques de Games Workshop mais elle est très différente des autres et a ramené beaucoup de détails qui ont été perdus dans la **V3**. Le livre de règles est une grande réussite avec de magnifiques illustrations et un élégant ensemble de règles qui se jouent en douceur.

Le jeu se situe dans le contexte de la Troisième guerre d'Armageddon. Les armées du livre de règle permettent d'aligner la Garde Impériale, les Space Marine et les Orks.
Plus tard, le supplément Swordwind apportera les Eldars, les Maîtres de siège de Baran et les Orks sauvages.

Depuis l'abandon du jeu par GW, une communauté internationale s'est formée sur Internet pour créer et améliorer les codex pour toutes les armées de l'univers de Warhammer 40 000, y compris celles qui n'avaient pas été couvertes par les suppléments officiels. Son incarnation française sera le French Epic Rules Commitee (FERC). Aujourd'hui celui-ci gère, en plus des règles, le jeu organisé comme les tournois et autres conventions. Son futur passage en statut associatif lui permettra de fédérer la communauté et de disposer de fonds pour de nouveaux projets.

Chacun peut apporter sa pierre à l'édifice. Ainsi le Commissaire Xaviérovitch est l'auteur de deux fan-codex lui permettant de jouer ses armées préférées :

Pour ceux qui aiment la loi et l'ordre, voici l'Adeptus Arbites et pour ceux s'étant fourvoyés en quittant la Lumière du Divin Empereur voici le Genestealer Cult !

https://www.dropbox.com/sh/red35reff6kp02z/AACcRPbpUewW_bGn97hQgbWfa?dl=0&fbclid=IwAR069Fuhg02tYEAEqeXOGoTfmPe8yrpRUzI6lKQOzCorP72MvRXFTUzP5tY

Retrouvez Epic Armageddon sur le site : https://www.epicarmageddon.fr/

Ce rapport de bataille Epic Armageddon fût publié initialement sur le forum Epic_fr par Von Krieg.

Située dans le sous-secteur Abraxas, la Centrale XIII est une installation d'une importance vitale pour les troupes de l'Adeptus Mechanicus. Cette situation n'a pas échappé au Commandant rebelle Marzug, bien décidé à en prendre le contrôle pour la gloire des puissances de la ruine.

Il y a quelques semaines, j'affrontais la Steel Legion de @Marzug avec mon Adeptus Mechanicus Titan Legion (AMTL) version NetEA (occasion pour le coup de fêter notre nouvelle association avec nos amis de Tactical Command en montrant que les listes peuvent être interopérables). Je n'avais jamais joué contre @Marzug auparavant (on s'était croisé à une initiation), et je peux dire que c'est un joueur fort agréable avec un super état d'esprit, même dans l'adversité.

Rappel : Conditions de victoire

Blitzkrieg : Vous atteignez cette Condition de Victoire si vous capturez le premier objectif placé par votre adversaire.
Brisez Leur Moral : Vous atteignez cette Condition de Victoire en détruisant (et non en démoralisant) la formation la plus coûteuse de l'armée adverse. Si plusieurs formations entrent dans cette catégorie, vous remplissez cette condition en détruisant l'une d'entre elle.
Défendez le Drapeau : Vous atteignez cette Condition de Victoire si vous contrôlez les trois objectifs situés dans votre moitié de table.
Prendre et Tenir : Vous atteignez cette Condition de Victoire en capturant un total de deux objectifs situés dans la moitié de table de l'adversaire.
Ils ne Passeront Pas : Vous atteignez cette Condition de Victoire si aucune formation adverse non démoralisée ne se trouve dans votre moitié de table.

FORCES EN PRESENCE

LISTE EA-FR ASTRA MILITARUM	LISTE NETEA AMTL
STEEL LEGION 3000 PTS -10 ACTIVATIONS	SKITARII 3000 PTS -9 ACTIVATIONS
❖ 1 CIE MOTORISEE ❖ 1 CIE QG + 1 HYDRE ❖ 1 CIE LEMAN RUSS + HYDRE (BLM) ❖ 1 BATTERIE MANTICORE ❖ 1 BATTERIE BASILISK ❖ 1 ESCADRON SENTINELLE ❖ 1 ESCADRON SENTINELLE ❖ 1 PELOTON SHT (SHADOWSWORD) ❖ 1 ESCADRON THUNDERBOLTS ❖ 1 TITAN WARHOUND (BOLTER VULCAIN / CANON PLASMA LEGER	❖ 1 DEMI-CENTURY SKITARII + CHIMEDON + MAGOS (BLM) + HYDRE ❖ 1 DEMI-CENTURY SKITARII + CHIMEDON ❖ 3 ORDINATUS MINORIS (VOLCANO CANONx2 / CARAPACE LANDING PAD) ❖ 1 ORDINATUS MAJORIS MARS ❖ 1 COLOSSUS ASSAULT ROBOTS ❖ 1 COLOSSUS ASSAULT ROBOTS ❖ 1 CRUSADER SCOUT ROBOTS ❖ 1 ESCADRON AVENGER STRIKE FIGHTERS ❖ 1 WARHOUND (LASER BLASTER / CANON PLASMA LEGER)

DEPLOIEMENT

La GI déploie ses SENTINELLES en garnison afin de sécuriser les objectifs sur son bord de table.

L'AMTL déploie une unité de COLOSSUS en garnison et en état d'alerte.

TOUR 1

Remportant le jet de stratégie, l'ORDINATUS MARS fait tonner son monstrueux disrupteur sonic sur la CIE LEMAN RUSS mal dissimulée et arrive à coller suffisamment de Pions Impact pour les obliger à se rassembler. Le SHADOWSWORD tente de réduire au silence l'ORDINATUS, mais son blindage et ses boucliers permettent d'encaisser facilement le tir tueur de titan. Le WARHOUND SKITARII progresse à l'abri des bâtiments de la Centrale XIII.

Réponse du berger à la bergère, l'artillerie GI focalise ses tirs sur la DEMI-CENTURY SKITARII (BLM) qui menace son flanc droit, obligeant le MAGOS à ordonner un rassemblement à l'abri de ruines situées non loin.

La CENTURIO ORDINATUS MINORIS se met à portée des batteries MANTICORES et BASILISKS parquées autour du BLITZ. Malgré la puissance de feu engagée, seulement un BASILISK est détruit, mais les MANTICORES sont démoralisées.

Sortant de sa tanière, le WARHOUND GI se précipite sur les ORDINATUS MINORIS qui s'étaient témérairement engagés à découvert et explose littéralement l'un d'entre eux.

Les ROBOTS CRUSADERS prennent possession des différents objectifs sur le bord de table AMTL, tandis que les COLOSSUS s'infiltrent dans une ruine à portée des SENTINELLES et ouvrent le feu sur ces dernières.

La CIE MOTORISEE s'approche en soutien et déclenche un tir d'alerte des COLOSSUS. Dans le même temps, la CIE QG se redéploie et prend possession de la ruine sur son flanc gauche afin de consolider la sécurisation de ses objectifs. La DEMI-CENTURY SKITARII se met en route, bien décidée à reprendre le bâtiment aux mains de la GI et déverse toute sa puissance de feu sur les troupes à l'abri, leur causant des pertes marginales.

L'aviation est restée en patrouille aérienne de part et d'autre.

TOUR 2

A nouveau l'AMTL remporte la phase stratégique et ordonne à l'ORDINATUS MARS de se mettre en position de faire feu sur la CIE QG retranchée. Malheureusement pour les gardes, le couvert n'est d'aucune utilité face aux ondes disruptives de l'antique machine. Voyant les tympans de ses troupes éclater, la CIE QG bat en retraite vers son bord de table, ce qui permet aux SKITARII de prendre à leur tour possession du bâtiment délabré.

Les COLOSSUS continuent d'agresser les SENTINELLES qui finissent par être démoralisées, mais tiennent bon. Le WARHOUND sort de son couvert afin de réduire au silence le SHADOWSWORD qui explose suite à un critique.

L'artillerie GI ralliée concentre ses feux sur la DEMI-CENTURY SKITARII du MAGOS, rapidement suivi par le WARHOUND. Malgré la quantité incroyable de tirs encaissées, les troupes d'élite du MAGOS restent debout et bien décidées à se venger. A portée du WARHOUND GI, les SECUTORS déchargent leur multi-fuseurs sur l'antique machine qui, après avoir subi 3 critiques d'affilée, finit par s'effondrer sur la colline avoisinante dans un amas de métal en fusion.

Galvanisés par la destruction de leur Titan, les chars de la CIE LEMAN RUSS, à nouveau pleinement opérationnels, déboulent sur le flanc droit des SKITARII et finissent par les démoraliser.

TOUR 3

Visiblement bénie par le Dieu-Machine, l'AMTL remporte à nouveau la phase stratégique. Cette fois-ci n'ayant aucune cible à sa portée, l'ORDINATUS MARS reçoit l'ordre de rester en état d'alerte.

Le duel d'artillerie se poursuit entre les ORDINATUS MINORIS et les batteries GI qui finissent par être démoralisées. Les reliquats des dernières CIE MOTORISEE et QG battent en retraite vers les bords de table.

Le flanc droit étant totalement vide, L'AMTL consolide la prise des objectifs et se regroupe autour de ces derniers. Seule une dernière unité de SENTINELLE est en mesure de contester.

Ayant une vue sur la CIE de LEMAN RUSS, les COLOSSUS depuis leur colline se mettent en ETAT d'ALERTE pour un coup tordu. L'AMTL retenant l'initiative, le WARHOUND se met en direction de la CIE à l'abri de la colline centrale et déverse la puissance des laser blaster et de son plasma, ce qui provoque la démoralisation immédiate de la CIE. Ne pouvant rester sur place, la CIE de LEMAN RUSS engage un mouvement qui déclenche instantanément les tirs de les COLOSSUS, causant des pertes supplémentaires du fait des PI.

L'aviation décide enfin de sortir de ses hangars. Les AVENGER STRIKE FIGHTERS tentent une attaque au sol sur les dernières SENTINELLES, immédiatement interceptés par les THUNDERBOLTS GI qui arrivent à en descendre un. Malgré le feu de l'aviation ennemie, le BZZZZZZZZZZZZZZZ caractéristique du canon avenger se fait entendre et s'abat sur les SENTINELLES qui se retrouvent découpeées en petit morceau.

Le tour 3 se termine sur l'accomplissement de 3 objectifs de **victoire pour l'AMTL** (Prendre et tenir / Vous ne passerez pas / Défendre le drapeau). La Centrale XIII est sauve !

Von Krieg

SANDGRAVE

Du Frostgrave qui sent bon le sable chaud

par le Golem qui rêve

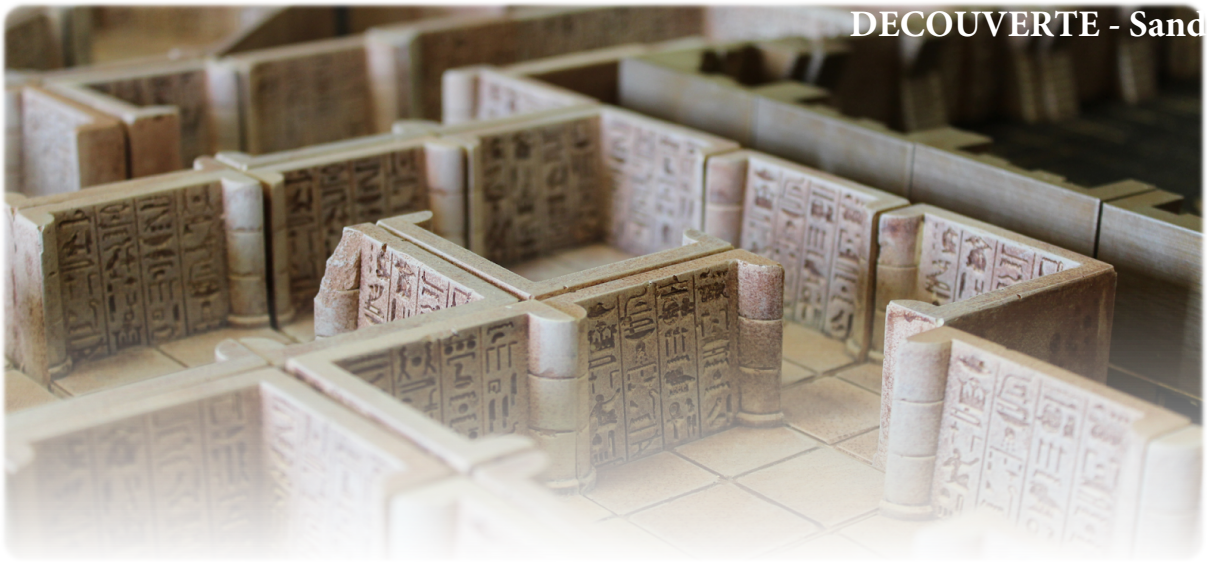
Bon nombre de pousseurs de figurines connaissent ou ont déjà entendu parler de **Frostgrave**, ce jeu d'escarmouche médiéval-fantastique que l'on pourrait qualifier de successeur spirituel de Mordheim. L'action se passe dans les ruines gelées d'une ancienne cité magique remplie de bizarreries surnaturelles, de monstres féroces et surtout de trésors fabuleux qui valent bien la peine de se battre pour mettre la main dessus.

Ceux qui me connaissent savent que je suis un gros mordu de l'Égypte antique, historique comme imaginaire. Jusqu'à il y a quelques années, c'était une passion que je n'avais pas encore sérieusement cherché à explorer à travers les figurines et le modélisme. Jusqu'à ce que Frostgrave me tombe entre les mains. Non seulement les règles de ce jeu m'ont rapidement séduit, mais j'en ai également profité pour me l'approprier en remaniant l'univers à ma sauce et en le transposant dans un autre cadre (égypto-fantastique évidemment). C'est ainsi que j'en suis venu à faire ma version bidouillée : **Sandgrave**.

Dans cet article, je vais expliquer un peu dans un premier temps ce que j'ai fait pour m'approprier Frostgrave et remanier le thème. Comme vous le verrez, il n'y a absolument rien de sorcier là-dedans. Puis dans une deuxième partie, je présenterai un peu Horakhis, la cité fantôme de ma création qui est au cœur de Sandgrave. En espérant que cet article puisse vous inspirer…

« Je vous le dis en toute amitié cher confrère, renoncez tout de suite à votre projet de partir explorer Felstad ! Le climat humide et gelé de cette région n'épargnera ni votre grand âge ni vos rhumatismes… De plus, des tas de magiciens plus jeunes et plus audacieux que vous s'y sont déjà aventurés et ont nettoyé le « Tombeau des Glaces » de tous les trésors qu'il pouvait y avoir. Franchement, que reste-t-il à découvrir à Felstad de nos jours ? Je vais vous le dire : strictement rien ou sinon quelques babioles de maigre valeur.

Je vois la déception se dessiner sur votre visage. Mais ne vous découragez pas mon ami ! Sachez qu'il existe une autre destination qui pourrait combler votre soif d'aventures et de trésors magiques. Dans les terres lointaines du sud, au cœur d'un océan de sable, se trouvent les ruines de la cité mythique d'Horakhis. Peu de gens connaissent son existence. Et je peux vous assurer que si le quart de ce qu'on raconte sur cette ville est vrai, alors Horakhis n'a strictement rien à envier à Felstad en termes de richesses ! Qu'en dites-vous, vieille branche ? Êtes-vous prêt à traverser les dunes de sable plutôt que les congères ? »



De la neige au sable,

ou comment passer d'un thème à un autre

Pour la petite histoire : au départ, je cherchais simplement un système de règles simples pour jouer avec des petits bonhommes égyptiens que je m'étais mis à collectionner. Dans ce cas, pourquoi choisir Frostgrave alors ? Après tout, on parle bien du *« jeu de figurines fantastiques dans la cité des GLACES »* ? Drôle de choix pour jouer des aventures au pays des pyramides ! Et pourtant… C'est justement le rédac' chef du présent webzine qui m'avait suggéré de prendre Frostgrave, d'en garder les règles et de changer le cadre à ma convenance pour mettre en scène des aventures égypto-fantastiques. Riche idée !

Comme bon nombre de joueurs de figurines, j'ai rapidement été enthousiasmé par les règles de Frostgrave, qui sont plutôt simples et fun. Et bien entendu, l'idée de m'approprier ce jeu en remaniant le thème à ma sauce rendait la chose encore plus intéressante. Ce qui amène la question suivante :

Comment fait-on pour transposer Frostgrave sur un nouveau thème ?

Pour commencer, il n'y a strictement rien ou presque rien qui rattache à proprement parler le thème de la ville gelée et son climat glacial aux règles du jeu. J'ai dû voir tout au plus un scénario dans le supplément « l'Éveil du Seigneur Liche » qui met en scène une rivière gelée à franchir prudemment (car glissante)... et c'est à peu près tout. Il n'existe aucune règle spécifique sur le climat, le froid, d'éventuelles tempêtes de neige ou quoi que ce soit dans ce genre.

En fait, c'est bien simple : dans le système de jeu de J. McCullough (le papa de Frostgrave et d'autres jeux), à partir du moment où on a un thème qui nous sert de prétexte pour monter une table de jeu chargée de décors, alors la neige, le sable, la végétation ou le béton sont du pareil au même. En réalité, le thème n'est qu'un simple habillage qui dépend avant tout des figurines et des décors.

Les décors

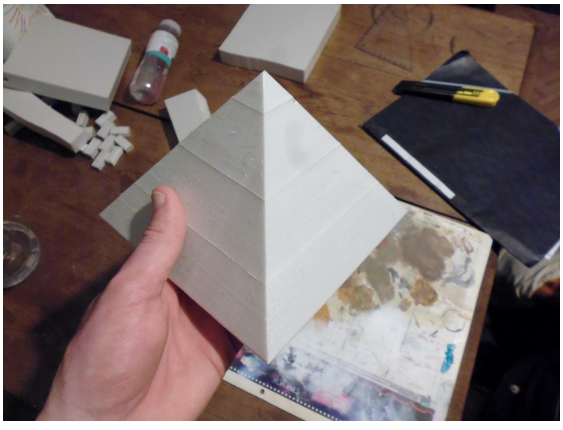
Pour mon Sandgrave, le tableau est le suivant : un paysage de désert de sable parsemé de monuments abandonnés et de ruines gravées de hiéroglyphes. Les décors les plus emblématiques étant des pyramides, des mastabas, et des obélisques. Sans oublier quelques palmiers qui survivent vaillamment à l'aridité du désert.

Préparer des décors sur le thème de ruines égyptiennes ou du désert de sable n'est pas franchement plus compliqué que de faire des décors pour Frostgrave ou Mordheim : on peut aussi bien en acheter des tout-faits dans le commerce qu'en fabriquer soi-même avec ses doigts de fée et des matériaux de modélisme. Et je ne parle même pas de l'impression 3D qui offre également d'énormes possibilités. Bref, il n'y a rien de révolutionnaire du côté des décors.

Les moules Hirst Arts sont un bon point de départ pour concevoir des bâtiments égyptiens à condition d'être patient.

Du haut de cette pyramide, trois kilos de plâtre vous contemplent !

Si on a le matos pour, l'impression 3D peut être une alliée prodigieuse.



Une mini-pyramide en polystyrène extrudé, le meilleur matériau du maquettiste/modéliste qui fabrique tout de ses propres doigts.

Les bandes

Outre les décors, une bonne bonne partie du travail d'adaptation repose sur le choix des figurines. Personnellement, il m'a fallu fouiller un petit peu parmi les différents fabricants de p'tits soldats pour trouver mon bonheur d'égyptophile.

Dans Frostgrave, chaque joueur doit se constituer une bande composée d'un magicien, un apprenti et divers soldats : guerrier, voleur, archer, ranger, barbare, etc. Fort heureusement, ces personnages correspondent à des stéréotypes classiques, si bien qu'il est relativement aisé de trouver des figurines de soldats et de magiciens quel que soit le thème qu'on ait choisi.

Dans le cas de Sandgrave, au lieu d'avoir des personnages vêtus de doudounes polaires, ce sont des individus du style égyptiens, nubiens ou habitants du désert, à la peau foncée ou bronzée, qui portent des pagnes de lin et manient des khépesh ou d'autres armes antiques. Des voleurs, des guerriers et des mages, ça se trouve facilement, même au pays des pyramides.

Je dois dire que faire le tour des différents fabricants de figurines pour chercher des personnages qui plaisent et qui correspondent au thème choisi, ça fait un peu partie des petits plaisirs de l'adaptation. Sans oublier évidemment la possibilité d'exprimer sa créativité à travers des conversions ou du kitbashing. Et comme je le disais plus haut pour les décors, si on a accès à l'impression 3D, ça rend les recherches encore plus simples : avec le boom de l'impression en résine, les personnages numériques prêts à être imprimés sont légions (sur MyMiniFactory par exemple), ce qui nous offre un filon supplémentaire où creuser.

À gauche, une voleuse Frostgrave.
À droite, un voleur Sandgrave
Deux figurines aux styles différents pour le même job.

Besoin d'un chien de guerre égyptien ?
Un lévrier du pharaon fera l'affaire.

Un exemple d'homme d'armes égyptien équipé d'un khopesh et d'un bouclier.

Les monstres

Les figurines de Frostgrave ne se limitent pas aux bandes commandées par les magiciens car il y a aussi les créatures hostiles à prendre en compte. Là par contre, l'adaptation se corse un chouïa comme vous allez voir.

Parmi les monstres du bestiaire de Frostgrave, certains ne sont aucunement dépaysés si on les transporte dans un autre environnement : un squelette reste un squelette, un démon est un démon, et ainsi de suite. Généralement ces monstres peuvent être copiés-collés sans souci.

Égyptienne ou non,
cette mort-vivante reste une vampire.

En revanche, il y a d'autres monstres qui ne colleront pas forcément au thème choisi. Il faut alors les adapter ou les oublier. Pour donner des exemples, une araignée des glaces ou une panthère des neiges, c'est mignon mais ça ne colle pas trop avec Sandgrave et ses températures caniculaires... La solution la plus simple, c'est de garder leurs profils et de changer leurs noms pour ceux de créatures équivalentes plus appropriées.

Voici quelques exemples simples de créatures équivalentes :

Frostgrave	Sandgrave
Araignée des glaces	Scorpion sacré
Panthère des neiges	Léopard
Loup-garou	Chacal-garou
Zombie	Momie

Une momie n'est jamais qu'un zombie emmailloté dans des bandelettes de lin. Une grosse araignée venimeuse et un gros scorpion venimeux, c'est grosso modo le même truc. Quant au loup-garou et au chacal-garou, c'est à peine si on voit une différence. Bref, c'est un jeu d'enfant de traduire ces créatures vers un autre thème/univers comme Sandgrave.

Éventuellement, le profil de certains monstres de Frostgrave ne collera pas toujours parfaitement au rôle qu'on souhaite leur donner dans le nouveau thème. Dans ce cas-là, rien de plus simple : il suffit de modifier légèrement le profil en ajustant les caractéristiques ou en ajoutant/retirant une règle spéciale pour qu'il se conforme mieux à la créature qu'il est censé représenter.

Par exemple, l'araignée des glaces de Frostgrave est capable d'escalader les murs sans malus grâce à la règle *Grimpeur*, cependant si je veux convertir cette bébête en un gros scorpion dans Sandgrave, la capacité *Grimpeur* me semble être de trop car un scorpion, ça ne grimpe pas au plafond. Donc je la supprime du profil du scorpion et le tour est joué.

Malheureusement toutes les créatures de Frostgrave ne sont pas forcément transposables dans n'importe quel thème. Dans ce cas, on peut tout simplement les oublier… Par exemple, un ours Frostgrave ne trouvera pas trop sa place en territoire égyptien, même en cherchant une créature équivalente qui pourrait coller (ou alors je n'ai pas trouvé).

Ceci dit, rien n'empêche de créer ses propres monstres pour compléter le bestiaire et étoffer ainsi le thème choisi. C'est même un must si on souhaite s'approprier le jeu à notre sauce !

Ainsi pour peupler Sandgrave, j'ai imaginé différentes créatures dont en voici quelques exemples :

Essaim de scarabées

Bien que ces insectes ne soient au mieux qu'une simple nuisance quand ils sont une poignée, ils peuvent devenir véritablement dangereux quand ils se déplacent en nuées. Ils sont alors capables de recouvrir entièrement un homme ou un animal et ne laisser que des os blanchis. Contre un essaim de scarabées, les armes conventionnelles deviennent inefficaces et il faut recourir à des sortilèges ou bien utiliser des armes enchantées.

Essaim de scarabées					
M	**C**	**T**	**A**	**V**	**S**
4	+1	+0	14/5	+0	10
Animal, Immunité aux critiques, Vulnérable aux attaques magiques					

Vulnérable aux attaques magiques : Ces essaims sont vulnérables aux attaques magiques que ce soit des sortilèges ou des armes enchantées. Par conséquent, leur immunité aux critiques ne s'applique pas contre les attaques magiques et les essaims de scarabées utilisent leur attribut secondaire d'Armure contre celles-ci.

Guerriers momies

À travers l'histoire d'Horakhis, les soldats les plus valeureux recevaient l'honneur suprême de rejoindre la Garde Éternelle à leur mort. Constituée uniquement de champions des âges passés, la Garde Éternelle est un corps de guerriers morts-vivants d'élite ayant reçu les meilleurs rituels de momification après ceux réservés aux pharaons.

Guerriers momies					
M	**C**	**T**	**A**	**V**	**S**
6	+3	+0	13	+2	10
Mort-vivant					

Scorpion des dunes

Véritable monstre, un scorpion des dunes est une créature colossale : gros comme un chariot, ses pinces peuvent couper un homme en deux, son dard est capable de percer la plus épaisse des armures et sa chitine est dure comme du métal. Les anciens habitants d'Horakis craignaient et respectaient religieusement cet animal car, selon eux, les scorpions des dunes sont les avatars de la déesse Khemenset, la forme qu'elle choisit d'adopter quand elle se manifeste dans le monde des mortels.

Scorpion des dunes					
M	**C**	**T**	**A**	**V**	**S**
6	+6	+0	15	+4	20
Animal, Grand, Fort, Poison					

On m'a déjà demandé comment je faisais pour m'assurer que les profils des monstres soient équilibrés. Ma réponse est simple : il n'y a pas vraiment d'équilibre. Ça se fait au doigt mouillé.

Il suffit de regarder les profils existants du bestiaire de Frostgrave pour se faire une idée approximative des stats que l'on peut donner à une créature qu'on souhaite inventer. Et surtout, il faut se rappeler que les monstres ne sont pas les principaux adversaires dans le système de jeu de Frostgrave, ce rôle revient avant tout aux figurines contrôlées par les autres joueurs.

Les monstres n'ont pas vraiment à être équilibrés, du moment bien entendu qu'ils n'aient pas des stats complètement pétées du style +15 en Combat ou une liste de règles spéciales longue comme le bras. Si les personnages-joueurs croisent des monstres redoutables sur leur route, c'est à eux d'aviser. Le combat n'est pas systématiquement une obligation dans ce jeu et des joueurs futés prévoiront plusieurs itinéraires pour accéder aux trésors, quitte à faire un détour pour contourner une abomination capable de mettre leurs soldats en pièces.

Que reste-il à adapter ?

Au-delà des décors, des figurines et du bestiaire, il n'y a pas grand-chose qui nécessite d'être remanié si on souhaite basculer Frostgrave dans un autre thème. Les différents scénarios de jeu sont à l'image des règles et ne nécessitent souvent que des efforts minimes ou inexistants pour être adaptés.

Après, au-delà du contenu des livres de Frostgrave, il y a toujours des possibilités intéressantes d'aller encore plus loin dans l'appropriation du jeu. Comme créer de nouveaux soldats spécialistes qui jouent un rôle important dans votre univers personnel. Ou bien écrire des scénarios de jeu qui permettront d'explorer un peu les dangers et les mystères de votre version remaniée de Frostgrave. Par exemple, une aventure où les magiciens et soldats cherchent dans le désert un trésor basique mais ô combien précieux, à savoir de l'eau potable...

Si ce n'est pas un scénario ou de nouveaux soldats, ce peut être de nouveaux trésors, de nouvelles règles spéciales ou autre chose. Les possibilités sont infinies, l'essentiel étant de laisser parler sa créativité et de s'amuser.

Bidulegrave : pour aller au-delà de la neige et du sable

Jusque-là, j'ai surtout parlé de convertir Frostgrave en Sandgrave. Mais je ne suis certainement pas le premier ni le dernier à m'être amusé à remanier ce jeu et à l'adapter à un nouveau thème. Je sais même que d'autres joueurs ont déjà pensé à Sandgrave bien avant que je m'y mette à mon tour, et ce n'est pas non plus le seul thème alternatif qu'on puisse imaginer.

Une des plus grandes forces de notre loisir, c'est que chacun peut bidouiller ses figurines et ses décors comme il l'entend et laisser libre cours à sa créativité. D'ailleurs même si vous choisissez de jouer à Frostgrave de manière classique et de monter des bandes ainsi qu'une table de jeu sans rien changer au thème de la cité gelée, ce sera tout de même votre interprétation de Frostgrave rien qu'à vous.

Ceci dit, si jamais l'envie vous prend de remanier le jeu à votre sauce, ci suivent deux thèmes possibles à explorer qui pourraient peut-être vous inspirer...

– VOLCANOGRAVE –

Sérieusement, qui a décidé de construire ça là !?

La nouvelle s'est répandue comme une traînée de poudre dans les guildes de magiciens : des explorateurs ont découvert les ruines d'une métropole appartenant à une civilisation mythique disparue. Bien évidemment, les rumeurs de trésors fabuleux ne tardent pas à suivre... Seul bémol, la ville fantôme est située sur le flanc d'un volcan actif. Serez-vous assez courageux pour vous y aventurer ?

Créatures hostiles : élémentaires de feu, salamandres, squelettes enflammés, dragons, phénix, etc.

Décors : des ruines recouvertes de cendres, des formations rocheuses inhabituelles, un réseau de cavernes volcaniques, des sources thermales, etc.

Périls : des nuages de cendres et des colonnes de vapeur qui gênent la visibilité, du magma qui envahit progressivement la zone, etc.

– SWAMPGRAVE –

Passe-moi la pommade anti-moustiques...

Une vaste cité magique fut construite au cœur d'une région jadis verdoyante. Mais suite à un changement climatique, la forêt est progressivement devenue un immense marécage fétide qui s'étend sur des milliers d'hectares. Que sont devenus les habitants de la cité ? Personne ne le sait mais qui peut bien s'en soucier quand on imagine les trésors qu'ils ont pu laisser derrière eux ?

Créatures hostiles : batraciens mutants, gobelins hargneux, moustiques géants, zombies fongiques, etc.

Décors : des mares acides, de grands arbres pourrissants, des grands champignons étranges, des ruines couvertes de mousses et connectées par des passerelles de bois, etc.

Périls : des sables mouvants, du brouillard, des miasmes toxiques, etc.

Horakhis,
le tombeau des sables

« NE M'ENTERREZ PAS ! JE NE SUIS PAS MORT !
– Ne vous arrêtez pas et ignorez-le » dit le chef d'une voix très lasse.

Nous continuions à jeter des pelletées de terre mêlée de sable dans la tombe improvisée en nous efforçant de ne pas trop regarder la chose qui fut notre camarade Shetep. Il gigotait vainement pour essayer de défaire les liens qui entravaient ses chevilles et ses poignets, sans parler de la javeline fichée dans son torse. Personne ne disait mot mais je savais que nous souhaitions tous la même chose : que ce troisième enterrement soit le dernier et que la dépouille flétrie de Shetep ne réapparaisse plus jamais.

Demain, nous quitterons les ruines d'Horakhis et nous ne remettrons plus jamais les pieds dans cette cité maudite...

La Cité Merveilleuse de Jadis

Quelque part au milieu d'un immense désert de sable et de roche, une pyramide gigantesque semble défier les cieux. Cet édifice impressionnant domine une région autrefois prospère et peuplée, mais à présent abandonnée et habitée uniquement de bêtes sauvages ou de monstres. Tout autour de la pyramide, d'innombrables ruines s'étendent jusqu'à l'horizon. Là où se trouvaient jadis des palais magnifiques et des temples somptueux, il ne reste désormais plus que des décombres. Ces vestiges sont ceux d'une antique métropole qui fut jadis vaincue par la désertification : Horakhis, la cité de la Gloire Éternelle.

Autrefois florissante et prospère, Horakhis était à la fois le joyau du continent et la fleur du désert. Ses temples et ses bibliothèques avaient une telle réputation que des sages et philosophes voyageaient de loin pour venir y trouver la connaissance qu'ils avaient cherchée toute leur vie. Les rouleaux et les ouvrages entreposés dans cette cité contenaient tous les secrets du monde, des dieux, de la magie, de la vie et de la mort. D'après les légendes, Horakhis était la cité du savoir absolu.

Les cours des palais étaient peuplées de mages et de prêtres capables d'animer des statues, de converser avec les morts, de lire l'avenir dans les étoiles, de faire danser le feu dans la paume de leur main, de faire apparaître des génies, de jeter des malédictions, et bien d'autres pouvoirs magiques. D'après les légendes, Horakhis était la cité des miracles sans fin.

Les coffres et les chambres aux trésors débordaient de richesses inimaginables. De véritables dunes d'or, de rubis, de turquoises et d'émeraudes. Des lampes, des bagues et des amulettes magiques contenant des esprits prêt à assouvir le moindre désir de leur maître. Des talismans qui permettaient à quiconque les portait de commander aux éléments ou des épées enchantées qui se maniaient toutes seules. Toujours selon les légendes, Horakhis était la cité de tous les trésors imaginables.

Mais aujourd'hui, Horakhis la plus grande et la plus glorieuse de toutes les cités du désert n'est plus que sable et ruines, à l'exception de la grande pyramide qui résiste encore à l'emprise du temps. Les habitants ont disparu pour laisser la place à des créatures féroces. Que s'est-il passé pour que cette cité jadis si prospère connaisse une telle déchéance ? Nul ne le sait. C'est à croire que la porte des enfers s'est ouverte sur Horakhis ou qu'un dieu a jeté une malédiction sur la ville... Les caravaniers et les savants ont mille et une hypothèses pour expliquer ce mystère, mais pas l'ombre d'une preuve ou le moindre faisceau d'indices pour appuyer leurs théories.

À présent, Horakhis n'est plus qu'une immense ville morte. Et une autre question demeure sans réponse : que contient donc cette énorme pyramide qui trône silencieusement au centre des ruines ?

On a finalement retrouvé Chédi.
Ou plutôt son corps affalé par terre.
Du sable s'écoulait de sa bouche, de ses narines et même de ses yeux mi-clos...

Sortie des ténèbres de son tombeau, cette momie s'avance lentement, poignard en main…

La Cité Fantôme Actuelle

Même en ruines, Horakhis conserve des traces importantes de sa splendeur passée. Sans parler de ses trésors enfouis, de nombreux édifices tiennent encore debout et peuvent être visités. La ville se divise en plusieurs zones d'intérêt que les mages et les aventuriers seront tentés d'explorer.

Les ruines

Les ruines sont de loin la partie la plus importante en termes de superficie. Comme toute grande métropole digne de ce nom, Horakhis fait plusieurs kilomètres de long et la ville est organisée en plusieurs grands districts dans lesquels on trouve des temples, des palais en piteux état, des mastabas, des pyramides de taille modeste, etc.

Beaucoup de vestiges sont partiellement ensablés. À l'exception de certains quartiers qui n'ont pas été très explorés, il n'y a pas énormément de trésors ou d'artefacts magiques à trouver. Les ruines sont dangereuses car des créatures féroces du désert y rôdent sans parler des morts-vivants et d'autres monstres errants.

Le labyrinthe souterrain

Parmi les ruines de la cité, de nombreux édifices comportent des escaliers qui descendent vers un immense dédale souterrain qui s'étend sur des kilomètres, comme une gigantesque toile d'araignée sous la ville. La fonction de ce labyrinthe n'est pas claire et certains occultistes pensent qu'il s'agit de sortes de catacombes car on y trouve beaucoup de chambres funéraires et de salles d'embaumement.

Il y a beaucoup plus de richesses cachées dans le labyrinthe qu'à la surface de la ville, mais le danger est également bien plus important. Le dédale est truffé de pièges tandis que des malédictions se cachent dans les hiéroglyphes inscrits sur les murs. Outre les monstres habituels, le labyrinthe est hanté par des morts-vivants nettement plus redoutables que ceux de la surface.

Comme si ça ne suffisait pas, certains survivants à moitié hébétés racontent que le labyrinthe *change*, comme pour mieux égarer les explorateurs. À ce jour, personne n'a réussi à cartographier le labyrinthe et il semble peu probable que quiconque y parvienne.

Une aventurière tombée au combat est portée par une momie vers un atelier d'embaumement où commencera sa nouvelle existence de mort-vivante. La malédiction d'Horakhis n'est pas près de prendre fin...

La Grande Pyramide

L'intérieur de la Grande Pyramide est un mystère total car nul n'est jamais parvenu à y pénétrer. Pour autant qu'on sache, l'immense édifice, qui fait près de trois cent mètres de haut, ne comporte aucune entrée visible. On peut donc seulement imaginer ce qui se cache à l'intérieur. Pour certains, ce serait le tombeau d'un dieu dont le décès expliquerait la déchéance d'Horakhis. Pour d'autres, la pyramide serait une sorte de capsule temporelle qui contiendrait l'intégralité du savoir et des connaissances magiques des anciens habitants d'Horakhis.

La seule chose qui soit certaine, c'est que la Grande Pyramide est l'endroit le mieux protégé de toute la cité, ce qui suffit à éveiller bien des convoitises. Il n'est pas un seul magicien ou chasseur de trésors ayant visité Horakhis qui n'ait rêvé de percer un jour les secrets de la pyramide…

Les dernières théories avancent d'ailleurs que l'entrée de la Grande Pyramide serait cachée quelque part au centre du labyrinthe souterrain...

« Les chercheurs de gloire se trompent tous... Ils s'imaginent qu'ils choisissent de venir explorer Horakhis et de piller les tombes en quête de richesses, mais en réalité c'est la cité qui les appelle sans qu'ils s'en rendent compte... Car Horakhis est douée d'une volonté propre ! Et elle a faim... Elle ne sera jamais rassasiée... Jamais... »

-Extrait des délires de Nebkaf, le prêtre fou.

(Illustration d'Oleksiy Lipatov - DeviantArt)

À VOS DÉS !

HOBBY & SÉCURITÉ

On est jamais trop prudent...

Il y a des choses qu'il faut répéter indéfiniment, c'est toujours utile, surtout lorsqu'on parle de sécurité. Hé oui, on manie des objets coupants, abrasifs, des produits dangereux, et un accident est vite arrivé, tous les hobbyistes savent de quoi je parle. Mais être vétéran n'enlève pas le risque, et une petite piqure de rappel peut être utile.

Il ya quelques mois je décidais de ressortir mon Milliput, qui est une pâte epoxy bi-composant souvent utilisée pour remplir des rainures et autres trous inesthétiques sur des figurines ou des maquettes. Il m'en fallait pas mal, je décide donc de me protéger les mains en utilisant des gants. Mais les mains seulement ! Résultat : les vapeurs du produit (ça ne m'était jamais arrivé avant) m'ont intoxiqué au point que j'ai eu l'intérieur du nez irrité pendant au moins deux jours entiers. Pas glop. Et pourtant me protéger je sais faire, mais on n'est jamais à l'abri d'un oubli, de la méconnaissance d'un nouveau produit, ou d'un accident. Un goutte de cole cyano projetée dans l'oeil, ça doit pas être drôle mais ça peut arriver à n'importe qui y compris un pro. Donc les débutants, faites d'autant plus attention !

Je vais donc tout d'abord lister les "dangers du hobby" (ce n'est pas une activité risquée hein, mais à effectuer dans de bonnes conditions), puis les protections diponibles ou les bonnes pratiques.

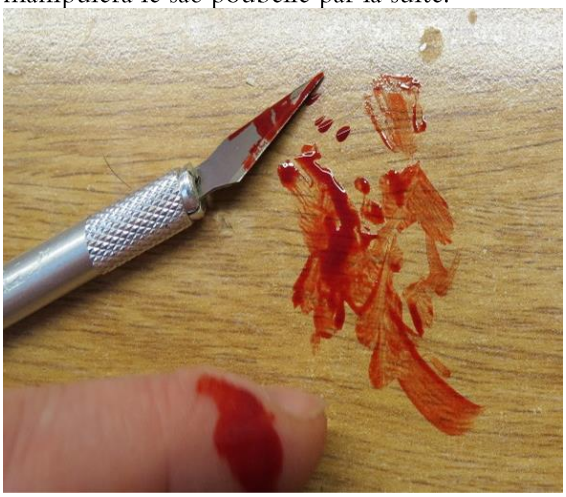
A) Les sources de danger

1) Les outils

Alors évidemment en premier arrive la star du pansement : le couteau de modélisme, aussi communément appelé X-Acto. Un modéliste confirmé ne comptera plus les coupures. Et la douleur due au produit huileux sur les lames lors de leur fabrication. Et les yeux ! Il m'est parfois arrivé de péter des lames, celles-ci peuvent voler, y compris dans vos yeux. Une lame émoussée peut paradoxalement être plus dangereuse qu'une lame neuve (pourtant plus tranchante) : on force davantage pour couper, ce qui augmente le risque de déraper et donc de se couper les doigts. Il ne faut donc pas oublier de changer la lame quand celle-ci coupe moins bien.

Un peu comme les seringues, les lames usagées doivent être stockées dans un contenant sûr (ex : une boîte en plastique correctement fermée) avant d'être jetées à la poubelle. Cela évitera un

éventuel accident pour celui ou celle qui manipulera le sac poubelle par la suite.



Alors rassurez-vous je ne me suis pas coupé exprès pour le Warmazine, c'est du "Blood for the blood god", le faux sang de chez GW :)

Les outils de sculpture peuvent eux aussi couper, perforer...De même que les grappes de figs, les aiguilles. Sans oublier les "dégâts contondants", si vous utilisez par exemple un marteau pour faire des carcasses de bagnoles à Gaslands (si si...).

Les outils rotatifs électriques, type Dremmel arrivent également en bonne place. On en utilise évidemment beaucoup moins que les couteaux de modélisme, mais les outils à haute vitesse de ce genre peuvent infliger des blessures très graves. Plus la vitesse de rotation utilisée est élevée, plus le risque sera grand : "ripper" bien entendu mais aussi casser un embout, une fraise, une mèche, qui dans ce cas est susceptible de voler encore plus violemment qu'une lame de X-Acto.

Ma Dremmel et un disque à tronçonner. Attention danger !

2) Les produits

Parmi les produits dangereux les plus utilisés dans le hobby figurent les colles ! Si les colles acrylique/vynilique/colle à bois ne sont pas très agressives, il en va très différemment de la colle cyanoacrilate, communément appelée "super glue" en référence au produit star de chez Loctite. Doigts collés, vapeurs nocives, quel hobbyiste n'a jamais connu ça ! Les colles-résine, type Epoxy, ou encore photosensibles aux UV, sont aussi à manier avec précaution.

L'eau bouillante : oui c'est très utile pour redresser les parties de figurines plastique tordues, mais ça reste de l'eau bouillante ! la vapeur d'eau bouillante, ça fait mal...

Les bombes de peinture : outre le gaz et la peinture émis lors des pulvérisations et que vous pouvez inhaler, les bombes laisseront un résidu de peinture sous forme de poussière au sol.

Les pâtes Epoxy : Milliput, Greenstuff, Procreate... Si vous avez lu l'introduction de l'article, je donne un exemple flagrant de la toxicité de ces pâtes.

Outre les colles, les produits chimiques en général : résines, silicones, vernis, solvants, poudres, la panoplie est très large en matière de modélisme. Les produits vont du totalement non toxique à base d'eau aux trucs méchants avec de vilains signes à tête de mort et autres joyeusetés sur l'étiquette.

Les résines de coulée et leurs étiquettes : à ne pas négliger

3) Les mauvaises pratiques

On prend souvent de mauvaises habitudes ! Endroits non ventilés inadaptés (effluves, etc), ateliers non rangés, produits et/ou outils qui traînent (attention aux animaux et aux enfants !). Les plus pernicieuses étant celles que l'on ne remarque plus, car on y est habitués. Une chaise pourrie qui fait mal au dos, et surtout une lampe inadaptée pour bricoler ! J'insiste sur celle-ci : vous n'avez qu'une seule paire d'yeux, ne la foutez pas en l'air pour peindre du bonhomme avec une lampe de chevet lumière jaune ou un néon blafard au plafond.

Il ne faut pas oublier non plus que l'évier n'est pas un endroit magique où la saleté disparait ! De nombreux produits ne doivent pas être jetés dedans mais amenés en déchetterie, comme par exemple le liquide freins (ou autres trucs toxiques comme le Bendix 55...) utilisé pour décaper vos figurines.

B) Prévention et solutions

Se protéger

Il existe des tonnes d'équipements de protection individuels efficaces et à un prix abordable.

1) Protégez vos mains

Les gants ! Si vous redressez des figs avec de l'eau bouillante, mettez des gants de jardinage et/ou une pince. Si vous ébavurez une figurine, mettez au moint un gant (fin et en néoprène) sur la main qui ne tient pas la lame, Les gants jetables sont aussi utilisables dans de multiples situations : utilisation de bombes de peinture, d'un aérographe, de produits dangereux, etc. Pour avoir testé les 3, laissez tomber le latex et le vinyle, utilisez directement des gants en nitrile. C'est quasi le même prix que les autres mais beaucoup plus résistant au déchirement. On trouve aussi des gants remontant, réutilisables, en nitrile, plus épais, qui seront utiles pour les produits chimiques, et notamment pour l'impression 3D résine.

Les gants que j'utilise, de gauche à droite : gants réutilisables en nitrile (impression 3D résine), gants néoprène épais (main opposée à la Dremmel), gants néoprène fins (main opposée au couteau de modélisme), et enfin gants en nitile jetables (peinture en bombe, aérographe...).

2) Protégez vos yeux

Comme dit plus haut, c'est ce que vous devez protéger en priorité. Lunettes de protection contre les projections, contre les UV... Ne pariez pas sur le fait que vos lunettes de vue vous protègent efficacement. Pour vos yeux, ne prenez AUCUN risque. Une goutte de colle cyano, un morceau de disque à tronçonner, une éclaboussure de résine UV et vous risquez de perdre un oeil, voire de devenir aveugle. Non sérieusement, ne rigolez pas avec tout ce qui concerne vos mirettes.

3) Protégez vos poumons

Evitez donc de bomber dans un garage, même ouvert : vos poumons ne vous remercieront pas... Et en plus vous allez laisser, si le bombage est important, une couche de résidu de peinture poussérieuse et pas super saine au sol. Alors des fois c'est compliqué, on n'a pas toujours accès à un extérieur adapté mais mieux vaut un balcon ou un rebord de fenêtre que rien.
Et pour l'aérographe c'est pareil : masque obligatoire + aération/ventilation !

Les effluves de produits chimiques (résines de coulée, silicones, solvants...), certaines résines sont solvantées, d'autres non. Les solvantées sont les pires (et parmi ce qu'il y a de pire à respirer dans le hobby). Les silicones de coulée polycondensation (ceux avec un catalyseur et une base) contiennent de l'alcool et produisent donc des émanations dont il faut se protéger. Choisissez donc plutôt un silicone polyaddition, plus pratique, moins toxique, et moins sujet à la rétractation. De toute façon, pour protéger vos poumons, la solution c'est d'utiliser un masque à gaz. Oui vous aurez l'air d'un personnage de Breaking bad en pleine opération mais au moins, vous serez protégé. Les demi-masques à cartouches anti vapeurs et poussières (ne vous trompez pas de cartouches) contiennent (entre autres) un filtre à charbon actif. Les demi-masques protègeront vos poumons, votre bouche et votre nez. Les masques entiers protègent aussi les yeux.

Si vous poncez ou sciez une résine solide (figurine ou décor), cela va produire de la poussière nocive, il en va de même pour d'autres matériaux comme le polystyrène : mettez un masque si vous poncez !

Demi-masque à gaz

4) Protégez vos vêtements

Une blouse c'est bien, mais un tablier c'est mieux. Oui, une goûte de colle cyano qui tombe sur un pantalon et c'est mort (j'en ai flingué deux comme ça). Vous pouvez aussi utiliser de vieux vêtements qui ne craignent plus rien. Ah oui la peinture acrylique ça se nettoie à l'eau, mais si vous lavez à l'eau chaude, elle va cuire et vous ne pourrez plus l'enlever. En même temps, vous aurez désormais des vêtements qui ne craignent plus rien ! C'est la même chose pour les lavis bien sûr.

Les bonnes pratiques

1) Respectez les consignes

RTFM ! Read the fucking manual ! Lisez les modes d'emploi des produits ou des outils que vous utilisez, ça prend pas bien longtemps. Faites attention aux symboles des produits dangereux. Si vous avez un doute, allez voir à quoi correspond la signlétique sur internet : https://www.amsn.fr/Symboles-etiquetage-produits-chimiques.asp

1) Allez à la bonne vitesse

En matière de sécurité, la vitesse est souvent synonyme d'erreurs et donc de blessures. Manipulez des outils ou des produits de manière à ne pas vous couper, vous brûler, renverser des choses etc.

2) Utilisez les outils pour ce à quoi ils sont prévus

Est-il utile de développer ce titre ? Je dirais que non.

3) Privilégiez la qualité

Il vaut mieux payer un peu plus cher des outils ou des produits de qualité que d'acheter une sous-marque bas de gamme qui vous fera prendre des risques !

4) Utilisez de votre bon sens

Il y a plein de choses dont je n'ai pas parlé dans cet article, comme de ne pas travailler bras nus ou en bermuda si vous manipulez des produits dangereux. Faites preuve de bon sens et tout devrait bien se passer.

En conclusion, je dirais qu'un environnement de travail pour du modélisme/hobby doit être pensé pour être opérationnel (oui je sais ça fait très militaire), mais comme dans toute activité, la sécurité physique (de vous, de vos proches et de vos animaux) doit être la première chose à prendre en compte et à garder en tête tout du long de cette activité. Vous voulez du plaisir, pas des blessures !

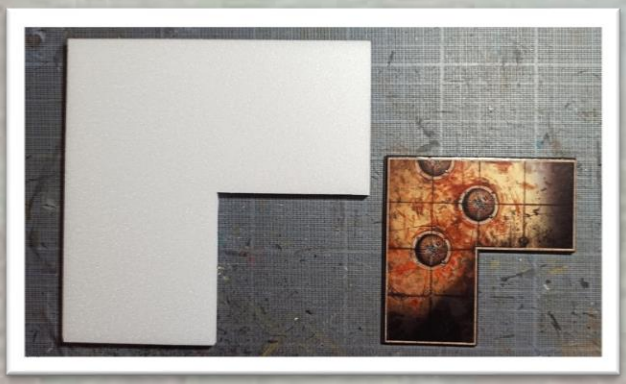
Et rappelez-vous : on ne se protège jamais trop !

COMMENT UPGRADER VOS PLATEAUX DE JEUX POUR PLUS D'IMMERSION !!

Par Budala

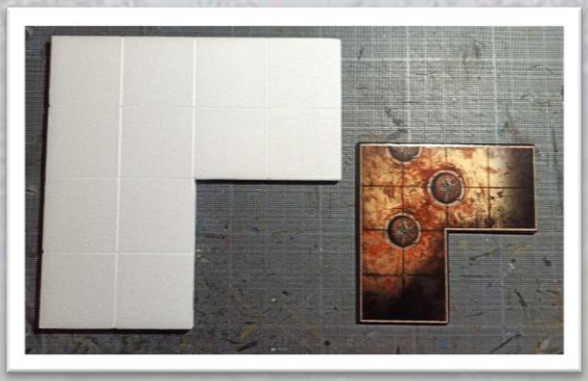
HYBRID de Rackham en 3D, vous en avez rêvé ? Vous allez pouvoir le faire !

Alors, qu'il s'agisse de mettre en 3D les dalles du jeu Hybrid ou de tout autre jeux, je vais vous donner la recette et les bases du « 3D facile ».
Il faut garder à l'esprit que les éléments de décors en 3D prennent de la place sur un plateau, contrairement à leur version 2D. Vous allez manipuler des figurines, il vous faudra donc prévoir de l'espace pour que cela puisse se faire de la manière la plus fluide possible.
C'est pour ça que vous pouvez partir sur des cases de 4x4cm.



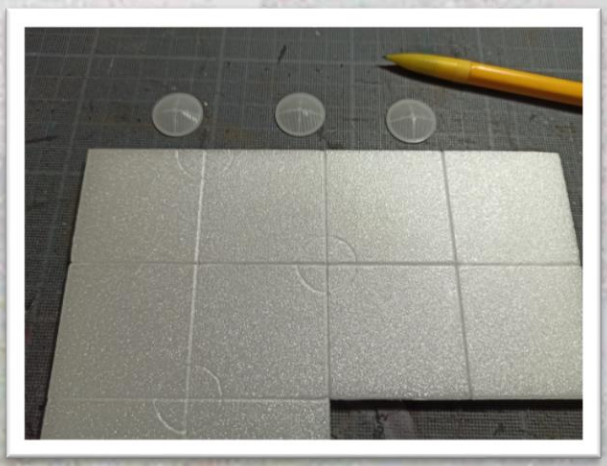
On va se rapprocher le plus possible de la version du jeu de base.
Le support de travail, c'est du DEPRON en 6mm d'épaisseur, un isolant phonique qu'on retrouve dans tous les magasins de bricolage.
A l'aide d'un CRITERIUM, vous allez commencer par tracer un joli dallage.

N'hésitez pas à faire plusieurs passages pour que le marquage se fasse bien.

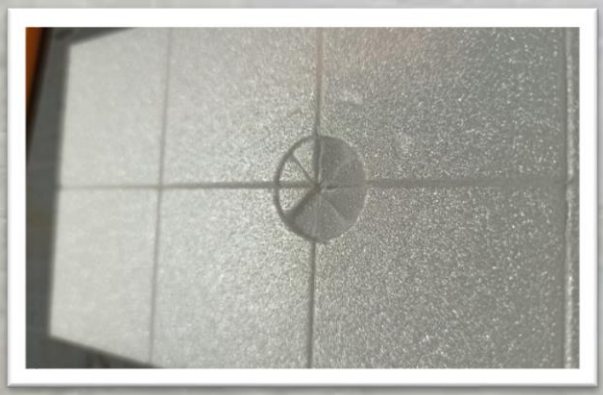


Pour représenter les sortes de bouches d'aération, vous pouvez passer dans votre magasin de bricolage, au rayon robinetterie pour récupérer ce qu'il vous faut pour pas cher (ici, moins de 3€ chez Leroy Merlin).

On va les placer aux emplacements prévus et tracer leur pourtour au critérium.



Puis, à l'aide d'un SCALPEL, on incise en repassant sur le marquage, histoire de pouvoir plus facilement retirer une couche d'environ 2mm.



Une fois que s'est fait, on va, à l'aide de l'autre extrémité du scalpel (ou de tout autre stylo ou instrument) on va écraser le Dépron pour bien marquer la cavité.

Pour finir, on reprend le critérium pour tracer toutes les fissures et autres griffures du dallage.

Là, vous pouvez aussi laisser libre cours à votre imagination. Selon que vous faites un seul passage ou que votre pression est plus ou moins forte lors du marquage, cela va donner différents niveaux d'usure et plus de réalisme à l'ensemble.

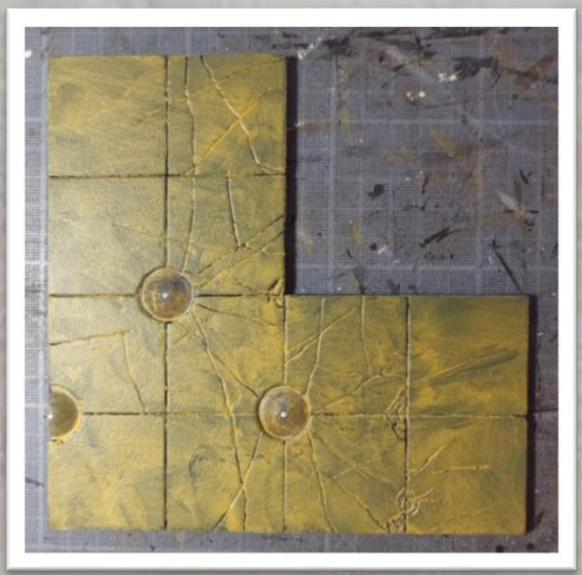
Vous allez maintenant pouvoir passer à la partie « Peinture ». Pour traiter de grandes surfaces, il vaut mieux utiliser un PINCEAU large à pointe plate.

ATTENTION : Pas de bombe aérosol avec solvant et pas de cyanolite ou vous risquez de voir vos efforts fondre au soleil.

ASTUCE : Pour gagner du temps, entre chaque étape de peinture, utilisez un SECHE-CHEVEUX pour accélérer drastiquement la phase de séchage. Là encore, il faut le mettre en mode « Souffle très tiède » pour pas faire fondre le Dépron.

On commence facile : une première sous-couche de NOIR (surtout ne pas oublier les espaces que viendront recouvrir les grilles d'aération). Ne la faites pas trop pâteuse, si vous ne voulez pas que ça comble vos marques d'usure.
Ensuite, COLLEZ (avec de la COLLE BLANCHE) les grilles d'aérations que vous aurez préalablement sous-couchées avec une couleur de votre choix.
Puis une couche de GRIS. Peu importe la teinte de votre gris, c'est là pour donner des nuances.

Après ça, mettez 2 couches d'OCRE.

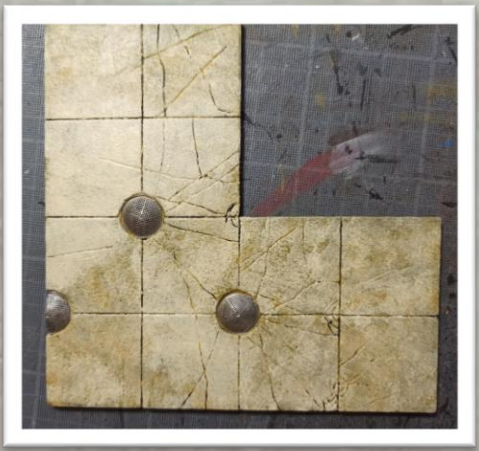


C'est maintenant que ça va commencer à être marrant.
A l'aide d'un morceau d'EPONGE, vous allez passer une couleur CREME sur l'ensemble de la surface.

Inutile de faire quelque chose de régulier, c'est pour donner du cachet.

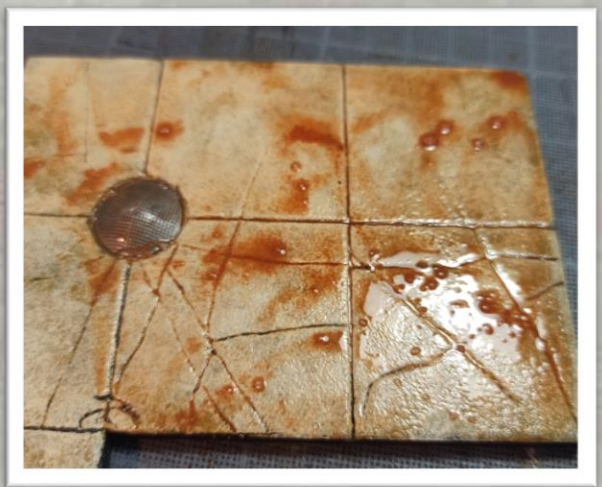
Sur la tuile du jeu, vous remarquerez des zones plus claires.
On va faire un second passage avec l'éponge sur ces zones-là.

Les grilles d'aération ont droit à une couche de METAL.



Pour la suite, on va travailler avec des jus. Alors ce sont vraiment des « jus », votre couleur doit être hyper liquide.

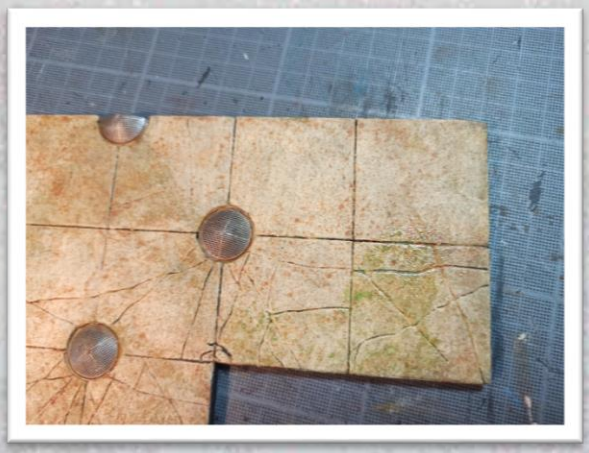
Avant d'appliquer le premier jus, munissez-vous d'une FEUILLE DE SOPALIN.
Elle servira à absorber le trop-plein d'eau.
Pour appliquer le premier jus, prenez un BRUN ROUILLE.
Ne tartinez pas toute la surface, mais procédez en 3 étapes, sinon une partie de la peinture aura séché et la couleur sera trop marquée.
Donc, on badigeonne le premier jus de brun rouille et on tamponne la surface pour absorber le trop-plein de matière.



Après ça, faites un second jus de la même couleur, mais absorbez nettement plus au niveau des zones plus claires de la tuile. Rajoutez un petit jus de vert au bord de la zone d'ombre pour donner des nuances.

On est presque au bout, courage !

Un jus de couleur TERRE sur toute la surface (SAUF sur la zone claire de la tuile).



Pour finir, faites un dernier jus de NOIR sur les 2 extrémités de la tuile, pour marquer un peu plus les ombres.

On pourrait s'arrêter là...on pourrait ^_^ Maintenant, c'est l'étape du fignolage. Vite fait, avec un petit pinceau, un petit brossage à sec pour tirer des striures noires sur le coin en-haut à droite.

Après, prenez un mélange de BRUN et de ROUGE pour tamponner, balafrer et marquer toutes zones de sang.

Ne laissez pas sécher votre mélange. Rajoutez du noir pour obtenir une teinte très foncée et repassez sur les zones de sang, mais sans les recouvrir.
Profitez-en pour placer quelques tâches sur les dalles et le long des parois.
La touche finale : du CLEAR RED X-27 de chez TAMIYA pour donner un aspect sang frais à certains endroits.

Voilà, on y est ! Vous pouvez être fiers de vous ! Il ne reste plus qu'à multiplier ces étapes par...autant de fois que vous le souhaitez.

N'hésitez pas à changer certaines couleurs pour donner une autre ambiance à votre environnement.

UNE ARMEE POUR KINGS OF WAR ? FACILE !

Pas besoin de centaines de figurine pour se lancer dans la bataille.

Par Reldan

Pourquoi un jeu de bataille ?

Il faut avouer un truc : une armée avec infanterie, cavalerie, machines de guerre, monstres et héros légendaires qui s'affrontent pour dominer le monde, ça a plus de gueule qu'une bande de péquenots qui se battent derrière la taverne pour un sandwich au poulet.

Et ludiquement, les jeux de bataille avec des formations en régiment offrent une expérience de jeu très différente. En particulier lorsque la notion de prise de flanc et de dos est implémentée. La tactique y est prédominante et les mauvais placements sont souvent punitifs. Lorsqu'on aime les figurines, c'est dommage de se priver de ce type de jeu.

Source : *Mantic Games*

Mais je vous entends déjà :
"Ok mais qui a le temps de monter et peindre les centaines de figurines nécessaires pour jouer ?"
Certes, c'est le problème majeur. Voyons ce qu'on peut faire.

POURQUOI KINGS OF WAR ?

Tout d'abord c'est un jeu très fluide (c'est un peu la "patte" de Mantic Games), tactique* et plutôt équilibré (ce qui est rare). Mais ensuite, et c'est ce qui va nous intéresser ici, Kings of War a l'énorme avantage de ne considérer que l'empreinte au sol des unités c'est-à-dire la taille du socle régimentaire. Le nombre de figurines qui composent une unité n'a donc aucun autre intérêt que l'esthétique.

Source : *Mantic Games*

* Prise de flanc et de dos
A Kings of War, une unité double son nombre d'attaques lors d'une prise de flanc et le triple lors d'une charge de dos.

Limiter le nombre de figurines

A chaque taille d'unité (troupe, régiment, horde) correspond un nombre standard de figurines et donc une surface imposée : Par exemple pour un régiment d'infanterie, le standard est de 20 figurines (réparties en 4 lignes de 5 figurines sur socles 20 mm) ce qui correspond à une surface de 100mm*80mm. Et c'est donc cette surface qu'il faut respecter, pas le nombre de figurines.

Nous pouvons donc (sans abuser) rogner sur le nombre de figurines standard pour économiser quelques heures de peinture. Il est recommandé de garder un nombre minimum de figurines à savoir la moitié + 1 du nombre initial. Évidemment il est de bon ton de s'adapter au sujet : éclaircir sur des régiments d'élite sera moins choquant que sur des hordes de Gobelins ou Vermine.

Nous allons voir plusieurs techniques.

Socles régimentaires

Le top du confort et le top du modélisme, tout est collé sur le même socle. Vous espacez et placez vos figurines comme bon vous semble, vous pouvez même en faire un mini diorama. Cependant vous condamnez vos figurines à ne servir que pour Kings of War.

*Régiment de nains sur socle régimentaire par Lucius Forge. Il s'agit de 2 socles de troupe (100*40mm) assemblés pour former un régiment.*

Rangs en quinconce

Pour un éclaircissement léger, et cela permet parfois de positionner plus facilement vos figurines.

Troupe de succubes par Reldan

Unit filler

Ajouter une grosse pièce dans un régiment permet de varier la peinture, différencier les unités et représenter les options de l'unité (pour les objets magiques notamment).

Horde d'Hommes des clans par Reldan. Ici, la grosse figurine centrale prend la place de 4 piétons.

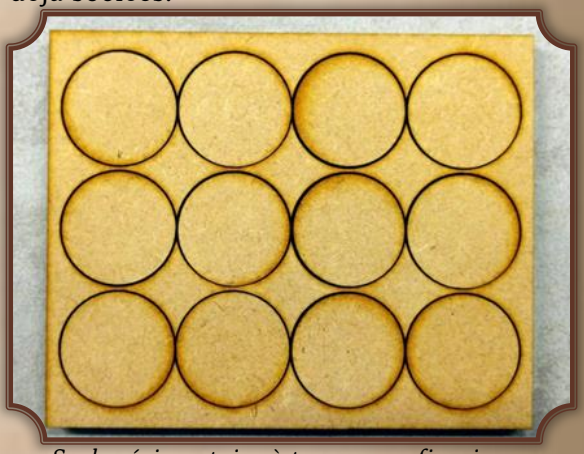
Augmenter la taille des socles

Socles 25 mm au lieu de 20 mm pour l'infanterie et socles 30 mm au lieu de 25 mm pour l'infanterie lourde. Cela diminue les régiments à 12 figurines et les hordes à 24.

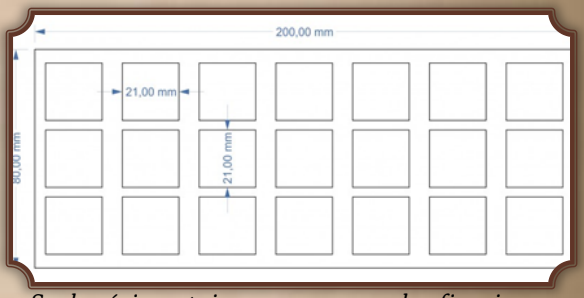
Régiment de gardes du palais par Reldan.

Socles régimentaires à trous

Parfait pour jouer des figurines proxies déjà soclées.



Socle régimentaire à trous pour figurines.



Socle régimentaire pour espacer les figurines.

Varier les plaisirs

Construisez votre liste avec de l'infanterie de grande taille, de la cavalerie, des machines et des monstres. En plus de vous éviter la redondance dans la peinture, ces figurines permettent de monter des régiments plus rapidement que l'infanterie. Peindre 3 ogres ne prend pas beaucoup plus de temps que 3 lanciers mais ça fait une troupe de plus.

Infanterie, infanterie lourde, infanterie de grande taille, cavalerie par Reldan.

Limiter les points

On parle d'un jeu de bataille certes mais on peut s'amuser en commençant par des formats plus modestes que l'habituel 2300 points de tournoi. Il est d'ailleurs précisé dans les règles, qu'en dessous de 750 points, on peut se passer du schéma de construction de liste.
Cependant les restrictions classiques sont à mon avis inadaptées pour les formats entre 750 et 1500 points en plus d'être trop complexes.

Je préconise donc de les oublier, je vous propose les limitations suivantes pour les petits formats :

- Le coût d'une unité ne doit pas dépasser 15% du total de la liste (pour éviter les "deathstars" comme on dit dans le milieu des tournois).
- Pas de "triplette" (3 fois la même unité, quelle que soit la configuration), le spam c'est ni drôle à jouer, ni drôle à affronter, ni agréable à peindre (avis partial).
- Moins de héros, monstres, machines de guerre que de troupes, régiments, hordes : il faut quand même que notre armée ressemble à quelque chose.

Régiment Meute de dogues par Lucius Forge

Exemples

Je vous propose en exemple 2 listes de 1500 points avec des armées d'élite et un nombre de figurines raisonnable ("raisonnable" étant bien sûr complètement subjectif et dépendant de votre appétence et rapidité à la peinture).

Exemple 1 : Varangur

Infanterie 1	Régiment Hommes des clans (140)	12 figurines
Infanterie 2	Régiment Pillards nocturnes (140), Dresseur de loups (10)	12 figurines
Infanterie lourde 1	Régiment Huscarls (225)	12 figurines
Infanterie de grande taille 1	Régiment Déchus (155), Pierre de calme (5)	3 figurines
Cavalerie 1	Troupe Fils de Korgân montés (140), Masse de fracas (5)	4 figurines
Cavalerie 2	Troupe Loups de la toundra (115)	4 figurines
Cavalerie 3	Troupe Loups de la toundra (115)	4 figurines
Machines de Guerre 1	Conclave occulte (100), Famulus (10)	3 figurines
Héros 1	Magus(90), Le Bâton-tonnerre (30)	1 figurine
Héros 2	Seigneur sur crocs-de-givre (190), Renard des neiges (10), Potion de célérité (20)	1 figurine

Total : 1500 points - 10 unités - Puissance** 14

=> 56 figurines (dont 1 monstre et 4 cavaliers)

L'armée Varangur exemple 1 par Reldan

** Puissance

La puissance d'une unité représente la capacité de contrôle d'une unité dans les scénarios. Pour contrôler des zones ou des objectifs.

Exemple 2 : Elfes

Infanterie 1	Régiment Archers de la Lignée (120)	12 figurines
Infanterie 2	Régiment Garde du palais (160)	12 figurines
Infanterie 3	Régiment Garde maritime thérénnienne (150)	12 figurines
Infanterie de grande taille 1	Horde Rôdeurs sylvains (200)	6 figurines
Cavalerie 1	Troupe Cavaliers de la Brise argentée (130)	4 figurines
Cavalerie 2	Troupe Cavaliers de la Brise argentée (130)	4 figurines
Cavalerie 3	Troupe Cavaliers des tempêtes (140)	4 figurines
Machines de Guerre 1	Scorpion (90)	3 figurines
Machines de Guerre 2	Souffle du dragon (90)	3 figurines
Héros 1	Archimage elfe(60), Talisman de motivation (20), Mélopée du Fléau (2) (20)	1 figurine
Héros 2	Seigneur sur drake (170), Lame du tueur de bête (20)	1 figurine

Total : 1500 points - 11 unités - Puissance** 15

=> 62 figurines (dont 1 monstre et 12 cavaliers)

L'armée Elfes exemple 2 en cours de peinture par Reldan

Avec une armée de ce type vous pouvez commencer à apprécier le sel d'un jeu de bataille. Vous disposez de suffisamment de poses et de variété pour effectuer de nombreuses parties sans vous lasser. Vous aurez ensuite le temps de l'agrandir pour y ajouter des hordes, de plus gros monstres, etc.

Le contre-exemple

On peut bien sûr abuser du procédé et monter une armée qui n'en est pas une. Mais esthétiquement, ça manque de style, non ?

Exemple 3 : Varangur abusé

Infanterie de grande taille 1	Horde Déchus (255), Sang de l'ancien roi (15)	6 figurines
Infanterie de grande taille 2	Horde Déchus (255), Calice du courroux (15)	6 figurines
Infanterie monstrueuse 1	Régiment Trolls des neiges (130)	2 figurines
Cavalerie de grande taille 1	Horde Cavaliers sur crocs-de-givre (265), Potion de célérité (20)	3 figurines
Monstre 1	Rôdeur des cavernes (210)	1 figurine
Héros 1	Seigneur sur chimère (320), Égide des élohis (15)	1 figurine

Total : 1500 points - 6 unités - Puissance** 13

=> 19 figurines (dont 7 grandes tailles ou monstres)

Armée Varangur exemple 3 ne contenant que 19 figurines.

Au-delà de l'aspect esthétique, une telle armée souffrira du manque de poses sur les scénarios de contrôle et risque d'être plus ennuyeuse à jouer car elle ne contient au final que 5 types d'unités différents.

Pour aller plus loin, il faut penser que la construction de liste n'est pas le seul moyen de réduire le temps investi à monter votre armée. Nous pourrions bien sûr nous pencher sur des techniques de speed painting d'armées ou penser au changement de format (figurines en 10 ou 15 mm).

Bonne peinture, bonnes parties et surveillez vos flancs !

Le Chat de la Mama Michele

Un scénario multijoueurs pour ***Carnevale***

Article de Cyruss33

Mama Michele a perdu son chat ! Une course effrénée entre plusieurs bandes s'ensuit. En effet, la vieille est protégée par les membres de la Guilde à qui elle fournit de succulents galani, ces gâteaux traditionnels vénitiens. Si la mama n'a pas le moral, plus de pâtisseries ! Les Patriciens, eux, voient dans le matou un bon moyen de pression pour faire main basse sur les fameux gâteaux. Les Docteurs, de leur côté, aimeraient bien tenter quelques expériences sur la bestiole, le Vatican voudrait s'en débarrasser vu qu'il est certainement l'enveloppe charnelle d'un démon. Et les Rhasaars veulent tout simplement le bouffer..

Gangs

• 3 ou 4 joueurs : 75 ducats par bande.

Table

• 90cm / 90 cm.

Objectifs

• Capturer et contrôler le chat (3 points) au terme de la partie + 2 objectifs secondaires par bande.

Activation

• En début de tour, on détermine l'initiative. Le joueur ayant obtenu l'initiative joue en premier puis chaque joueur agit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que toutes les figurines sur la table aient été jouées.

Règles spéciales

• Le chat : le chat est un objectif mouvant. Il est placé au centre de la table en début de partie.

Si le chat n'a pas été capturé, il bouge ! Au début de chaque tour, le joueur possédant l'initiative lance un D10 et un dé de dispersion :

- 10 : le joueur déplace le chat de 2 pouces (5 centimètres) dans la direction de son choix.
- 9-8 : le joueur déplace le chat de 4 pouces (10 centimètres) dans la direction indiquée par le dé.
- 7-6 : le joueur déplace le chat de 3 pouces (7,5 centimètres) dans la direction indiquée par le dé
- 5-4 : le joueur déplace le chat 2 pouces (5 centimètres) dans la direction indiquée par le dé.
- 3-2 : le joueur déplace le chat de 1 pouce (2,2 centimètres) dans la direction indiquée par le dé

- 1 : le joueur qui joue en dernier ce tour déplace le chat de 2 pouces (5 centimètres) dans la direction de son choix.

Ce déplacement s'effectue en tenant compte du terrain. Si le chat peut effectuer un saut, il le fait et le réussit automatiquement. Il peut aussi effectuer une escalade si son mouvement le lui permet (pas de jet de DEX, c'est une réussite automatique !).

Attention tout de même, le chat n'aime pas l'eau, donc : il ne nage pas ! Si son mouvement l'amène au bord d'un canal, déterminez aléatoirement avec un D10 vers où il poursuit sa course. Sur un résultat de 1 à 5, il part à droite sur un résultat de 6 à 10 vers la gauche.

Son déplacement doit obligatoirement finir à plus d'un centimètre de toute autre figurine même si cela implique de le réduire (le déplacement, hein, pas le chat...).

Aucune attaque ne peut être tentée à l'encontre de la bestiole (il a 9 vies, autant dire qu'il est immortel...). Toutefois, il peut être la cible de sorts.

• Capturer le chat : une figurine peut capturer le Chat en arrivant au contact socle à socle avec l'animal. Le joueur effectue alors un jet de dextérité et doit obtenir une réussite (7+). En cas de succès, il capture l'animal mais ses caractéristiques (déplacement, dextérité, attaque, protection et psychisme) sont réduites de 1, le félin n'étant pas prompt à se laisser embarquer par n'importe qui… Lorsque la figurine qui contrôle le chat est blessée, elle laisse échapper l'animal. Lancez immédiatement un D10 et un dé de dispersion et reportez-vous à la partie ci-dessus consacrée au déplacement du chat.

• Les souris : en début de partie, disposez quatre pions « souris » (voir déploiement). Si une figurine entre en contact avec ce pion, retirez-le. Pour le reste de la partie, la figurine dispose d'un bonus pour capturer le chat. La figurine peut relancer tout jet de dextérité raté (uniquement pour capturer le chat, pas dans d'autres situations !). Ce bonus ne s'applique qu'une fois par tentative de capture.

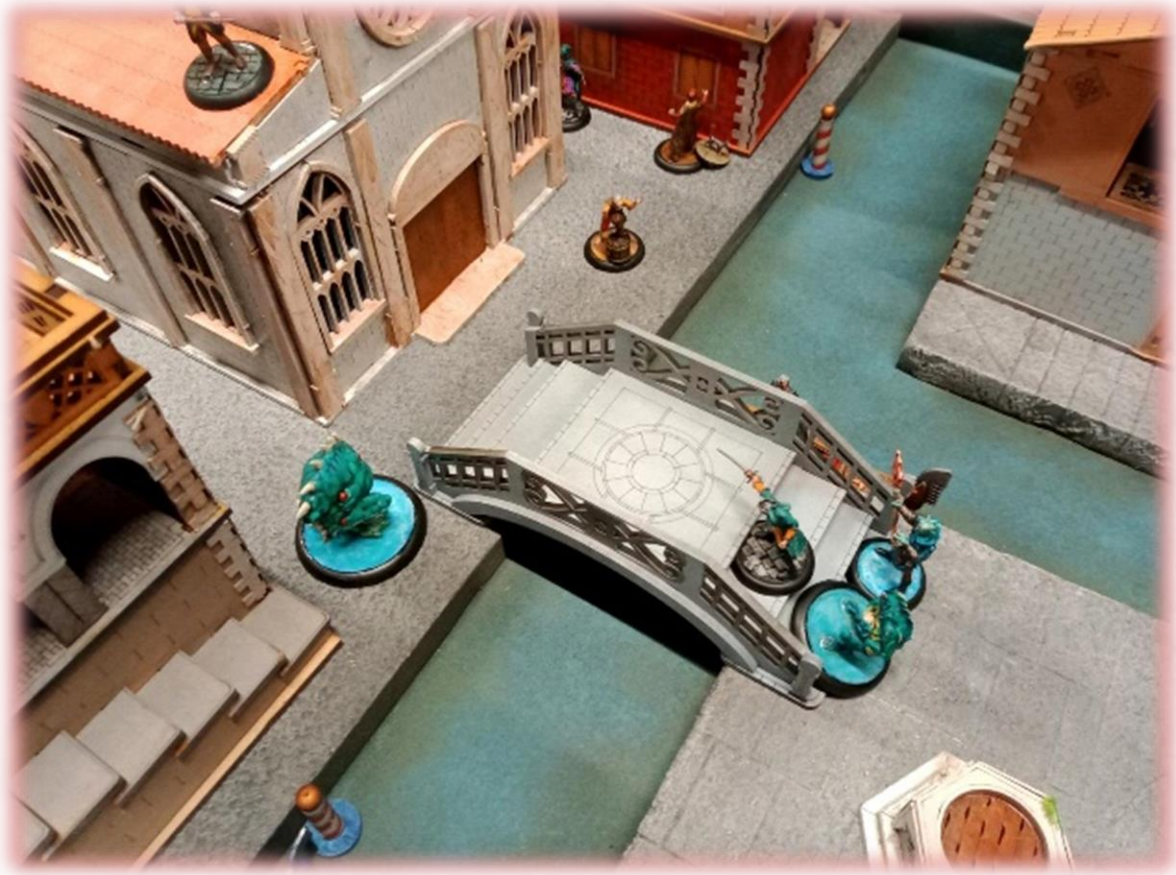
Zone de déploiement.

• Un carré de 15 cm sur 15 cm dans chaque coin de table par bande.

Durée de la partie

5 rounds

Merci à Captain Cavern, Drong et GiLel de la GUILD à Gradignan (33) pour leur aide et leurs suggestions.



FERMER LES TUNNELS !

Par Minus

- *Non mais quel bordel !*

Le lieutenant Ganscoe n'en croyait pas ses yeux

- *Quel foutu bordel !*

Il avait suffi d'un tremblement de terre… enfin de… fallait dire quoi maintenant ? Tremblement de Mars ? De planète ? Il en discuterait avec Szilo, il avait toujours un avis sur tout. Il lui tapait sur les nerfs pour cette raison, d'ailleurs. Bref, cette secousse sismique (il sourit, appréciant sa solution linguistique à sa juste valeur) avait complètement ravagé le chantier. Plusieurs engins étaient sur le flanc, d'autres avaient carrément explosé sous une avalanche de rochers. Ça avait été soudain et personne n'avait pu sauver le matériel puisque chacun courait pour sauver sa vie. Au vu des quelques cadavres que voyait le lieutenant depuis son monticule de débris, certains n'y étaient visiblement pas parvenus.

- *Caporal auxiliaire Okangu au rapport, m'Lieutenant ! Les dégâts matériels sont costauds mais y'a très peu de pertes civiles ! On s'en sort bien, au final, m'Lieutenant !*

Okangu était franchement atypique mais tellement rafraîchissant par son attitude tout en décontraction que Ganscoe en avait fait son subalterne attitré.

- *Bien ! Trouvez-moi des volontaires pour aller inspecter les tunnels. Il reste peut- être des blessés là-dedans.*
- *À vos ordres, m'Lieutenant !*

Okangu tourna les talons et repartit vers le centre du chantier.

- *Okangu !*

L'interpellé se retourna vers son supérieur

- *Faites une demande pour du matériel de démolition au QG ! Et faites envoyer une section en renfort !*
- *Quec'chose qui cloche, m'Lieutenant ?*
- *Rien de tel Okangu… rien de tel.*

Le dévoué caporal repartit vers ses tâches au pas de course sous le regard du lieutenant. Ce dernier sortit un caramel de sa poche et le fourra dans sa bouche avant de commencer à mâcher. Sa cigarette lui manquait et il sentait qu'il allait devoir ralentir sur le caramel s'il ne voulait pas mourir plus vite de diabète que du cancer du poumon qu'il cherchait à éviter.

- *Rien qui cloche. Mais mes oreilles me grattent… ça a toujours été mauvais signe, ça.*

Un soldat à quelques mètres releva la tête.

- *Vous m'avez parlé, mon Lieutenant ?*
- *Non, soldat. Je soliloque au milieu du chaos. Continuez votre tâche.*

Plusieurs cris se firent entendre en provenance d'un des tunnels. Ganscoe pensa d'abord que les éclaireurs avaient trouvé des rescapés mais rapidement, d'autres cris lui parvinrent depuis les autres tunnels. Aucune chance que ce soit bon signe. Il avala son caramel avant de décrocher sa radio.

- *Okangu, où en est-on avec les renforts ?*

Grésillement de circonstance.

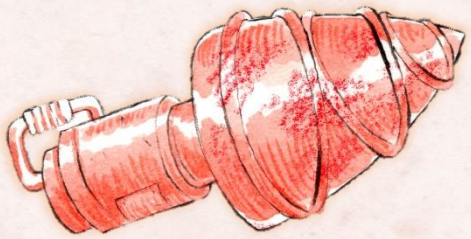
- *Ils sont en chemin, m'Lieutenant !*
- *Dites-leur de se magner, alors !*

Les cris s'étaient tus, laissant place à un silence glaçant. Ganscoe préférait les cris. Avec les cris on savait à quoi s'attendre alors que n'importe quoi pouvait surgir d'un silence pareil.

- *En formation de combat ! Khër, Flanni et Casemira vous prenez les hauteurs ! Surveillez-moi ces foutus tunnels.*

Tous les hommes se mirent prestement en position. Le Lieutenant soupira en rangeant sa radio.

- *Non mais, vraiment, quel bordel…*



FERMEZ LES TUNNELS !

Alors que les travaux battent leur plein dans la galerie KE-55-EL, non loin de Six, une secousse sismique d'une ampleur jamais rencontrée dans ce secteur fait planer un doute sur la viabilité du chantier. Plusieurs éclaireurs sont envoyés plus en avant dans les galeries secondaires pour étudier la situation. Très vite, des hurlements lointains se font entendre et vos éclaireurs accourent à toutes jambes en sens inverse !

RECRUTEMENT :

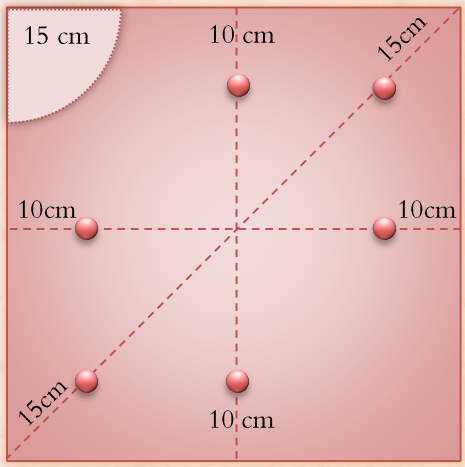
Le premier Joueur recrute normalement 25 points de Combattants.

Le deuxième Joueur recrute normalement un premier groupe de 15 points de Combattants. Il recrute ensuite 4 groupes de chacun 6 points appelés Groupes d'assaut, contenant uniquement des Combattants de type Infanterie.

MISE EN PLACE :

Avant de déployer les décors, le premier Joueur délimite sa zone de déploiement s'étendant à 15 cm d'un coin.

Placez ensuite 6 marqueurs Sorties de Tunnel de 40mm de diamètre sur le terrain. Quatre marqueurs Sorties de Tunnel sont placés sur les médianes, à 10 cm des bords et les deux derniers sur la diagonale qui ne traverse pas la zone de déploiement du premier Joueur, à 15 cm des coins. Numérotez ces marqueurs de 1 à 6.



DEPLOIEMENT :

Le premier Joueur déploie tous ses Combattants dans sa zone de déploiement.

Le deuxième Joueur déploie les Combattants de son premier groupe (d'une valeur de 15 points) en les répartissant comme il le souhaite, au contact des marqueurs Sorties de Tunnel.

REGLES DE SCENARIO :

À la fin des tours 1 à 4, le deuxième Joueur déploie l'un de ses Groupes d'assaut (d'une valeur de 6 points). Pour chaque Combattant de ce Groupe d'assaut, il lance un dé pour savoir au contact de quelle Sortie de Tunnel il est déployé. Si le numéro correspond à une Sortie de Tunnel déjà détruite ou s'il est impossible de placer le Combattant au contact du marqueur désigné, le Combattant n'est pas déployé de la partie.

Au début du tour suivant, le deuxième Joueur ajoute 2 Cartes d'Activation à la Pioche d'Activation. À aucun moment il ne peut y avoir plus de 14 Cartes d'Activation du deuxième Joueur dans la Pioche.

Un Combattant du premier Joueur peut recevoir un Ordre Direct de scénario pour détruire un marqueur Sortie de Tunnel à son contact. Laissez le marqueur en place, mais indiquez que cette Sortie de Tunnel est détruite. Plus aucun Combattant d'un Groupe d'assaut ne pourra être déployé au contact de ce marqueur jusqu'à la fin de la partie.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le premier Joueur réussit sa Mission si, à la fin de la partie, il a détruit au moins 4 Sorties de Tunnel.

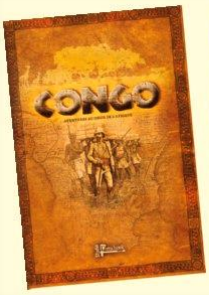
Le premier Joueur réussit sa Contre-mission s'il a détruit toutes les Sorties de Tunnel.

Le deuxième Joueur réussit sa Mission s'il a éliminé tous les Combattants adverses à la fin de la partie.

Le deuxième Joueur réussit sa Contre-mission si, à la fin de la partie, il possède au moins un Combattant au contact d'au moins 2 marqueurs. Sortie de Tunnel détruits.

Crocs !

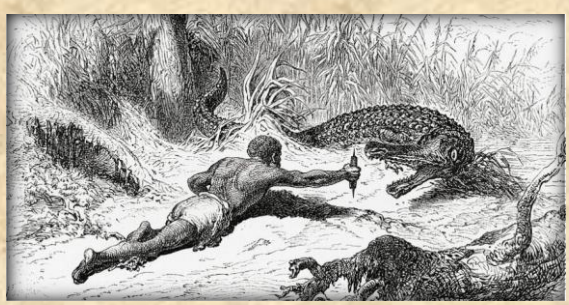
Un scénario par Mehapito



Congo est un jeu de Laurent Pouchain et Fred Machu édité par Studio Tomahawk. Très scénarisé, il permet d'affronter de petites colonnes de 20 à 30 figurines dans une Afrique Coloniale légèrement fantasmée.
Avec une seule valeur de réussite, trois caractéristiques et trois types d'action possibles, ce jeu nous offre une réelle immersion dans les expéditions (plus ou moins) scientifiques du 19° siècle.

1897, Kameroun – Les tribus bulus ont de plus en plus de mal à supporter la présence des troupes allemandes et les exigences du lieutenant von Stein zu Lausnitz. Le sorcier d'un petit village décide de créer un fétiche suffisamment puissant pour chasser ces envahisseurs. Les meilleurs hommes partent pour les marécages afin de récupérer les 7 crocs de crocodile nécessaires à la confection du masque.

Après un voyage éprouvant, ils s'aperçoivent qu'une tribu Pygmée voisine a eu l'idée d'effectuer un rituel similaire. Ni eux, ni les crocodiles ne sont partageurs et les eaux montent...



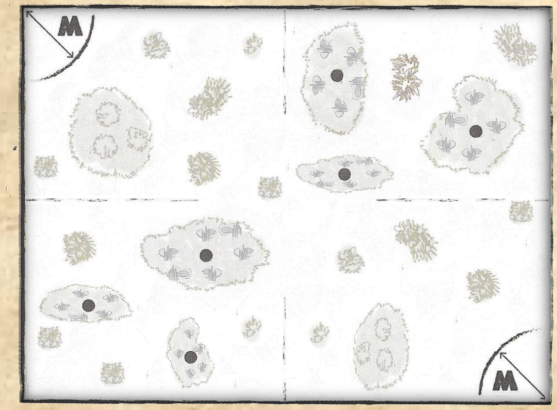
Règles d'aventure : Savane, Epuisé, Animal Sauvage (Hippopotame), Marécage, Objets, Sortir de la table

Terrain

Chaque colonne a subi les attaques des moustiques, des sangsues et autres joyeusetés aquatiques pour arriver dans le secteur. Elles commencent toutes deux la partie en état *Epuisé*.

Le terrain est divisé en quarts (NO/NE/SO/SE).

Placez dans deux quarts opposés (SO et NE sur le plan) 3 zones de marécages de taille comprise entre C et L.
Placez ensuite des terrains dangereux (couvert D8) et des terrains bloquants à votre convenance.



La table est en terrain découvert (D6).

Les zones de marécage sont considérées comme des terrains dangereux bas spéciaux (voir Crocodiles plus bas) qui n'offrent aucun couvert particulier (D6). Ils ne génèrent aucune restriction de mouvement en dehors de celles des règles générales (p28). En particulier, on ne peut pas sortir d'une zone de marécage et pénétrer dans une autre au cours d'une même action de mouvement.

Mélangez les pions 2 3 4 5 et deux pions Butin puis placez-les face cachée dans chaque zone de marécage.

Les protagonistes

Pour l'illustration, cette aventure oppose une colonne de guerriers boulous du Kameroun allemand (Royaumes Guerriers) à une colonne de Pygmées (Tribus des Forêts). Mais cette aventure peut être jouée avec des colonnes issues de n'importe quelle faction avec des forces équivalentes entre 70 et 100 pts.

Pygmées Kalistra et Fenryll, archers Northstar

⇨Les Pygmées

2 groupes de 5 guerriers pygmées – 2x3 archers pygmées – 6 archers – Roi Pygmée – Sorcier Tribal

Figurines Northstar et Warlord

⇨Les guerriers bulus

5 braves – 5 ruga-rugas – 5 novices – 6 archers – 3 éclaireurs – Chef de Guerre – Tambour de Guerre

Chacun des groupes peut choisir d'ajouter un Devin comme Auxiliaire à sa colonne :

DEVIN Maximum 1 par colonne				
Figurine	Tir	C-à-c	Bravoure	Points
1	-	D6	D6	1

Divination : Une fois par tour, à la manière d'un Sorcier, le Devin peut tenter de lancer un rituel de divination.
Si vous avez déjà un Sorcier dans votre colonne, jouez le Devin comme si vous possédiez une deuxième carte Sorcellerie.

Rituel de Divination : le devin hume l'air en tournant rapidement la tête et les yeux en direction des fourrés. S'il obtient…

- 1 succès : il consulte secrètement un pion à M
- 2 succès : il consulte secrètement un pion à L
- 3 succès : il consulte secrètement deux pions à L

A proximité de deux zones de marécages, un Devin lance son rituel sous la protection des Archers. Mais les guerriers bulus ne comptent pas le laisser profiter de ses divinations…

Le deploiement

Les deux colonnes se placent sur la table dans des coins opposés, dans les quarts sans marécages (NO et SE sur le plan). Les zones de déploiement s'étendent à M des angles de la table.

La colonne des guerriers boulous choisit son coin de table.

Les crocodiles[1]

Lorsqu'un groupe veut pénétrer dans une zone de marécage, il se déplace jusqu'à la lisière de cette zone, puis un combat s'engage immédiatement contre les crocodiles.

Les crocodiles lancent 2D8 +1D8 si le groupe possède 1 pion Stress +2D8 si le groupe possède 2 pions Stress ou plus. (Pour un maximum de 4D8 donc).

Les novices tentent de récupérer des crocs...

Pour vaincre les crocodiles, il faut obtenir au moins 2 succès de plus que ces derniers.

Cette victoire permet au groupe de pénétrer dans la zone de marécage et, s'il y en a un, de prendre secrètement le pion qui s'y trouve.

Si le groupe n'a qu'un succès de plus que les crocodiles, il reste en bordure de la zone. S'il y a égalité ou défaite, appliquez les conséquences habituelles d'un corps-à-corps pour le groupe (pas pour le crocodile). Après cette rencontre, les crocodiles retournent dans les eaux, prêts à ressortir à nouveau.

Remarque : un combat s'engage contre les crocodiles à chaque fois qu'un groupe souhaite pénétrer dans une zone de marécage, qu'ils soient déjà sortis ou non, déjà vaincus ou non, et cela même si un groupe est déjà dans le marécage.

Les pions qui portent les chiffres 2 à 5 indiquent le nombre de crocs de crocodile récoltés. Les pions Butin sont... des pions Butin !

L'Hippopotame[2]

Lorsqu'un joueur tire le pion Animal Sauvage, il place l'Hippopotame dans une zone de terrain dangereux qui n'est occupée par aucun groupe.

A la fin de la séquence d'actions qui suit son apparition, l'hippopotame charge en direction du groupe le plus proche visible à L. S'il n'y en a pas, il reste immobile jusqu'à la prochaine séquence d'actions.

Pour ce faire, placez la réglette L avec une extrémité au contact du marqueur Hippopotame et l'autre en direction du groupe visible le plus proche. Déplacez le marqueur tout au long de la réglette et achevez son mouvement au bout de la réglette.

Sale temps pour les pygmées !

Tout groupe traversé par l'hippopotame doit piocher un pion Stress puis combattre l'hippopotame qui lance 4D10.

[1] La règle des crocodiles est inspirée de celle du scénario *Rendez-vous avec le BelAzur* de la campagne *Mungo Mah Lobeh* mais en diffère par certains points. Si, pour plus de cohérence, vous préférez jouer avec la règle de la campagne, ça fonctionne très bien aussi !

[2] Comme pour les crocodiles, la règle de l'hippopotame est inspirée de la campagne *Mungo Mah Lobeh* mais en diffère par certains points.

Tant que l'hippopotame est sur la table, il continue à charger en direction du groupe le plus proche visible à L à la fin de chaque séquence d'actions.

Tant que l'hippopotame n'a pas chargé, il ne peut pas être engagé ou la cible d'un tir (de peur de subir les terribles conséquences de sa colère). Ensuite considérez-le toujours comme bénéficiant d'un couvert dense (D8). Par ailleurs, il compte en tout point comme un terrain haut et bloquant.

Objectifs

La partie dure 5 tours et les deux colonnes doivent obtenir 7 crocs de crocodile :

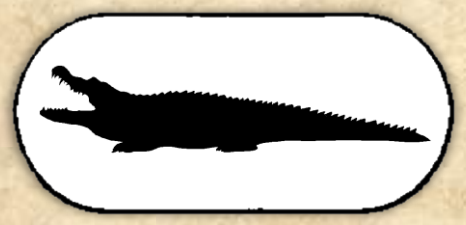
7 PV par colonne qui détient 7 crocs

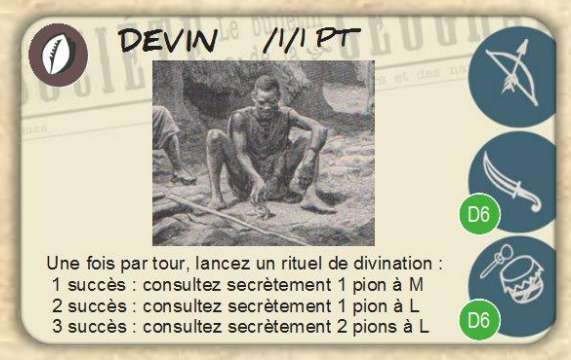
PV des pions Butin, des Personnages et des Auxiliaires (règles p70).

Le dernier pion fait envie aux ruga-rugas, mais ils doivent recharger et les archers pygmées les attendent !

Annexes :

Pions animaux et carte du Devin





L'ORBE D'OLFANN

Article de Cyruss33

Une campagne d'initiation à Frostgrave avec un petit goût de jeu de rôle…

Cette campagne de quatre scénarios pour Frostgrave a pour but d'initier des néophytes et / ou des jeunes joueurs en augmentant graduellement la difficulté pour parvenir, lors du scénario n°4 à une "vraie" partie de Frostgrave. Au cours des parties, deux joueurs peuvent se partager le contrôle des figurines composant une bande. Le ou les joueurs ne seront pas confrontés à une bande d'égale valeur mais à un Maître de jeu. En effet, La campagne nécessite d'être « masterisée » à la manière d'un jeu de rôle par un joueur connaissant déjà le jeu. Ce dernier va donc jouer les créatures, monstres et autres ennemis.

Par conséquent, et c'est voulu et assumé, les parties seront forcément asymétriques en défaveur du Maître de jeu.

Le but de la campagne est d'apprendre à de jeunes joueurs la mécanique et leur faire goûter l'ambiance du jeu.

Au début de la campagne, avant le premier scénario, le joueur sélectionne sa bande normalement en dépensant un budget de 400 pièces d'or. Le Maître de jeu ne doit pas hésiter à pousser le(s) joueur(s) à donner un petit nom à chacune des figurines sélectionnées afin de personnaliser la bande jouée et renforcer l'immersion. Pourquoi jouer un simple Barbare alors que l'on peut aligner Gergunor Double-Hache de la Tribu des Peaux de Loups ?

SCENARIO 1 : LE PARCHEMIN ROUGE.

Yzia avançait à pas feutrés sur le sol de pierres taillées rendues glissantes par le gel. Flèche encochée et sens aux aguets, l'archère passa prudemment la tête au coin d'un bâtiment. Une place s'ouvrait devant elle composée de plusieurs bâtiments à colombages de bonne taille, d'anciens commerces dont une taverne au vu des tonneaux entassés contre son flanc. Utilisant le code mis au point par le groupe, elle siffla deux petites notes aiguës pour signaler au reste des mercenaires ainsi qu'à leur employeur, le sorcier Emmit Znojmo, l'absence de danger. Soudain, Yzia se figea. A l'autre bout de la place, un squelette venait de faire son apparition...

Mise en place :

Dans ce premier scénario, le joueur doit fouiller les bâtiments à la recherche de trésors ou d'équipement.
La table doit mesurer 90 cm sur 90 cm et comprendre au moins quatre bâtiments de taille moyenne ou grande qui forment l'équivalent d'une petite place au centre de la table. Le plan ci-dessous est indicatif, n'hésitez pas à l'adapter à vos décors.
Pour fouiller un bâtiment, une figurine doit pénétrer à l'intérieur. En terme de jeu, cela signifie qu'une figurine doit au cours d'un déplacement arriver au contact du bâtiment et dépenser au moins un centimètre de son mouvement pour y entrer.

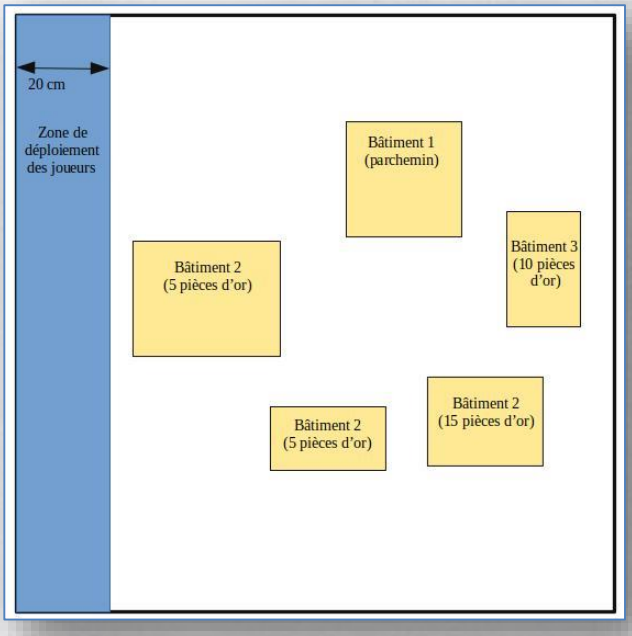
A chaque fois qu'une figurine pénètre dans un bâtiment, le Maître de jeu indique ce qu'elle trouve à l'intérieur, soit des pièces d'or, soit le parchemin rouge (voir plan). Un des bâtiments contient en effet un parchemin de cuir rouge usé par le temps mais indiquant clairement, à l'aide d'un itinéraire précis, l'emplacement d'un planétarium ayant appartenu à un mage désormais trépassé, un dénommé Olfann Hagadera.
Le Maître de jeu contrôle 6 squelettes et une créature plus grosse comme, par exemple, un troll. Il les déploie comme il le souhaite à proximité (moins de 5 centimètres) des bâtiments. Ces créatures agissent en respectant les règles du livre de base de Frostgrave.

Règles spéciales :

Aucune.

Trésors et expérience

Les joueurs effectuent leurs jets sur la table des trésors normalement à la fin de la partie. Le gain d'expérience obéit aux règles normales.



SCENARIO 2 : AU-DELA DE LA MURAILLE...

En suivant les indications du parchemin, la troupe des mercenaires arrive en vue d'une énorme muraille barrant le chemin… Seules deux anciennes portes permettent de poursuivre leur progression.

Mise en place

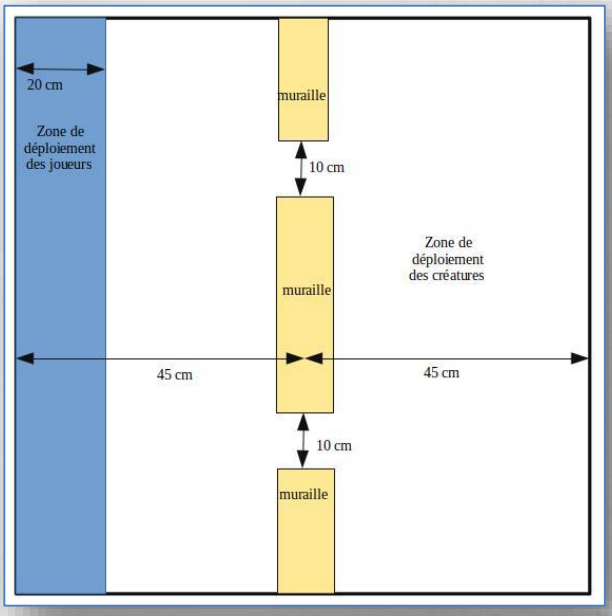
Dans ce deuxième scénario, le joueur doit faire traverser la table à son magicien, porteur du parchemin. L'objectif est considéré comme atteint lorsque le socle de la figurine du magicien se retrouve en contact avec le bord opposé au bord de déploiement des joueurs.
La table doit mesurer 90 cm sur 90 cm et comprendre une muraille infranchissable sur toute sa longueur à l'exception de deux ouvertures de 10 cm représentant les anciennes portes.
Le Maître de jeu contrôle 8 squelettes et une créature plus grosse comme, par exemple, un troll. Il les déploie comme il le souhaite dans sa moitié de table. Ces créatures agissent en respectant les règles du livre de base de Frostgrave.

Règles spéciales

Au début du troisième tour, et ce à chaque tour, le Maître de jeu fait apparaître deux créatures mineures de son choix (squelettes ou équivalent) dans la zone déploiement des joueurs.

Trésors et expérience

Les joueurs effectuent leurs jets sur la table des trésors normalement à la fin de la partie. Le gain d'expérience obéit aux règles normales.
Cinq points supplémentaires sont accordés au Magicien et à l'apprenti s'ils parviennent à sortir de la table.



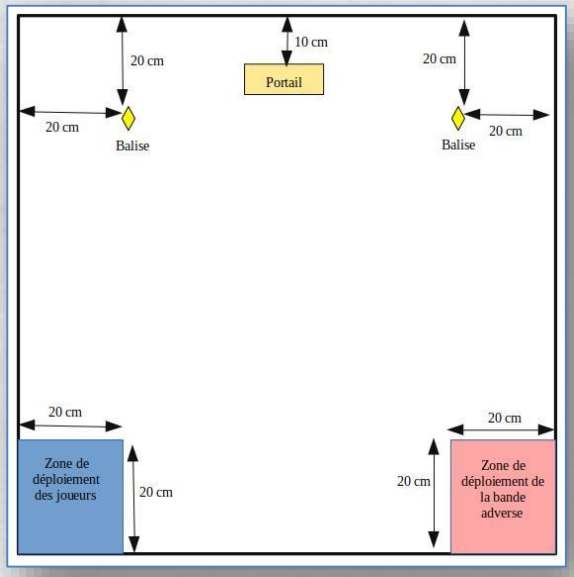
SCENARIO 3 : TOC, TOC, TOC...

La muraille franchie, aventuriers et magiciens arrivent dans une nouvelle zone de la ville. Sur le parchemin sont indiqués deux étranges symboles… pas le choix, il faut aller voir. Mais les joueurs ne sont semble-t-il pas les seuls à s'intéresser à l'héritage d'Olfann !

Mise en place

Dans ce scénario, les joueurs doivent déclencher deux balises thaumaturgiques afin d'abaisser un champ magique qui permet d'accéder à un portail, magique lui aussi. Portail qui, comme l'indique le parchemin, mène directement au pied du planétarium du défunt magicien.

La table doit mesurer 90 cm sur 90 cm et comprendre deux pions objectifs représentant les balises magiques et un petit bâtiment symbolisant le portail magique.



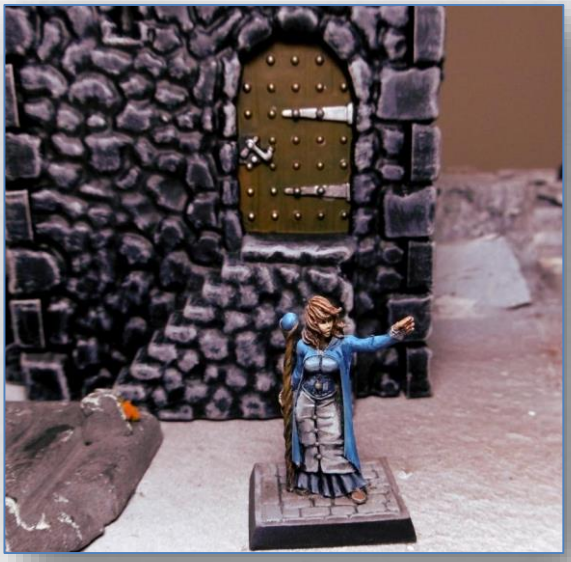
Le Maître de jeu contrôle un groupe d'autres aventuriers composé d'un Apprenti, de deux voleurs, un archer et un fantassin. Il les fait agir conformément aux règles du livre de règles de Frostgrave.

Règles spéciales

Afin d'activer le portail magique, les joueurs doivent amener une des leurs figurines au contact des balises. On considère qu'elles sont alors activées. Le scénario s'achève lorsque le Magicien ou son apprenti franchit le portail. Pour cela, il doit effectuer un mouvement lui permettant de traverser la balise.

Trésors et expérience

Les joueurs effectuent leurs jets sur la table des trésors normalement à la fin de la partie. Le gain d'expérience obéit aux règles normales.



SCENARIO 4 : LE PLANETARIUM DE MAITRE OLFANN.

Le groupe parvient en vue d'une tour surmontée d'un étrange appareillage. Sur le parchemin, le bâtiment apparaît sous le nom de "planétarium de Maître Olfann". Magiciens et aventuriers ne sont plus très loin de leur objectif final. Toutefois, ils ne sont toujours pas seuls !

Mise en place

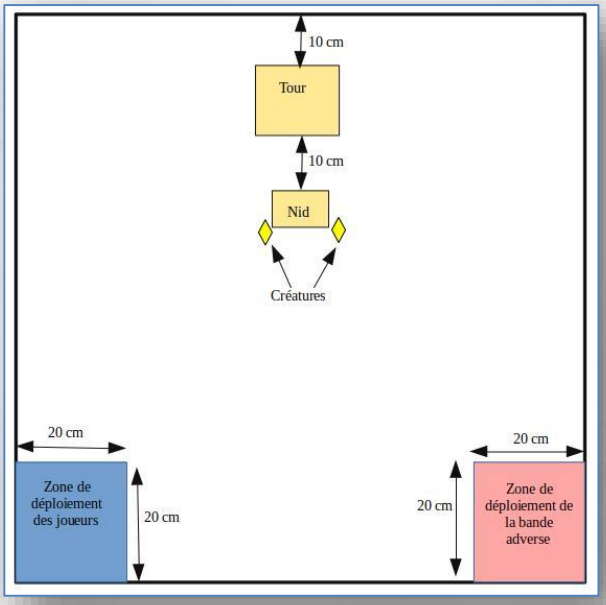
Dans ce dernier scénario, les joueurs vont devoir entrer dans le Planétarium tout en gérant une menace plus sérieuse que des créatures en la personne d'un autre Magicien accompagné de quelques hommes de main… L'objectif des joueurs est donc de faire entrer le Magicien et / ou son Apprenti dans la tour. Il est considéré comme atteint lorsque le socle de la figurine du magicien ou de son apprenti se retrouve en contact avec un des côtés de la tour.

La table doit mesurer 90 cm sur 90 cm et comprendre un bâtiment, idéalement une tour, d'au moins 10 cm de côté représentant le planétarium. De plus, sur la table, à 15 cm de la tour, un décor d'au moins 5cm de côté doit représenter un "nid de créatures sauvages" (rats géants, chauve-souris, sangliers…).

Le Maître de jeu contrôle une bande adverse d'une valeur de 400 points. Il les fait agir conformément aux règles du livre de règles de Frostgrave.

Règles spéciales

Le "nid de créatures sauvages" génère deux créatures par tour. Les créatures sont placées par le Maître de jeu comme indiqué sur le plan, une à chaque angle du nid. Ces créatures agissent en respectant les règles du livre de base de Frostgrave.



Trésors et expérience

Les joueurs effectuent leurs jets sur la table des trésors normalement à la fin de la partie. Le gain d'expérience obéit aux règles normales.

Cinq points supplémentaires sont accordés au Magicien ou à l'apprenti selon lequel est entré dans la tour.

Enfin, les joueurs mettent la main sur l'Orbe d'Olfann. C'est un objet magique donnant un bonus de +2 au lancement d'un sort. Le sort est librement choisi par le joueur au début du scénario parmi les sorts qu'il maîtrise.

À L'ANCIENNE !

LA REJOUER TRENTE ANS PLUS TARD !

C'était mieux avant, c'est vrai, mais on peut toujours jouer comme avant, non ? Faut voir, en tout cas, ça se tente.

LA NAINTRO

On en a parlé au dernier numéro alors tant qu'à faire, "on" s'est lancé dans un revival de McDeath. Mais avec quelques contraintes parce que c'est plus drôle.

L'idée était de rejouer la campagne entre rédacteurs du Warmazine. Donc dans une version possiblement un peu allégée parce qu'on a des jeunes avec nous et qu'il faut faire attention à ne pas surchauffer leurs méninges et à distance, sur une tablée virtuelle parce que l'éloignement des groupes de jeu qui ont vieilli est une réalité de tous les jours.

Les braves se sont naturellement tournés vers "Let's Rôle", une plateforme franco-française encore en beta, financée récemment par un succès sur KS. La solution est (sera pour ceux qui n'ont pas déjà un compte) gratuite avec quelques add-ons cosmétiques ou de stockage payants.

> Let's Rôle :
> https://lets-role.com/
>
> Une plateforme de VTT (virtual TableTop); des tablées de jeux virtuelles qui permettent aux joueurs épars de se retrouver autour d'une partie.
> Le site intègre de quoi avoir la table et ses cartes, les pions, une ambiance sonore, des dés divers et avariés, des fiches de perso, des mesures de mouvements… (ya d'autres sites du genre mais bon, on va pas tout lister).
> Penser à y ajouter un module audio (n'importe quel chat, on va pas faire de la pub pour les multinationales, si ?) pour palabrer pendant la partie et vous avez ce qu'il faut.

La partie amusante étant qu'ici, il y a tout à faire, c'est donc en bras de chemise, les mains dans le cambouis que nos beaux joueurs de l'extrême (et vostre serviteur qui est moins beau, sauf de profil) se sont lancés dans l'aventure.

nos héros -vue d'esprit-

QUID DE MCDEATH ?

Adonc, on va déjà commencer par dépuceler la jeunesse. Qu'est McDeath ? C'est une campagne de Warhammer Fantasy Battle majoritairement rédigée par le regretté Richard Halliwell (mais si, souvenez vous du numéro précédent) pour la seconde édition du jeu. Quand c'était mieux avant, quoi. Elle est aussi valable pour son évolution directe qu'est la troisième édition qui est celle que nous privilégierons ici.

Pourquoi la v3 qui est moins avant ? Parce qu'en bons snobs, on préfèrera l'édition qui n'a pas été traduite (*) pour aller avec le bouquin de campagne qui est lui aussi resté en VO. C'est plus confidentiel ainsi et ça claque plus quand on rédige un article (pis c'est une mise à jour positive de la v2). Et histoire d'enrichir un peu

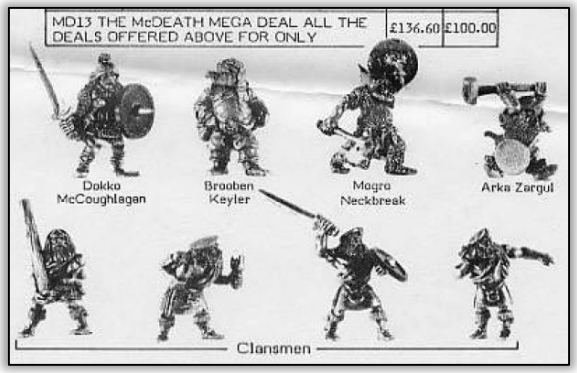
vostre vocabulaire spécifique, on causera pour ces versions de "Oldhammer".

(*) Oui on a eu par Agmat une anecdotique version française de Warhammer dans les années 80 avant que l'idée ne soit abandonnée jusqu'à la création de GWFrance qui sortira la 4° édition dans une grosse boiste remplie d'elfes et de gobelins au début des 90's.

Là je pense que ça cause à plus de monde : on est dans les versions Herohammer qui sont moins "old" que les "Oldhammer" et qui privilégient le jeu fin avec des héros aux hormones.

Le peuple qui y a joué s'en souviendra sans doute. Et si vous êtes sages, on en parlera dans un prochain numéro.

La Tragédie de McDeath, donc. On s'en douterait à moins, l'histoire est inspirée par la Pièce Écossaise alors, au cas où, on ne va pas trop en dire pour éviter les spoilers sur cette nouveauté. Disons simplement que McDeath, poussé entre autres par certaines prédictions, a assassiné son Bon Roi Dunco et pris le pouvoir dans un pittoresque contré du nord d'Albion.



Quelques pitous parce que même en jouant en virtuel, il en faut

Quelques années plus tard, nous retrouvons ce même protagoniste qui a assis son autorité à la force de son poignet et surtout de celui de ses troupes qui distribuent allègrement les coups de triques dans la populace (il faut garder le poignet souple mais ferme, c'est important).

Mais on retrouve aussi quelques opposants politiques aux idées bien senties et quelques jeunes loups aux dents longues qui souhaitent déposer le Bon Roi McDeath et déposer leurs fessiers rebondis sur le trône.

Nous allons donc suivre les pérégrinations de ces braves gens, qu'ils soient des arrivistes ou l'ordre établi. C'est une mini-campagne de quatre scénarios pour 2 à 6 joueurs : selon les factions jouées on peut se retrouver à plusieurs autour de la tablée où un MJ est une option à considérer sérieusement.

Dans cet article nous verrons les deux premières batailles opposant d'inénarrables héros tels Skyrraahh, Mellal ou vostre serviteur. Et ptet même que pour le prochain article, on aura un gros caillou qui tombe sur la mouille d'un coyote...

WYNWOOD HARBOUR

Le premier scénario a pour cadre la bucolique bourgade de Wynwood, fief du Clan McArno -guidés par leur Laird, Kit de son prénom- qui reçoit justement une visite amicale d'un de ses rivaux, les Greevant. Les deux bandes de zigotos ont enfermé leurs armes à l'abri pour éviter un malencontreux accident ou trois et organisé de joyeux concours qui évoquent très fort les highlands games histoire de régler une sombre histoire d'honneur bafoué.

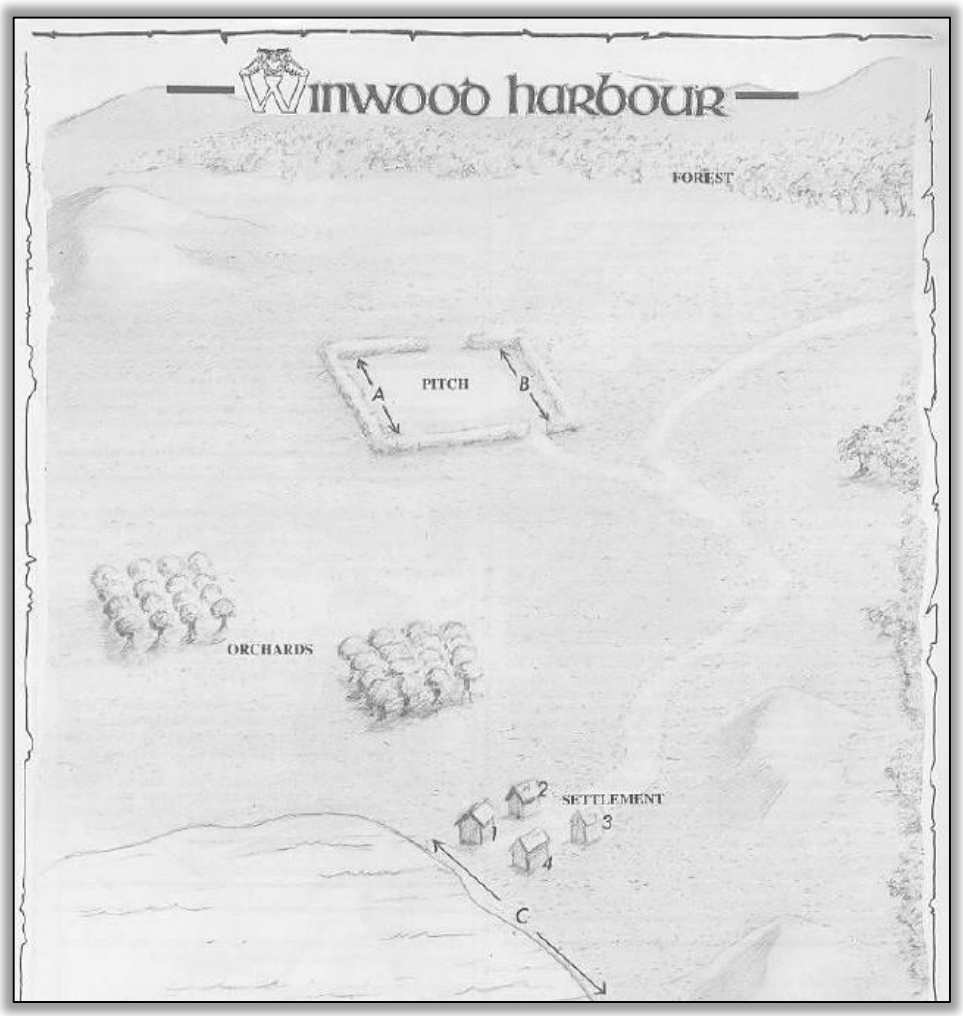


Illustration d'origine qui nous servira de tablée de jeu virtuelle

C'est sur ces entrefaites que Julia McEwman et son Clan débarquent dans le village délaissé de ses guerriers qui sont plus loin, dans les vergers, en train de donner une correction aux Greevant.

Intelligemment, femmes et enfants laissent la place pour aller se réfugier dans les collines environnantes alors que les participants aux concours -armés de leurs bites et même pas de leurs couteaux- redescendent au village expliquer aux envahisseurs que "non, non, ça ne se fait pas". Et tant qu'à faire, ils prennent sous leurs bras les troncs et autres pierres Braemar histoire d'avoir quelque chose à jeter à la mouille des McEwman pour les accueillir comme il se doit.

Trois Greevant et leurs bouteilles

Le premier scénario de la campagne commence donc ainsi et sera joué par le MJ du côté de Kit McArno alors que Julia McEwman est incarnée par le Skyrraahh. Les Greevant, eux, sont joués en alliés impromptus des McArno pendant quatre tours avant de se voir contrôlés par le vainqueur d'un jet de dé pour le reste de la partie : ils cèdent à leurs bas instincts et profitent éventuellement des circonstances pour tirer leur vengeance des locaux.

Un McArno et son caber

Pour la première tablée virtuelle, tout le matériel de jeu sera tiré de la campagne originelle qui comprend des pions à découper pour remplacer les pitous que pourraient ne pas avoir les joueurs et un joli dessin qui représente Wynwood Harbour et ses environs.

La partie est clairement déséquilibrée : les envahisseurs sont sensiblement plus nombreux, ont plus de héros, sont armés -alors que leurs adversaires se battent avec des armes improvisées et ont toutes les peines du monde à placer un coup à cause de ce malus- et n'ont pas de traîtres dans leurs rangs.

Pour compenser ceci, les autochtones sont équipés des seules armes de tir de la partie : les terribles troncs et Braemars qui cognent particulièrement fort.

Et puis, il y a aussi des tables de conditions de victoires différentes qui sont plus généreuses du côté de Kit McArno.

Mais, normalement, la seule question qui se pose est de savoir si les seuls beaux héros de l'histoire (les McArno, c'est moi qui les joue) vont faire un peu ou moyennement de dégâts aux vilains avant de leur céder la place.

Normalement...

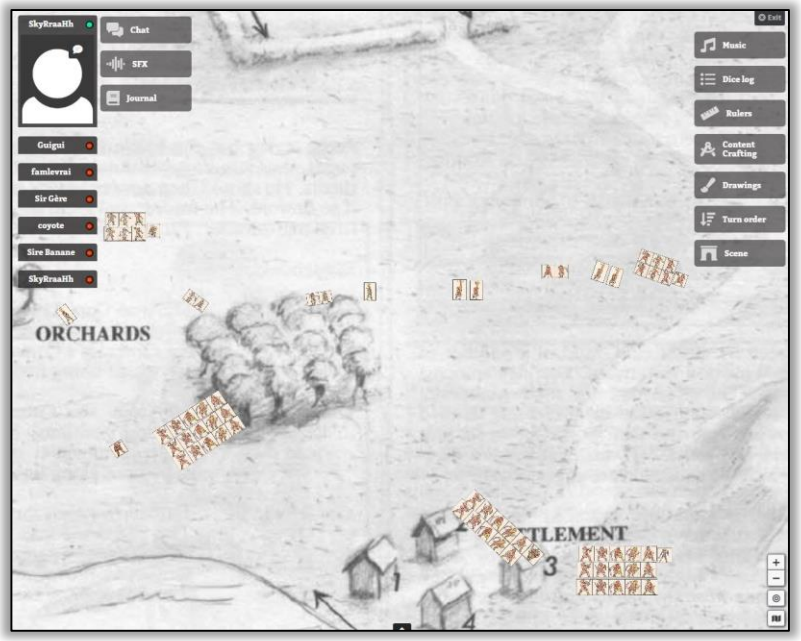
un aperçu de la table virtuelle lors du déploiement

Mais c'est bien connu, le plan de bataille le mieux établi ne résiste pas à la réalité. Malgré des consignes claires dans son briefing (oui chaque joueur a une jolie petite page avec un résumé de son flouffe, ses forces et ses objectifs voire sa bannière), Julia va… On va voir ça.

Bear in mind that this battle is only an overture, the real work is to be done at Runsinane Castle. Try to keep your losses to a bare minimum. If the fighting goes badly it would be better to break off and head towards Runsinane than to see your forces seriously depleted.

moi, ça me paraît clair...

Malgré toute cette clarté dans les consignes, tout ne se présente pas forcément sous les meilleurs hospices pour nos envahisseurs barbus et chevelus...



ici la fin de la phase de mouvement du tour 3

Oui, oui, les McEwman, au mépris du danger et de toute forme de logique, voire de santé mentale, avancent au pas de course pour s'aligner en rangs d'oignons devant leurs adversaires du jour. Adversaires qui, profitant de l'occase, les avoinent sévère avec tous les tirs qui piquent possibles avant le fatidique quatrième tour.

L'avis du Skyrraahh -parce que je ne joue pas seul- :

Le hobby c'est de monter et peindre ses figurines, de se retrouver avec les copains autour d'une table et d'une bière. Autour d'une table pour se mettre sur la mouille par figurines interposées, bien entendu.

Mais que nenni, LQEA et moi-même, nous mettons joyeusement sur la mouille mais de loin, de très loin, en virtuel.Pas besoin de peindre, de supporter la proximité d'un joueur qui sent bon et surtout de partager ses bières.

En plus, on joue à des jeux sortis du formol pour l'occasion : Whfb v3. Warhammer Fantasy Battle 3eme édition, ça c'est classe ! Vous aimez Warhammer Battle v6 ? vous avez des souvenirs émus des éditions 4 et 5 des années 90, non, hein ? Dites-le, on ne vous en voudra pas, enfin pas moi mais LQEA, je dis pas ?

Ben ça n'a rien à voir !

Là, ce sont des unités à plus 10 caractéristiques, des règles au plus proche du JDR, il faut même un MJ. Sacré programme ! Sauf que le MJ, c'est LQEA... En plus il joue aussi...

Vous la sentez l'embrouille là ?
Et bien vous avez raison !
Mystérieusement par le voeux du hasard, le MJ me colle une armée de fier guerriers mais full armes de CàC. Tout aussi étrangement, lui et le MJ (oui ils ont 2 dans sa tête) se retrouvent avec des petits groupes à gérer. Oui mais des petits groupes armés de troncs d'arbre, de boulets de 100kg, qu'ils arrivent à lancer, faut pas croire !
Me voilà donc à attaquer un village de tout aussi fiers guerriers en plein Highland games.
Mes talents stratégiques ne se laissent pas berner par cette furieuse et joyeuse ambiance, je mets mon plan en ordre de marche. J'attaque le village, fait bloc avec mes unités pour éviter que ces joyeux lurons récupèrent leurs armes planquées dans un des fumoirs à harengs. Mais il ne faut que peu de temps pour que les olympiades cessent et que tout ce beau monde se rende à l'évidence, ils sont attaqués !

Dans leur folle détermination, ils décident d'utiliser ce qu'ils ont sous la main. Des troncs géants, des cailloux d'un quintal et hop, ni une ni deux, les voilà qui me balancent tout ça ! J'ai beau avoir des troupes aguerries, je me fais littéralement broyer sous torrents de projectiles (tant que ce n'est pas de la m**, vous me direz, ce n'est pas grave). N'étant pas équipé d'arc, je ne peux qu'avancer fièrement vers la gloire d'une mort certaine !
Mes troupes tombent et pleurent leurs morts (enfin les espèces de flans qui leur servaient de copains) mais avancent, avancent.
Jusqu'à ce qu'enfin on les tienne !
Pris dans la bataille, mes guerriers vont hacher menu tous ceux qui leur résistent.
Histoire d'honorer tous ces morts, nous mettons le feu au village, 2 clans en moins, ça ne fait pas de mal !
Glorieuse victoire de mes troupes !

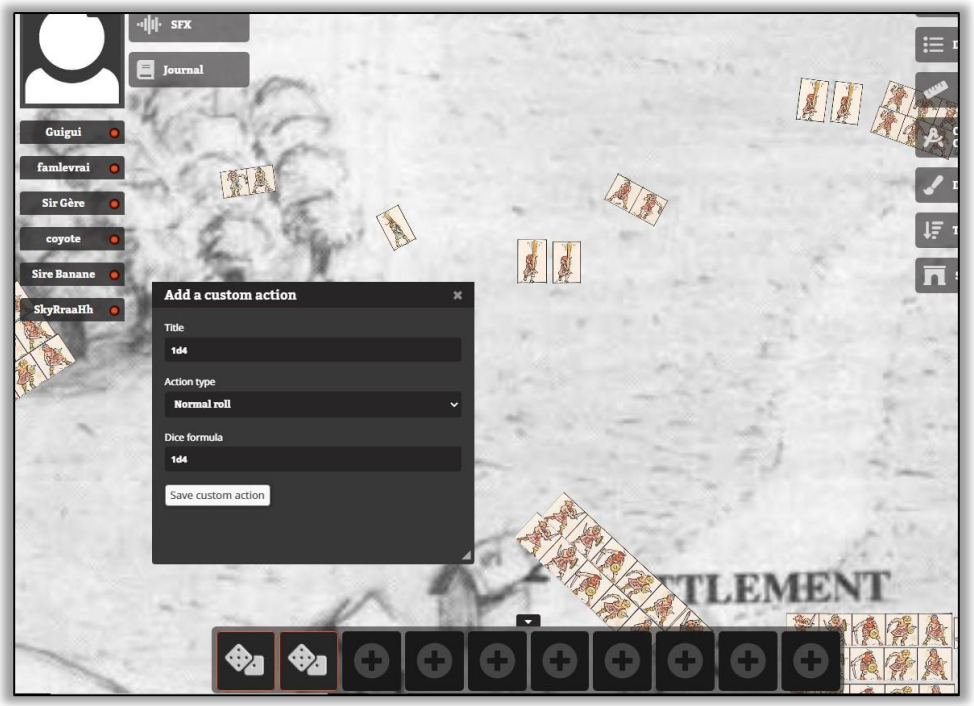
Ou presque parce que ça n'est pas moi le MJ.

Alors, ce jeu ? Ben c'est du Battle en plus con, et tout le monde sait que plus c'est con, plus c'est bon

Surtout qu'il y a peu de figurines à sortir (enfin nous c'était plutôt des pions virtuels, encore moins long à faire) et que ce sont de vrais scénars ! Si vous aimez Battle et les JDR, il faut essayer !

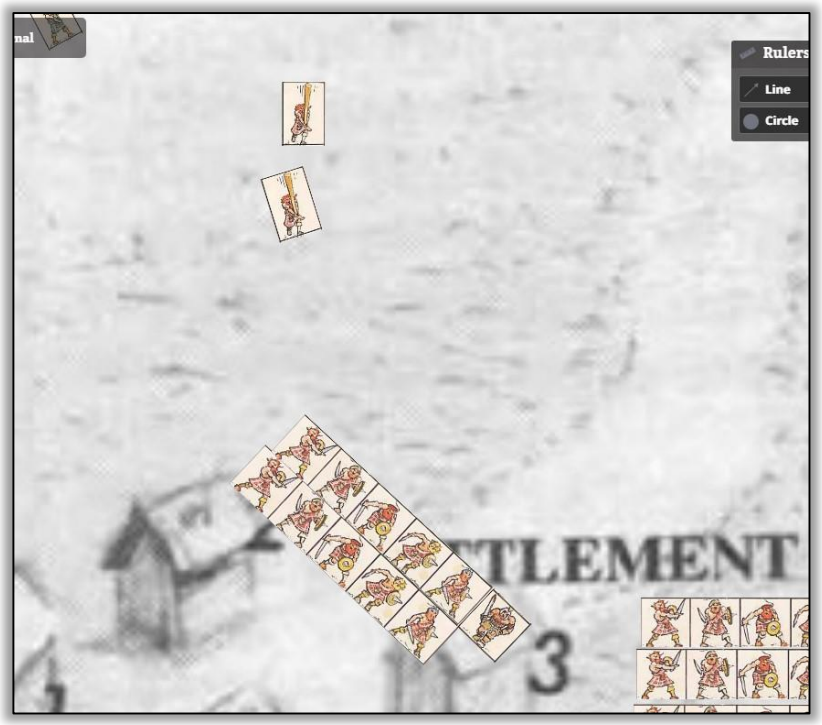
Des aventures glorieuses (ou pas) dans un monde ousque y'a que la guerre, mais entre gueux de bons goûts !

C'est là que le drame va frapper.



ajout de dé dans l'interface : le d4 de mouvement d'élan d'un toss de caber

Les McEwman étant à portée, ils vont, un peu comme dans certains dessins animés, se retrouver plantés dans le sol à grand coups de troncs d'arbre.

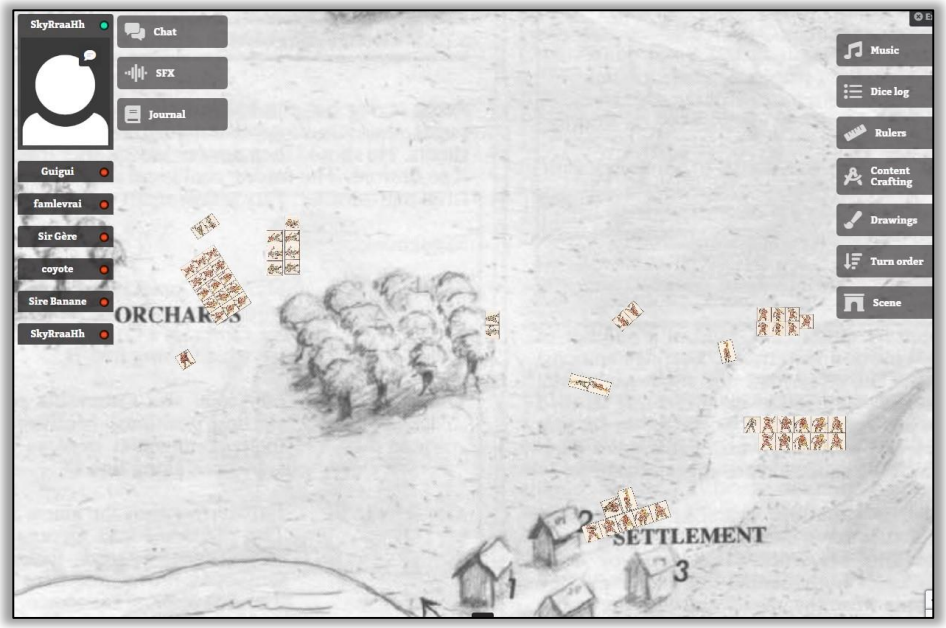


la charge des caber throwers

C'est une petite catastrophe pour les hommes de Julia. Sur leur flanc gauche, ils ne souffrent que peu face aux Greevant qui ont redirigé leurs troncs et leurs porteurs vers le centre du champ de bataille. C'est au centre, justement, que les McEwman souffrent et subissent des pertes sur leur régiment imprudemment avancé.

un combat qui s'annonce inter-minable entre un traître de Greevant et un beau McArno

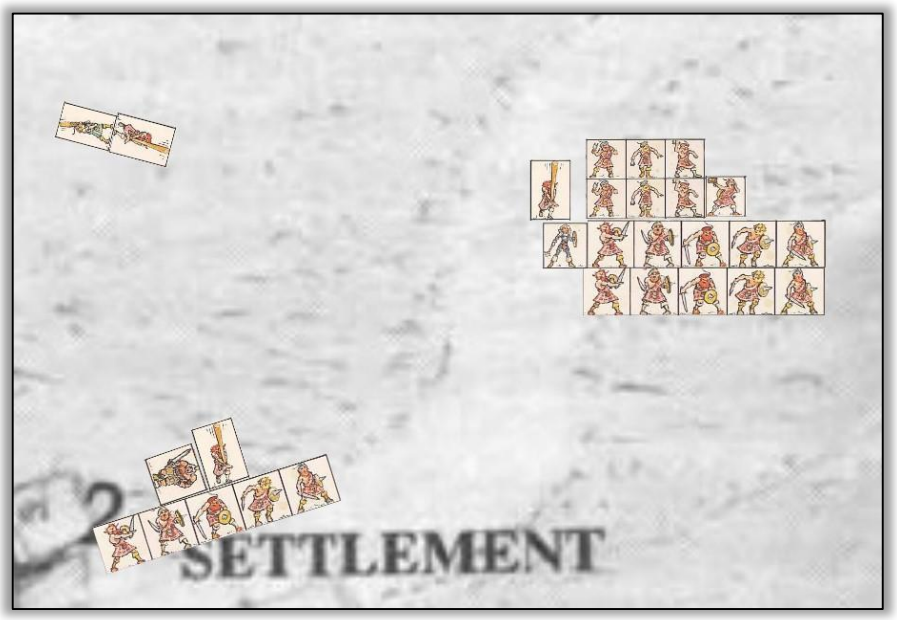
A partir du tour 4, les pauvres Greevant ne vont plus savoir à quel saint se vouer et vont systématiquement changer de camp en début de tour et finir par tourner en rond. Cependant, ça n'aidera que peu les vilains suppôts de Julia :



ici au tour 5, on voit que sur la gauche ça tourne en rond mais qu'à droite, les McEwman malgré leurs manoeuvres ont subi pas mal de pertes

Cependant, malgré leurs déboires, Julia et ses troupes ont enfin réussi à manoeuvrer en position de charge au tour 6. C'est là que les événements tournent mal pour les vrais et beaux défenseurs de Wynwood.

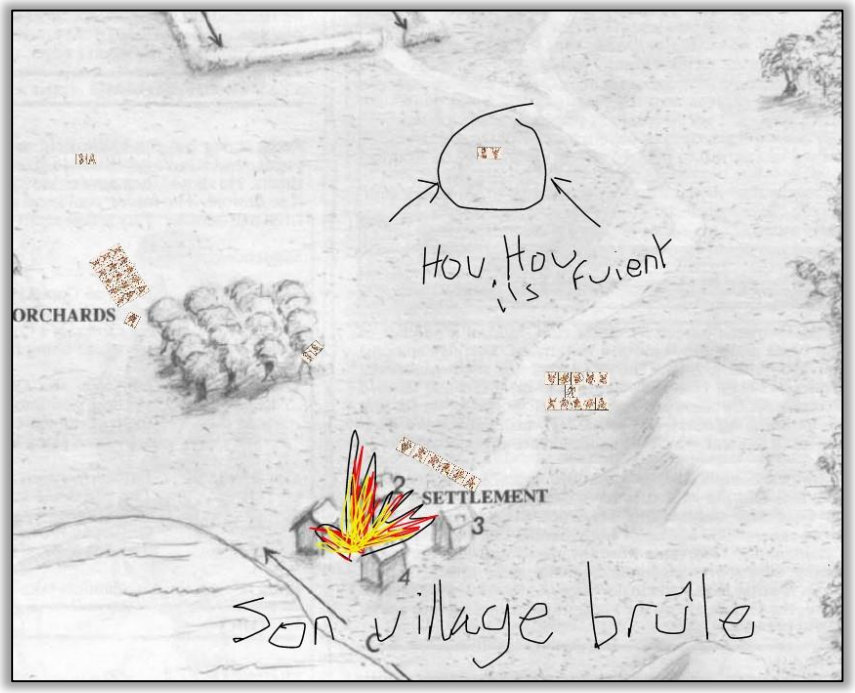
Bien qu'ayant souffert, les McEwman sont plus nombreux et menés par de nombreux héros, sans parler du soutien de ces traîtres aux kilts bleus.



ouch !

Deux charges et quelques escarmouches plus tard, Kit gît au sol aux pieds de Julia, son corps lacéré de nombreux coups en ayant été débordé par ses adversaires.

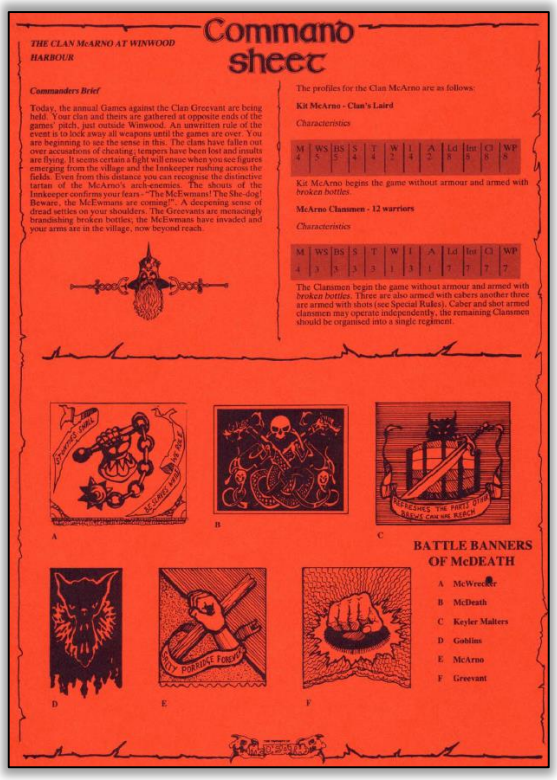
Seule une paire de McArno a survécu au massacre organisé et s'enfuit dans les collines retrouver le reste du clan.. Malheureusement, Wynwood est en feu...



Terrible vision… surtout avec les commentaires railleurs

Malgré tout, l'honneur sera sauf et le courage des hommes à Kit récompensé. Si les Greevant terminent avec un score négatif dû à leurs tergiversations, les McEwman ne cumulent que 6 petits points de victoire sur le tableau du scénario.

De fait, leur total est nettement plus imposant mais grevé de retenues liées à leurs nombreuses pertes. Et c'est finalement les McArno qui s'imposent avec 8 points de victoire… Dont 2 points liés à la survie inopinée de deux de leurs membres qui ont glorieusement fui. Comme quoi, tout est bien qui finit bien.



un bel exemple de "Command Sheet" en couleurs d'époque

Même si le Sky continue à couiner (on ne l'arrête plus) :

Je disais, sauf que c'est pas moi le MJ, ni ne compte les points.

Voilà que par un savant calcul, que seul LQEA a pu résoudre, pas sûr qu'il arrive à le refaire, j'essuie une défaite !

Objection, votre honneur !

Je demande un recalcul !

Je n'ai toujours pas le détail et il s'avère que je perds de 2 points !

2 points qui ressemblent à quoi ?

A 2 pov'lascars partis la queue entre les jambes (pas la nôtre de modo, hein), fuyant le champ de bataille par le fond à droite, bien au fond...

Bref, 2 PV gagnés dans le déshonneur et la honte d'un jeu très sérieux que seul GW sait faire !

LE LOCH LORM

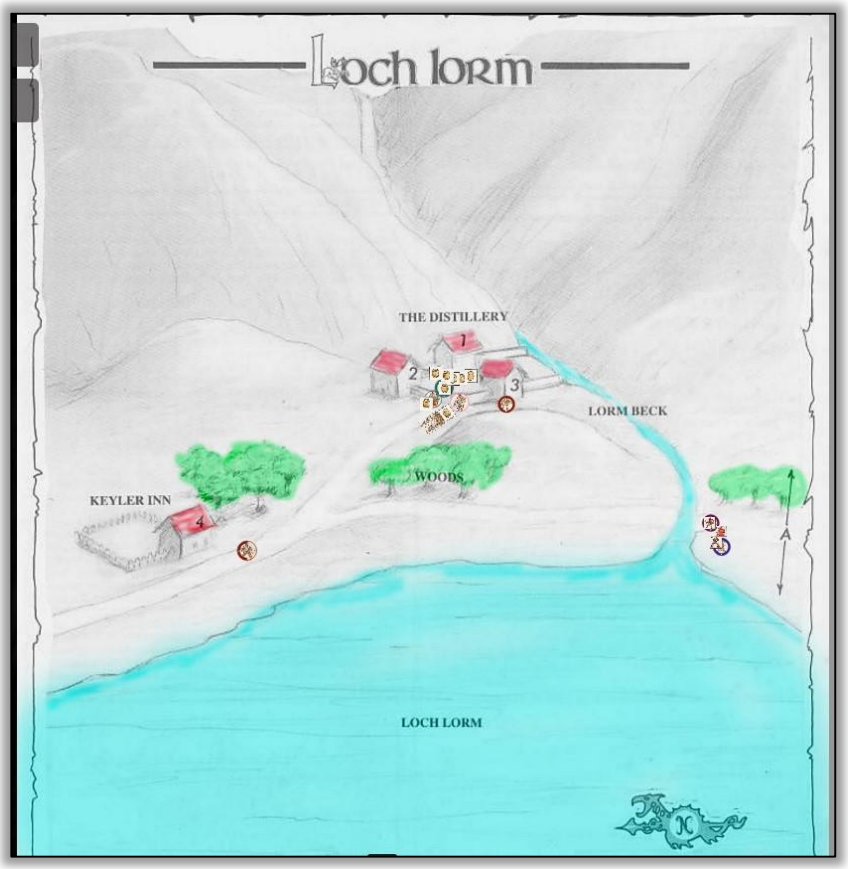
Le second scénario (je vous laisse essayer de le prononcer en patois "local de là-bas", avec l'accent) nous amène plus au sud, dans les montagnes où s'est réfugié Donalbane, fils de feu Duncan qui a rejoint le clan McCoughlagan.

> Si vous trouvez que ces territoires nord d'Albion évoquent certaines contrées brumeuses et humides de par chez nous, ce n'est pas forcément anormal.
> En effet, à l'époque, Albion est composé de plusieurs îles qui sont des clins de zoeil appuyés aux différentes nations d'outre-manche.
>
> Du coup, on est assez libéralement dans une inspiration écossaise pour notre contexte, ce qui tombe sous le sens vu la trame globale de notre petite campagne.

Notre jeune héros est bien décidé à reconquérir le trône qui est sien -en tout cas de son avis- et à libérer son frère des pattes de McDeath. Profitant des troubles actuels, il prend la tête de ses troupes et marche lui aussi vers le château de Runsinane, accompagné du sorcier personnel de son regretté père.

Malheureusement, sur leur route se dresse la vallée de Lorm qui héberge un lac (et son monstre d'après la vieille légende) et la réputée distillerie des Keyler qui alimente les troupes de l'usurpateur.

Les McCoughlagan étant de grands amateurs d'eau-de-vie locale, ils insistent pour y faire une halte. Alors que les occupants dont les finances ne sont pas très florissantes décident, devant cette horde hirsute, de sauver leur dernière production pour aller la vendre et cherchent à s'enfuir.



Comme précédemment, on usera des dessins du bouquin pour jouer mais cette fois-ci artistiquement colorés

C'est Sky qui sera cette fois en large infériorité numérique et le brave Mellal a courageusement accepté de mener Donalbane à la victoire qui lui tend les bras. Même si, encore une fois, de petites surprises peuvent attendre les joueurs (gérées par votre serviteur en MJ) et des tables de victoires personnalisées pourraient foutre le bordel dans les plans les mieux établis.

Petite évolution, en lieu et place d'une multitude de pions pour représenter les pitous, on profitera cette fois du confort moderne avec un seul pion par régiment et ses points de vie/membres qui seront représentés par les facilités offertes par Let's Rôle :

C'est tellement mieux comme ça, non ?

Dans un nouvel exemple flagrant de lecture approfondie de ses instructions, notre bon Brooben Keyler -joué par Sky, donc- va lancer dès le début de la partie un plan en deux étapes : faire s'enfuir sa charriotte sans la charger et envoyer ses troupes au-devant de l'ennemi en faisant autant de bruit que possible.

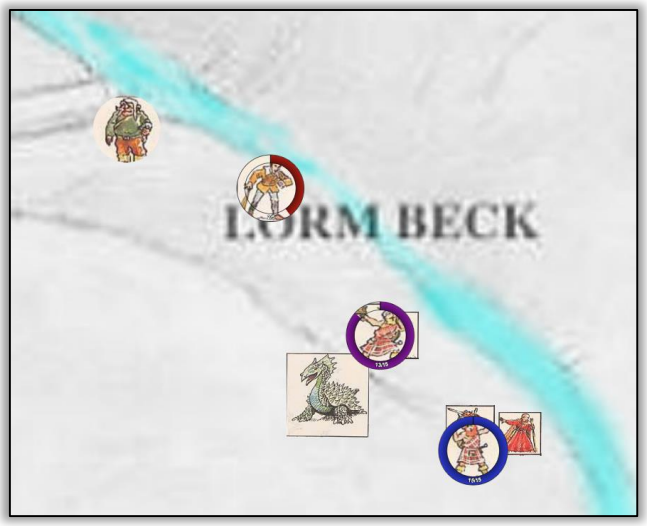
Si la première partie de son plan restera un mystère que son efficacité ne justifiera pas, la seconde va faire son petit effet.Alors que les ivrognes notoires sont en train de traverser le ru à gué en se dirigeant résolument vers la distillerie, un grand cri va se faire entendre depuis le Loch et le fameux monstre va sortir des eaux cristallines (parce qu'il faut une bonne qualité d'eau pour faire un bon whisky)... Ta, ta, tan !

Ta! Ta ! Tan !

Ce que les joueurs ne savent pas, c'est que la beste est vieillissante, à moitié aveugle, de loin elle ne se dirige qu'à l'ouïe. Et si elle est ici pour se nourrir, un mirifique 3 sur 2d6 m'indique qu'elle n'a pas très faim et repartira après avoir occis trois albionais.

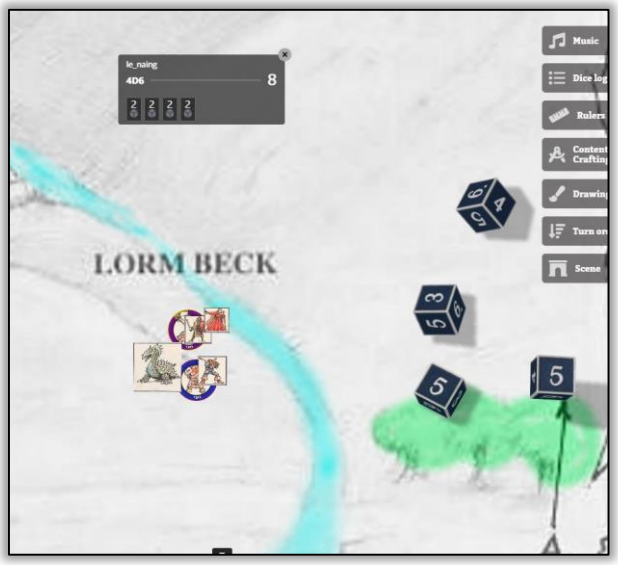
Si le plan de Brooben se déroule de prime abord sans accroc, c'est compter sans l'irascible Mergery Calchoner, le sorcier. Ce dernier se lâche et commence une tournée générale de boules de feu qu'il lance sur les pauvres manouvriers qui s'étaient imprudemment avancés.

Pendant ce temps, le monstre, attiré par les cris, insultes et crécelles de bataille des McCoughlagan (leur marque de fabrique : leurs régiments font "peur" grâces à ces "instruments") est tombé sur le râble des premiers attaquants et en a gobé une paire :



De leur côté, les Keylers poursuivent leur plan dans toute son étrangeté et la charrette vide continue à s'enfuir pendant que les ouvriers font des allers-retours pour faire rouler des fûts le long de la route aussi loin que possible.

Malheureusement pour le monstre, le combat va s'éterniser (faut croire qu'un MJ malemouleux ça n'aide pas) et le pauvre va se retrouver au prises avec deux régiments d'ivrognes menés par un grand malade armé d'une épée à deux mains -Donalbane lui-même- qui va lui débiter des gros morceaux de bidoche.



les aléas "dédé"

Après de longs tours de combat permettant enfin aux Keyler de mettre à l'abri une fraction de leur production, le monstre réduit à un seul misérable point de vie va enfin manger sa troisième victime et s'enfuir vers son loch en glissant sur ses nageoires lustrées.

Malheureusement pour les locaux, ça ne sera guère suffisant vu que le mage de bataille les a suivi vers la distillerie en continuant à les arroser libéralement de boules de feu.

ça sent le roussi pour les ouvriers

Alors que les envahisseurs reprennent leur marche en avant, assoiffés par les violents combats, un dernier groupe d'ouvriers chargé de fûts va s'enfuir pendant que le brave Maître de Chais va s'enfermer dans la distillerie pour retenir autant que possible les soiffards qui cognent à sa porte :

où l'on voit qu'on a quand même un outil pour les mesures et déplacements

Malheureusement pour lui, il n'aura pas compté sans Donalbane. Ce dernier, admirablement joué par Mellal, va prendre une décision difficile : il ne souhaite pas avoir des guerriers ivres sous ses ordres. Il va donc discrètement ordonner à son fidèle Mergery de le débarrasser du Keyler d'une dernière salve de boules de feu. Sachant très bien -en ayant interrogé le MJ parce qu'il faut qu'il serve un peu à autre chose que des cachotteries- que le risque d'incendier les locaux est très prégnant avec ce plan.

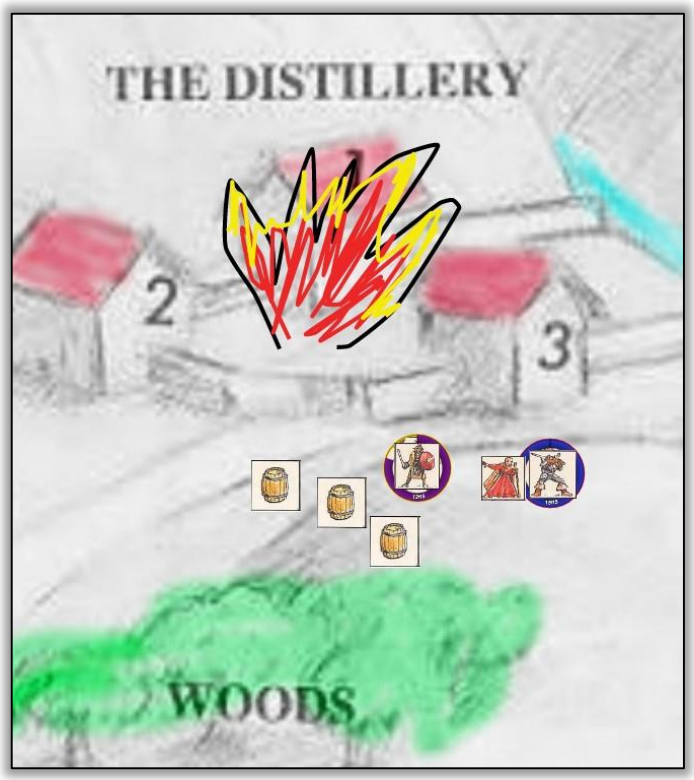
Un autre avis, Mellalesque celui-ci :

Quand on m'a proposé Mac Death : j'ai sauté sur l'occasion, un jeu de rôle reprenant MacBeth dans une version édulcorée Warhammer Génial !

Jeu de rôle ? Oh attendez… En fait ce n'est pas un jeu de rôle me souffle t'on avant de commencer ! C'est du bon vieux Warhammer Battle V3. Qu'à cela ne tienne, j'incarnerai tout de même Mac Death et ses joyeux compagnons (surtout après une certaine quantité de Whisky).

J'ai beaucoup apprécié de retomber dans les mécaniques de Warhammer Battle (même si je n'avais jamais joué à la V3) dans un contexte détendu, avec des événements de scénario nous permettant quand même de jouer « roleplay » et surtout avec peu de « régiments » nous permettant de ne pas faire des tours à rallonge. J'en retiens que la magie c'est génial, surtout quand on lance du feu, que le whisky ça brûle vachement bien mais que c'est pas la peine de s'acharner sur les monstres, ils finissent toujours par fuir !

Étonnamment, des attaques ignées sur de l'alcool fort et un petit gros enflammé qui court partout et se roule dans le dit-alcool foutront bien le feu à la distillerie. Mais, malgré tout, ayant réussi un test de "cool", les fiers soldats de l'héritier au trône risqueront courageusement leur vie pour aller sauver quelques fûts.



les braves McCoughlagan vont quand même sauver quelques tonneaux

Et c'est sur un second incendie que se finit cette nouvelle partie.

On taira pudiquement le décompte des points qui est largement à l'avantage de Donalbane malgré le ratage de son petit plan final.

Et on consolera tout aussi pudiquement le Sky qui confondit "chargé" et "attelé et prêt à être chargé" dans la description de sa charrette. Ce qui explique un peu mieux son "plan".

les braves joueurs qui auront osé porter leur kilt correctement… ou pas ?

Les tribulations d'un Albionais en Albionie

Après deux parties jouées, nous sommes à mi-campagne et les rebelles de deux factions différentes sont clairement en route pour Château Runsinane. McDeath doit être en train de préparer ses défenses et de fourbir ses armes.

Au prochain numéro, nous verrons la fin de la campagne mais je vous laisse d'ores et déjà un petit tize sur la prochaine partie.

Allez savoir ce que ça veut dire

Allons-nous continuer à innover et trouver de nouveaux trucs cons à foutre sur notre tablée virtuelle ? Sky va-t-il enfin lire ses briefs correctement ? Serons-nous enfin rejoints par le reste du cast ? D'autres bourgades seront-elles incendiées ? Ne ratez pas la suite de nos aventures pour le savoir.

Article de RAF Park

Après une présentation d'ensemble du jeu, je vous propose de rentrer un peu plus dans le détail au niveau des factions. Et pour débuter, je vais reprendre l'ordre des sorties de l'époque et démarrer avec les UNA, l'une des deux factions qui composent le starter Opération Damoclès. Ce n'était que les prémices du jeu et de nombreuses unités sont ensuite sorties proposant toujours plus de possibilités.

Un peu d'histoire

La création des UNA ne s'est pas faite en un jour. A l'origine, la planète mère "Ava" était divisée en une multitude de nations séparées par les barrières de la culture, de la langue et le poids de l'Histoire. Toutes partagent cependant le mythe d'une civilisation antique très avancée qui a mystérieusement disparu : les Thérians. Les recherches autour des artefacts et bâtiments de cette civilisation permettent de grandes avancées technologiques et après des siècles de collaborations, les différentes populations ne forment qu'un seul et unique groupe : United Nation of Ava. A partir de là, la conquête spatiale débute avec la colonisation de Hadès, planète volcanique mais riche en minerais qui deviendra plus tard le berceau du Red Blok. La colonisation continue toujours plus loin jusqu'à rencontrer d'autres entités telles que les Cogs ou les Karmans afin d'établir des échanges commerciaux. C'est alors que les Thérians reviennent sur Ava pour démarrer leurs machines de destruction, provoquant des millions de morts et c'est en combinant leurs forces que le Red Blok et les UNA parviennent à repousser les Thérians et arrêter les machines infernales.

Revue des troupes

L'U.N.A. est certainement l'armée la plus facile à prendre en main. On y trouve de nombreuses troupes différentes à tous les niveaux et une même unité peut être proposée avec divers équipements, chacun ayant une fonction spécifique. Comme on peut le voir avec les Tac Arms qui ont différentes variantes. Les coûts restent très variés, ce qui permet de se constituer une armée nombreuse ou bien alors très spécialisée. On y trouve surtout l'un des blindé rang *** les plus puissants du jeu (pour ne pas dire LE plus), ce qui en fait une arme dissuasive à coup sûr. Les troupes peuvent recruter de nombreux médics qui permettent de faire durer les unités sur le terrain et donc de garder plus longtemps un objectif. Certaines options comme le ciblage laser restent un must have à ne pas négliger, surtout couplé avec des lance-missiles ou des mortiers.

Leur armement est diversifié, on y trouve aussi bien de l'arme classique tel que des mitrailleuses, des mortiers, des lances-flammes, mais aussi des armes lasers qui ont l'avantage d'avoir une portée et une précision impressionnantes. Avec ces dernières, autant vous "touchez" avec facilité vos adversaires, et ce, sur de grandes distances, autant vous ne blessez pas à coup sûr suivant l'arme utilisée (mais ça, ça vient peut-être de moi et de ma poisse aux dés !).

Les commandants permettent d'obtenir une multitude de Points idoine (PC) qui vont servir à utiliser des aptitudes de combats et/ou parier en début de tour pour remporter l'autorité (ce qui vous permet de choisir qui commence le tour, un avantage de premier choix).

Histoire de vous présenter quelques unités que j'apprécie plus particulièrement, on a les Steal Tac-Arms, une unité de 3 soldats en armure équipés chacun de tirs laser. Leur polyvalence fait leur intérêt : ils déciment aussi facilement une unité d'infanterie qu'ils abattent un blindé, équipés d'un pointeur laser en option, ils pouvaient cibler une unité qui en ferait les frais ensuite.

Le Fire Toad Lancelot, à recruter de préférence par deux au minimum et je peux vous dire que ça envoie de la grenade à tout va. Et même pas besoin d'avoir un visuel sur la cible si celle-ci a été pointée au laser. Alors certes le tir de mortier reste moins précis à cause de la déviation, mais des fois ça dévie bien… très bien même. Petit souvenir de ce tir qui ciblait une unité qui tenait un objectif et qui part en cacahuète suite à un lancé de dé désastreux, mais finit sur une unité de Flamer avec camo optique qui s'approchait dangereusement (oui des fois dans mes fails j'ai des seconds effets kiss kool sympathiques :D)

Dans le plus "lourd" on trouve aussi le Cobra, blindé de rang ★★★ équipé d'un mortier et d'un lance-missile, son pouvoir de destruction était bien connu des adversaires. Il avait quand même la fâcheuse tendance à attirer tous les tirs à la moindre occasion et à ne pas faire "long feu" sur la table (la preuve qu'il était redouté).

Pour vous remettre "à l'époque", la sortie de Frostbite a fait l'effet d'une petite bombe et à résolument changé le gameplay. Avant pour avoir un perso avec une arme spéciale il fallait avoir une unité standard. Pour avoir une seconde arme spéciale dans l'unité, il fallait recruter l'unité à l'effectif maximum. Autant dire que le coût allait avec et bien souvent on se "limitait", préférant plusieurs petites unités qu'une grosse. La palme aux Karmans où ces armes spéciales n'étaient accessibles qu'avec des unités full ... Autant dire très chères et peu pratiques, on en voyait rarement sur le terrain. A la sortie de Frostbite, on découvre les unités d'appui, qui ne contiennent QUE des soldats avec armes spéciales. Je peux vous dire que ça a sauvé les Karmans. Mais alors quel rapport avec nos UNA? Eh bien pour eux c'est un florilège de petites unités équipées à tout va qui va fleurir sur le terrain.

Dans les nouveautés de Frostbite qui ont fait bien plaisir, on trouve les Star Missiles Teams, unité de deux soldats chacun équipé d'un lance-missile. L'astuce était de les planquer derrière un décor, hors des tirs ennemis. Une autre unité équipée d'un pointeur laser (des Tac-Arms par exemple) ciblait un blindé adverse et voilà que votre petite unité pouvait tirer de sa planque, sans aucun visuel sur la cible, 2 missiles qui touchaient sur 3+. Oui, d'accord, je l'avoue … j'en ai peut être abusé :D

Autre unité notable dans le même style, la Wing Sniper Team, cette fois-ci ce sont deux soldats équipés de jet pack et de fusil de sniper. Parfait pour aller se coller en hauteur très rapidement et prendre pour cible de trèèèèèès loin les commandants adverses, spécialistes et j'en passe (oui bon là aussi j'en ai peut être abusé un peu ^^).

Les Factions

Pour finir, il existe plusieurs factions pour créer votre armée, chacune ayant son schéma avec ses avantages et ses inconvénients. Le schéma de base n'apporte rien de particulier, il peut cependant rester intéressant pour qui aime les options de troupes qu'il peut proposer ou qui ne veut pas s'embêter avec une contrainte.

Je commence par Central Command, son atout est de pouvoir transformer gratuitement un combattant standard en sergent dans chaque unité. Mais attention, une unité dépourvue d'officier doit effectuer un test de Moral à chacune de ses activations. Cette faction a de nombreux avantages sans être ultime. Le point positif, ce sont évidemment les sergents gratuits dans chaque unité, cela permet d'économiser d'abord des points de recrutement dans votre armée et donc de placer des options en plus (coucou les pointeurs lasers). L'économie de PC est un autre point positif. Pour rappel, quand on active une unité dépourvue de commandement, il faut payer 1PC pour l'activer. Comme le sergeant est gratuit, mettez-en un dans chaque unité, résultat ça fait encore ça d'économisé grâce à cet avantage. Dans les astuces, le sergent Bortz, un des héros disponible, devient gratuit lui aussi (à pied ou dans son véhicule) ce qui n'est pas négligeable (2 Dés pour le test d'autorité au lieu d'un et pointeur laser). Ces PC économisés pourront toujours vous servir pour parier en début de tour ou appliquer des attitudes de combats, bref,c'est assez avantageux. L'inconvénient de Central Command n'en est pas un : il suffit d'intégrer le colonel Stark dans son armée et c'est réglé puisqu'une unité désorganisée redevient vaillante si un membre de son unité voit le Colonel. Attention quand même à bien le protéger et de ne pas le laisser à la vue de l'ennemi.

Autre faction avec cette fois-ci : M. Ind où chaque blindé de la compagnie bénéficie de la capacité « Réparation » (ce qui leur permet de réparer un point de structure à un ami/allié à 2.5cm de lui). Au niveau de son inconvénient, la compagnie est vaincue si tous ses blindés sont détruits.

C'est sûrement la faction qui a été le plus jouée en tournoi à l'époque, son avantage n'y est pas pour rien, vu que les blindés UNA sont réputés pour leur mauvaise armure. Résultat, ils peuvent se faire réparer plus souvent et ça évite d'intégrer un mécano dans les unités d'infanterie. L'astuce est de créer une unité de plusieurs Fire Toad et vous pourrez réparer autant de PS par tour, de quoi dérouter votre adversaire qui devra s'acharner sur une cible tout en ignorant les autres. Pour ce qui est de l'inconvénient, mettez un blindé en réserve, par exemple, une unité composée d'un Lancelot qui ne vous coûtera que 150PA et sera facile à sortir en dernier recours.

Je continue avec Union où les unités d'infanterie bénéficient de la capacité « Nerfs d'acier ». Les combattants de ces unités n'ont jamais à effectuer de test de Moral mais en contrepartie chaque attitude de combat coûte 2 PC. Il s'agit clairement pour moi de la faction le plus inutile du jeu. Alors oui, « nerf d'acier » peut être sympa, mais le Colonel Stark fait un peu la même chose, et surtout payer 2PC par attitude c'est un peu cher, je sais que les UNA ont beaucoup de PC, mais de là à les gaspiller …

Et je termine les UNA avec Morningstar : chaque officier de cette faction peut gratuitement devenir mécano ou médic lors de la constitution de la compagnie (s'il ne dispose pas déjà de la capacité choisie). Par contre, tous les officiers d'une même compagnie doivent choisir la même spécialité. Au niveau des inconvénients, les compagnies de Morningstar ne comptent pas d'officier de grade supérieur à 3 (Lieutenant) sauf les héros qui font exception à cette règle.

Le souci avec cette faction est l'absence de blindé rang *** dans son schéma d'armée. Mais ça reste sûrement ma faction préférée, car permettre à ses gradés (héros compris) d'avoir soit médic, soit mécano, c'est assez puissant. Alors oui, mettre mécano aux gradés dans les blindés revient un peu à la faction M.Ind en un peu plus cher (il faut mettre des grades au blindés). Mais rien n'empêche de créer une petite unité avec deux mécanos, le gradé devient le troisième et cette dernière suit les blindés en couverture derrière au cas où. On peut imaginer la même version avec des médics ! Pratique pour vos Star Trooper qui s'en vont choper des objectifs. En ce qui concerne le désavantage, inclure un héros résout le problème si vous voulez vraiment un haut-gradé dans votre compagnie. L'absence de blindé de rang ***, on va rentrer en mode combotteur optimisateur. La dernière armée ONI peut s'intégrer dans n'importe quelle armée au niveau des sections pair avec son schéma de base … qui intègre un blindé rang ***. Vous ajoutez à ça que le bonus de l'armée est valable pour cette section, on arrive à des trucs sales!

EN RESUME …

Vous l'avez compris, les UNA sont un ersatz de l'armée US, et c'est clairement l'armée que je conseille le plus si vous souhaitez débuter à ce jeu. Alors oui, son gros point faible reste le blindage de ses "tanks" qui est parmi les plus faibles du jeu (une consistance proche du papier mâché). De plus, les Héros disponibles ont de bonnes fonctions et permettent souvent de pallier aux défauts des factions, cependant ils ne sont pas non plus "indispensables" (même si Bortz ou Stark sont bien souvent utilisés).

Le panel d'armes et d'unités reste assez impressionnant, mais attention, certaines unités ont une utilisation très, voire "trop" spécifique.

Pour donner quelques exemples : les Shock Trooper qui sont mortels en "close", cependant encore faut-il arriver à les y amener et cela dépend grandement de votre table de jeu et de vos habitudes. Idem pour les Shock Tac Arms qui sont des vrais tueurs de blindés et ne seront pas de trop face au Red Blok, mais là encore, ils seront une cible privilégiée de votre adversaire le temps qu'il y arrivent. Et que dire des Death Dealer TacArms (certainement l'une des unités les plus classe de cette armée en termes de look et de fluff), sauf que cette unité est vraiment basée anti-infanterie avec ses gatlings : face à un blindé, elle devra fuir et vite !

Cependant cela fait aussi le force des UNA. Au début, vous allez chercher des unités plus génériques, bien souvent équipées d'armes laser, qui vont pouvoir faire face à n'importe quel type de troupes. Cependant, elles sont moins mortelles que leurs équivalents plus spécifiques. Mon conseil seraitd'abord de se familiariser avec votre armée et ces fameuses unités polyvalentes. De là, à vous d'intégrer des unités spécialisées au fur et à mesure. Alors, cela peut amener à des "déceptions" au début mais sachez qu'une fois maîtrisées, elles sont diablement efficaces.

Les UNA restent mon armée de cœur, celle avec qui je me suis lancé dans AT-43. J'ai pris un énorme plaisir à jouer et à essayer de nombreuses combos et compos. Je me répète mais c'est à mon sens l'armée la plus facile à prendre en main donc idéale pour les débutants. Le problème est que le jeu n'est plus édité. Par conséquent, il devient de plus en plus difficile de trouver toutes ces références actuellement.

Il n'empêche que vous pouvez très bien jouer en mode proxy, c'est-à-dire en utilisant des figurines pour d'autres. Sachez que tout le matériel de jeu tel que les livres d'armée, les règles, les scénarios sont disponibles sur mon fansite à cette adresse :

https://at43blog.wordpress.com/

Petite visite guidée de Mordheim

Par Jalikoud

Aux origines

Mordheim est implantée sur la grande rivière Stir, en aval de la cité de Waldenhof. Le Stir prend sa source au cœur des pics vertigineux des Montagnes du Bord du Monde. La cité de Mordheim a été fondée par des chevaliers de l'Ordre des Corbeaux il y a plus de mille ans (**NdT** : c'est-à-dire probablement vers 990 IC) qui boutèrent les tribus gobelines hors des terres environnantes. Ils nommèrent leur fort Mordheim en l'honneur de feu leur grand maître le Comte Gotthard Angelos (**NdT** 'mord'=meurtre et 'heim'=ville. 'La ville du meurtre' en allemand, tout un programme ! Quoique le rapport entre le Comte et le nom de la ville reste assez nébuleux).

Bien que la petite bourgade qu'était Mordheim aux origines connaissait déjà un commerce florissant (basé essentiellement sur la pêche et la laine), la population était composée en grande partie de combattants expérimentés, tout à fait compétents dans le maniement de la lance, de la hache et de l'arc. Pendant plusieurs siècles Mordheim joua le rôle de bastion contre les hordes d'orques et les autres créatures maléfiques qui déferlaient périodiquement des Montagnes du Bord du Monde en cherchant à envahir l'Empire par sa frontière orientale. Sigmar lui-même confia la province de l'Ostermark aux ancêtres de la maison Stainhardt : ils ne ménagèrent pas leurs efforts pour civiliser cette contrée sauvage.

Mordheim fut l'une des rares cités de l'Ostermark qui échappa à la dévastation causée par la waaagh de Gorbad Griffe de fer en 1707 C.I. Toutes les provinces impériales durent dépêcher d'importants contingents de troupes pour combattre l'immense invasion orque et bien des batailles désespérées furent menées. Une armée fut levée dans la cité fluviale pour attaquer les orques sur le flanc droit de la Waaagh de Gorbad. La majeure partie de l'armée de Morheim fut anéantie au cours de la bataille du Champ de Valen mais le Comte Steinhardt survécut. La cité fut sauvée quand la la waaagh orque fit route vers l'ouest pour s'en prendre à Averheim, laquelle n'eut malheureusement pas la même chance...

Un centre commercial majeur

Les nombreuses rivières et voies d'eau constituent des axes commerciaux essentiels et la plupart des cités impériales sont implantées soit directement sur une voie d'eau, soit à proximité directe. L'Empire est une très vaste contrée majoritairement recouverte d'épaisses forêts abritant de nombreuses créatures hostiles : les principales routes terrestres ont très tôt été âprement défendues par tout un réseau de patrouilleurs mais elles demeurent globalement peu sûres en comparaison des grands fleuves. D'immenses barges tout comme des navires de haute mer peuvent pénétrer très loin dans l'Empire en empruntant les cours d'eau les plus profonds. Il y a bien longtemps, Mordheim était un port commercial très actif : ces quais grouillaient de péniches, de yoles et de quantité d'autres embarcations convoyant du bois et des étoffes en provenance des zones rurales en aval et des rares denrées en provenance d'Altdorf en amont. Des personnes venaient de très loin pour commercer sur les grands marchés et les docks de la ville. Les guildes des marchands firent beaucoup pour approvisionner la province faiblement peuplée de l'Ostermark. Le fait d'être le seul centre commercial d'importance à plusieurs centaines de kilomètres à la ronde contribua beaucoup à ce que les marchands de Mordheim devinrent vite fort riches et bien gras. Ils bâtirent d'immenses entrepôts pour stocker les marchandises à destination d'Altdorf. Des

dockers en grand nombre déchargeaient et chargeaient les navires à un rythme soutenu. Les étoffes, le bois et la laine mis à part, les eaux claires du Stir étaient très poissonneuses et Mordheim se dota rapidement d'un grand marché aux poissons.

Il est frais, mon poisson, il est frais !

Si ce n'est pas déjà fait, je vous invite vraiment à télécharger (légalement) le livre des règles de Mordheim sur Broheim (https://broheim.net/downloads.html#corerules) même si vous ne comprenez pas un traître mot d'anglais. Le livre est rempli de gravures et de dessins au style très particulier qui valent réellement le coup d'œil, toutes faites à la main, y compris le lettrage. Le poisson est un élément récurrent de la charte graphique du jeu. Il est parfois très bien caché dans les illustrations mais toujours présent. Outre qu'il fait allusion à une des principales sources de revenus de la ville, les artistes ayant contribué au projet ont confirmé que les poissons représentaient aussi les âmes des habitants de Mordheim que les différentes factions cherchent symboliquement à s'approprier. Le poisson, bien avant la croix, était un des symboles majeurs de reconnaissance des premiers chrétiens et les premiers écrits de l'Église filent volontiers la métaphore ichtyologique pour parler des fidèles d'où le choix de ce symbole.

Lien vers la conférence donnée par Tuomas Pirinen à l'occasion de la Ropecon 2019 où il aborde ce point-ci, entre autres : https://youtu.be/igFsgDPqJwg

Sa position proche des Montagnes du Bord fit également de Mordheim un comptoir commercial important avec l'ancienne race des Nains. En fait, depuis les Guerres des Gobelins, de nombreux nains avaient émigré pour s'installer à Mordheim, où ils proposèrent leurs services en tant qu'architecte et maçons d'exception (avec des tarifs à l'avenant). L'architecture de nombreux bâtiments de la cité trahissait l'influence des Nains dans leur conception robuste. Bien des maîtres armuriers Nains établis à Mordheim confectionnèrent de nombreux chef d'œuvres au fil des siècles.

Avant la venue de la comète et la catastrophe, la cité attirait tellement de capitaux et d'opulence que Mordheim aurait largement pu prétendre à être la deuxième cité en termes d'importance de l'Empire juste derrière Altdorf. La ville était également un lieu d'érudition et d'arts : elle comportait une grande bibliothèque, de magnifiques monuments et des bâtiments coiffés de hauts dômes.

Image 1 : *Mordheim Map, Town Cryer #21, Nuala Kennedy.*

Une ville capitale

Mordheim était autrefois la capitale provinciale de l'Ostermark ainsi que la ville la plus grande et la plus riche de la partie méridionale de l'Empire, juste après Nuln. La province était administrée par la noble et estimée famille Steinhardt. Le Comte lui-même avait fait ériger son palais dans le quartier riche de la ville. La lignée des Steinhardt descendait en droite ligne de la tribu des Unberogens (la tribu dont est originaire Sigmar, autant dire une filiation prestigieuse) . Elle régnait sur la région depuis le temps de Sigmar. Les comtes prouvèrent maintes fois leur valeur contre les nombreux ennemis de l'Empire au fil des siècles en exterminant un nombre incalculable de Peaux Vertes, en boutant les Hommes-Bêtes hors de la province et en réprimant promptement les révoltes et autres jacqueries.

La province de l'Ostermark présente depuis toujours une faible densité de population car c'est une contrée aride où les moyens de subsistance sont rares. Mordheim concentrait l'essentiel de la population humaine de l'Ostermark entre ses murs. La noblesse régnait sur de vastes terres agricoles ainsi que sur les serfs qui y vivaient et y travaillaient. La noblesse de l'Ostermark n'a toujours entretenu que des rapports lointains avec la paysannerie : les nobles vivaient dans l'opulence, sans se soucier de leurs sujets.

L'annee folle

En 1979 I.C, l'Empire est une terre morcelée et dénuée d'autorité centrale depuis que le Grand Théogoniste de Sigmar refusa de reconnaître la prétention de Dame Magrita de Marienburg au trône impérial. Les Comtes Électeurs en vinrent vite à se quereller pour le droit d'accession au trône. Quand les mots ne suffirent plus, ils se livrèrent de longues guerres en formant des alliances aussi peu concluantes que précaires. C'était une époque bien sombre pour l'Empire. Mordheim finirait par en payer le prix. Le dernier comte Steinhardt choisit de se murer en son palais, car il se refusait totalement à ne serait-ce que tenter de diminuer le désordre qui accablait l'Empire. Le Comte Amadeus Steinhardt tint des fêtes somptueuses en sa demeure avec ses nobles amis tandis que guerres et famines ravageaient la région.

Mordheim continua à prospérer en dépit de la misère des gens de peu : les marchands s'enrichirent encore davantage en augmentant leurs tarifs. Pendant ce temps, les pauvres sombraient de plus en plus dans une misère noire alors qu'ils luttaient chaque jour davantage pour leur survie. L'hédonisme se répandit chez les nantis décadents de la cité maudite : beaucoup affirmèrent alors que de sombres rituels avaient lieu sous les ors et les brocards. Désespérés et prêts à tout pour échapper à une vie de misère, les pauvres rejoignirent leurs maîtres corrompus dans le vain espoir d'accéder à un avenir meilleur. Cela ne fit que contribuer qu'à leur perte à tous car ces actes dépravés ne pouvaient que susciter la colère des dieux. En 1999 I.C, le Marteau de Sigmar s'abattit sur la ville surpeuplée sous la forme d'une comète à deux queues alors que ses habitants ripaillaient et se perdaient en fêtes sordides. Les pieuses Soeurs de Sigmar furent les seules à survivre à l'impact qui frappa la cité : elles se cachèrent et jeunèrent dans leur abbaye du Roc. A compter de ce jour, les ruines hantées et noircies ne seraient plus connues que sous le nom de Mordheim, la Cité des Damnés.

Wyrdstone et Warpstone, note minéralogique

Dans le Vieux Monde (mais également dans Age of Sigmar), dans certains lieux saturés de magie noire, les vents de magie corrompus tendent à stagner puis à former des concrétions présentant la forme d'un minerai sombre aux reflets changeants mais irradiant une aura de noirceur. Ce minéral adopte généralement la forme d'un cristal vert, légèrement chaud au toucher mais ce n'est pas toujours le cas. La malpierre présente une dangerosité extrême : substance tératogène et mutagène, elle est incroyablement toxique pour toute forme de vie, chez lesquelles elle déclenche mutations et folie par simple contact tout comme suite à une exposition prolongée. Dans le contexte de Mordheim, cette matière est supposée présenter de très grands pouvoirs magiques. Sa rareté tout comme sa puissance en fait une substance très recherchée par les alchimistes et les sorciers qui l'achètent fort cher. Elle est donc propre à déchaîner les convoitises des différentes factions présentes dans la Cité Maudite. Les humains, pratiquement toujours très ignorants en ce qui concerne le Chaos et la magie, l'appellent 'la pierre magique' ('wyrdstone' en VO). Cette magie noire solidifiée, après avoir subi un procédé de raffinage théoriquement connu des seuls skavens visant à décupler sa puissance tout en la rendant plus stable et (théoriquement) moins dangereuse, adopte alors la forme de brillants cristaux vert jade connu sous le nom de malpierre/warpstone en VO. La malpierre alimente toute la technologie skaven. Les Prophètes Gris, représentants cornus de leur clergé, sont presque les seules créatures capables de consommer de la malpierre sans effets néfastes immédiats, ce qu'en pratique peu de personnes saines d'esprit se risqueraient à faire. Nous avons choisi de traduire systématiquement 'wyrdstone' par 'malpierre' dans un souci de simplicité alors que dans le contexte de Mordheim, la traduction française de l'époque avait adopté le nom de 'pierre magique'. Puissent les puristes de l'époque nous pardonner...

***Image 2** : Mordheim par Undermound*

Le quartier du Temple (quartier du sud-ouest)

'Alors comme ça, tu veux visiter le Quartier du Temple ? Il y a deux ou trois choses que tu devrais apprendre avant de courir vers ton suicide. Du temps de la grandeur de Mordheim, on disait que seuls les morts et les mourants s'y rendaient. En fait, les choses n'ont pas vraiment changé. Le souci, vois-tu, c'est que les morts ne le restent pas longtemps à Mordheim. Dans ce coin-là, les cerveaux sont très demandés, ce sont même des mets de choix. Si tu veux encore te rendre là-bas, écoute mon bon conseil : ne t'aventure pas près du cimetière de Saint Voller. Beaucoup de tombes sont encore vides.'

Luthor Wolfenbaum, mercenaire et spécialiste autoproclamé de la ville.

Le quartier sud-ouest de Mordheim était autrefois le quartier judiciaire et religieux de la ville. C'était là que les affaires quotidiennes de la ville étaient gérées. Pendant le règne de Léopold Steinhardt, bien peu de choses échappaient à la vigilance du Guet, lequel maintenait un ordre très strict sur la ville. Malheureusement, plus l'élite dirigeante devint cupide, plus les moyens à disposition de la justice allèrent en diminuant. Les riches nobles et marchands se tinrent de plus en plus à l'écart du peuple. Bien peu de choses accaparaient leurs esprits en-dehors des futilités du type qui accueillerait le prochain bal fastueux et quel costume flamboyant il porterait à cette occasion. Sans les fonds nécessaires au maintien des patrouilles, la loi et l'ordre marquèrent rapidement le pas.

A cause des taxes exorbitantes, le bon peuple de Mordheim devint de plus en plus désespéré et la plupart des habitants se tournèrent vers le crime. Au temps de la régence du fils de Leopold, Amadeus Steinhardt, les geôles étaient si pleines de criminels qu'elles ne pouvaient en accueillir davantage. Les édiles de la cité prirent alors une mesure radicale : il fut décrété que tout crime, quelle que soit sa nature, serait désormais passible de mort. La mesure mena, on s'en doute, à une spectaculaire augmentation des exécutions publiques. On dit souvent que la misère et le chagrin font couche commune. Les citoyens dépravés de Mordheim finirent par tirer du plaisir des

sévices infligés à d'autres. Ils se rassemblaient en foules toujours plus nombreuses pour assister aux exécutions. Percevant une occasion unique pour extorquer un peu plus d'argent, les édiles finirent par demander un octroi afin de pouvoir assister au spectacle macabre. Pour conserver l'intérêt de la foule, des sévices tous plus raffinés les uns que les autres furent élaborés au fil des ans.

Quand la comète frappa, une foule record s'était massée pour assister à l'exécution d'un certain Gunther Griswald. Ce minable voleur avait été condamné à être jeté en pâture à des vers fouisseurs. Peu de spectateurs survécurent au désastre dans cet espace à découvert. Le Quartier fut dévasté mais de manière miraculeuse (si l'on peut dire...), la Potence fut épargnée.

Nombre de prisonniers demeurèrent enfermés dans leurs cellules. Leurs hurlements désespérés résonnèrent dans l'air nocturne durant des mois mais plusieurs centaines de détenus furent libérés par l'impact. Des tueurs sournois et des meurtriers déments rôdaient désormais dans les rues, libérés de la peur du guet. Leurs attaques coordonnées trahirent le fait que quelqu'un ou quelque chose les dirigeait.

Mais le pire était encore à venir pour les rares survivants du Quartier sud-est. Les prisons contenaient quelques nécromanciens maléfiques qui avaient juré de se venger de leur emprisonnement. Ils ne manquèrent pas de moyens étant donné que les morts n'étaient plus une denrée rare dans la cité. Au pire moment des émeutes qui agitèrent la zone suite à la catastrophe, les morts surgirent du cimetière pour se nourrir des vivants. Un groupe de prêtres de Morr mena une défense valeureuse, tentant d'administrer les derniers rites aux morts-vivants qui cernaient les ruines de leur temple sacré. Ils parvinrent à rallier les habitants pour combattre cette menace et on raconte que trois nuits durant, de féroces combats opposèrent les morts et les vivants. On crut même un temps que le courage des habitants allait l'emporter. Les nécromanciens découvrirent à cette occasion que les Mordheimers n'étaient pas des proies faciles. Mais, au moment précis où les survivants allaient l'emporter, une sombre silhouette fondit sur le quartier.

Depuis des années, un vampire vivait caché dans les cellules et les couloirs de la vieille Geôle, terré dans la crainte que des Répurgateurs ne découvrent son antre. Ses serviteurs et lui menaient une existence misérable, se nourrissant des rats et d'autres vermines. Mais les craintes de cette ancienne horreur étant désormais sans objet, elle surgit à l'air libre, bien décidée à se venger de ceux qui avaient cherché à le détruire, ses congénères et lui. Le sombre Comte et ses féaux, des vampires inférieurs auxquels il avait accordé le Baiser de Sang, firent un carnage dans les rangs des vivants. L'impact de la comète ayant projeté un épais nuage de débris qui voilait la cité, les Vampires étaient libres de traquer leurs proies à toute heure. Jours et nuits, les créatures de la nuit se gorgèrent du sang des vivants de Mordheim. Les rares survivants de leur attaque initiale fuirent le plus loin possible. Bien vite, le jadis paisible quartier administratif de Mordheim devint un des endroits les plus périlleux de la ville.

Seules les Soeurs de Sigmar, recluses dans leur monastère du Roc avaient échappé à la destruction du Quartier. Elles en conclurent qu'elles avaient été épargnées suite à une intervention divine. Des centaines de personnes se pressèrent aux portes du Roc mais les Soeurs se montrèrent inflexibles : elles estimaient que tous les habitants étaient des pécheurs qui méritaient l'anéantissement. Dans un parfait contraste avec les habitudes passées de leur ordre, elles n'accordèrent aucune aide à la foule. Cependant, elles considéraient les morts-vivants comme des abominations à leur foi et elles ne pouvaient pas ignorer la menace qu'ils représentaient. S'aventurant dans les catacombes qui couraient sous le monastère, elles combattirent les Vampires et leurs serviteurs. Même les vampires les plus anciens y réfléchissaient à deux fois avant de s'en prendre aux bandes de Nonnes Guerrières. Les Soeurs agirent comme les dernières lueurs d'espoir dans une ville devenue bien sombre.

Les Soeurs convinrent que toutes les créatures vivantes du quartier étaient des impies, car qui d'autre accepterait de demeurer en ces lieux ? Alors elles finirent par porter le marteau de Sigmar contre tous ceux qu'elles rencontraient. Elles patrouillent toujours dans ce quartier en grand nombre. Elles luttent en permanence contre les morts-vivants, les vampires, les nécromanciens et les criminels retors qui cherchent à s'emparer des lieux pour assouvir quelques pervers desseins.

Morr

Morr est le dieu de la mort, du rêve et des rêveurs. Le sommeil est considéré comme l'état le plus proche du trépas par son clergé ainsi que la plupart des habitants humains du Vieux Monde. Il a pour symbole le corvidé (souvent un corbeau ou une corneille). Son culte est bien implanté dans la plupart des nations du Vieux Monde, particulièrement dans l'Empire et en Tilée. Bien considérés quoiqu'un brin austère dans leurs robes d'un noir de jais, les membres de son clergé (lesquels font souvent montre d'un humour grinçant), ont à charge d'administrer les derniers sacrements auprès des défunts ainsi que leur inhumation selon des rites bien précis dans les Jardins de Morr, de grands cimetières tout de pierre taillée entretenu par le clergé. Ils cultivent également en ces lieux les roses de Morr, des roses noires qui ne se rencontrent qu'en ces lieux et dont la fragrance incommoderait les morts-vivants. Les prêtres de Morr prennent leurs offices très au sérieux car les mânes des défunts sont particulièrement vulnérables avant de passer dans le domaine de Morr : l'âme d'un mort sans sépulture et donc sans protection risque fort d'être dévorée par Khaine, le frère jaloux de Morr ou pire encore ! de se relever en tant que mort-vivant. On raconte que la dépouille d'une personne inhumée dans les jardins de Morr est hors d'atteinte de toute déprédation nécromantique même si en réalité un nécromancien suffisamment puissant pourra probablement procéder à une réanimation non sans quelques efforts. Morr est un dieu austère mais juste, dont le culte n'est donc pas très populaire. Dans la tradition classique estalienne, Morr est le frère de Khaine (dieu du meurtre,un 'emprunt' au panthéon elfique). Il a pour épouse Verena (déesse de la connaissance, de la science, de la loi et de la justice). Ensemble, ils auraient eu deux filles : Myrmidia (déesse de la guerre) et Shallya (déesse de la médecine, de la miséricorde et de la guérison).
Morr a été (supposément) dévoré par Nagash au cours de la Fin des Temps quand il s'est rendu dans les Sous-Mondes pour absorber l'énergie divine de toutes les déités ayant un lien avec la mort (particulièrement celles qui avaient un rôle de psychopompes ou de gardiennes des âmes). Dans Age of Sigmar, Nagash est vénéré sous plusieurs aspects dont l'un (Nagash-Morr) ressemble étrangement à... Morr.

Citons deux expressions courantes dans le Vieux Monde : *'Sauvé par Morr'* ou *'il/elle se trouve sous la garde de Morr maintenant'*, périphrase signifiant que la personne est décédée. Plus humoristique et populaire chez les mercenaires : *'Si tu courtise la fille, tu finiras par causer au paternel'* (c'est-à-dire 'si vous passez trop de temps entre les mains des guérisseuses de Shallya, vous finirez par trépasser et donc rencontrer Morr').

Les Soeurs de Sigmar

Les Soeurs de Sigmar (aussi appelées Soeurs de la Miséricorde) est un culte sigmarite aux membres exclusivement féminins dont l'unique monastère était implanté sur le Roc de Sigmar, une île au milieu du fleuve Stir traversant Mordheim. Il s'agit d'un ordre ancien, dont l'origine remonte à plusieurs siècles avant la destruction de Mordheim. Dans l'aristocratie, il était de coutume d'y envoyer les jeunes filles délurées ou trop indépendantes aux yeux de leurs proches pour qu'elles y soient initiées au service de Sigmar. Très populaires auprès des pauvres gens en raison de leurs nombreux actes charitables, les Soeurs ont progressivement été

vilipendées par des campagnes calomnieuses impulsées par des Répurgateurs qui voyaient leurs pratiques d'un très mauvais œil. Le culte sigmarite est de tradition plutôt machiste et certains membres de l'Ordre aurait fort apprécié que les Soeurs soient désavouées publiquement. Rappelons que la Guerre des Trois Empereurs qui mena l'Empire bien des fois au bord du gouffre tire son origine du refus catégorique de la part du Grand Théogoniste d'alors de faire accéder une femme au trône impérial.

De tous les habitants de Mordheim, les Soeurs furent bien les seules à être réellement prêtes quand la comète frappa la ville. Une de leurs prophétesses aveugle, Cassandora (le sort bien connu du domaine des Cieux conjurant une comète tirerait supposément son nom de cette personne) avait prédit le désastre avec forces détails. On raconte que quelques nuits avant que la comète ne frappe, Sigmar visita en songe les Soeurs pour les avertir du péril imminent. Le jour dit, les Soeurs s'assemblèrent sous le grand dôme du Temple de Sigmar. Elles s'abîmèrent en prières toute la nuit du Nouvel An et un miracle se produisit : le Roc fut, avec le Beffroi, le seul lieu de Mordheim totalement épargné par le cataclysme.

Les Soeurs se pensent investies d'une mission divine, une tâche que le Seigneur Sigmar leur a confiée en personne, à laquelle elles doivent se dévouer corps et âmes. Elles doivent rassembler l'ensemble des fragments de malp...de pierre magique pour les celer à jamais dans les vastes cryptes du Roc. Enfouies sous des tonnes de granit et gardées par la foi éternelle des Soeurs, ces pierres ne pourront plus causer aucun mal aux habitants de l'Empire.

Il va sans dire que la tâche est d'une ampleur herculéenne (des hérétiques diraient même que leurs efforts sont dérisoires) car les Soeurs sont bien peu nombreuses et les fragments de malpierre, en revanche, innombrables. Pire encore, nombreux sont les êtres cupides qui convoitent les pierres pour leur propre usage: pis encore, ils les emportent avec eux, véhiculant la corruption aux quatre coins de l'Empire. Les bandes de Soeurs qui arpentent les ruines sont toujours sous les ordres d'une Matriarche, le plus souvent accompagnée de plusieurs nonnes guerrières expérimentées encadrant des novices moins lourdement armées. Les Soeurs manient le marteau (l'arme sacrée de Sigmar), le fléau ainsi que de grands fouets métalliques assez singuliers.

La destinée finale des Soeurs du Rocher nous demeure inconnue. Il est important de signaler que le rôle martial endossé par les Soeurs à la suite de la catastrophe s'avère très inhabituel pour un ordre de moniales sigmarites, lesquelles étaient cantonnées aux bonnes oeuvres ainsi qu'à des tâches intellectuelles (archivage, notamment) sauf rares exception.

L'enfant de la Lumière.

Fait peu connu, le destin des Soeurs aurait pu être bien différent comme expliqué par Tuomas Pirinen : une piste narrative qui n'a pas été retenue par l'équipe impliquait qu'en même temps que la comète venait s'écraser sur le Théâtre de Sang, un second corps céleste, la deuxième queue de la comète, de dimension bien plus modeste, se serait posée plus délicatement sur le Rocher. Le cratère aurait révélé un horrible démon cornu ayant une orbe enflammée luisant d'une douce lueur divine à la place du coeur. La créature était en proie à de vifs tourments. Les Soeurs la lièrent avec des chaînes de gromril bénies et demandèrent conseil à Sigmar. Ce dernier aurait alors dépêché un envoyé leur commandant de rassembler tous les fragments de malpierre criblant la ville pour en prévenir la corruption. Les Soeurs, galvanisées, auraient alors accompli cette tâche impossible en l'espace de quelques mois d'âpres luttes. L'orbe dorée du démon aurait alors explosé (l'anéantissant au passage) révélant alors une enfant blonde d'une beauté immaculée de huit ans environ. Elle était à la fois Sigmar et une personne

distincte. Les Soeurs la baptisèrent Johanna Eldenhammer (NdR : Eldenhammer, 'le porteur du Marteau' est l'épithète formulaire traditionnellement accolée à Sigmar).

La gamine aurait alors expliqué aux Soeurs que Sigmar lui-même l'avait envoyée pour trouver et couronner le souverain légitime des hommes mais pas pour les guider elle-même. Sigmar, le Père des Hommes voulait que son peuple deviennent indépendant, fort et sage, et qu'ils ne dépendent pas d'une aide surnaturelle. Sigmar, dans sa sagesse, savait que si on laissait une créature immortelle et omnipotente s'asseoir sur le trône impérial alors les hommes n'accéderaient jamais à l'autodétermination. Ils vivraient pour toujours sous la férule d'un tyran.

Johanna dépêcha ensuite les Soeurs dans les ruines pour trouver la couronne (ou un artefact) qui leur indiquerait l'identité de ce souverain légitime. Tuomas Pirinen a également précisé que l'Enfant de la Lumière aurait dû terrasser le Maître des Ombres.

La figure sotériologique exempte de défaut qui l'emporte sans conséquences néfastes ultérieures collant assez peu à l'ambiance générale de Warhammer, on peut comprendre pourquoi cet épisode n'a pas été retenu.

Source : https://www.facebook.com/DesignbyTuomasPirinen/posts/2347339272181157

Le quartier du nord-ouest, siège du palais comtal

'Tiens, te revoilà, toi ? T'en veux encore ? Les cimetières et les cadavres ambulants ne sont pas assez effrayants à ton goût ? Bon, maintenant que t'as exploré le Quartier du Temple, tu penses être prêt pour le Quartier Riche ? Y a bien pire qu'une poignée de zombies là-bas, tu peux me croire ! Autrefois, l'endroit brillait comme un joyaux, c'est là que résidaient tous les rupins. A l'époque de la grandeur de Mordheim, le Comte y avait sa cour. Y en a pour dire que le Comte Steinhardt ou ce qu'il est devenu, tient toujours audience dans son palais. Alors fais gaffe, gamin, si tu veux pas passer dans le jardin de Morr.'

Le quartier riche de Mordheim était renommé dans tout l'Empire pour son lustre et ses fastes qui en faisaient sans conteste le lieu le plus extravagant de tout le pays. L'opulence de la cité était telle que la cour du palais de l'extravagant comte Steinhardt était littéralement pavée d'or. En 1979 I.C, l'Empire vécut les prémisses de la Guerre des Trois Empereurs. Le Comte refusa obstinément de prêter son concours à une quelconque des trois factions. Il entendait rester parfaitement neutre. En adoptant cette position, il pensait se faire une véritable fortune en pots de vin et autres cadeaux visant à gagner son parti mais en réalité, il ne tenait tout simplement pas à voir les vibrantes livrées des soldats de sa ville souillées de sang et de boue au cours des batailles. Alors que l'Empire sombrait dans la guerre et que les nobles se ruinaient en armes comme en soldes, Mordheim généra toujours plus de profits en vendant des armes et les services de mercenaires aux trois forces en présence.

Le Comte usa de la richesse générée par ses terres pour vendre aux plus offrants des ressources essentielles à l'effort de guerre à l'instar de la nourriture, des métaux et du bois. Les coffres de son trésor débordaient de l'or des Comtes Électeurs en lice. Il eût tôt fait de devenir l'individu le plus riche de tout l'Empire. Le comte étant un homme d'une fatuité extrême, il ne chérissait rien tant que d'être le centre de l'attention. A la tête d'un trésor si vaste qu'il ne savait plus que faire pour le dépenser, il s'employa à organiser de somptueuses fêtes où il couvrait fréquemment ses invités des présents les plus incroyables. Lors d'une d'entre elles, il offrit un anneau de diamant à une de ses maîtresses. En voyant l'anneau, elle affirma qu'elle n'avait rien d'assorti dans sa garde robe. Pour y

remédier, le comte lui offrit alors une robe en soie de Cathay garnie de filigranes d'or, un habit si dispendieux qu'il aurait mis la plupart des Comtes Électeurs sur la paille.

Des centaines de personnes auraient assisté à ces festivités masquées et aux banquets somptueux qui les accompagnaient où quantité de mets de choix furent servis comme des aigles rôtis et des cuissots de griffon. On raconte même que le comte fut responsable de la disparition des drakes de feu inférieurs en raison de l'appétence qu'il avait développé pour les œufs de cette espèce.

A cette époque, les pauvres souffraient atrocement. Le comte et ses nobles vendaient l'ensemble de la production aux factions belligérantes tout en s'arrogeant le reste. Les petites gens devaient se contenter des miettes. Le guet devint de plus en plus corrompu et bientôt dans la cité l'ordre et la justice ne furent plus qu'un lointain souvenir. Le Comte, cloîtré derrière les ors de son palais, ne se mêlait plus guère des affaires de l'État. Il ordonna à ses hommes de déposer la statue du Comte Gotthard, le fondateur de Mordheim et véritable héros populaire, pour la remplacer par une œuvre à son image. Cette manifestation de vanité débridée suscita la colère du peuple et ce dernier prit les armes à l'occasion d'une véritable rébellion. Les insurgés assaillirent les gardes de la Poterne du Corbeau et du Guet Ouest pour y trouver les hommes du guet complètement ivres, en pleine partie de dés. Les gardes étaient en fait tellement confiants qu'ils n'avaient même pas posté de sentinelles. La foule submergea rapidement les défenseurs surpris du Guet Ouest avant de se répandre dans les rues de Mordheim. On dit que lorsque l'émeute débuta, le Comte admirait la scène depuis son balcon, jugeant le spectacle des plus divertissants. Il s'ensuivit une courte période de troubles civils à Mordheim mais les nobles et les marchands qui habitaient le quartier nord-ouest louaient les services de nombreuses compagnies de mercenaires pour assurer leur sécurité. Ces malandrins se déchaînèrent sur les émeutiers sans que le guet y trouve à redire. La situation s'apaisa rapidement dans le sang et l'ordre fut restauré. Par la suite, ces petites bandes de mercenaires lourdement armées continuèrent à patrouiller dans les rues et les venelles du quartier pour s'assurer qu'elles restaient vierges de la crasse et de l'indigence qui infestaient le reste de la ville. La zone était désormais régie d'une main de fer. Tous les vagabonds ou supposés tels étaient placés dans un carcan sur les quais avant d'être jetés sans ménagement dans la première péniche venue.

Une fois les émeutes réprimées, ces mercenaires souffrirent rapidement de désœuvrement. Ils s'occupèrent en combattant les mercenaires d'autres maisons dans des duels planifiés. Le Comte avait officiellement banni les duels judiciaires mais officieusement, il encourageait cette pratique car elle le divertissait beaucoup. La statut social d'une maison noble dépendait en réalité de la qualité de sa soldatesque et bien des nobles dilapidèrent leur fortune pour s'offrir les services de vétérans.

Quand la comète s'abattit, le Comte était au beau milieu des festivités les plus extravagantes qu'il avait jamais organisées (ce qui n'est pas peu dire...). On y dénombrait plus de deux cents invités et les meilleurs musiciens de l'Empire jouaient pour les divertir. L'infrastructure du palais ne souffrit pas trop du désastre mais les convives n'eurent malheureusement pas cette chance.

Leurs esprits étaient particulièrement sensibles aux mutations du chaos et alors que la malpierre tombait en pluie sur la ville, les nobles présents connurent un destin effroyable. On raconte que rares furent les personnes présentes qui réalisèrent d'emblée les changements qui s'emparaient des aristocrates poudrés. La plupart crurent que les mutations grotesques qui affligeaient les corps et les membres des autres membres de l'assemblée n'étaient que des parties postiches de leurs costumes sophistiqués. Le Comte ordonna même à l'orchestre de continuer à jouer. Les masques se fondirent atrocement dans les visages de leurs porteurs et ils devinrent des images corrompues d'exécration la plus pure. Tandis que le terrible pouvoir du Chaos emplissait l'esprit des nobles de visions horribles, ils se livrèrent à une orgie de violence. Les salles de bal se changèrent en abattoirs

alors que le massacre commençait. Le Comte ne fut pas épargné par les énergies du Chaos : sa panse, déjà impressionnante, atteint alors une taille gigantesque. Son corps se couvrit de pustules et de bubons. Il devint si obèse qu'il ne put plus se mouvoir du tout. De monstrueux pseudopodes jaillirent à l'emplacement de ses bras et ses membres grouillants se saisirent des invités hurlant de terreur pour qu'il les engloutisse tout vif.

Alors que les éclats de pierre luisants d'une pâle lueur verte continuaient à pleuvoir, la poussière et les débris emplirent l'atmosphère du quartier nord-ouest et la malpierre commença à provoquer des mutations encore plus étranges. Beaucoup des habitants cupides du cru prirent la malpierre pour des gemmes précieuses et ils commencèrent à la ressembler en grande quantité. La corruption du chaos irradiée par cette substance était très puissante et ceux qui collectèrent les éclats connurent le même destin que les convives du Comte. Des mutants horribles, en quête de chair humaine errèrent bien vite dans les rues.

La malpierre eut des effets encore plus étranges sur les fameux Jardins du Souvenir du Comte. Dans un étalage de richesse indécent, le Comte avait fait venir toutes sortes de plantes de terres lointaines, pour certaines de la lointaine Lustrie, et il s'était fait planter le jardin le plus fabuleux de tout l'Empire. Bien des amoureux étaient présents dans le jardin exotique le soir du cataclysme pour y célébrer la Nouvelle Année en galante compagnie. Alors que les éclats de malpierre lacéraient les massifs, les végétaux s'animèrent d'une vie malveillante : des racines et des branches se saisirent des pauvres amants pour les entraîner loin sous la terre où les racines se gorgèrent de leur sang. D'autres plantes décochèrent des dardillons vénéneux à quiconque s'approchait. Les eaux de la grande fontaine centrale prirent une teinte vert pâle et les statues de chérubins se mirent à hurler de terribles imprécations. Le Grand Chêne qui trônait autrefois près des portes ornementées fut saisi d'une vie propre : il se déracina pour commettre un carnage. Devenu un monstre toisant une cinquantaine de mètres, il défonça le mur d'enceinte des jardins avant de se rendre à la Porte Ouest où une foule s'était rassemblée dans l'espoir de fuir la ville. Rares furent les survivants ce soir-là.

Il ne fallut pas longtemps avant que les citadins terrifiés, persuadés que le fléau qui avait frappé la ville trouvait son origine dans les dépravations du Comte et des nobles, ne se décident à attaquer le Quartier Riche. Ils pillèrent les maisons et dérobèrent tout ce qu'ils purent trouver. Le palais du Comte fut même pris d'assaut et quand la foule vit la horde de créatures contrefaites qui en émergea, elle mit le feu au bâtiment. Les flammes se répandirent et bientôt tout le quartier fut en proie à l'incendie. Les chroniques de l'époque mentionnent que les flammes de la conflagration furent visibles à Bechafen cette nuit-là (NdT : Bechafen est une ville de l'Ostermark situé sur une haute colline non loin du fleuve Talabec, à environ 300 km au nord de Mordheim. Elle devint la capitale de l'Ostermark après la destruction de Mordheim). Alors que tout brûlait, les gens tentèrent de fuir la ville. Les quelques membres du guet survivants à la Redoute du Corbeau tentèrent bien de restaurer un semblant d'ordre à la Porte Ouest mais la foule s'en prit à eux. Des centaines de personnes se firent piétiner et peu après, le Grand Chêne parvint à la porte. Ses yeux luisant d'une lueur démoniaque, la créature du Maître des Ombres piétina avec une joie malsaine la foule assemblée ce jour-là, projetant les corps brisés contre les façades à grands coups de branches. Rares furent ceux qui parvinrent à réchapper du quartier du nord-ouest car le monstre prit ensuite littéralement racine dans la Porte Ouest et il massacra tous ceux qui s'approchèrent.

De nos jours, ce quartier est une parodie cauchemardesque témoignant de son ancien faste. Les bâtisses autrefois majestueuses ne sont plus que ruines. La plupart des objets de valeur épargnés par le feu ont depuis longtemps disparu, volés par des bandes de pillards désespérés. De temps en temps, une bande revient du quartier avec des objets précieux qu'ils affirment avoir dégotés dans la cave d'un vieux manoir. Cela suffit à relancer l'intérêt des aventuriers pour ce secteur de la ville. La carcasse noircie du palais du Comte offre un spectacle sinistre et la légende raconte que son propriétaire ainsi que plusieurs de ses invités ont survécu à l'incendie. A voix basse, on dit que le Comte est en fait toujours présent dans ces murs naguère luxueux. Incapable de se mouvoir à cause

de sa masse énorme, il dépêcherait des émissaires dans les rues pour qu'ils lui ramènent son prochain repas. D'autres disent qu'au cœur de la nuit, on peut encore entendre l'orchestre en tendant bien l'oreille : les cuivres et les cordes jouent une version pervertie et déformée de mélodies qu'ils interprétaient autrefois si élégamment.

Le Grand Chêne veille toujours sur la Porte Ouest. Les aventuriers qui souhaiteraient entrer dans la cité par cette porte devront braver le monstre. Ses frondaisons bruissent de squelettes et qui sait combien de crânes sont entrelacés dans ses racines ?

Seuls les plus braves ou les plus idiots osent s'aventurer dans les anciens Jardins du Souvenir en quête de malpierre. Rares sont ceux qui en reviennent. Les quelques survivants mentionnent des piles gigantesques de malpierre jalousement gardées par des plantes carnivores mutantes. Fait remarquable, la statue du comte Goddart veille toujours sur les ruines de la ville qu'il a fondée, laquelle n'est plus désormais plus qu'une souillure hideuse dans le paysage. Certains disent que des larmes de sang dévalent les joues de la statue de temps à autre...feu le Comte pleurerait alors le sort de sa belle ville, devenue la Cité des Damnés.

Image #3 *: Tree Monster de Steve Jung (https://www.stevejungart.com/projects/4ZOY2)*

Le quartier des marchands (quartier du Cheval Volant et de la Grande Bibliotheque)

Autrefois, quand Mordheim était encore une cité pleine de vie, le dédale de rues et de petites places du quartier nord formait le quartier commercial de Mordheim, plus communément appelé le Quartier du Cheval Volant. C'était un lieu bouillonnant de vie et d'activité, des centaines de personnes venues des quatre coins de la province remplissaient les rues de jour comme de nuit. On dit que cette partie de ville ne dormait jamais et bien des étalages restaient ouverts jusqu'aux petites heures du matin. Les locaux affirmaient que le quartier accueillait la plus grande concentration de tavernes du Vieux Monde et d'ailleurs, la majeure partie des établissements, même les plus sordides, ne désemplissaient pratiquement jamais. Les rues du quartier étaient vibrantes d'activités et de couleurs et ses habitants étaient bien connus pour leur sens de l'hospitalité prononcé.

'Ma parole mais t'es revenu vivant de tes expéditions dans le Quartier du Temple et le Quartier des Riches ? Es-tu sûr d'être préparé à affronter les horreurs du vieux Quartiers des Marchands ? Autrefois, c'était le cœur commercial de la ville, un endroit où les affaires battaient leur plein. Les quais ne désemplissaient pas. On dit même qu'on pouvait tout acheter à Mordheim, à condition d'avoir de quoi payer. Maintenant, j'ai l'impression que la mort est le seul tarif exigible pour pouvoir explorer le quartier nord-est. Ou pire... infligés par les griffes des saloperies qui rôdent dans cette zone. Ça vous ferait presque regretter les anciens percepteurs des impôts...'

Luthor Wolfenbaum, mercenaire et spécialiste autoproclamé de la ville.

Beaucoup d'érudits considèrent de nos jours que le véritable siège de pouvoir à Mordheim résidait entre les mains des riches familles marchandes. Même si officiellement, le Comte et les nobles exerçaient leur pouvoir temporel sur la ville comme sur la province avoisinante, ni lui, ni ses représentants officiels, ne s'en souciaient beaucoup. L'aristocratie de Mordheim était bien trop casanière et hédoniste : elle laissait aux dizaines de guildes commerciales le soin de gérer les affaires courantes via le quartier du Cheval Volant et les juges de la Haute Justice qu'elles élisaient. Ces guildes exerçaient leur pouvoir d'une main de fer et s'employaient à connaître toutes les affaires quotidiennes, c'est-à-dire les affaires des habitants de la ville. Tant que le Comte percevait les taxes lucratives levées sur toutes les transactions menées en ville, il permettait aux guildes de poursuivre leurs activités et de gérer la cité selon leur bon vouloir.

Mordheim acquit rapidement la réputation d'abriter les marchés les mieux achalandés et les plus prospères de tout l'Empire, concurrençant même sérieusement de grands ports de commerce maritimes comme Marienburg. Bien des marchands locaux affirmaient que, pour peu qu'on soit disposé à y mettre le prix, ils pouvaient vous dénicher n'importe quel article dans la journée. Le marché était une expérience surpassant les rêves de la plupart des mortels. Les étals regorgeaient d'objets exotiques venus des quatre coins du monde. Des plus rares et précieuses épices du lointain Orient jusqu'aux métaux et pierres précieuses extraites des Montagnes du Bord du Monde : chaque étal était une merveille en soi. Les riches propriétaires terriens et les marchands venus de loin se pressaient, émerveillés devant le spectacle offert par les objets fantastiques proposés à la vente. Les commerçants locaux découvrirent bien vite que les créatures exotiques avaient les préférences de la plupart des clients les plus riches, aussi firent-ils appel à des chasseurs et des trappeurs pour qu'ils leur amènent des créatures étranges qui seraient vendues à des prix exorbitants. A l'hiver 1818 I.C, un riche marchand bretonnien amena

avec lui un troupeau de pégases gris. Ils firent si forte impression aux Maîtres des Guildes qu'ils renommèrent le Quartier des Marchands en Quartier du Cheval Volant.

Les milieux interlopes sont prompts à émerger partout où il y a du profit à se faire. La cupidité et l'avidité étaient des vices particulièrement répandus à Mordheim. En échange de quelques 'cotisations', les chefs de bande firent en sorte d'accorder leur protection à quelques marchands soigneusement sélectionnés ainsi que l'exclusivité de vente sur certains articles. Les commerçants qui refusèrent de payer virent bien vite leur étals en proie aux tire-laines et aux voleurs et si cela ne suffisait pas à les convaincre de verser leur écot, s'ils ne pliaient pas bagage, dans le pire des cas, ils étaient dérobés voire tués.

Les extorqueurs réalisèrent bien vite le potentiel lucratif de leur activité et ils finirent par faire cause commune. Une nuit, dans une cave obscure, les chefs des différents gangs se réunirent et ils convinrent de cesser leurs petites querelles. S'ils parvenaient à s'unir, les profits se montreraient formidables. Cette réunion constitua les prémisses des Guildes Commerciales. Les chefs convinrent de partager le pouvoir. Les bandes s'unirent : ils se mirent en tête de réguler et de protéger les chaînes d'approvisionnement en marchandises à la fois à l'intérieur et l'extérieur de la cité. Avec une force aussi importante en nombre qu'en moyens, les chefs de gang n'eurent aucun mal à acheter les gardes du guet qui étaient sous-payés et peu motivés. Ils corrompirent, flattèrent ou assassinèrent pour s'acheter une position dans les Guildes de Marchands existantes. En l'espace de quelques semaines, les nouveaux-venus accédèrent à des postes des grands pouvoirs et richesse.

Certaines guildes comme la Maison des Marchands, la Guilde des Voleurs et la Guilde des Forgerons devinrent très puissantes : elles exerçaient une influence majeure sur la vie quotidienne de Mordheim. De nombreuses autres guildes émergèrent et bien vite il parut évident que le moindre artisan ou commerçant avait grandement intérêt à appartenir à une guilde s'il comptait vivre de son affaire. Ceux qui refusèrent d'en rejoindre une se virent bientôt privés de travail et ils furent bien vite soit exilés de la cité soit emprisonnés pour des infractions mineures. Dans certains cas, ils disparurent même sans laisser de trace et nul n'entendit plus jamais parler d'eux.

Au temps de la catastrophe, les Maîtres des Guildes légiféraient toute la région, au nom du Comte Steinhardt, bien entendu. Grâce à leurs réseaux d'informateurs et d'employés, les guildes savaient absolument tout ce qui se passait dans la cité. On ne sera guère surpris d'apprendre que l'Hôtel de Ville se trouvait juste à côté de la Place du Marché. C'est dans ce somptueux bâtiment que les guildes et les Juges de la Haute Cour se réunissaient. Leur pouvoir était si grand que le moindre petit voleur devait payer une patente avant de pouvoir commencer à exercer son art.

Les guildes appliquaient une taxation très élevée sur tous les biens importés à Mordheim et elles prenaient un pourcentage sur toutes les transactions. Pour ce faire, elles avaient besoin de disposer d'un décompte en temps réel des marchandises entrantes. Les murs de la cité ont été conçus suivant une conception proposée par les guildes. La priorité n'était pas la défense mais la régulation des activités commerciales.

Chacune des quatre portes de la ville était gardée par des soldats, qui avaient pour ordre strict de la part des magistrats corrompus d'inspecter soigneusement toutes les marchandises entrantes et sortantes. Aux accès de la rivière Stir, un immense portail fut érigé pour empêcher les navires et péniches de quitter la ville sans inspection préalable. Tous ceux qui protestèrent et entendirent lutter contre la corruption le firent à leurs risques et périls. Les services de la Guilde des Assassins étaient souvent requis pour réduire au silence les plus virulents détracteurs.

La Grande Bibliothèque constituait un autre élément remarquable du Quartier du nord-est. Lorsque le premier Comte de Mordheim avait fondé la ville, il voulait que ses habitants en soit 'cultivés et sages'. Il ordonna la construction d'une bibliothèque et jura qu'elle serait la plus grande qui fût alors. Au fil des années, la compétition se fit vive avec la Grande Bibliothèque d'Altdorf. Les dirigeants successifs de la ville se mirent à ajouter des ailes voire des étages entiers à l'édifice pour constater que l'Empereur avait fait croître sa bibliothèque d'autant, si ce n'est plus, dans l'intervalle.

Au cours du règne du pittoresque Comte Ignatius Steinhardt, la bibliothèque se fit si grande qu'elle devint le bâtiment le plus vaste de toute la ville. Il y eut cependant un léger contretemps : il n'y avait pas assez de volumes ou de manuscrits dans tout l'Empire pour la remplir ! Aussi, assez souvent, une aile entière fut consacrée au stockage des livres rares ou des enluminures qui avaient retenu l'attention du comte. Ignatius présentait une préférence marquée pour l'ésotérisme et la religion. La Grande Bibliothèque en vint donc rapidement à receler la plus grande collection d'ouvrages consacrés à la nécromancie et à la démonologie de tout l'Empire.

La comète tomba très près du quartier du nord-est et celui-ci fut entièrement rasé. En un instant, les siècles de durs labeurs nécessaires à la construction de la Grande Bibliothèque furent réduits à néant. Les flammes ravagèrent les ruines du bâtiment et les centaines de milliers d'inestimables tomes n'en réchappèrent pas. Bien vite, l'incendie hors de contrôle s'étendit au quartier tout entier. En proie à la plus grande confusion suite à l'impact de la comète, terrorisés, les survivants furent piégés dans la conflagration. S'il faut en croire un verset des Cantiques de Macadammus, la mort et la destruction provoquée dans le sillage de la comète libéra les démons et les esprits malveillants emprisonnés dans certains livres. Rares furent ceux qui échappèrent aux flammes et aux créatures surgis des vieux parchemins dans le quartier du Nord-est. En fait, dans toute la ville, seul le point d'impact direct de la comète, la Fosse, connut une dévastation supérieure.

De nos jours, le quartier n'est plus que l'ombre de sa gloire passée. Les rues vides et silencieuses sont bordées par les carcasses brûlées des bâtisses autrefois prospères. Les feux surnaturels qui ravagèrent la zone brûlent encore en certains endroits et la nuit l'ensemble du lieu est éclairé par un halo orange macabre. Les ruines de la Grande Bibliothèque dominent toujours le quartier telles la carcasse noircie d'une bête colossale. Pendant que le feu ravageait ce centre du savoir, des forces magiques furent libérées autour du bâtiment. Désormais, ses ruines sont hantées par quantité de démons tous plus infâmes les uns que les autres. Seuls les plus braves osent s'en approcher mais la promesse d'y trouver des tomes anciens suffit à convaincre des mages venus de tout l'Empire d'embaucher des bandes de reîtres pour qu'elles leur ramènent tous les écrits qu'elles pourront y trouver. L'appât du gain aidant, n'importe quel idiot trouvera assez de courage en lui pour s'aventurer en ce lieu maudit.

Les Guildes exercent toujours un certain contrôle sur une partie de la cité et des contrées environnantes. Il faut peut-être voir-là un témoignage de leur gloire passée ou plus globalement de la puissance de l'avidité humaine. Peu d'hommes savent où se trouvent leurs quartiers généraux mais le fait est qu'elles exercent toujours une influence vivace. De nos jours, les Guildes ont accès à une ressource encore plus puissante : la malpierre. Nombre de mercenaires pensent que les restes des Guildes sont sous l'influence ou sous la coupe du Culte des Possédés. Il faut dire que, dans les faits, rien ne vient vraiment démentir cette affirmation.

Alors que les Guildes se livraient à une lutte intestine pour le contrôle des ruines, une autre menace bien plus dangereuse se faufila furtivement dans la cité. Mordheim, autrefois, finançait un grand nombre de ratiers et de tunneliers pour juguler la vermine qui infestait les sous-sols. Mais ces hommes ayant disparu, les hommes-rats mutants, les Skavens affluèrent en nombre. Pendant des années, ces créatures vivaient d'expédients, faisant leur lit de la misère noire et de la déliquescence de la cité. Les Skavens étaient trop effrayés pour se révéler au grand

jour, ce qui leur aurait valu une mort rapide de toute façon s'ils étaient découverts. Maintenant, ils jaillissaient en masse de leurs terriers pour prendre le pouvoir. La première offensive des Skavens prit les quais pour cible, d'où il sortirent des tunnels. Leur présence s'étendit rapidement aux quartiers avoisinants.

Pendant les jours qui suivirent l'impact du météore, les Skavens attaquèrent les survivants pour les réduire en esclavage. Alors que les semaines passaient, les habitants de Mordheim survivants furent irrémédiablement changés par la malpierre qui avait contaminé la cité. Bien vite, les proies faciles pour les Skavens se muèrent en bêtes enragées percluses de mutations répugnantes. Les hordes pouilleuses des Skavens furent finalement repoussées vers les quais par les meutes de mutants mais les hommes-rats étaient trop nombreux pour que la ville en soit définitivement débarrassée.

Le quartier obéit à un équilibre précaire entre les forces en présence. Les Skavens ont raffermi leur contrôle des quais. Il s'agit de leur bastion le plus important et seul un parfait imbécile explorerait cette zone. De temps à autre, un navire de pirate fluvial vient chercher refuge en accostant sur les quais déserts car bien des transactions peuvent avoir lieu dans une cité sans prévôt. Personne ne sait qui se trouve à la tête des Skavens mais leur nombre ne cesse de croître. Nombreux sont ceux qui craignent que ce n'est qu'une question de temps avant que leurs effectifs soient tels qu'ils ne reprennent possession de l'ensemble des ruines. On en trouve parfois dans les campements et les tavernes, leurs traits murins dissimulés sous de grands capuchons et capes. Peu de choses échappent à la vigilance de leurs espions et ils rapportent tout à leurs maîtres. Ces viles créatures constituent la plus grande menace que la cité ait jamais affrontée.

Malgré ce danger permanent qui rôde dans l'ombre, les querelles intestines des Guildes n'ont pas cessé. Leur avidité est telle qu'elles cherchent toujours à maintenir le contrôle et la domination absolue. Il faut peut-être y voir un effet de la malpierre sur leurs esprits faibles mais les maîtres de Guildes rompront volontiers n'importe quelle alliance temporaire s'ils peuvent en retirer un quelconque bénéfice.

L'ancienne Place du Marché, autrefois si animée, est aujourd'hui totalement déserte. Seules les âmes les plus braves ou les plus sottes osent parcourir la grande place pavée où jadis des milliers de marchands proposaient leurs articles à la vente. Se risquer sur la place du marché, c'est s'offrir à découvert à tous ceux qui veillent dans les ombres. Bien des paires d'yeux épient l'étendue depuis les sombres allées et les ruines en quête de leur prochaine proie. On peut cependant encore trouver une grande quantité de biens précieux et exotiques gisant à même le sol dans les débris des étals et des maisons des marchands.

On raconte que quelques pégases ont échappé à leurs cages grâce au désastre. Ils ont nidifié dans le secteur. Quelques-uns ont muté et ne sont plus que des contrefaçons atroces de leur gracieuse forme d'antan. La pire de ces créatures serait un énorme équidé à la robe noire doté de plusieurs têtes, dont une tête de serpent et de bouc. La faim ronge ces créatures : elles n'hésiteront pas à s'en prendre à de grands groupes d'intrus pour se rassasier.

Par un cruel caprice du destin, le Quartier des Marchands est toujours la zone la plus prospère de la Cité des Damnés. Les inconscients qui souhaiteraient visiter la grande bibliothèque et parcourir la Place du Marché ont bien peu de chance de découvrir des richesses qui auraient survécu à la chute. En réchapper est plus difficile encore, car le Quartier du Cheval Volant est un des plus prisé des êtres qui cherchent juste à répandre le sang.

Beaucoup-beaucoup de malpierre, oui-oui !

La Mordheim d'après la catastrophe formait un très riche dépôt de malpierre à ciel ouvert mais une grande quantité de minerai avait pénétré également en sous-sol. Dans les premiers temps suivant le désastre, il semble que seul le clan Eshin ait dépêché des agents sur place et qu'ils se soient employés à garder le secret de cette aubaine le plus longtemps possible. La fiabilité étant au mieux une qualité très transitoire chez les enfants du Rat Cornu, les autres clans majeurs finirent par apprendre l'existence de Mordheim mais on ne sait pas précisément si les hommes-rats parvinrent à miner une grande quantité du minerai maudit, ni s'ils établirent un terrier majeur sous la ville.
La catastrophe fut cependant l'occasion pour les Skavens de procéder à une découverte d'importance : la convoitise dévorante des hommes pour la malpierre, laquelle rivalisait presque avec la leur ! Un fait que les prophètes gris surent mettre à profit au cours des siècles qui suivirent en faisant miroiter quelques grammes de la précieuse substance en échange de la loyauté de leurs agents humains. Mais les Skavens étant ce qu'ils sont, les (rares) humains qui se sont vus remettre de la malpierre avaient droit à des échantillons de mauvaise qualité, voire des scories impures. Thanquol découvrit d'ailleurs que les gaz hautement toxiques émis lors de l'opération de raffinage avaient des effets narcotiques sur les humains, tout en étant hautement addictifs. Un de ses agents dans la ville d'Altdorf ouvrit ainsi une fumerie d'un genre très particulier...

Le quartier du sud-est et l'amphithéâtre Von Edon

'Si tu veux mon avis, y a bien des manières de crever ou de se damner dans cette trois fois maudite Cité des Damnés mais aucune n'est plus dangereuse que la grande rue qui traverse le quartier pauvre au sud-est. Fais gaffe gamin, le coin est rude ! C'est là que le Marteau de Sigmar a frappé la ville. Le cratère, là, la Fosse Noire comme l'appellent à voix basse les gars qui ont les foies : on dit que c'est là que crèche le redoutable seigneur de la nuit, le Maître des Ombres !'

Autrefois, à une époque depuis longtemps révolue, Le quartier sud-est de Mordheim était un des lieux les plus extravagants et intéressants de toute la partie orientale de l'Empire. C'était un lieu animé où l'argent coulait à flot : le secteur attirait des artistes de rue venus de tout le continent, prêts à exercer leur art dans les fêtes locales pour y récolter honneur et fortune. Avec ses artistes montés sur échasses, ses jongleurs, ses acteurs et ses bardes, ces rues offraient un spectacle saisissant aux visiteurs. De jour, les avenues n'étaient que mer de costumes chamarrés tandis que les saltimbanques tentaient de se démarquer de leurs voisins en adoptant des accoutrements les plus insolites possibles tout en se livrant aux numéros les plus incroyables. De nuit, les rues principales étaient éclairées par d'énormes braseros alimentés par de l'huile parfumée émettant des fumerolles multicolores. Les rues étaient constamment bondées, remplies d'une foule qui n'avait pas à souffrir des déprédations des tire-laines et des voleurs. Ces derniers savaient bien que, par ordre direct des maîtres de guildes, ils risquaient la mort s'ils se faisaient prendre. Tous ces éléments contribuaient à faire du quartier sud-est de Mordheim un des plus sûrs de l'Empire et l'un des plus populaires.

Ce quartier était le lieu de résidence des riches marchands et nobles lors de leurs visites de la ville. Alors qu'ils vaquaient à leurs affaires dans les autres quartiers, ils savaient que les membres de leur famille seraient divertis par les bouffons et les artistes costumés du lieu. A mesure que la richesse de la ville allait croissante, ce quartier prospéra de même. Le besoin d'offrir des loisirs pour la clientèle fortunée fit que les tavernes et les auberges devinrent de plus en plus fastueuses. Le prix d'une simple chope de bière dépassait ce que l'habitant moyen de Mordheim gagnait en une semaine. Les propriétaires terriens s'enrichirent encore davantage et ils louèrent les services des meilleurs artistes pour égayer leurs établissements. Certains de ces spectacles devinrent d'ailleurs si célèbres qu'ils firent salle comble en représentation continue des mois durant. Le spectacle ayant eu la meilleure longévité prenait place dans un établissement pittoresque appelé le Nid de l'Hippogriffe. C'est là que la pièce *'La côte de mailles ternie de Johann'* fut jouée tous les soirs pendant trente ans, bien après la mort de son auteur depuis longtemps oublié.

L'Amphithéâtre de Ruprecht Von Endon trônait au centre du quartier. Il tirait son nom du célèbre dramaturge. Ce bâtiment impressionnant pouvait accueillir plusieurs milliers de spectateurs. Il s'agissait de l'édifice le plus fréquenté de tout Mordheim. La façade extérieure, entièrement dorée à la feuille d'or, constituait sans doute l'élément le plus remarquable de cette immense attraction touristique. Pendant la journée, ses spectacles réguliers divertissaient les visiteurs. Des troupes venues de tout le Vieux Monde parvenaient à Mordheim dans l'espoir de convaincre un généreux mécène de leur permettre de jouer un jour dans l'Orbe Doré, comme on appelait l'Amphithéâtre. L'un des spectacles les plus populaires mettait en scène d'immenses marionnettes. Chacune d'entre elles toisaient plus de 6 mètres de haut et elles amusaient les enfants pendant leurs représentations matinales. Au crépuscule, l'Orbe rayonnait de teintes orangées, puis roses et quand enfin les derniers rayons du soleil couchant caressaient la structure, elle prenait une teinte écarlate. Ce phénomène préfigurait de bien des manières la tournure des événements futurs. Initialement, les spectacles de nuit consistaient en reconstitution des grandes batailles historiques. Mais dans les quelques années précédant la catastrophe, les spectacles adoptèrent une ton bien plus sinistre. Nombre de ceux qui appelaient l'Amphithéâtre l'Orbe Doré de jour, en vinrent à le surnommer le Théâtre de Sang une fois la nuit tombée.

De nuit, l'Amphithéâtre était l'arène de gladiateurs la plus grande de tout l'Empire, alors même que cette pratique y était totalement proscrite en temps ordinaire. Les scènes et échafaudages brillamment colorés cédaient la place à des pieux acérés et des fosses. Des milliers de spectateurs emplissaient les gradins, avides de voir le sang couler au nom du spectacle. Leurs cris emplissaient l'air nocturne jusqu'à ce que les gladiateurs émergent de leurs cellules situées sous le bâtiment. Quantité d'affrontements sinistres avaient alors lieu pour divertir les foules. De féroces bêtes sauvages, importées des quatre coins du monde connu étaient relâchées dans l'arène pour y affronter les meilleurs belluaires. Voir un unique gladiateur aux prises avec une des redoutées Hydres de Naggaroth n'était pas un spectacle inhabituel à l'époque. Il arrivait bien à l'occasion que la créature s'en prenne à la foule mais ces incidents ne faisaient que renforcer l'aura de danger des combats et contribuer à leur popularité. Alors que les affrontements du soir suivaient leur cours, des centaines d'esclaves sans arme étaient libérés temporairement de leurs chaînes, mais seulement pour se voir affronter des gladiateurs bien entraînés. Au cours de ces massacres, les Gladiateurs recevaient des distinctions en fonction des moyens les plus créatifs dont ils usaient pour massacrer ces innocents sans défense. Le dernier survivant parmi les esclaves recevait alors une offre : il pourrait s'entraîner pour devenir un gladiateur lui-même, devenant ainsi un des guerriers les plus entrainés et redoutables de l'Empire ou alors se faire massacrer sur place séance tenante. L'un des temps forts parmi les plus insolites de la soirée survenait quand des sorciers et des mages qui avaient été capturés au combat étaient contraints de s'affronter au cours d'incroyables duels magiques. Ces combats arcaniques tout de couleurs crépitantes, ne décevaient jamais leur audience, particulièrement quand le mage transformait son adversaire en

crapaud ou en autre animal avant de s'en débarrasser. Assoiffée de sang, l'audience repartait repue, ayant assisté à des mises à mort écœurantes qui auraient horrifiées même les soldats vétérans parmi les plus endurcis.

Khaardun le Glorieux était un des guerriers les plus puissants et létal de tous les Gladiateurs d'alors. Personne n'égalait ses talents martiaux et sa puissance physique. Il régna sans partage sur l'arène pendant des années. Certains affirmaient qu'il vénérait des puissances interdites et qu'il y puisait sa force. D'autres encore clamaient que l'homme était possédé. Mais cela importait bien peu aux propriétaires de l'Amphithéâtre, tant que Khaardun continuait à leur rapporter de l'argent.

Image # 4 : Fantasy gladiator de Li-Jian (https://www.artstation.com/lijian)

La magie dans l'Empire d'alors

Dans l'Empire mais aussi dans la plupart des royaumes humains, la magie est considérée avec un mélange d'horreur et de superstition. La majorité des sorciers et des mages sont des individus solitaires car la sorcellerie, mal comprise et peu étudiée à l'époque, était passible de mort. En faire la démonstration publique était aussi stupide que dangereux : cela valait bien souvent un aller simple pour le supplice ou le bûcher si d'aventures les Templiers de Sigmar avaient vent de vos capacités peu orthodoxes. Pratiquement toutes les cités accueillaient leur conclave secrète de praticiens des arts magiques et dans le cas de Mordheim, ce fut le quartier du sud-est qui abrita les premiers cultes de mages. Dans leurs sombres demeures et leurs tours recluses, au milieu des quartiers pauvres, les mages renégats étaient libres de s'adonner à leurs expériences illégales. Ces expériences avaient souvent pour sujet des étudiants non-consentants. On raconte que les caves et les greniers des maisons de ces sorciers abritaient toutes sortes d'abominations, fruits de sorts qui avaient bien mal tourné. Au cours des dernières années de Mordheim, tandis que le Temple de Sigmar était aussi vide de fidèle qu'abandonné aux éléments, ses prêtres ayant mystérieusement disparus (NdlA : d'autres sources indiquent que les membres du culte sigmarite ont préféré abandonner sciemment Mordheim, considérée comme une cause perdue…), les cultes de mages se dévoilèrent au grand jour. Les sorciers jusqu'ici fort discrets se firent bâtir de fastueux manoirs et paradèrent dans les rues en violation totale des édits impériaux. Ils n'étaient pas seulement tolérés par les autorités mais il leur était même offert des emplois dans les différents corps du gouvernement ainsi que dans l'armée de la ville. Bien que les rues longeant les demeures des sorciers étaient calmes et exemptes des crimes qui accablaient les autres secteurs de la cité, elles n'en étaient pas moins extrêmement dangereuses pour les imprudents. Leurs sorts échappaient souvent à tout contrôle, leurs effets indésirables désastreux jaillissaient alors des tours et manoirs des sorciers et saturaient le secteur d'effets magiques distordus. Il n'était pas rare qu'une averse de poissons s'abatte sur ces rues ou qu'une boule de feu multicolore traverse des venelles étroites sans se soucier des conséquences.

Dans un contraste fort ironique avec les charmes et les fastes de ce quartier, la partie méridionale du quartier sud-est accueillait un vaste taudis, le lieu des résidences des plus pauvres citoyens de la cité, juste sous l'enceinte croulante de la ville. La raison sociale et économique de cet emplacement demeure peu claire : peut-être les miséreux étaient-ils attirés par les opportunités économiques offertes par le quartier et qu'ils pensaient que leur proximité géographique avec les classes sociales les plus riches allait en quelque sorte créer un ruissellement des richesses ? Il y eut bien échange de liquides mais sans doute pas celui escompté : les maisons construites dans cette zone étaient constamment inondées, le sud de Mordheim étant particulièrement marécageux. Bien loin des rues brillamment éclairées et parfumées, il y régnait une odeur de pourriture persistante. Là, des dizaines de personnes s'entassaient dans des pièces minuscules, dormant à même le sol humide. C'était dans ce quartier que logeaient les pauvres hères qui trimaient nuit et jour pour faire de Mordheim la cité opulente qu'elle était. Bien peu d'entre eux parvinrent à s'extraire du caniveau pour atteindre un statut social enviable. Les maladies et la misère prélevaient un tribut élevé sur les familles affamées qui vivaient dans ces bicoques branlantes sans que les riches ne s'en soucient le moins du monde.

Surplombant toute la cité de sa hauteur, La Tour de l'Horloge pouvait être aperçue à plusieurs kilomètres de distance par les voyageurs s'approchant de Mordheim. C'était un édifice magnifique, le plus grand de toute la

ville. La tour était ouverte au public et chaque jour, plusieurs centaines de visiteurs en empruntaient les raides escaliers en colimaçon. Une fois parvenus au sommet, ils étaient récompensés par un majestueux panorama de la ville et de la contrée avoisinante. Des gardes étaient constamment en faction au sommet du beffroi pour repérer des armées ennemies. Une cloche d'airain d'une dimension colossale était installée au sommet de la tour. Cette cloche fut conçue et incorporée en l'honneur de la femme du Comte Fervinord dont les actes de charité étaient connus dans toute la région. La cloche sonnait chaque heure et son glas était d'ailleurs si fort que les villes et villages situés à plusieurs kilomètres de Mordheim pouvaient entendre la voix de la Grande Dame. Une petite pièce surmontait cependant cette cloche. On y trouvait un imposant télescope grâce auquel des astronomes observaient les mouvements célestes. C'est là que la comète fut remarquée pour la première fois, des mois avant l' impact fatidique. Aucun des astronomes d'alors n'avait conscience des conséquences cataclysmiques que cette merveille céleste aurait sur leur cité. Ces érudits dressaient des tentes à la base de la tour tous les matins, prêts à procéder à l'éreintante ascension pour s'ébahir devant le spectacle de la comète alors qu'elle grossissait de jour en jour.

Tandis que les célébrations du Nouvel An battaient leur plein dans la ville, l'atmosphère festive qui régnait dans le quartier du sud-est se fit de plus en plus débridée. Des milliers de personnes traversèrent les portes de la cité pour prendre part à la fête. Ce ne fut que quelques minutes avant l'impact que les astronomes situés au sommet de la tour réalisèrent l'imminence du péril. Dans une tentative désespérée pour prévenir la populace, ils firent sonner la Grande Dame mais la foule prit cela pour une manifestation de liesse. La comète s'écrasa en plein cœur du quartier du sud-est. L'impact initial tua des milliers de personnes en un instant et anéantit tous les bâtiments du quartier. Un vaste cratère de plusieurs centaines de mètres de diamètre et de près de 200 mètres de profondeur se forma au point d'impact. La comète explosa en millions de fragments. Ces éclats, tous létaux, tombèrent en pluie sur l'ensemble de la ville. On raconte qu'un rugissement assourdissant emplit l'atmosphère, masquant même le son de la Grande Dame. De grandes fissures d'un feu vert s'étendirent depuis le cratère, engloutissant les malheureux qui n'avaient pas été tués par la déflagration.

Ceux qui ne furent pas incinérés par les flammes subirent un sort pire que la mort. Les échassiers et les artistes de rue virent leurs costumes muter alors qu'ils s'intégraient à leurs chairs. Des griffes, des cornes, des tentacules et bien d'autres appendices répugnants jaillirent de leurs costumes, qui se fondirent dans la chair de ces individus possédés. Devenus déments, ils se lancèrent dans un carnage débridé parmi les rares survivants, qui étaient quelques instants auparavant ébahis par leurs performances acrobatiques. Surgis du cratère, des centaines de créatures horribles et de démons hurlants se répandirent dans les rues de la cité, avides de chair fraîche. Dans toute la ville, nulle part ailleurs le carnage ne fut plus complet que dans le quartier du sud-est : il n'y eut aucun survivant.

Le Quartier Pauvre n'échappa pas à la destruction totale de la ville, bien que ce qui s'y produisit fut d'une ironie des plus cruelles. Les effets de la fine poussière de malpierre projetée par la comète furent particulièrement importants sur les pauvres dénutris et malades. En l'espace de quelques minutes d'exposition, ceux qui étaient perclus de maladies se découvrirent une vigueur nouvelle. Leur peau muta et des bubons en jaillirent. Des flots d'asticots et de vermines jaillirent de leurs plaies mal pansées. Ils devinrent les vecteurs de toutes les maladies parmi les plus contagieuses connues de l'homme tout en étant eux-mêmes prémunis contre leurs effets délétères en dépit de leurs apparences repoussantes. En un flot de sanie et de pue, ces pauvres hères infectés fuirent la cité en ruines en horde vers le sud, répandant la maladie partout où ils passèrent.

Les sorciers tentèrent désespérément de rassembler leurs forces et d'user de leurs pouvoirs pour atténuer la dévastation qui s'abattait sur la ville. Dans leur duplicité, ils pensaient pouvoir être en mesure de combiner leurs magies et de repousser les démons dans les ténèbres dont ils n'auraient jamais dû sortir. La discipline leur faisait

défaut et les effets de l'énorme quantité de pierre magique retourna leurs pouvoirs contre eux. Alors que les sorts jaillissaient de leurs doigts, les mages réalisèrent que les énergies mystiques se contorsionnaient avant d'échapper finalement à leur contrôle. Dans un flash de lumière aveuglante, tous les sorciers furent changés en statues grotesques. On peut encore les voir de nos jours alignées dans les rues et aux balcons de leurs tours. Dans un coup du sort pervers, les sorciers ne furent pas tués par cette transformation. Au lieu de quoi, ils se retrouvèrent scellés dans des corps de pierre et de métal mais leurs yeux sont toujours mobiles et ils fixent méchamment quiconque ose pénétrer les ruines de leurs demeures. On raconte que ces statues conservent toujours leurs pouvoirs magiques et qu'elles punissent ceux qui convoitent leurs trésors.

Par un étrange caprice des dieux, le Beffroi fut pratiquement épargné par l'impact de la comète. Les astronomes contemplèrent avec horreur les scènes de dévastation qui se déroulaient sous leurs yeux. Ils ne sortirent de la ville que bien des jours plus tard. Bien qu'ils furent épargnés par le carnage dont la ville avait été témoin, ils n'échappèrent pas cependant à la damnation qui frappa chaque citoyen de Mordheim. Ces victimes furent frappées d'une terreur telle qu'elle les réduisit à l'état d'idiots balbutiants incapables de tenir un discours cohérent ni de penser clairement. Ils errent désormais dans les étendues sauvages de l'Ostermark. Les 'Porteurs du Malheur Aveuglant' du nom dont ils s'affublent, avertissent ceux qui cherchent à se rendre dans la cité de la damnation qui les y guette. Si leur auditoire n'écoute pas assez leurs divagations folles à leur goût, ils la maudissent. Ils sont connus pour s'en prendre physiquement aux personnes en quête des ruines de Mordheim, hurlant à leurs victimes qu'ils les battent pour leur salut.

Au cours des tout derniers jours d'existence de la Cité Maudite, l' Amphithéâtre accueillit des spectacles de gladiateurs d'une ampleur exceptionnelle. Quand la comète frappa la cité, le Roi de la Fosse, Khaardun le Glorieux était dans l'arène, affairé à massacrer deux cents esclaves sans défense sous les hurlements d'allégresse de la foule assoiffée de sang, lorsqu'une grande ombre fondit sur lui. La légende raconte qu'il bascula alors en arrière en émettant un hurlement inhumain et l'enveloppe mortelle de Khaardun explosa. Il est dit que de grandes épines surgirent de son dos tandis que ses mains se firent serres et qu'apparut sur son front une couronne de cornes. S'il faut en croire les divagations des déments, Khaardun aurait alors crû plusieurs fois en stature, jusqu'à se changer en un démon gigantesque de l'étoffe dont sont faits les cauchemars. Bien plus tard, cette créature, que d'aucuns appelaient alors l'Annonciateur, le Prédestiné et le Porteur, sera connue sous le nom du Seigneur des Ombres par les habitants maudits de Mordheim. La bête prit son essor depuis l' Amphithéâtre. Ses ailes occultèrent toute lumière et là où son ombre tomba, tous furent en proie à une terreur abjecte. Les yeux de la créature brûlaient d'une sombre menace et ceux qui croisèrent son regard moururent de peur. Le démon vola au-dessus de la ville, loin dans les nuées de poussière orange qui couvraient le ciel. Sous lui, une grande conflagration ravageait Mordheim. C'est alors que sa voix se fit entendre.

'Peuple de Mordheim, je suis votre nouveau maître. Que tous ceux qui contemplent le Seigneur des Ombres sachent qu'ils sont damnés éternellement.'

Repliant ses ailes, il plongea dans la Fosse infernale.

C'est ainsi que le Seigneur des Ombres proclama sa souveraineté sur Mordheim. Ses nombreux serviteurs démoniaques tout comme ses larbins Possédés furent envoyés dans les ruines pour qu'ils lui rapportent des victimes dans la grande Fosse dont il avait fait sa tanière. Ces malheureux furent entravés et forcés de pénétrer dans la Fosse remplie de fumée, où ils trouvèrent la mort. On dit que la bête y réside toujours. Elle attend, étendant son influence néfaste et malicieuse parmi tous les individus assez idiots pour se rendre dans la Cité des Damnés. La volonté des hommes est faible et la patience du Seigneur des Ombres est éternelle, du moins, à ce qu'on dit.

La cité tout entière craint le redoutable Seigneur des Ombres. Pour parodier les rues autrefois bondées où des artistes jouaient librement, ses serviteurs ont établi leurs propres théâtres de rue pervertis. Ces troupes diaboliques rôdent dans le quartier du sud-est, en quête de nouvelles victimes pour leurs performances artistiques. Nul n'ose approcher la Fosse, mis à part les plus idiots : il s'agit de très loin de l'endroit le plus dangereux qui se puisse trouver à Mordheim. Les feux surnaturels de la comète brillent toujours d'une pâle lueur verdâtre. Chaque jour voit une nouvelle bête émerger de la Fosse, toujours plus horrible que la précédente et toujours aussi avide de chair fraîche. L'appât du gain et de l'aventure attirera toujours les personnes assez inconscientes pour pénétrer dans la Cité des Damnés. La mort ou la gloire les y attend d'ailleurs impatiemment.

***Image # 5** : Be'Lakor, the dark master de Catherine-OC (https://www.deviantart.com/catherine-oc/art/Be-Lakor-The-Dark-Master-418096131).*

De nos jours (c'est-à-dire aux environs de 2500 IC...)

Après la destruction de la ville par les Templiers de Sigmar sur ordres de Magnus le Pieux, il semble que Mordheim se soit peu à peu estompée de la mémoire du sujet impérial ordinaire ainsi que de bon nombre de celle de prétendus érudits, sauf en Ostermark où la légende d'une ville perdue dans les brumes et rongée par un mal demeura bien vivace.
Dans le septième volume de 'Mes voyages avec Gotrek', rédigé par l'écrivain et poète Felix Jaegar, celui-ci nous donne une description contemporaine de la ville. La paire de compagnons se serait rendue dans la cité à la poursuite d'une Bête qui ravageait les contrées avoisinantes. Ce faisant, ils auraient été interceptés et brièvement emprisonnés par les hommes d'un certain baron von Kuber, un lointain descendant d'une branche mineure de la famille des Steinhardt. L'homme, dans une vaine quête de rédemption pour les péchés commis par ses aïeux, s'est entouré de toute une coterie de soldats professionnels, de ruffians et de sigmarites fanatiques avec lesquels il s'emploie à conserver la ville sous bonne garde. Personne ne doit pénétrer dans la Cité des Damnés et nulle âme ne doit en sortir. La troupe s'est établie dans les bois proches de la ville où ils ont pratiquement bâti une petite bourgade. On ne reconnaît guère des éléments topographiques décrits plus haut dans le Mordheim dépeint par Jaegar mais les éléments suivants semblent indiquer une évolution du lieu par rapport à ce qu'il était il y a 500 ans. Tout d'abord la ville, totalement en ruines (le Beffroi n'étant jamais mentionné, on peut supposer que Magnus le fit mettre à bas) semble baignée en permanence dans une épaisse brume froide. Les imprudents qui s'y aventurent verront leurs sens mis à rude épreuve par quantité d'illusions visuelles, auditives et olfactives. Dans le meilleur des cas, ces visions sont troublantes : il n'est par exemple pas rare d'apercevoir des citoyens éthérés semblant vaquer à des occupations qui seraient bien ordinaires dans une cité normale. Dans le pire, elles peuvent carrément se montrer mortelles car même si la plupart des apparitions sont sans substance, d'autres peuvent se changer en véritables spectres tout à fait capable de drainer l'énergie vitale des malheureux qui attirent leur attention ou de les rendre fou de leur hurlement. Il est fortement déconseillé de pénétrer dans la ville de nuit : les illusions sont beaucoup plus vivaces dans l'obscurité, Herr Jaegar décrivant même ce qui semble être une vision de la catastrophe survenue en 1999 IC. Mais le plus grand danger qui guette les imprudents est d'une nature plus insidieuse : le temps ne s'écoule pas de manière linéaire dans les ruines. Une personne peut donc tout à fait se retrouver à une époque légèrement antérieure ou postérieure à la catastrophe en passant sous une arche écroulée ou bien en s'aventurant dans une cave... Cette transition temporelle peut être partielle (elle ne dure alors que quelques minutes voire quelques heures) ou tout à fait définitive. Enfin, il semble que le Culte des Damnés ne se soit pas exactement dispersé après la disparition du Seigneur des Ombres...si tant est que ce dernier soit bien mort !

Mordheim, comme l'ensemble de la planète formant le Monde-Qui-Fut, fut englouti par les Royaumes du Chaos dans le dernier acte de la Fin des Temps (hiver 2528 I.C).

Les Royaumes Mortels ne manquent cependant pas de villes maudites frappées par un cataclysme magique : Ulfenkarn (La Cité Maudite) et la riante cité de Shadespire en constituent deux bons exemples.

Bibliographie

- Stephanus Harburgh, Space Mc Quirck, Chris Blair, Mark Havener, Nick Jakos(2002-2003). *Town Cryer #21 , #22, #23, #25 et #26,* articles *'City of the Damned'*. Games Workshop.
- Tuomas Pirinen, Rick Priestley et Alessio Cavatore (1999). *Mordheim*. Games Workshop.
- Anthony Ragan et al. (2005). *Sigmar's heirs*. Warhammer Fantasy Roleplay (2ème édition). Black Industries publishing.
- Gary Astleford, Steve Darlington&Robert J. Schwalb et al. (2006). *Children of the horned rat*. Warhammer Fantasy Roleplay (2ème édition). Black Industries.
- Robert J. Schwalb et al. (2006). *Tome of corruption : secrets from the realm of chaos*. Warhammer Fantasy Roleplay (2ème édition). Black Industries.
- Eric Cagle, David Chart, Andrew Kenrick, Andrew Law et al. (2007). *Tome of salvation : priest of the Old World*. Warhammer Fantasy Roleplay (2ème édition). Black Industries.
- T.S. Luikart, Chris Parmas, Jeff Tidball, Robert J. Schwalb, Marijan von Staufer at al. (2005). *Realms of Sorcery*. Warhammer Fantasy Roleplay (2ème édition). Black Industries.
- Emmet Byrne, Dominic Mc Dowall et al. (2020). *Soulbound : Perilous adventures in the Mortal Realms. Warhammer Age of Sigmar Roleplay*. Cubicle 7.
- C.L. Werner (2009). *Grey Seer* in *Thanquol and Boneripper* (2019). Black Library.
- David Gyumer (2013). *City of the damned* in *Gotrek and Felix : the sixth omnibus* (2021). Black Library.
- Marijan von Staufer, Richard Williams et al. (2005). *Liber Chaotica, volume one to five*. Black Library.

Un remerciement tout particulier à Tuomas Pirinen pour sa patience et ses réponses précises. *Thank you Tuomas !*

Pour aller plus loin :

- **https://broheim.net/** Site anglophone consacré à Mordheim. Il contient énormément de ressources, officielles ou conçues par des fans.
- **https://sites.google.com/view/grande-librairie-de-mordheim/accueil** La Grande Librairie de Mordheim. Excellente ressource francophone qui propose des traductions des différents articles de Town Cryer en français, le tout avec une mise en page léchée. Il s'enrichit très régulièrement de nouveautés.

Note finale : vous serez peut-être étonné de ne voir aucune illustration officielle accompagner cet article. C'est une démarche volontaire de notre part. Games Workshop, contacté, a catégoriquement refusé (à deux reprises) que le moindre élément relevant de sa propriété intellectuelle apparaisse dans un fanzine.

REMERCIEMENTS

Ce numéro n'aurait pas pu voir le jour sans les nombreux contributeurs à la fois rédacteurs et relecteurs. Un grand merci donc à, et par ordre alphabétique, Abrusio, BananeDC, BouniT (Page Facebook de Warbound), Budala (Page Facebook), Dalia, Jalikoud, Hasdrubal (Son blog), La Tribune Ludique (Son blog) , Le Golem Qui Rêve (Son blog), LQEA (parce que vous pensez vraiment qu'il a un blog ou une page Facebook ?!), Manu de Khârn-âges (Page Facebook du jeu et site de l'éditeur), Méhapito (Son blog), Nicoleblond (Site officiel du jeu Alkemy), Mellal (Son blog), Minus (Son blog et Page Facebook du jeu Mars Code Aurora), Rafpark (Son blog participatif) , Reldan, et Slagash (Son blog).

Bravo aussi aux talentueux Sceptik Le Sloucheur (Instagram de l'artiste), auteur de la couverture de cette seconde mouture du mag, ainsi qu'à GeyseR (Son blog) et ses pots de peintures éditorialistes. Un merci à Lipatov, artiste ukrainien, qui a permis l'utilisation de l'une de ses œuvres pour l'article sur Sandgrave : Lipatov.

N'oublions pas de tirer un grand coup de chapeau à Ludmar ( ), increvable metteur en forme à qui l'on doit la maquette et la mise en page. Un boulot de titan !

Enfin, merci à Martin Grandbarbe (Page Facebook de l'artiste) pour avoir pris le temps de répondre à nos questions et à Seb Lavigne (aka Gorock, Page Facebook de l'artiste) pour nous avoir ouvert les portes de son univers artistique. Nous retrouverons ce dernier avec bonheur dans le prochain numéro pour une petite interview.

Car oui, à l'heure où j'écris ces lignes, le numéro 3 du Warmazine est en préparation. Toujours avec l'espoir de ne pas vous décevoir, chers lecteurs, et de vous fournir matière à rêver et jouer.

On se donne donc rendez-vous donc au début de l'automne !

Cyrus33